

Window
nowi
arte · diseño · comunicación
nawim
imn



Vol. 2, N°1 (2018): ENERO

ISSN 2528-7966
e-ISSN 2588-0934

nawi
arte · diseño · comunicación

Guayaquil . Ecuador
Vol.2, N°1 (2018): Enero



EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual

AUTORIDADES

RECTORA ESPOL	PhD. Cecilia Paredes Verduga. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
VICERRECTOR ESPOL	PhD. Paúl Herrera Samaniego. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
DIRECTOR EDCOM	Mg. Marcelo Báez Meza. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
SUB-DIRECTOR EDCOM	Mg. Luis Rodríguez Vélez. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.

CONSEJO EDITORIAL

PhD. Gonzalo Abril Curto.
Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD. Juan Carlos Arias.
Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.
PhD. Josep María Català Domènech.
Universidad Autónoma de Barcelona. España.
PhD. Guilherme Maia.
Universidad Federal de Bahía. Brasil.
PhD. Javier Mateos-Pérez.
Universidad de Chile. Chile.
PhD. David Oubiña.
Universidad de Buenos Aires. Argentina.
PhD. Raquel Schefer.
Université Paris III- Sorbonne Nouvelle. Francia.
PhD. Lauro Zavala.
Universidad Autónoma Metropolitana. México.

EQUIPO EDITORIAL

DIRECTOR	PhD. Miguel Alfonso B.	GESTIÓN DE	Mg. Alejandro Ocaña S.
CO-DIRECTORA	PhD. Nayeth Solórzano A.	ILUSTRACIONES	Mg. Andrea Pino A.
SUBDIRECTORA	Mg. Lourdes Pilay G.		Mg. Víctor Cantos L.
EDITOR	PhD. Jorge Polo B.	GESTIÓN	Mg. Daniela Del Pino E.
REDACTORA JEFE	Mg. Paola Ulloa L.	COMUNICACIÓN	Mg. Diana Rodríguez A.
DIAGRAMACIÓN	Mg. Antonio Moncayo M.	INFORMÁTICA	Mg. Diego Carrera G.

COMITÉ CIENTÍFICO

PhD. Yanet Aguilera Viruéz Franklin de Matos. Universidad Federal de Sao Paulo. Brasil.
PhD. Luis Alonso García. Universidad Rey Juan Carlos. España.
PhD. Luís X. Álvarez. Universidad de Oviedo. España.
PhD. María Irene Aparício. Universidade Nova de Lisboa. Portugal.
PhD. Fernando Baena Baena. Universidad de Granada. España.
PhD. Juan-Ramón Barbancho Rodríguez. Universidad de Sevilla. España.
PhD. Daniel Barredo Ibáñez. Universidad del Rosario. Colombia.
PhD. Rossana Bastías Castillo. Universidad de Valparaíso. Chile.
PhD. Asunción Bernárdez Rodal. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD. Javier Campo. Universidad Nacional del Centro de la Provincia de Buenos Aires. Argentina.
PhD. Vicente Castellanos. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
PhD. Palmira Chavero Ramírez. Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales-FLACSO. Ecuador.
PhD. Catalina Cortés Severino. Universidad Nacional de Colombia. Colombia.
PhD. Danielle Crepaldi Carvalho. Universidad de Sao Paulo. Brasil.
PhD. Concepción Elorza Ibáñez de Gauna. Universidad del País Vasco. España.
PhD. José Gabriel Ferreras Rodríguez. Universidad de Murcia. España.
PhD. Héctor Fouce Rodríguez. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD. Miguel Ernesto Gómez Masjuan. Universidad de la Habana. Cuba.
PhD. Josu Larrañaga Altuna. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD. Christian León. Universidad Andina Simón Bolívar. Ecuador.
PhD. Jordi Macarro Fernández. HEC París. Francia.
PhD. Inés Martins Macedo. Universidad Ramón Llull. España.
PhD. Cristina Morales Saro. Universidad de las Artes. Ecuador.
PhD. Víctor Núñez Fernández. Universidad a Distancia de Madrid. España.
PhD. Pablo Piedras. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
PhD. María Luisa Ortega Gálvez. Universidad Autónoma de Madrid. España.
PhD. Eleder Piñeiro Aguiar. Universidad Adolfo Ibáñez. Chile.
PhD. Jorge Polo Blanco. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
PhD. Bárbara Sainza Fraga. U-TAD. Centro Universitario de Arte y Tecnología. España.
PhD. Vicente Sánchez-Biosca. Universidad de Valencia. España.
PhD. Cynthia Sarti. Universidad Federal de Sao Paulo. Brasil.
PhD. Marcello Serra. Universidad Carlos III. España.
PhD. Roxana Popelka Sosa Sánchez. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD. Gabriela Zamorano Villareal. Centro de Estudios Antropológicos de El Colegio de Michoacán. México.
PhD. Lior Zylberman. Universidad Tres de Febrero y Universidad de Buenos Aires. Argentina.

COLABORADORES

PORTADA:
Cindy Guillén

DIAGRAMACIÓN:
José Luis Castro

LOGOTIPO:
José Alberto Duchi

Ana Paula Andrade
Jennifer Arellano
José Cevallos
Ana Paula Andrade
Javier Becerra
Club Tweening

Mishelle Coello
Diego Franco
Cindy Guillén
Josué Muentes
William Guevara

IMÁGENES:
Christian Murillo
Jesús Panta
Renzo Pintado
Helmut Zambrano
Daniela Zuloaga

EDITORIAL/

nawi

Es una revista científica semestral de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL). El propósito de este nuevo proyecto impulsado por la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) se adhiere a la misión y a la visión de la ESPOL.

Pretende ser una revista referente a nivel nacional, donde la investigación y la innovación científica constituyan los pilares fundamentales para forjar una sociedad más libre, justa y responsable. Con la finalidad de promocionar y desarrollar la cultura de Ecuador y de la región, con la idea de conformar un proyecto que sea referente internacional.

Es una revista que aborda el estudio, el análisis, la historia y la reflexión del Arte, el Diseño y la Comunicación vinculadas a lo visual. También está abierta a la recepción de artículos sobre las diferentes ramas de las Ciencias Sociales y la Humanidades (Sociología, Psicología, Antropología, Estética, Semiótica, Historia y Filosofía) siempre que traten problemáticas vinculadas a la Comunicación Visual, el Arte y el Diseño, con especial atención a las acontecidas en Ecuador y en América Latina.

Es un proyecto de innovación pedagógico-creativo que posibilita el desarrollo del talento de los estudiantes que participan en la producción de las imágenes, *collages*, fotografías e ilustraciones que acompañan a los textos.

Ñawi. Arte, Diseño y Comunicación es una publicación científica de frecuencia semestral de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) y de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL). Guayaquil, Ecuador. Campus Gustavo Galindo - Km. 30.5 vía Perimetral.

Todos los artículos que aparecen en este número fueron revisados y aprobados por pares ciegos externos.

Los envíos de los artículos podrán ser enviados a través de la Plataforma Open Journal System:

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi>

La opiniones expresadas son responsabilidad de sus autores y no reflejan la opinión de Ñawi ni de su Consejo Editorial.



ÍNDICE

ARTÍCULOS

-
- La pertinencia como concepto del cine posmoderno.* **José María Galindo Pérez** 13
-
- La sociedad teatral: presentación del personaje a través de las redes sociales.* **Lourdes Paola Ulloa López**
Analí Moreano
Ivonne Burgos 37
-
- Imagen digital y tecnología.* **Héctor Marcelo Zambrano Unda** 61
-
- La forma sagrada. Las formas ancestrales como expresión viva en la ritualidad contemporánea.* **Jairo Leonardo Comba González** 79
-
- Aya Uma: Aportes desde las tradiciones orales a la imagen y el concepto.* **Jefferson Eduardo Cabrera Amaiquema**
Layla López Navas 103

ENTREVISTA

-
- Entrevista a Elliot Tupac "Son las personas que motivan justamente mi trabajo".* **Ariana Andrea García León**
María de Lourdes Pilay García 123

MISCELÁNEAS

-
- Decálogo del Oso.* **Victoria Sacco** 131
-
- De las aulas a festivales de cine internacionales. Reseña del Festival Internacional de Cine de Viña del Mar (2017).* **Julio Stefano Ibarra Mendoza** 137

Imagen: Helmut Zambrano



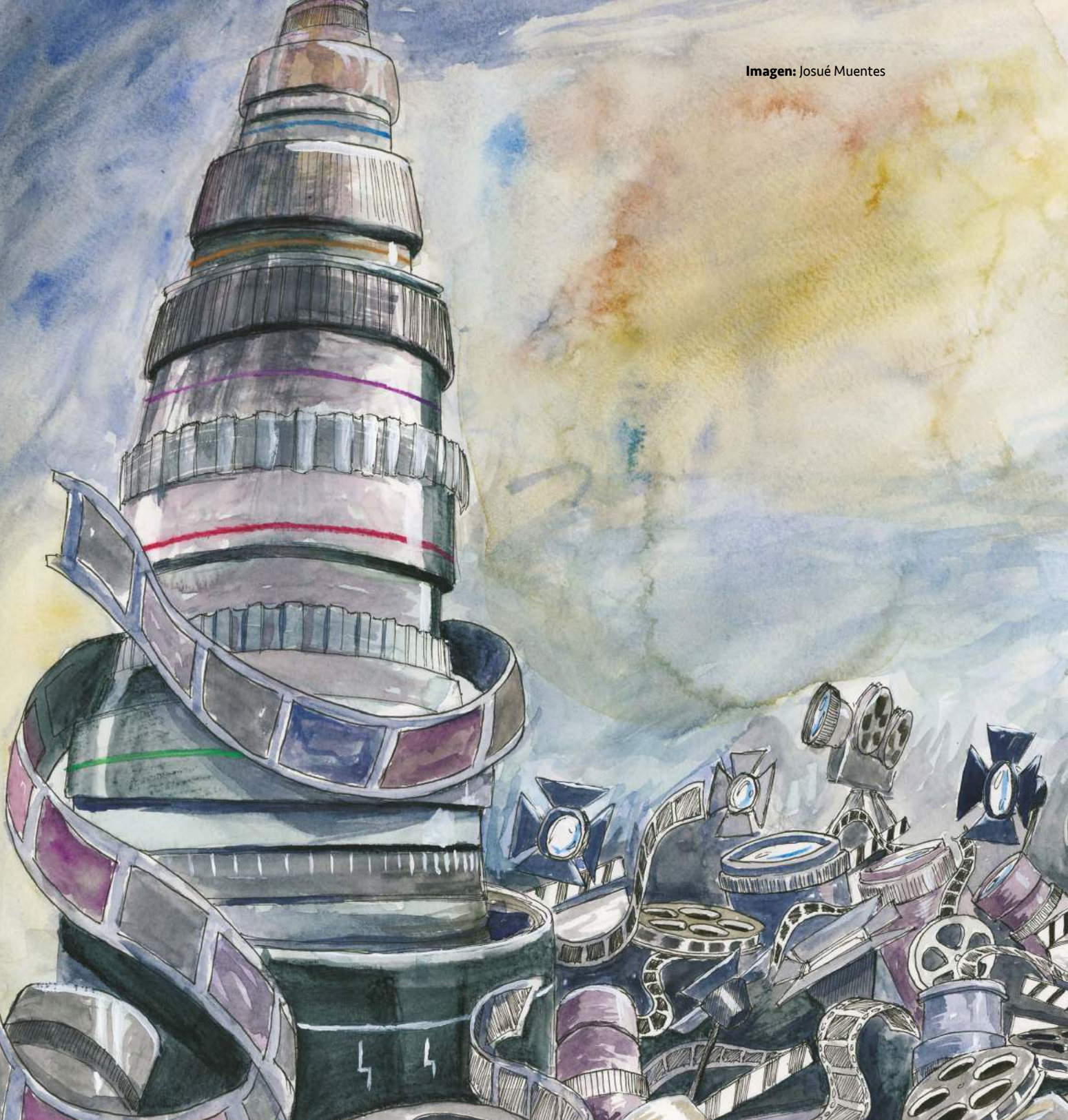


Imagen: Josué Muentes

La pertinencia como concepto del cine posmoderno

Relevance as concept of the postmodern cinema

Resumen

El cine posmoderno es un concepto utilizado en la teoría y la historia del cine (de la misma forma que, en sus respectivos campos, se alude a una arquitectura o a una literatura posmodernas). Pero, ¿se trata de un concepto pertinente? Para responder a esa pregunta, el presente artículo pretende describir las principales características de la posmodernidad (entendida desde los puntos de vista histórico, político, económico, social, cultural y estético) a partir de la revisión de algunas de las principales aproximaciones a esta noción (desde Lyotard hasta Jameson, pasando por Harvey o Calinescu). Posteriormente, se intentarán aprehender los rasgos fundamentales de un hipotético cine posmoderno (utilizando aportaciones del mundo del pensamiento y la teoría cultural y puntos de vista formulados desde la filmología) para, finalmente, tratar de concluir si el concepto de cine posmoderno es pertinente o, por el contrario, no pasa de ser una etiqueta efímera.

Palabras claves: Cine; posmodernidad; teoría del cine; cultura posmoderna; cine posmoderno.

Abstract

Postmodern cinema is a concept used in film theory and film history (in the same way as, in their corresponding fields, the literature studies and the world of the architecture refer to postmodern literature or postmodern architecture). However, is it a relevant concept? To answer this question, this paper claims to describe the main features of the postmodernity (considering this concept from several points of view: historical, political, economic, social, cultural or aesthetical) through the review of some of the principal approaches to this idea (since Lyotard to Jameson, and Harvey or Calinescu too). Later, the paper will try to grasp the key aspects of a hypothetical postmodern cinema (using for it the previous revision and some points of view provided by the filmology), and finally, trying to infer if the concept of the postmodern cinema is relevant or, on the contrary, it is just a short-lived adjective.

Keywords: Cinema; postmodernity; film theory; postmodern culture; postmodern cinema.

Sumario. 1. Introducción. 2. El sentido dual de la posmodernidad. 2.1. La posmodernidad como régimen histórico. 2.2. La posmodernidad como fisonomía cultural. 3. Acercamientos conceptuales al cine posmoderno. 4. La pertinencia del concepto de cine posmoderno. 5. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Cómo Citar: Galindo, J. (2018). La pertinencia como concepto del cine posmoderno. *Nawi. Arte, Diseño y Comunicación*, Vol. 2, n. 1, pp. 13-34.

José María Galindo Pérez
Universidad Rey Juan Carlos.
Madrid. España.
josemg87@gmail.com

Enviado: 13-08-2017
Aceptado: 17-10-2017
Publicado: 01-01-2018

1. Introducción

El concepto de posmodernidad remite a una ingente literatura, en la que se ha revisado el término desde muchos puntos de vista. Esa multiplicidad atañe a los objetos de estudio (pensamiento, literatura o arte posmoderno, por ejemplo) y a las perspectivas de análisis (filosofía, historia del arte, sociología o estudios culturales). Esta labilidad conceptual está en el origen de muchas prevenciones que existen a la hora de aproximarse a la noción de posmodernidad: una expresión tan líquida que dificulta su operatividad como concepto rector, un término vacío que actúa como contenedor de muchas explicaciones, una idea que funciona en tantos ámbitos y con tantos registros que corre el riesgo de terminar desdibujada.

A los objetos que son calificados como posmodernos les sucede algo similar. El tema de este artículo, el cine posmoderno, no es ajeno a estas disquisiciones. Por ello, lo que aquí se pretende abordar es la propia pertinencia del concepto de cine posmoderno. ¿Dicha etiqueta aclara el panorama cinematográfico en la era del giro digital, o lo confunde y embrolla? La hipótesis manejada es que sí es un concepto pertinente, pero acotando la prodigalidad teórica que ha generado el discurso sobre la posmodernidad. Para cercarlo lo mejor posible, el cine posmoderno rendirá adecuadamente si responde a dos posibles aspectos: en primer lugar, como documento; o, siguiendo a Foucault (1984), como monumento de la condición socio-histórica de la posmodernidad; en segundo lugar, como planteamiento estético que diferencia un tipo de cine de otros.

En vista de todo ello, la estructura del artículo responde a los siguientes elementos: un acercamiento al concepto de posmodernidad, entendido como etapa histórica o como categoría estética; una revisión de algunas perspectivas adoptadas por diversos autores para cartografiar el cine posmoderno; y un análisis de la pertinencia del concepto de cine posmoderno sobre las acotaciones formuladas en los puntos anteriores.

2. El sentido dual de la posmodernidad

En aras de un acercamiento lo más diáfano posible a un territorio que se caracteriza precisamente por lo contrario, se propone como línea de análisis considerar la posmodernidad como un régimen histórico o como una fisonomía cultural. A pesar de las posibles fricciones que puede provocar un enfoque de estas características, la elección viene marcada por los dos tipos de aproximaciones que mayoritariamente ha suscitado el concepto de posmodernidad.

En primer lugar, el entendimiento de la posmodernidad como un régimen histórico, en el cual se pueden rastrear diferentes características que atañen a los rasgos constituyentes de ese tiempo: aspectos sociales, políticos, económicos, ideológicos, morales, epistemológicos o filosóficos que condicionan los modos de ser de la era posmoderna. Por otro lado, la concepción de la posmodernidad como una fisonomía cultural, una expresión acuñada por Calinescu (1991) que alude a una manera concreta en la que cristalizan determinados objetos expresivos de muy distintos linajes, y en la que se pueden extraer conclusiones que opongan la fisonomía posmoderna a otras manifestaciones culturales o estilos.

Este doble acercamiento supone un desdoblamiento hermenéutico. En otras palabras: la dualidad del concepto debe comprenderse como los enfoques mayoritarios escogidos para analizarlo, no como compartimentos estancos observables de manera diferencial.

Los acercamientos a la posmodernidad han tenido muy en cuenta esta forma de proceder para analizar su objeto de estudio. Para tratar de indicar con la mayor precisión posible los rasgos que definen lo posmoderno, la descripción sobre el concepto atiende a esta dicotomía que parece insoslayable a la hora de estudiar esta cuestión, intentando trascender en la medida de lo posible puntos de vista que han polarizado el debate sobre el objeto de estudio con un carácter tan polémico que en ocasiones puede perderse de vista el núcleo de la cuestión (Habermas, 2015; Baudrillard, 2010), lo cual no es óbice para que entre los trabajos revisados haya posturas más o menos críticas con la posmodernidad, teniendo en cuenta una premisa básica: aquella en la que en los dos sentidos delimitados del concepto de posmodernidad tiene un peso enorme la idea de superación, confrontación o revisión de la modernidad.

2.1. La posmodernidad como régimen histórico

La época posmoderna puede caracterizarse a través de diferentes esferas: lo moral, lo epistemológico, lo socioeconómico. Desde el punto de vista moral, no son ni triviales ni infrecuentes las referencias al nihilismo como una de las referencias básicas de la condición posmoderna. Fehér habla de tres *microdiscursos* para señalar las maneras de afrontar la posmodernidad: a) uno vinculado al nihilismo, basado en la ausencia de normas y de motivaciones; b) uno vinculado a la democracia liberal, fundamentado en una "vida moral saludable y vigorosa [...], ligeramente egoísta, completamente pragmática"

(Heller y Fehér, 1998, p. 25); y c) uno vinculado al racionalismo universal, que supone el "clímax del desarrollo moral" (p. 25). Según el autor, la posmodernidad supone la comprensión integrada y sin jerarquizar de los tres discursos. Pero es la constatación de que no hay alternativa moral pertinente para el nihilismo lo que vehicula la tesis de Fehér: "Los peligros que se han descubierto en el seno del paradigma del nihilismo no presuponen que los diagnósticos de los otros dos paradigmas sean correctos" (p. 47).

Al nihilismo también recurre Vattimo cuando vincula las reflexiones de Nietzsche y los "discursos más recientes sobre el fin de la época moderna y sobre la posmodernidad" (Vattimo, 1987, p. 9). Sin embargo, Vattimo no define la posmodernidad a partir de la falta de valores, motivaciones o normas, sino que plantea que esta se apoya en la defensa de otros elementos alternativos:

Así -y se encuentran ejemplos por todas partes- se reacciona a la desvalorización de los valores supremos, a la muerte de Dios, sólo con la reivindicación -patética, metafísica- de otros valores "más verdaderos" (por ejemplo, los valores de las culturas marginales, de las culturas populares, opuestos a los valores de las culturas dominantes; la destrucción de los cánones literarios, artísticos, etc.) (p. 28).

Lo que señala Vattimo es la crítica de los valores que habían funcionado como eje discursivo de la experiencia humana durante la modernidad. Ese cuestionamiento es el punto más célebre de la teoría de Lyotard (1989) sobre la posmodernidad. Lo que en su origen fue un encargo del gobierno de Quebec sobre el conocimiento y su relación con las nuevas tecnologías derivó (incluso a pesar de su autor) en uno de los bastiones del pensamiento sobre la posmodernidad. Lyotard acuñó el fin de las metanarrativas o grandes relatos como uno de los rasgos fundamentales de las sociedades posmodernas. Esos grandes relatos legitimaban determinados discursos modernos asociados a conceptos como el progreso, lo histórico o la razón, y son la diana de las ansias desarticuladoras de la posmodernidad.

Esa confrontación con los valores modernos aparece también en el trabajo de David Lyon. El autor comienza balizando algunas de las coordenadas que él considera básicas de la posmodernidad: el "agotamiento de la modernidad, (la) significación de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y (el) consumismo, que quizá esté eclipsando la convencional posición central de la producción" (Lyon, 1996, p. 22). Lo interesante de la propuesta



Imagen: Christian Murillo

de Lyon es la derivación posmoderna de algunas de las principales características de la modernidad, que podría resumirse en una serie de pares opuestos: los grandes y rápidos logros basados en el progreso frente a la modernidad como productora de “las condiciones de su propia muerte” (p. 58); la diferenciación (segregación de esferas, ruptura de la unicidad y la globalidad) frente a la alienación y la explotación; la racionalización; “la autoridad derivaba cada vez más de esta racionalidad calculadora y cada vez menos de la tradición” (p. 51) frente al sometimiento sufrido por parte de la burocracia; lo positivo de la vida urbana frente a los problemas creados por esa misma vida en las ciudades; la disciplina frente al control; y la secularización frente a una posible deriva hacia un estado de anomia y una pérdida de dirección. Siguiendo a Giddens, Lyon concluye indicando que la posmodernidad supone una revisión de las instituciones básicas de la modernidad: “el capitalismo, el industrialismo, la vigilancia, especialmente en el Estado nacional, y el ejército” (p. 56).

Si hasta ahora se han expuesto algunas ideas concretas expresadas sin una teorización demasiado articulada (Fehér, Vattimo y Lyotard tienen otros objetivos distintos al de una teoría general de la posmodernidad en sus trabajos, y la propuesta de Lyon solo aspira a ser una introducción a la cuestión), conviene recurrir a David Harvey, por ser un autor que aglutina una visión más global sobre el concepto, introduciendo ya una reflexión sobre las manifestaciones expresivas de la cultura posmoderna. En su trabajo explora varios de los aspectos más importantes de la posmodernidad, que pueden resumirse de la siguiente manera: “su total aceptación de lo efímero, de la fragmentación, de la discontinuidad y lo caótico” (Harvey, 2004, p. 61), es decir, una crítica a la tendencia totalizante de la modernidad; “la idea de que todos los grupos tienen derecho a hablar por sí mismos, con su propia voz, y que esa voz sea aceptada como auténtica y legítima” (p. 65), o en otras palabras, la defensa del pluralismo; “la vida cultural es vista como una serie de textos que se cruzan con otros textos, produciendo más textos” (p. 68), o la cita como mecanismo básico de la posmodernidad; la “compresión espacio-temporal” (p. 314), concretada en una reducción espacial y una aceleración temporal; y la problemática relación de la posmodernidad con “la cultura de la vida cotidiana, y su integración en esta” (p. 77).

Harvey integra en su aproximación elementos de teoría social, análisis económico y análisis cultural, formulando una visión crítica de la posmodernidad que, en términos marxistas, reúne tanto a la infraestructura y a la superestructura. En el mismo terreno se mueve Fredric Jameson, quien no casualmente titula a un artículo capital “La lógica cultural del capitalismo tardío”. Jameson articula un acercamiento teórico en el que extrae varias conclusiones que trazan el perfil de la posmodernidad: “la aparición de un nuevo tipo de ausencia de profundidad, un nuevo tipo de superficialidad en el sentido más literal” (Jameson, 1998, p. 31); el llamado “ocaso de los afectos” (p. 32) propio de la cultura posmoderna; la multiplicidad de las formas expresivas posmodernas, fruto de la multiplicidad de formas modernas contra las que reaccionar; y el borrado de las fronteras que tradicionalmente han jerarquizado y categorizado las formas culturales. Además, Jameson teoriza la posmodernidad sobre dos ejes conceptuales concretos: el pastiche y la esquizofrenia.

El *pastiche* sería “la imitación de un estilo peculiar o único, llevar una máscara estilística, hablar en un lenguaje muerto” (p. 170), o, en otras palabras, “la imitación de estilos muertos, el discurso a través de las máscaras y las voces almacenadas en el museo imaginario de una cultura que hoy es global” (p. 39). Sobre la esquizofrenia, Jameson se apoya en la teoría lacaniana para describirla como “la quiebra de la relación entre significantes, [...] deshaciéndose la continuidad temporal y viéndose abocado a un *presente perpetuo*” (p. 177). Lo que Jameson afirma es que la posmodernidad supone una revisión acrítica de la tradición y la segmentación de la temporalidad en una suma de presentes sin historia.

La deriva hacia las manifestaciones expresivas de la cultura posmoderna es evidente (ya sea como centro de los análisis, o como ejemplo propicio de las tesis expuestas). Esta transición puede finalizar recurriendo a dos autores alemanes: Albrecht Wellmer y Andreas Huyssen. El primero afirma que “el momento de la postmodernidad es una especie de explosión de la *épistème* moderna, explosión en la que la razón y su sujeto, como guardián de la «unidad» y del «todo», saltan hechos pedazos” (Wellmer, 1988, p. 105). Posteriormente se refiere directamente al arte posmoderno, para comentar que “el movimiento contra la razón totalizante y su sujeto es a la vez un movimiento contra la obra de arte autónoma y sus pretensiones de unidad y sentido” (p. 106). Por su parte, Huyssen esboza una cartografía del arte posmoderno (1988), donde deja

claro que el núcleo del debate se dirime en los siguientes aspectos: el borrado de las jerarquías estéticas y el juego creativo entre la tradición y el presente.

A partir de toda la revisión anterior, conviene esbozar lo que definiría la posmodernidad como régimen histórico. Evitando repertorios de características que aspiran a la exhaustividad, se propondrá una fórmula mucho más sencilla: la posmodernidad es una condición histórica cuyo rasgo fundamental es la particular relación que mantiene con la modernidad que la antecede. Dicha particularidad se basa en la reacción consciente establecida, y se manifiesta de varias maneras: ya sea como contestación radical a los puntos nodales de la experiencia moderna, o bien como revisión (a)crítica del discurso moderno, la posmodernidad supone una suspensión más o menos drástica de la historicidad, sustituyendo el progreso teleológico moderno por un presentismo que descansa en una relectura constante del pasado más inmediato. Es esta marca de identidad nuclear la que también emergerá al examinar la posmodernidad como una fisonomía cultural determinada.

2.2. La posmodernidad como fisonomía cultural

Al utilizar la expresión de fisonomía cultural se quiere aludir a la cristalización concreta de las diversas formas expresivas que pueblan el panorama posmoderno. En primer lugar, conviene resaltar, nuevamente, la confusión conceptual que rodea a la posmodernidad en este ámbito. Dicha confusión queda evidenciada en las aportaciones de autores como Gómez Alonso (2007), quien asocia la posmodernidad a una serie de rupturas (estética, intelectual, socioeconómica y multimedia) en el ámbito de la cultura audiovisual sin entrar a describir más a fondo un concepto al que vincula vagamente con nociones como la inmediatez, la intermedialidad o la hibridación genérica. Más llamativo es el caso de Connor (1996), quien plantea en su panorámica sobre la cultura posmoderna que esta sería un conglomerado de corrientes y movimientos vinculados a las diferentes formas expresivas.

Connor resulta más sintomático si cabe, ya que dedica un apartado concreto al cine posmoderno, en el que muestra un acusado desconcierto terminológico al utilizar conceptos como realismo, cine clásico, cine moderno o rupturas posmodernas de manera contradictoria y difusa. El fallo estructural radica en la falta inicial de un concepto operativo; a partir de ahí, se entiende que para Connor

el cine posmoderno (p. 129-132) se caracterizaría por la “diversidad en forma de pastiche” (que incluyen la parodia, la narrativa discontinua o la heterogeneidad genérica), la “multiplicidad estilística” o la “supresión de los límites históricos entre la alta y la baja cultura”.

Esta situación se puede empezar a desembrollar mediante la propuesta introductoria de Hal Foster, quien identifica dos declinaciones que podrían calificarse de posmodernas:

En la política cultural existe hoy una oposición básica entre un posmodernismo que se propone deconstruir el modernismo y oponerse al status quo, y un posmodernismo que repudia al primero y elogia al segundo: un posmodernismo de resistencia y otro de reacción (Foster, 2015, p. 11).

Posteriormente, mediante el repaso de los ensayos que componen el volumen que edita, y atendiendo sobre todo a la vertiente expresiva, el autor espiga algunos de los rasgos definitorios de la posmodernidad:

Una crítica a la representación (representaciones) occidental y las «supremas ficciones» modernas; un deseo de pensar bajo puntos de vista sensibles a la diferencia (de los demás sin oposición, de la heterogeneidad sin jerarquía); un escepticismo que considere las «esferas» autónomas de la cultura o «campos» separados de expertos; un imperativo de ir más allá de las filiaciones formales (de texto a texto) para trazar afiliaciones sociales (la «densidad» institucional del texto en el mundo); en una palabra, una voluntad de comprender el nexo presente de cultura y política y afirmar una práctica resistente tanto al modernismo académico como a la reacción política (Foster, 2015, p. 16).

Esta descripción pone de relieve que la cultura estética posmoderna supone una reacción más o menos airada, más o menos radical, con las formas expresivas propias de la modernidad.

En 1987 aparecen dos propuestas teóricas que analizan la cultura estética asociada a la posmodernidad. Primero, la descripción de una “era neobarroca” por parte de Omar Calabrese; después, la reflexión sobre las declinaciones modernas por parte de Matei Calinescu.

Omar Calabrese propone superar el concepto de posmoderno por la inanidad conceptual y hermenéutica que le han caracterizado a menudo. Recomienda el término de “neobarroco”, aduciendo que “muchos importantes fenómenos culturales de nuestro tiempo están marcados por una «forma» interna específica que puede evocar el barroco” (2008, p. 31). Sin embargo, el autor entra específicamente



Imagen: Diego Franco

en el debate sobre la posmodernidad, haciendo alusión a los tres ámbitos en los que opera el término, y que “se confunden entre ellos” (p. 28): uno que “significaba simplemente que había ciertos productos literarios que no consistían en la experimentación (entendida como «modernidad»), sino más bien en la reelaboración, en el pastiche, en la desarmadura del patrimonio literario (o cinematográfico) inmediatamente precedente” (p. 28); otro de carácter filosófico, que se apoya en la crisis de las metanarraciones o grandes relatos teorizada por Lyotard; y un último vinculado a la arquitectura y otras disciplinas basadas en el trabajo por proyectos, en los que el término “empezó a querer decir algo ideológicamente exacto, es decir, la rebelión contra los principios del Movimiento Moderno, su funcionalismo y su racionalismo” (p. 29).

Este aclarado terminológico de Calabrese se complementa con el realizado por Matei Calinescu, quien comienza por identificar dos acepciones para la modernidad: “como un momento de la historia de la civilización occidental” (y) “como un concepto estético” (Calinescu, 1991, p. 50). Esta postura, análoga a la mantenida en este trabajo sobre la posmodernidad, conduce directamente a los ámbitos en los que Calinescu señala que se ha discutido con más intensidad sobre el concepto de lo posmoderno. El autor afirma que esas áreas son dos: “la primera es ampliamente filosófica, incluyendo problemas de epistemología, historia y filosofía de la ciencia y la hermenéutica. La segunda se refiere a las nociones de modernismo y vanguardia en la cultura del siglo XX y su posible agotamiento” (p. 261).

Posteriormente, Calinescu analiza la vertiente expresiva de la cultura posmoderna. Afirma que el modernismo y las vanguardias basan su proyecto estético en la invención y en el rechazo y destrucción de toda tradición anterior. Esa innovación rupturista es la que contesta el movimiento posmoderno planteando una vuelta al pasado desde un punto de vista irónico. Así, la posmodernidad supone un alejamiento crítico de la vieja vanguardia, ya que no rechaza la tradición, sino que aspira a revisarla reflexivamente.

Calinescu lo explicita al escribir que “el historicismo de la arquitectura posmoderna reinterpreta el pasado de muchas maneras, desde la cariñosamente juguetona a la irónicamente nostálgica, e incluyendo tales actitudes o modos como irreverencia cómica, homenaje oblicuo, recuerdo pío, cita ocurrente y comentario paradójico” (p. 274). He ahí la gran aportación de Calinescu a la teoría sobre la cultura posmoderna: la particular relación que las formas expresivas mantienen con sus respectivas tradiciones, cristalizada de diversas

maneras (parodia, cita, homenaje, revisión, reescritura), un rasgo que entronca directamente con el principio rector de la posmodernidad como régimen histórico.

Este epígrafe finaliza con la revisión de las propuestas de Scott Lash sobre la posmodernidad cultural, quien realiza un acercamiento al cine posmoderno muy oportuno. Lash articula su aportación sobre tres ejes, de los cuales hay dos que importan singularmente al presente trabajo. Por un lado, considerar que “la modernización es un proceso de diferenciación cultural mientras que la posmodernización es un proceso de «des-diferenciación»” (Lash, 2007, p. 13), y por otros, señalar que “el modernismo es una formación cultural «discursiva» mientras que el posmodernismo es una formación cultural «figural»” (p. 13). Posteriormente define la posmodernidad como un “paradigma cultural” (p. 20). Esta atribución conceptual es interesante porque describe los componentes generales de todo paradigma cultural, y cómo esos rasgos adquieren su concreción en la posmodernidad:

Hay cuatro componentes principales de un paradigma cultural determinado. Son: 1) la relación entre tipos de objetos culturales producidos [...]; 2) la relación entre lo cultural como conjunto y lo social; 3) su «economía cultural», cuyos elementos, a su vez, son las condiciones de producción y consumo, las instituciones de la cultura, el modo de circulación y el producto cultural o bien como tal; y 4) el modo de significación [...]. Si la modernización suponía la diferenciación de todas estas unidades, la posmodernización asiste a la des-diferenciación de cada uno de estos cuatro componentes (Lash, 2007, p. 29).

Partiendo de esta teorización, Lash caracteriza la posmodernidad sobre los siguientes rasgos: borrado de las fronteras entre las esferas estética, teórica y político-moral; ruptura de los límites entre alta y baja cultura; desaparición de la figura del autor y el acercamiento entre espectador y obra; y problematización del “estatuto y la relación entre significante y referente o, en otras palabras, representación y realidad” (p. 30). A todo esto Lash añade una característica fundamental: la contraposición entre las sensibilidades “discursiva” y “figural”, propias de la modernidad y la posmodernidad, respectivamente. Dicha dicotomía podría resumirse contraponiendo pares opuestos: lo verbal (moderno) frente a lo visual (posmoderno); la identidad formal de los objetos culturales frente a la hibridación y la yuxtaposición formal; el racionalismo frente al no-racionalismo; el sentido de los textos frente a la performatividad de los textos; y el distanciamiento entre espectador y obra frente a la inmersión del espectador en la obra.

Toda esta teorización le sirve a Lash para hablar de “cuatro tipos ideales de significación cinematográfica” (p. 238), seleccionando el cine como la manifestación expresiva más propia de la posmodernidad. Afirma que puede hablarse de los siguientes tipos: cine realista o narrativo (basado en la *perspectiva artificialis* renacentista en lo pictórico, y en la temporalidad causal de la novela decimonónica en lo narrativo); una corriente principal del cine posmoderno (películas propiamente “figurales” que priorizan las atracciones sobre el relato); cine posmoderno transgresivo (en el sentido de que desdibuja la posición del espectador al problematizar la noción de lo real); y cine modernista o discursivo (se pone en cuestión la noción de representación, ubicando al sujeto en una posición ambigua y no cerrada).

Ahora conviene hacer una revisión sobre el concepto de posmodernidad como fisonomía cultural. Si al hablar de la posmodernidad como régimen histórico se hacía referencia a la disolución de la historicidad, en este caso la posmodernidad también se caracteriza por la relación mantenida con el pasado: las formas expresivas posmodernas se distinguen por el diálogo que establecen con las tradiciones culturales precedentes. Así, el presentismo anteriormente aludido se manifiesta en la convivencia sin jerarquizar de multitud de estilos y tendencias de todo tipo de lugares y momentos, en forma de citas directas que juegan con la idea de plagio, de revisiones irónicas que ponen en cuestión postulados estéticos pretéritos, o de acercamientos reverenciales en forma de homenajes y loas de todo tipo. La cultura posmoderna generaliza el uso de la cita, y utiliza el acervo cultural y estético de una comunidad como paleta de colores a partir de la que compone la obra.

3. Acercamientos conceptuales al cine posmoderno

Los acercamientos al cine posmoderno desde la filmología han solido centrarse en la descripción de los rasgos de una hipotética retórica cinematográfica posmoderna, en vez de articular teóricamente una propuesta general. Por ello, no es extraño encontrar aportaciones muy interesantes que adolecen de cierta precariedad metodológica o epistemológica.

Un ejemplo es el ofrecido por Lipovetsky y Serroy (2009), quienes, paradójicamente, pretenden realizar una panorámica de un cariz holístico acerca de lo que ellos llaman el “cine en la cultura

hipermoderna". El primer problema de su trabajo es que en ningún momento queda claro por qué apuestan por una fórmula como la hipermodernidad en vez de la posmodernidad. Existe una argumentación (no hablan de la superación de la posmodernidad, sino de la acentuación de algunos de sus rasgos), pero es demasiado leve como para justificar debidamente un cambio de nomenclatura tal. Además, el bagaje teórico e historiográfico sobre el fenómeno cinematográfico de los autores es francamente mejorable, como evidencia la siguiente afirmación referente al cine: "he aquí pues un arte que es moderno de entrada, virgen tanto en el plano estético como en el técnico: un arte que ha nacido *sui generis*, que se ha creado a partir de casi nada y a una velocidad fulgurante" (Lipovetsky y Serroy, 2009, p. 31).

Paradójicamente, los conceptos desarrollados por los autores para categorizar lo que ellos denominan "cine hipermoderno" se revelan como buenas descripciones de elementos que la literatura especializada ha asociado a la cultura posmoderna. Tomando como referente los estudios de cine de Deleuze para bautizar sus conceptos, Lipovetsky y Serroy proponen las siguientes categorías: la "imagen-exceso" (p. 73), que englobaría la duración de las películas, la saturación estética "cuyo fin es el vértigo, la estupefacción del espectador" (p. 74), la preeminencia de "todas las formas de hipertrofia" (p. 74), el uso apabullante de nuevas tecnologías y efectos especiales, el cuerpo como exceso, la violencia exacerbada o la hipersexualización; la "imagen-multiplejidad" (p. 94), un modelo cinematográfico que descansa en un esquivo concepto de complejidad que podría rastrearse en la multiplicación de mercados, la hibridación formal e ideológica de los productos culturales, el dinamitado del relato lineal, la porosidad de los géneros y la inclusión de todo tipo de edades vitales, géneros y etnias; y la "imagen-distancia" (p. 124), que podría resumirse como "guiños, citas, alusiones, referencias: son ya innumerables las películas que acentúan la distancia respecto de ellas mismas, induciendo al espectador a adoptar una distancia parecida respecto de lo que ve" (p. 124), y que los autores identifican en la lógica comercial de las secuelas, la proliferación de *remakes*, *reboots* y nuevas versiones, el auge del metacine y el constante uso de figuras como la parodia y el pastiche.

Lipovetsky y Serroy se muestran más finos acuñando categorías descriptivas que teorizando sobre el concepto general. Sin entrar

en la pertinencia de todos sus ejemplos y observaciones, los dos autores proponen una batería sugestiva de conceptos para balizar el cine posmoderno, si bien remite transparentemente a otras descripciones similares realizadas con anterioridad. Esa tendencia a ser más relevante en la descripción que en la articulación teórica se observa también en el repaso de Esteve Rimbau al cine de *Hollywood*, acotado entre dos hitos escogidos por el autor para abrir y cerrar su corpus: *Jurassic Park* (Steven Spielberg, 1993) y *Avatar* (James Cameron, 2009). El libro de Rimbau (2011) carece de una teorización clara sobre los factores económicos, estéticos, sociales o tecnológicos que condicionan un presunto cine posmoderno. No obstante, a través del comentario del ramillete de películas escogidas como ejemplos significativos de "Hollywood en la era digital", el autor desgrana algunos de los rasgos principales del cine hecho en los últimos veinticinco años.

De esta manera, y a través de categorías de clasificación diversas (tecnologías, lenguajes, géneros o reescrituras, entre otras), del texto de Rimbau se puede deducir lo siguiente: la existencia de nuevas tecnologías que condicionan nuevos modos de representación; la relación entre productos culturales distintos y pertenecientes al universo de la cultura popular; la convivencia de nuevas escrituras fílmicas con estilos heredados de tradiciones de mayor raigambre; el receptáculo genérico como matriz de hibridaciones y mezclas; y la reescritura como rasgo evidente del cine posmoderno.

El problema que presenta este repertorio es evidente: los puntos que lo componen no son propios ni exclusivos del cine con respecto a otras formas expresivas, ni son propios ni exclusivos del cine posmoderno con respecto a otros modos y escrituras fílmicas. Lo primero en realidad no es una objeción, ya que demuestra que el cine se identifica con otras manifestaciones expresivas con un carácter cultural afín. La cuestión espinosa es la segunda: si los rasgos que deben definir el cine posmoderno no lo diferencian de otros regímenes de escritura cinematográfica, ¿qué operatividad tiene este concepto? El obstáculo se puede salvar si se tiene en cuenta un punto de vista que Rimbau pasa por alto: la particular relación que establece el cine posmoderno con su pasado y con otras tradiciones culturales. La manera de actualizar en el presente esas filiaciones da el cariz diferenciador al cine posmoderno.

Quintana señala ese rasgo esencial en su acercamiento al cine

contemporáneo (2011). Lo hace por dos razones: una muy acertada decisión metodológica (centrarse en un aspecto clave del debate, en este caso la tecnología, y no desdibujarse en el resto de elementos del debate sobre el cine posmoderno) y la formulación explícita de una hipótesis de trabajo (considerar cierta tendencia del cine contemporáneo como una revisión del cine de los orígenes). Quintana lo explica así: “las producciones de Hollywood de la época dorada de los estudios desterraron el sistema de atracciones como lógica dominante del cine de consumo y convirtieron los trucajes en un elemento funcional” (p. 20), para luego afirmar que “una de las características esenciales del cine espectáculo contemporáneo radica en su capacidad de subvertir la primacía de la coherencia de la trama como elemento vehicular de la narración” (p. 21). Subversión caracterizada por el regreso de ese sentido del espectáculo al que Quintana alude.

El autor distingue entre un cine de atracciones (posmoderno, y que enraíza con el cine de los orígenes) y un cine de atención (que se vincula con el concepto de cine moderno). Quintana da así una de las claves para afirmar la pertinencia del concepto de cine contemporáneo: la relación que establece con un período de su tradición, en este caso el cine de los orígenes. El cine contemporáneo dialogaría con el cine de los orígenes, apropiándose de elementos expresivos y narrativos que caracterizaron la fisonomía cinematográfica de ese período. Ese diálogo implica desde la asunción de la estética de ese cine hasta la recuperación (irónica o cariñosa) de procedimientos y propuestas de dicho cine.

Esta revisión se cierra con un texto que asume con naturalidad la existencia del objeto cine posmoderno. Es un capítulo incluido en el último volumen de la *Historia general del cine* de la editorial Cátedra, firmado por Vicente Molina Foix (1995). Molina Foix se apoya en la acepción original del adjetivo “posmoderno” utilizada en arquitectura y de las aportaciones de Vattimo para posteriormente introducir una serie de propuestas que tratan de aclarar la noción de cine posmoderno. Para comenzar, una clasificación que distingue entre cine posmoderno europeo “más sucinto, cultista y ritual” (Molina, 1995, p. 152) y un cine posmoderno norteamericano “expansivo, a veces deliberadamente kitsch” (p. 152). Después, el autor describe los rasgos que definen el cine posmoderno: la “desaparición de un cine referencial y canónico” (p. 153), es decir, la ausencia de una

idea rectora del cine; el “trocamiento y posterior recuperación canibalizada del cuerpo de la narración” (p. 153), o en otras palabras, la quiebra de la narrativa lineal y la introducción de las referencias intertextuales como recurso expresivo capital; y la “relativización de ciertos patrones ideológicos o morales” (p. 153), que se concreta en la incorporación de tabúes de contenido y expresión en la creación cinematográfica.

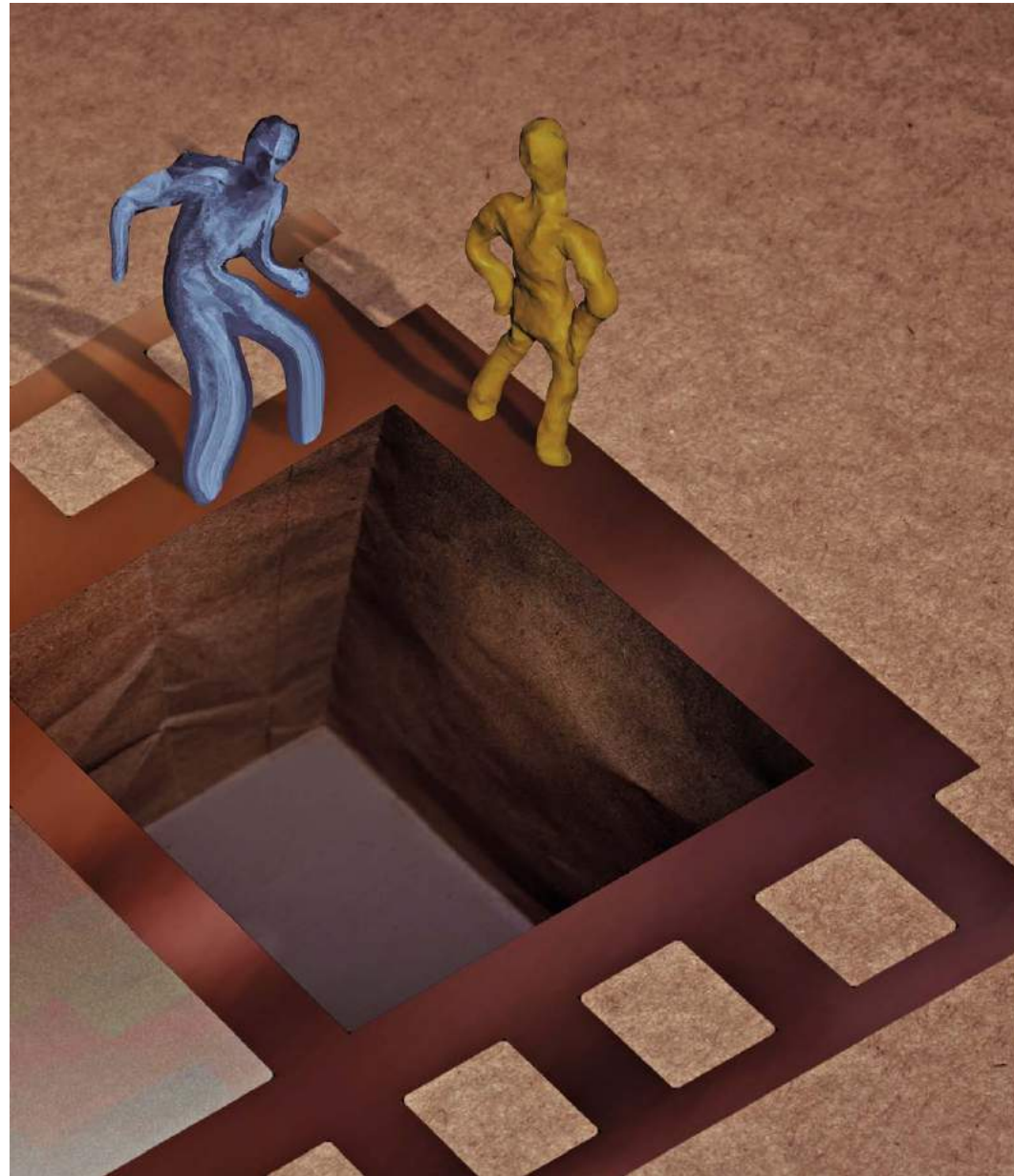
El trabajo de Molina, cuando parece proponer una nueva lista de características del cine posmoderno, en realidad señala cualidades ligadas entre sí que abarcan un espectro amplio de criterios: el fin de una gran narrativa (basada en la concepción del cine como productor de películas comerciales y relatos audiovisuales), de la que se deduce un nuevo uso expresivo de la narración y una reordenación de las pautas ideológicas que rigen el campo cultural. El autor incorpora rasgos que ubican la diferencialidad del concepto de cine posmoderno en la doble problemática del régimen histórico y de la fisonomía cultural. La propuesta de Molina Foix solo carece del rasgo catalogado de básico durante todo este artículo: la peculiar relación establecida con el pasado, en este caso, el doble pasado que conforman el mundo del cine en particular y el mundo de las formas expresivas en general.

Partiendo de las oportunas pero incompletas aportaciones de Quintana y Molina Foix, ha llegado el momento de entrar directamente en el debate que motiva este artículo: la pertinencia (o no) del concepto de cine posmoderno.

4. La pertinencia del concepto de cine posmoderno

El cine posmoderno es un concepto que basa su pertinencia en la operatividad para designar con efectividad un objeto concreto. En este caso, un modo de representación cinematográfica que pueda dar cuenta de determinadas tendencias de producción en el cine realizado en los últimos cuarenta años. Pero, ¿qué clase de objeto designa? El gran riesgo aquí afrontado es generar un concepto para una realidad que no lo necesite. ¿Es cierto que existe un modo de representación cinematográfica vinculable a otras manifestaciones expresivas tildadas de posmodernas, y que a su vez se diferencie de otras tendencias cinematográficas?

Esa pregunta puede responderse a través de los grandes rasgos que



30

Imagen: Jesús Panta

se han ido deduciendo acerca de la cultura posmoderna. El cine posmoderno puede rastrearse en base a las siguientes características: la relación con la tradición cinematográfica en particular, y con otras tradiciones culturales en general, concretada en el uso (con diversas intenciones y declinaciones) de la cita como recurso expresivo básico; la ruptura con la idea institucional del cine (que cristaliza en el desbordamiento de los modelos de película comercial y relato audiovisual, apareciendo fórmulas como la explotación transmedia o las narrativas no lineales, entre otras); y el pluralismo expresivo e ideológico, que supone la irrupción de nuevos modelos de creación, circulación y recepción de las películas en el campo cultural cinematográfico.

Estos rasgos, para funcionar eficazmente en la teoría y la historia del cine, deben ser lo suficientemente sólidos en su diferencialidad. El gran obstáculo reside en el concepto de los "nuevos cines". Dicho concepto se basa en una serie de novedades con respecto a los postulados del sistema institucional, concretados en los siguientes aspectos: "en el nivel de las estructuras narrativas" (Miccichè, 1995, p. 25), el desprecio por el relato que bebía de la organización novelesca; "en el nivel de los procedimientos rítmicos" (p. 25), el rechazo de la transparencia expresiva; "en el nivel de lo fílmico" (p. 27), la ruptura con el principio de borrado de la enunciación; "en el nivel de los mensajes ideológicos" (p. 28), la doble vertiente de un sublimación ideológica a través de la metáfora y de una apuesta por el cine militante; y "en el nivel de las estructuras productivas" (p. 29), la propuesta de una alternativa a los canales clásicos de producción, distribución y exhibición (al menos en el plano teórico). No hay que hacer un gran esfuerzo intelectual para comprobar que estos puntos que caracterizan a los nuevos cines guardan estrecha similitud con los rasgos segundo y tercero propuestos anteriormente para el cine posmoderno. ¿Cómo evitar caer en la tentación de amalgamar todos esos regímenes? Recurriendo al primero de los rasgos formulados para definir el cine posmoderno.

Porque el cine posmoderno lo es en tanto en cuanto se reconozca la relación que establece con las tradiciones culturales y, en concreto, la cinematográfica. Es cierto que los nuevos cines también establecen una relación con la tradición cinematográfica, con sus particulares filias y fobias, y es precisamente esa diferencia en la relación mantenida lo que justifica el concepto de cine posmoderno, ya que, si los nuevos cines explicitan (ya sea en el plano teórico, ya en el plano práctico)

31

una relación de ruptura con una tradición cristalizada en el modo de representación institucional y, en términos más coloquiales, el “cine clásico” producido en el sistema de estudios, el cine posmoderno asume las formas expresivas anteriores y coetáneas, incorporando a los textos fílmicos referencias directas e indirectas a todas esas tradiciones. En otras palabras, donde los nuevos cines basaban esa relación en una jerarquía estética e ideológica, el cine posmoderno la sustenta en el derribo e ignorancia de esas jerarquías.

Un ejemplo concreto puede ilustrar la cuestión: el debate sobre el autor cinematográfico. Se puede observar cómo los miembros de la Nouvelle Vague, una célebre muestra de los nuevos cines, fundamentaron su tarea crítica en la revisión de su panteón cinematográfico, formulando un canon particular en la que la jerarquía era la piedra angular de toda su praxis teórica. Mientras, películas vinculadas al cine posmoderno apuestan por la cita inclusiva de todo tipo de textos, olvidando la figura del autor y eliminando toda clase de clasificaciones estéticas que sancionen unas formas expresivas como mejores o peores que otras. Así, obras que van desde la prácticamente fundacional *Pulp Fiction* (Quentin Tarantino, 1994), que bebe de todo tipo de géneros considerados menores en la ficción popular (desde el *hard-boiled* hasta el de artes marciales), hasta la no menos paradigmática *Scott Pilgrim contra el mundo* (*Scott Pilgrim vs. the world*, Edgar Wright, 2010), que integra en su textura fílmica desde el cómic hasta los videojuegos, muestran la convivencia de formas expresivas bajo unos parámetros ajenos al de la jerarquía estética. Tarantino y Wright constituirían dos casos de estudio muy apropiados a la hora de dirigir el debate conceptual a la discusión de elementos concretos, dadas las características de sus respectivas filmografías.

La pertinencia del concepto *cine posmoderno* descansa en esa mencionada relación que mantiene con otros linajes culturales y la propia tradición cinematográfica. Una relación basada en la ausencia de jerarquías entre formas expresivas y el uso recurrente de la cita como recurso expresivo básico. Igualmente, esa pertinencia se sustenta en un doble nivel. Por un lado, el cine posmoderno sirve como concepto si actúa como documento de un determinado régimen histórico. Por otro lado, si presenta una fisonomía acorde con una determinada escritura fílmica. Así pues, y dado que el régimen histórico está identificado (aunque discutido) y la escritura fílmica designada y diferenciada de otras, parece claro que el concepto de cine posmoderno es pertinente, ya que señala un objeto analizable.

5. Conclusiones

La principal conclusión de este artículo debe organizarse sobre el siguiente eje: sin glosar ni resumir lo expuesto en las páginas anteriores, señalar claramente en qué momento alcanza pertinencia el concepto de cine posmoderno (una vez afirmado que existe dicha pertinencia).

La pertinencia del concepto de cine posmoderno tiene dos pilares básicos: su valor como documento de una época y su carácter de escritura fílmica en contraposición a otros modos o estilos. Es importante recalcar que ambos ámbitos, a pesar de haber sido separados siguiendo un criterio de claridad analítica y expositiva, han de rendir simultánea y conjuntamente. El propio régimen histórico es el que genera las condiciones de existencia de las formas expresivas que le son propias, y una retórica particular es en sí misma un síntoma de unas determinadas circunstancias históricas que, a su vez, se ven influidas por esos estilemas. En vista de todo ello, el cine posmoderno será un concepto operativo en el seno de los estudios fílmicos solo si da cuenta, en el mismo análisis, del texto y del contexto.

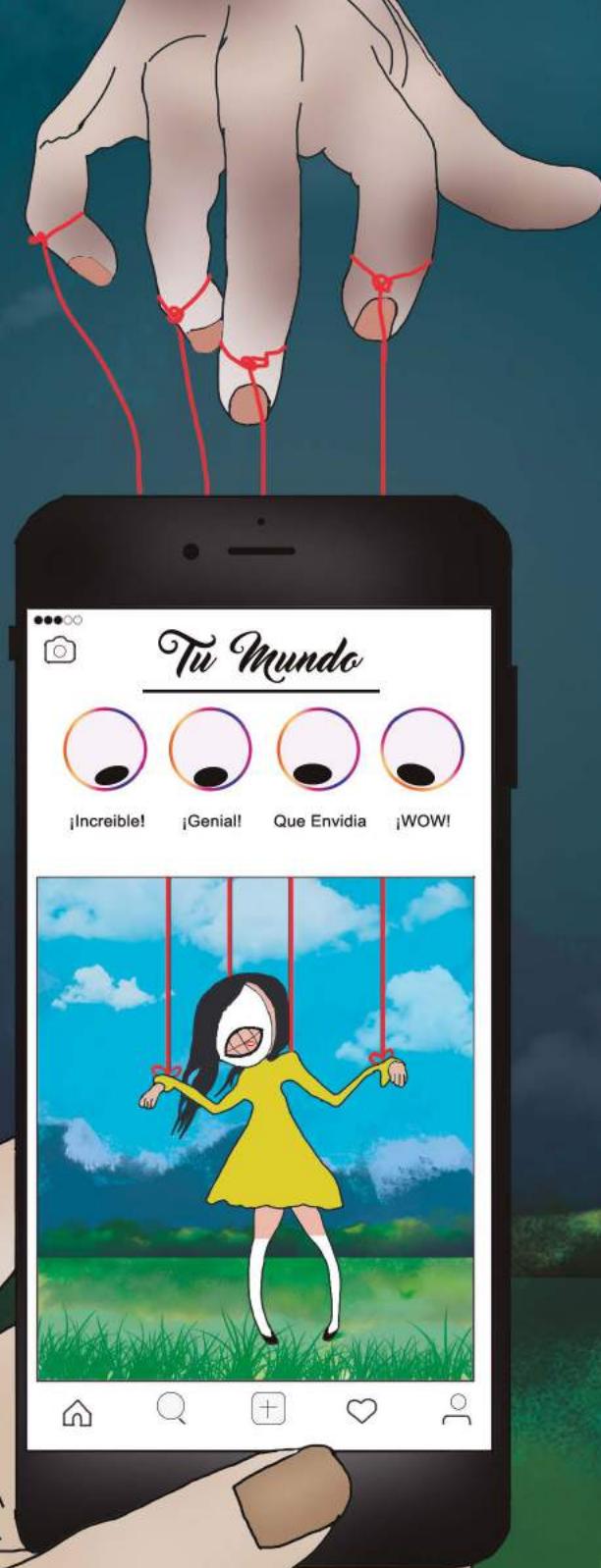
En cuanto al sendero que toca ahora transitar, ya se apuntó algo en el final del epígrafe anterior, al hablar de algunos casos concretos de cine posmoderno. Efectivamente, el turno es para los análisis concretos, para el estudio y discusión de cómo el cine posmoderno toma forma en productos acabados. Ya se ha señalado a Tarantino o a Wright como casos de estudio convenientes, pero existirían muchos más, construyéndose así un corpus de propuestas que podrían edificar empíricamente unos cimientos teóricos que necesitan un posterior desarrollo.

Referencias bibliográficas

- Baudrillard, J. (2010). *Crítica de la economía política del signo*. Madrid: Siglo XXI España.
- Calabrese, O. (2008). *La era neobarroca*. Madrid: Cátedra.
- Calinescu, M. (1991). *Cinco caras de la modernidad: modernismo, vanguardia, decadencia, kitsch, posmodernismo*. Madrid, Tecnos.
- Connor, S. (1996). *Cultura postmoderna: introducción a las teorías de la contemporaneidad*. Torrejón de Ardoz: Akal.
- Foster, H. (2015). Introducción al posmodernismo. En Foster, Hal (ed.). *La posmodernidad* pp. 7-17. Barcelona: Kairós.
- Foucault, M. (1984). *La arqueología del saber*. México: Siglo XXI.
- Gómez A., Rafael (2007). *Cultura audiovisual. Itinerarios y rupturas*. Madrid: Ediciones del Laberinto.
- Habermas, J. (2015). La modernidad, un proyecto incompleto. En Foster, Hal (ed.). *La posmodernidad* pp. 19-36. Barcelona: Kairós.
- Harvey, D. (2004). *La condición de la posmodernidad. Investigación sobre los orígenes del cambio cultural*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Heller, Á. & Ferenc, F. (1998). *Políticas de la postmodernidad: ensayos de crítica cultural*. Barcelona: Península.
- Huyssen, A. (1988). Cartografía del postmodernismo. En Picó, Josep (comp.). *Modernidad y postmodernidad* pp. 189-248. Madrid: Alianza.
- Jameson, F. (1998). *Teoría de la postmodernidad*. Madrid: Trotta.
- Jameson, F. (2015). Posmodernismo y sociedad de consumo. En Foster, Hal (ed.). *La posmodernidad* pp. 165-186. Barcelona: Kairós.
- Lash, S. (2007). *Sociología del posmodernismo*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Lipovetsky, G. & Serroy, J. (2009). *La pantalla global. Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*. Barcelona: Anagrama.
- Lyon, D. (1996). *Postmodernidad*. Madrid: Alianza.
- Lytard, J. (1989). *La condición postmoderna: informe sobre el saber*. Madrid: Cátedra.
- Miccichè, L. (1995). Teorías y poéticas del Nuevo Cine. En Monterde, José Enrique y Rimbau, Esteve (coords.). *Historia general del cine, volumen XI: nuevos cines (años 60)* pp. 15-40. Madrid: Cátedra.
- Molina, V. (1995). El cine posmoderno: un nihilismo ilustrado. En Palacio, Manuel y Zunzunegui, Santos (coords.). *Historia general del cine, volumen XII: el cine en la era de audiovisual* pp. 151-166. Madrid: Cátedra.
- Quintana, A. (2011). *Después del cine. Imagen y realidad en la era digital*. Barcelona: Acantilado.
- Rimbau, E. (2011). *Hollywood en la era digital: de 'Jurassic Park' a 'Avatar'*. Madrid: Cátedra.
- Vattimo, G. (1987). *El fin de la modernidad: nihilismo y hermenéutica en la cultura posmoderna*. Barcelona: Gedisa.
- Wellmer, A. (1988). La dialéctica de la modernidad y postmodernidad. En Picó, Josep (comp.). *Modernidad y postmodernidad* pp. 103-140. Madrid: Alianza.



Imagen: Ana Paula Andrade



La sociedad teatral: presentación del personaje a través de las redes sociales¹

The theatrical society: the performance in social media

Resumen

¿Son las redes sociales causantes del despertar masivo de vanidad en la sociedad? ¿O es el ser humano quien las ha utilizado para satisfacer sus necesidades de aprobación social a través de una vida aparentemente perfecta? Este artículo analiza en qué medida las redes sociales han sido utilizadas como un medio para la creación de apariencias de prosperidad total y obtener el reconocimiento social, a partir del caso de la estrella de Instagram Essena O'Neill, una joven modelo australiana que reveló la verdad detrás de su vida perfecta mostrada a través de su cuenta. Además, se estudia desde el ámbito social qué factores conducen a las personas a desarrollar un comportamiento de exhibición pública irreal. Los resultados contribuyen a comprender la conducta social en torno a la creación de vidas ficticias a través de las redes sociales.

Palabras claves: Redes sociales; apariencias; actuación; espectáculo; sociedad; aceptación social.

Abstract

Are social networks causing massive vanity awakening in society? Or is the human being that has used them to satisfy the needs for social approval through an actuated life? This article analyzes the extent to which social networks have been used as a means of creating total prosperity appearances and get social recognition, based on the Instagram Star Essena O'Neill case, young Australian model who revealed the truth behind her perfect life shown through her account. Also, it is studied from the social field which factors drive people to develop a unreal public exhibition behavior. The results contribute to understanding social behavior about creating fictional lives through social networks.

Keywords: Social networks; appearances; performance; spectacle; society; social acceptance.

Sumario. 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Marco teórico. 3.1. Cultura digital y redes sociales en la actualidad. 3.2. Construcción de la base social para el individuo. 3.3. La presentación del individuo ante los demás. 3.4. El irrealismo y consumismo como corazón de la sociedad. 4. Resultados y Discusión. 5. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Cómo Citar: Ulloa-López, P.; Moreano, A. & Burgos, I. (2018). La sociedad teatral: presentación del personaje a través de las redes sociales. *Nawi. Arte, Diseño y Comunicación*, Vol. 2, n. 1, pp. 37-58.

¹ Esta investigación fue desarrollada en el marco del Grupo de Investigación *Cultura Visual, Comunicación y Decolonialidad* y dentro del Proyecto de Investigación "Imagen y sociedad. La práctica audiovisual como forma de intervención social en América Latina" auspiciado por la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL).

Lourdes Paola Ulloa López
Analí Moreano
Ivonne Burgos
Escuela Superior
Politécnica del Litoral.
Guayaquil. Ecuador.
lulloa@espol.edu.ec
analimoreano10@gmail.com
irburgos@espol.edu.ec

Enviado: 05-09-2017
Aceptado: 16-10-2017
Publicado: 01-01-2018

1. Introducción

Son las 10:00 en cualquier ciudad de América. Las personas caminan y su mirada se alterna entre el horizonte y sus *smarthphones*. Silentes, concentrados, caminando sobre la acera, pero el alma es un permanente espectador de una realidad paralela. Una que se muestra sin errores, sin arrugas, con amaneceres ideales y días soleados. Una realidad donde todo es perfecto. Esa realidad que se vive plenamente en las redes sociales, donde las personas comunes se transforman en referentes de belleza, de estilo y de vida, para millones de seguidores que cada día aprueban con sus *likes* esa realidad que no es más que un espectáculo 24/7.

Esa absorción del imaginario de esa realidad virtual es un cambio de *habitus* de las sociedades modernas, que es más evidente desde inicios de este siglo XXI, donde la Sociedad Red (Castells, 2001) inicia de cara a la revolución de las nuevas tecnologías, que dan la oportunidad a las personas comunes de acceder a medios de comunicación y publicar sus contenidos propios, incluso textos audiovisuales donde se proyecten como los protagonistas de historias fantásticas, fantasiosas o crudas. Todo lo que quieran manejar en sus redes sociales para que sus contactos lo vean. Tal como si se tratara de un espectáculo, cuyos protagonistas de esta puesta en escena son los dueños de los perfiles. Guy Debord (1967) denomina al espectáculo como la sociedad misma, como una parte de ella. También menciona que este, no debe ser considerado un conjunto de imágenes, más bien debe ser visto como una relación social entre personas llevada a cabo mediante imágenes. “Toda la vida de las sociedades, en que reinan las condiciones modernas de producción, se anuncia como una inmensa acumulación de espectáculos. Todo lo que antes era vivido directamente se ha alejado en una representación” (Debord, 1967, p.8). El autor propone una definición más compleja al relacionar el espectáculo con medios de producción y comunicación. Debord plantea que el espectáculo es el resultado de un proyecto de producción existente realizado por la sociedad.

A pesar de que la obra de Debord se remonta al siglo pasado y su mundo era muy diferente al actual, el autor anticipa cambios en la sociedad. Algunas de las tesis que plantea son confirmadas cuando se analiza el desenfrenado crecimiento e impacto que han tenido las nuevas tecnologías, la influencia de las industrias del entretenimiento y la publicidad; el control que ejercen los medios

de comunicación, en la importancia de las fachadas en la vida cotidiana y el desarrollo desmesurado del mundo virtual. Todos estos acontecimientos pueden ser vinculados con las ideas de Debord y reafirman que el modelo social de vida actual ha sido creado como una propia producción del hombre.

De esta forma, si la sociedad es una acumulación y producción de espectáculos, los individuos, así como lo menciona Erving Goffman (1959) en su obra *La presentación de la persona en la vida cotidiana*, son sus actores. Si ellos se creen su actuación y los demás también, entonces se convierte en realidad y por lo tanto esta es relativa. De manera que “lo maravilloso y lo legendario son, en realidad, los auténticos soportes de una civilización. En la historia, la apariencia ha desempeñado siempre un papel mucho más importante que la realidad. Hasta hace algunos años, el “Yo ideal” construido a partir de actuaciones se exhibía personalmente delante de otros individuos. En la actualidad, los avances tecnológicos y el fortalecimiento del internet ofrecen nuevos escenarios a las personas para realizar su actuación, en específico las redes sociales. “Lo irreal predomina en ella sobre lo real” (Le Bon, 2000, p. 55). En esa medida, el predominio de lo irreal al que se refiere Goffman (1959) se traslada a un escenario que no es tangible sino virtual ubicado en las redes sociales que es el nuevo contexto social de los nativos digitales (Piscitelli, 1999). Este espacio virtual brinda nuevas posibilidades para evadir la realidad y dar otro sentido a la vida.

Son espacios para compartir e intercambiar información de todo tipo. La utilización de lo virtual como una versión alterna de nuestra vida real, se ha vuelto una moda al igual que una necesidad nacida de la cultura digital (Zallo, 2011). Es decir, que la sociedad del espectáculo a la que se refiere Debord se traslada a un escenario distinto, a uno que se vive en internet y cuyo escenario son las redes sociales y sus protagonistas los prosumidores que transmiten mensajes en los muros de sus redes sociales. La cultura digital se vive en internet y ha mutado en el transcurso de los años para poder satisfacer las necesidades de las sociedades.

Con esto, ese ciberespacio que no existe en el mundo físico deja de pertenecer a esa categoría y se convierte en una extensión de la realidad percibida. Esta necesidad creada se centra en el hecho de que aquellos que participan en espacios virtuales obtienen un sentido de pertenencia a un grupo social. Asimismo, permite a los individuos

poseer un “escaparate” donde son libres de mostrar su narcisismo. Por lo tanto, “lo que ocurre en el espacio virtual (comentarios, noticias, conversaciones) afecta de forma determinante al individuo en el espacio físico y viceversa” (Díaz, 2011, p. 11), porque el mundo virtual subsidia el mundo real.

Dentro del ciberespacio, pertenecer a una comunidad virtual lleva a las personas a seguir parámetros establecidos por dicho colectivo, dando como resultado la pérdida de individualidad y criterio personal. Algunos autores aseguran que la identidad “se encuentra posicionada en medio de la dialéctica entre el ser real y el ser ideal; lo que hacen las personas no es mostrarse como ellas quieren ser sino como las otras personas les aceptarán mejor” (Díaz, 2011, p. 12). En consecuencia, las personas no adoptan una personalidad diferente sólo ocultan defectos y resalta virtudes, una condición que se ha dado con o sin redes sociales, pero en la actualidad, esa vida perfecta se proyecta en internet para que todos la vean y opinen sobre ella.

2. Metodología

El presente artículo pretende analizar los factores que influyen en el comportamiento de los individuos a través de los medios virtuales. Es decir, se busca conocer las condiciones pasadas y presentes que conducen al ser humano a comportarse de un modo determinado. ¿Es el hombre un producto social o el resultado de sus propias decisiones? ¿Es el comportamiento social independiente de la estructura dominante? ¿La sociedad se basa en apariencias? ¿Son reales las relaciones entre los individuos en los medios virtuales? ¿Qué papel juegan los nuevos medios sociales en la proyección de esta realidad irreal? La contestación a todas estas interrogantes culminará en la comprensión de los motivos que llevan al ser humano a mostrarse tal y como es, o a construir apariencias. Además, se trata de conocer las consecuencias que acarrearán estas actitudes, tanto a nivel social como personal y la influencia que pueda tener sobre ellas la cultura digital.

Por ello, el método a utilizar se basa en analizar, a través de teorías sociológicas, una colección de fotografías pertenecientes a la modelo Essena O'Neill, de su red social Instagram. En estas instantáneas se refleja su comportamiento y la relación con sus seguidores. De esta manera, se busca establecer una relación entre las teorías y la conducta humana exhibida en los medios virtuales, partiendo de aspectos específicos como la formación social, la presentación personal y las relaciones entre semejantes.

Para cumplir con la metodología, se seleccionaron las teorías e ideas planteadas en las obras: *La construcción social de la realidad* de Peter Berger y Thomas Luckmann (1966), *La Presentación de la Persona en la Vida Cotidiana* de Erving Goffman (1959) y *La Sociedad del Espectáculo* de Guy Debord (1967). Además se incluirán las tesis de Ramón Zallo (2011) sobre la cultura digital y Manuel Castells (2001) sobre la Sociedad Red.

3. Marco teórico

Los debates teóricos relacionadas con el impacto de las redes virtuales en la sociedad son innumerables. Sin embargo, este trabajo pretende centrarse en la presentación de la personalidad de los individuos por estos medios. Por esta razón, las obras principales para el análisis pertenecen al ámbito sociológico y al estudio de las repercusiones de las TICs en la sociedad. Igualmente, resulta trascendental incluir como bibliografía secundaria a investigaciones que establecen relaciones entre la tecnología y la sociedad.

Dentro del ámbito de la sociología, las ideas planteadas por Peter Berger y Thomas Luckmann en *La construcción social de la realidad* (1966), aporta para vislumbrar el poder de la estructura social autoritaria sobre los individuos. Ayuda a conocer de qué forma los antecedentes culturales y sociales de cada ser humano influyen en el desarrollo personal. De la obra *Las reglas del Método Sociológico* de Émile Durkheim (1912) se tomaron ideas acerca de las influencias externas a las que se ve expuesto el ser humano. Del sociólogo Erving Goffman se seleccionó la obra *La Presentación de la Persona en la Vida Cotidiana* (1959), donde el autor propone que los individuos actúan con el fin de impresionar a los demás. Por ello, se tomaron en cuenta planteamientos que explican la producción y posterior presentación de personajes. Asimismo, se buscó establecer un vínculo entre los individuos, la sociedad moderna y los medios de comunicación, para lo cual se utilizó el libro *La Sociedad del Espectáculo* de Guy Debord (1967). Para profundizar en los fenómenos de masas producidos en la sociedad contemporánea, se emplearon los principios establecidos por Gustave Le Bon en *La Psicología de las Masas* (1921). Además, se incluyeron los escritos *Vida de Consumo* de Bauman (2007) y *Modernidad e identidad del yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea* de Giddens (1997), para entender el comportamiento consumista de los individuos en la modernidad.

Respecto a las cuestiones tecnológicas, para establecer una definición de las redes sociales virtuales, se acudió al artículo *Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship* (2008) de Danah Boyd y Nicole Ellison. Además, para conocer las modificaciones que han sufrido las relaciones personales debido a las redes sociales, se utilizó el capítulo "Hiperconectado" de la obra *Conectados* escrita por Nicholas Christakis y James Fowler (2010). Asimismo, el libro *Instagram, el ojo del mundo* escrito por el fotógrafo Óscar Colorado (2014), sirvió para estudiar más profundamente la red social Instagram. Además, enfocándose en el tema de los selfies, se eligieron los artículos *Entre el narcisismo y el activismo: visiones del selfie* y *Sobre selfies e investigación algunas consideraciones metodológicas* escritos por la profesora de comunicación, Gemma San Cornelio (2014; 2015), para la revista COMeln. También, se incluirá la tesis de Ramón Zallo (2011) *Cultura digital*, en la que se analizan los factores sociales que han dado paso a la inclusión de las TICs a la vida cotidiana de las sociedades modernas. Finalmente se incluirá la propuesta de Manuel Castells (2001) sobre su planteamiento de la existencia de una Sociedad Red, es decir, analiza como internet es la sociedad misma y como es el presente. Con ello descarta que se trate del futuro o que la conectividad es un suceso que solo vive un grupo. Por último, para integrar diferentes perspectivas acerca de los autorretratos y su influencia en la identidad de los individuos, se tomó la obra *De la cultura Kodak a la imagen en red: una etnografía sobre fotografía digital* de Édgar Gómez Cruz (2012).

De este modo, vinculando las obras planteadas se pretende realizar un análisis complementario y objetivo sobre el comportamiento de los individuos en las redes sociales.

3.1. Cultura digital y redes sociales en la actualidad

En el transcurso del día por lapsos cortos elegidos al azar, millones de personas se dedican a revisar sus cuentas en los diferentes sitios web sociales. En medio de las conversaciones *face to face*, paran para revisar alguna referencia o para simplemente saber lo que sucede con uno de sus contactos. Unos miles se detienen para revisar las cámaras que monitorean lo que sucede en sus casas o para encender o apagar electrodomésticos de sus hogares mientras ellos están en sus trabajos. Las vidas cotidianas de millones de personas tienen una conexión directa o indirecta con la tecnología.

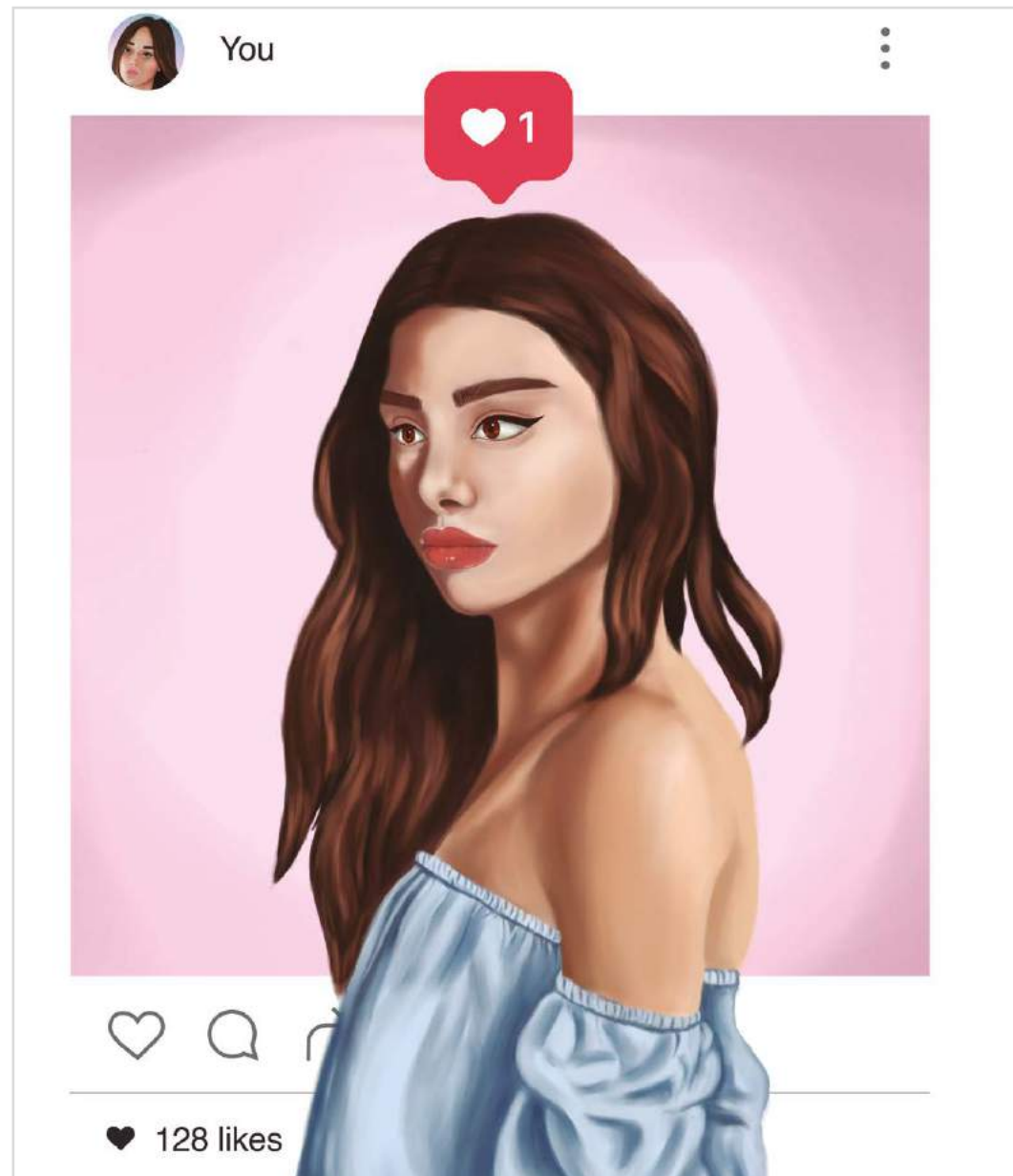


Imagen: Michelle Coello

Internet es el tejido de nuestras vidas en este momento. No es futuro. Es presente. Internet es un medio para todo, que interactúa con el conjunto de la sociedad y, de hecho, a pesar de ser tan reciente, en su forma societal (Castells, 2001, p. 5).

El comunicólogo Manuel Castells veía a internet como un hecho, como una herramienta cercana a la vida de millones de personas, de sociedades enteras. Como el presente. A pesar de que este enunciado se escribió a inicios de siglo, Castells nos daba cuenta de una interacción con la tecnología estrecha para ese entonces. Una en la que no debería haber marginados porque si no se quedarían marginados de la vorágine que implica la Revolución Red (2001). Castells al describir esta revolución de las nuevas tecnologías explica que más que tratarse del arribo de nuevos artefactos a los hogares de las familias se trata de que esta revolución de las nuevas tecnologías de la información son los nuevos medios de comunicación, que permiten en este caso democratizar la información y permitir un libre acceso a la publicación de contenidos. En estos momentos es donde los *prosumer* o prosumidores se convierten en los protagonistas de estos nuevos medios (Scolari, 2008), cuando comienzan a publicar su propio contenido sin depender de las empresas de comunicación y ellos se convierten en las estrellas de sus propios muros o de sus propias *fanpage* con miles de seguidores.

Esto es el resultado de una nueva cultura que nace de la mano de la revolución de las nuevas tecnologías. El experto en el estudio de este tipo de conglomerados, Ramón Zallo determina que la cultura digital nace de las transformaciones del mercado, pero este presenta nuevas alternativas, por ejemplo, para comunicar porque suple necesidades de la sociedad. Las nuevas alternativas a las que se enfrenta el usuario tienen una repercusión directa en un cambio en la cultura y que también logra transformaciones en los usos sociales, la diversidad y las identidades. En este sentido, el autor identifica a esta etapa como la "Era de las redes" (Zallo, 2011, p. 24).

En el mundo actual, alrededor de 2.8 billones de personas poseen al menos una cuenta activa en alguna red social (Kemp, 2015), en consecuencia, esto representa una interconexión entre individuos a gran escala. Danah Boyd y Nicole Ellison (2008), en su artículo *Social Network Sites: Definition, History and Scholarship*, definen a estos sitios web como servicios basados en el internet que permiten a los usuarios construir un perfil público o semipúblico, elaborar una lista

de contactos con los que se comparte una conexión; y ver y navegar por las conexiones de otros dentro del sistema. Debido a que el internet dio cabida a estas nuevas formas sociales, se introdujeron cuatro modificaciones en los tipos de interacciones que existe: la enormidad, el número de personas a las que se puede llegar; la comunalidad, la ampliación a la escala en la que se comparte información; la especificidad, el incremento en la particularidad de las relaciones que se pueden formar y virtualidad y la capacidad de asumir nuevas identidades. Por lo tanto, las redes sociales, se convertirían en una representación de los vínculos reales en el mundo digital y "en esencia, los servicios de redes sociales fundamentalmente reflejan interacciones reales, no virtuales" (Christakis & Fowler, 2010, p. 289). Una de las redes sociales con mayor adopción por parte de las personas es Instagram; conocida como una aplicación destinada para la compartición de fotos y videos. Fue desarrollada por Kevin Systrom y Mike Krieger en 2010. En *Instagram, el ojo del mundo*, Óscar Colorado (2014) menciona que dicha red social en lugar de ser una propuesta nueva ha nacido en realidad como una contestación a las necesidades de los individuos y que tiene antecedentes que se remontan a años atrás con la Lomografía y Hipstamatic. Colorado coincide con Zallo (2011), quien señala que la tecnología avanza en la medida de las necesidades de los conglomerados sociales, en este caso las redes sociales gráficas como Instagram, suplen una necesidad que es la de proyectarse.

Lomografía marcó al inicio de una tendencia llamada fotografía lofi (Low Fidelity) que tiene como características principales la exaltación cromática y modificación tonal y de contraste en las fotografías tomadas por las cámaras LOMO que comercializan. Posteriormente, Hipstamatic conservó el concepto de Lomografía, pero lo llevó a los medios digitales. Su propósito general era crear una aplicación que pudiera replicar los efectos logrados con las cámaras LOMO y comparte una característica particular con Instagram, ya que ambas permiten colocar filtros en las fotografías de los usuarios.

Sin embargo, Instagram ha superado la fama de Hipstamatic y se ha convertido en una aplicación usada por las masas.

Debido a la popularidad de la red social, en la actualidad, el autorretrato vive un auge sin precedentes y se ha transformado en un interesante fenómeno social: "En el siglo XXI hacemos imágenes de nosotros mismos continuamente. Ahora todos somos

autorretratistas. Nos fotografiamos intentando distintas poses, vestidos e incluso personajes: distintas versiones de nosotros mismos para mostrárselas al mundo". (Cumming, 2010 s/n). Con la llegada de las redes sociales apareció una variante del autorretrato: el *selfie*, el cual consiste en un autorretrato tomado por una cámara digital o smartphone y que tiene como propósito ser compartido en las redes sociales.

Cuando el individuo sujeta la cámara por sí mismo se produce un tipo de encuadre, muy similar a una tendencia antes conocida como *egoshot* (fotografía de uno mismo hecha con una cámara digital). (San Cornelio, 2014). Pero es justamente ese tratamiento de la imagen una de las principales características de la cultura del siglo XXI. En este sentido se han impuesto una serie de demandas y atención desmesurada hacia la apariencia personal y la construcción de la identidad.

En el artículo *Contingencies of SelfWorth and SocialNetworkingSite Behavior*, los autores Michael Stefanone, Derek Lackaff y Devan Rosen (2011, pp. 43-44) expresan que las mujeres que miden su valor según su apariencia tienden a subir fotos a internet y establecen relaciones a través de las redes sociales de forma más extendida. Asimismo, el autor Edgar Gómez Cruz, en su obra *De la cultura Kodak a la imagen en red: una etnografía sobre fotografía digital*, menciona:

En los autorretratos no sólo se pone en juego la posición de un yo frente al otro, sino también la reconfiguración de la mirada, el poder, la identidad, la subjetividad y las formas de relación social a través de la construcción de imágenes (2012, p. 174).

Una construcción de la imagen que tiende a ser perfecta con días soleados, rostros fotogénicos y sin complicaciones de ningún tipo. (*Una muestra de una realidad real*, Debord, 1967). De acuerdo con Colorado, "el autorretrato en estas primeras dos décadas del siglo XXI tiene que ver con una sociedad occidental narcisista" (2014, p. 9798).

Sin embargo, en su artículo *Entre el narcisismo y el activismo: visiones del selfie*, Gemma San Cornelio expresa que:

Si bien es cierto que tanto para los jóvenes como los adolescentes la imagen propia juega un papel fundamental, y si tenemos en cuenta que el selfie es una práctica muy feminizada, este podría ser un elemento a considerar a la hora de interpretar sus propias narrativas y no tanto una estigmatización a priori (2015, p. 1).

A pesar de estos argumentos, la psicóloga Glenda Pinto sostiene que "nos gusta que reconozcan nuestra valía, que nos digan lo buenos que somos haciendo esto o aquello" (2015, p. 44). Ello se refleja en las redes sociales cuando los protagonistas de los perfiles publican sus agradecimientos a los comentarios positivos a las fotografías que suben y donde exaltan sus cualidades físicas.

En este sentido, el narcisismo y la apariencia en las redes sociales ha provocado que "numerosas mujeres siguen asentando su valía personal a través de la apariencia física, colocándose en Instagram como objetos publicitarios en un anuncio" (Stefanone, Lackaff y Rosen, 2011, p. 44) creando así, "egobloggers", esa proliferación de blogs sobre tendencias de moda y consejos de estilo, generalmente a cargo de mujeres que se fotografían a sí mismas con su look del día" (Pinto, 2015, p. 44). Essena O'Neill, joven modelo, utilizaba Instagram con este fin. Sin embargo, el 2 de noviembre de 2015, cerró su cuenta de Instagram, después de cambiar las descripciones de sus fotos por textos que revelaban las historias detrás las figuras. Ella aseguraba que lo tenía todo, que a través de sus redes sociales había conseguido la fama que jamás se hubiera imaginado y grandes marcas la contactaron para que trabaje con ellas, y a pesar de todo se sentía miserable. Todo lo que mostraba a través de su Instagram era falso, pero lo necesitaba porque de esta manera obtenía más fama y aceptación por parte de la gente que la seguía (O'Neill, 2015). Básicamente, lo que ella estaba mostrando en su perfil, no era ella, sino una representación construida en base a esas necesidades de aprobación. Era tan sólo un personaje.

3.2. Construcción de la base social para el individuo

En la obra *La construcción social de la realidad*, Peter Berger y Thomas Luckmann expresan que "la sociedad es un producto humano. La sociedad es una realidad objetiva. El hombre es un producto social" (p. 82). Estos dos sociólogos, proponen la teoría de que el hombre no nace siendo parte de una sociedad sino que más bien se moldea de acuerdo con los factores a los que está expuesto desde su nacimiento. A medida que crecen, los individuos experimentan un proceso de *internalización*, "que constituye la base, primero, para la comprensión de los propios semejantes y, segundo, para la aprehensión del mundo en cuanto realidad significativa y social" (p. 163)

En primer lugar, el ser humano nace dentro de una institución ya definida, y este no tiene control sobre ella, ya que “tiene una historia que antecede al nacimiento del individuo y no es accesible a su memoria biográfica” (Berger & Luckmann, 2003, p. 80). Asimismo, en su libro *Las Reglas del Método Sociológico*, Emilé Durkheim, ratifica que “al nacer el creyente ha encontrado completamente formadas sus creencias y prácticas; si existían antes de él, es que tienen vida independiente (1912, p. 38)”. Además, “El actor se identifica con las tipificaciones de comportamiento objetivadas socialmente *in actu*” (Berger & Luckmann, 2003, p. 95), lo que quiere decir, que dentro de la institución existen reglas en donde cada individuo va adoptando un rol, llegando a ser lo que otros semejantes le imponen. De esta manera, si se estuviera tomando como analogía una función teatral, este es el punto donde se van formando los cimientos del teatro y el papel del actor.

En el caso particular de Essena O’Neill, la joven adquirió como institución principal, el mundo de la fama, tomando como medio de difusión las redes sociales. Dentro de estas, existen varios *gurús* de moda y estilo, de los cuales, la joven imitó una serie de comportamientos observados en los perfiles de dichos personajes para caracterizar un rol. En su cuenta de Instagram contaba con 712,000 seguidores (López, 2015), a quienes siempre se les mostraba el lado brillante de la vida de O’Neill. A través de toda esa fama, incluso pudo conseguir que diferentes empresas le pagaran por usar o promocionar sus productos de manera subliminal, mediante las fotos que compartía. A continuación, en la Figura 1, la modelo posa aparentemente natural, con un vestido marinero, bebiendo zumo de naranja y sonriendo feliz y relajada.



Figura 1. Essena O’Neill posando de manera casual.
Recuperada de: <http://www.letsbegamechangers.com/>

Sin embargo, ella revela: Me pagaron \$400 por postear un vestido. Eso fue cuando tenía a lo mejor 150k seguidores, con medio millón de seguidores, yo sabía que muchas marcas online (con mucho presupuesto) pagaban hasta \$2000 por post. No hay nada de malo en aceptar tratos. Sólo pienso que deberían darse a conocer. Esta foto no tiene sustento, no fue una manufactura ética (yo era ignorante en ese tiempo). Los medios sociales no son reales es mi punto. Mantente alerta de las cosas que promociona la gente, pregúntate a ti mismo, ¿cuál es su intención detrás de la foto?¹ (O’Neill, 2015).

Sus palabras denotan pertenencia a otra institución: la del consumismo. En ella, los jóvenes aparecen más expuestos y sexualizados, sometidos bajo la presión de una cultura comercial (Gabriel, 2014). Ella seguía las órdenes de las empresas y estas construían su apariencia e identidad de acuerdo a su conveniencia. Su imagen era vendida y promovida a través de la red social, mientras O’Neill lo aceptaba para obtener la admiración y aprobación de los demás. Como menciona la joven, su foto no tenía sustento, ella era utilizada como un medio para el beneficio de las empresas. Lo que previamente se ha expuesto concuerda con la idea de que “entonces somos víctimas de una ilusión que nos hace creer que hemos elaborado por nosotros mismos lo que se nos impone desde fuera” (Durkheim, 1912, p. 42). En resumen, la modelo paulatinamente fue adoptando conductas que le permitieron involucrarse en el exclusivo mundo del espectáculo virtual, donde ella pertenecía al grupo de los *egobloggers*, otros semejantes que se comportan igual. Sin embargo, decidió abandonar Instagram al tomar conciencia de lo superficial en que se había convertido su vida, porque “cesado de obrar sobre nosotros, aquellas influencias sociales, al encontrarnos solos (...) nos hacen el efecto de algo extraño y no nos reconocemos” (Durkheim, 1912, p. 43).

3.3. La presentación del individuo ante los demás

Si se retoma la analogía de una función teatral, en donde se estableció que los cimientos del teatro y el papel de actor se relacionaban con la teoría de Berger y Luckmann, la presentación de los actores en el escenario se basará en tres ideas principales: la fachada, realización dramática e idealización, planteadas en la obra *La Presentación de la Persona en la Vida Cotidiana* de Erving Goffman (1959). Para ofrecer un buen espectáculo, los actores se esfuerzan en mostrar sus mejores fachadas. En el día a día, las personas se ocultan detrás de máscaras.

1. Traducción propia.

Un mundo de actuaciones después de todo. “Probablemente no sea un mero accidente histórico que el significado original de la palabra persona sea máscara” (Goffman, 1959, p. 13). Por consiguiente, al hablar de fachada se entiende como los elementos utilizados de forma intencional o inconsciente por las personas durante la actuación.

Goffman secciona la fachada en tres elementos bien diferenciados: el medio, la fachada personal y la fachada social. El medio representa, en el caso de una actuación, la utilería. Asimismo, la fachada personal es el maquillaje del individuo y su actitud. Por último, la fachada social es la forma de interacción con sus observadores. Estos tres elementos les permiten a las personas permanecer en una sociedad donde lo que se ve es lo que importa, aunque no solo sea una ilusión. La realización dramática consiste en que la persona, además de mostrar las capacidades y cualidades que dice tener, lo haga de manera instantánea. De esta forma, quienes presencian su dramatización lo van a creer. Asimismo, la idealización de los actores se entiende como “el impulso para mostrar al mundo un aspecto mejor o idealizado de nosotros mismos” (p. 10). Es decir, las personas buscan presentarse como la mejor versión de ellos mismos, así como ejemplificar las mejores dotes de entre sus significantes. Por lo tanto, buscan sobresalir ante los demás, aunque sus acciones no representen sus pensamientos.

En la Figura 2, se aprecia a O’Neill, con un vestido blanco y una elegante joyería; posando sonriente, maquillada y con el cabello en ondas. A pesar de lo que se muestra en la foto, ella expresa:

Por favor dale me gusta a esta foto. Me puse maquillaje, ondulé mi cabello, con un vestido apretado, grande e incómoda joyería...Me tomé más de 50 fotos hasta que conseguí esta, pienso que te gustaría, luego edite una selfie por años en algunas aplicaciones solo para poder sentir de aprobación social de ti. No hay nada real acerca de esto (O’Neill, 2015).²

A través de su mensaje, se percibe la inconformidad que la joven sentía al presentarse así, y a pesar de ello, lo hacía para recibir la aprobación de los demás. Su maquillaje, peinado y vestimenta conforman su fachada y, aún detrás de esa máscara, no se sentía segura. Tuvo que realizar varias tomas y editarlas hasta quedar satisfecha con el personaje que iba a mostrar.

² Traducción Propia



Figura 2. Selfie de Essena O’Neill.
Recuperada de: <http://www.letsbegamechangers.com/>

Como fue mencionado en la definición de realización dramática, el intérprete debe representar su personaje de manera instantánea. Esto hace a Instagram, la herramienta ideal para realizar ese cometido. O’Neill compartía la foto y sus seguidores la veían al momento, sin imaginar todo el trabajo que había requerido para conseguir el *selfie*. Finalmente, su fachada y su realización dramática culminaron con la idealización de su personaje, utilizando todos los medios posibles para que sus seguidores la vieran perfecta.

3.4. El irrealismo y consumismo como corazón de la sociedad

Con la analogía planteada anteriormente, se culmina con la idea de un gran show donde se estudia la relación entre los individuos y el medio en que se desenvuelven. En la obra *La Sociedad del Espectáculo*, Guy Debord describe que la sociedad se ha convertido en una acumulación de espectáculos. Él plantea que:

El espectáculo, considerado en su totalidad, es a la vez el resultado y el proyecto de un modo de producción existente. No es un suplemento al mundo real ni su decoración superpuesta. Es el corazón del irrealismo de la sociedad real. Bajo todas sus formas particulares, información o propaganda, publicidad o consumo directo de entretenimientos, el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante. (1967, p. 9).

Aun cuando la obra pertenece al siglo XX, el filósofo francés mencionaba cómo los individuos se convertirían en representaciones irreales de sí mismos para satisfacer las exigencias de la actual sociedad moderna y dominante. Si consideramos a estos individuos como actores, podríamos denominar a la sociedad misma como el escenario donde ellos se desenvuelven y a otros individuos como su público. Como expone Anthony Giddens en su libro *Modernidad e identidad del yo*, "la modernidad es un orden postradicional en el que a la cuestión ¿cómo he de vivir?, hay que responder con decisiones tomadas cada día sobre cómo comportarse, qué vestir, qué comer y muchas otras cosas" (1995, p. 26). Es decir, que los individuos deben escoger cómo presentar a sus personajes cada día para poder satisfacer la demanda de sus semejantes.

En la actualidad, las redes sociales son un medio para la producción de espectáculos. Como Debord menciona: "el espectáculo constituye el modelo presente de la vida socialmente dominante" y el modelo presente de vida es el de una sociedad consumista. Facebook, Twitter e Instagram no solo son presentados como medios de comunicación, sino que representan también nuevas formas de consumo. Cuando compartimos nuestras aficiones, información o fotos cada día, estamos enfocando nuestra vida al consumismo. Queremos ser vistos, queremos que nos vean, vendemos, compramos y estamos siempre actualizados. En su obra *Vida de Consumo* Zygmunt Bauman habla de la "sociedad de consumidores", una sociedad donde se promueve y se alienta un comportamiento consumista. Asimismo, la sociedad no hace diferencias de edad, género ni posición social. Todos pueden ser consumidores o productos a la venta. Como explica el autor: "El propósito crucial y decisivo del consumo en una sociedad de consumidores no es satisfacer necesidades, deseos o apetitos, sino convertir y reconvertir al consumidor en producto, elevar el estatus de los consumidores al de bienes de cambio vendibles" (Bauman, 2007, p. 83).

Es decir, que, para poder integrarse a la sociedad de consumidores, un requisito es ser un producto antes que un productor. Uno mismo se convierte en un bien de consumo y se hace vendible a sí mismo bajo su propia responsabilidad; la sociedad no brinda ningún apoyo sino que solo aprueban y desapruaban.

La joven modelo, Essena O'Neill, era un miembro de esta "sociedad de consumidores". Ella presentaba espectáculos cuando caracterizaba su personaje ficticio y compartía sus fotografías por medio de

Instagram. Como se mencionó antes, la modelo era pagada por empresas para lucir sus marcas y difundirlas a sus seguidores a través de las fotos. De forma inconsciente, la joven había convertido de ella misma un producto que mostraba a la sociedad para conseguir aprobación de ellos.

Tomando como ejemplo la Figura 3, se observa a la modelo posar en cuatro diferentes posiciones, manteniéndose sonriente en todas. Busca expresar belleza, elegancia, naturalidad y felicidad en este collage, decorado además con un filtro y luces brillantes.

Sin embargo, a pesar de lo maravillosa que es la fotografía, la modelo revela: "Nada es más inspirador que una falsa sonrisa posando para una cámara, creando un collage de ti misma y colocando luces brillantes por encima" (O'Neill, 2015). Todo lo que creíamos al ver de la foto resultó ser una mentira. Una mentira que O'Neill construyó, maquilló, produjo y presentó para sus seguidores. Así como en un show, utilizó "luces" para resaltar su personaje. Había pasado su vida al mundo virtual, un medio en el que la construcción de algo falso parece ser más fácil. De esta manera se abrió camino hacia un público más amplio, con el fin de satisfacer su creciente necesidad de exposición y aplauso. Sin embargo, ella expresa su adicción a las redes sociales y se retracta de su comportamiento al comprender lo solitaria y superficial que se había vuelto su vida.

Pasé de los 12 hasta los 16 años deseando recibir la validación de los números en una pantalla. Pasé la mayoría de mi adolescencia



Figura 3. Collage de fotos de Essena O'Neill.

absorta en mí misma y tratando desesperadamente de complacer a los demás. De los 16 a los 19 me autoedité para hacer ver que mi vida era hermosa, positiva y brillante. He decidido dejarlo, dejar los títulos educativos destinados a crear conciencia y quiero empezar algo importante (O' Neill, 2015).³

4. Resultados y Discusión

La cultura digital ha colocado a los individuos frente a una disyuntiva, que radica en hacer o no pública su vida. Pero, ¿los más jóvenes realmente se plantean esta interrogante? Datos del INEC (2014) señalan que, si bien Facebook es la primera red social de Ecuador, porque tiene el mayor número de usuarios en el país y supera los ocho millones de cuentas activas, Instagram ha tenido un crecimiento destacado en los últimos años. El estudio FindaSense (2016), realizado en 6 países de América Latina, entre ellos Ecuador, además de España, determinó que Instagram es la tercera red social que más utilizan los jóvenes ecuatorianos.

Ante esto tenemos un escenario social distinto a los demás contextos en los que se desarrolló la cotidianidad de la Humanidad. Por primera vez, los individuos se enfrentan a una sociedad que tiene una nueva perspectiva, porque son un grupo de personas que han crecido rodeados por la tecnología y sus progresivos avances. Ello les ha permitido comunicarse de una forma distinta porque ahora ellos incluyen en la trasmisión del mensaje unas herramientas como las redes sociales, que además son el contexto social donde se desenvuelven y donde esperan la aceptación de los demás, los cuales se ven reflejados a través de *likes* o del número de visualizaciones que puedan sumar los videos colgados en sus perfiles.

Ese interés por lograr la aprobación de los demás los ha llevado a vivir una realidad aspiracional, una que no es real. Una en la que los amaneceres son perfectos y donde jamás se pone en tela de duda su buena apariencia o sus capacidades, donde todos los días son felices, una vida que los ha convertido en una nueva sociedad del espectáculo en línea.

El número de seguidores les permite tener un mejor estatus y logra que las grandes marcas conviertan a simple usuarios en rostros de promoción de sus productos, porque el *branding* ya no se vive solo en los medios tradicionales, sino que los nuevos medios sociales son los nuevos protagonistas de esta guerra de las marcas por ubicarse

3. Traducción Propia

en el *top of mine* de los usuarios. Para ello las redes sociales son una herramienta en la que permiten mostrar sus productos y a los nuevos productos, que son las estrellas de las redes sociales.

Pero esta cruzada por conseguir la aprobación de los demás no se parece a las otras batallas que ha librado la Humanidad. Esta la libra el individuo como tal, no como parte de un conglomerado. El colectivo existe para el individuo, pero como el grupo del cual debe obtener su aprobación. Y es justamente esa característica que destaca Castells (2000) quien señala que esa individualización de la sociedad derivará en que los conglomerados humanos cada vez sean más fragmentados, más individualizados, lo que pone en riesgo la concepción de sociedad, como se la conoce en la actualidad.

En este sentido, Baudrillard (1978) expone cómo las personas buscan simular algo que no es verdad, simulan tener riqueza y autoridad con prendas o tecnología que les cuesta adquirir. El filósofo francés señala que la cultura es la base de la simulación, lo que coloca a los individuos en yuxtaposición a la realidad. Por ello, al vivir en una constante fantasía, a las personas se les hace cada vez imposible discernir entre lo real y lo irreal.

5. Conclusiones

En este artículo se han analizado diferentes teorías y se ha planteado la analogía de una obra teatral, constituida por tres elementos fundamentales: el escenario, los actores y el público.

Las personas conforman una sociedad teatral. En su totalidad la sociedad es un producto humano, que se ha ido formando basado en criterios impuestos por otros individuos a través de la historia.

Y, aunque los principios sociales cambien, el deseo de las personas por ser aceptados se mantiene intacto. Por tal razón, se convierten en actores, creando personajes que se apeguen al tiempo y a las circunstancias vividas. Ellos tratarán por cualquier medio de complacer a su público, y recibir su aprobación. Es así como la sociedad se convierte en una gran obra de teatro, en la que cada uno de sus actores pretende resaltar sobre distintos escenarios.

La personalidad del individuo se forma a través de las reglas impuestas por la estructura social dominante. A medida que éste

se desenvuelve en un entorno específico, va adoptando roles que le permiten permanecer o pertenecer a un grupo privilegiado. De acuerdo con su rol, el individuo ratifica su personalidad empleando medios y herramientas que sustentan sus acciones.

Es decir, levantan una fachada, se esconden detrás de máscaras que los protejan y les brinden seguridad durante su show. La vestimenta, la joyería y los bienes materiales, junto con los modales y actitudes de la persona, conforman su presentación ante el público. Y, de ese modo, convencen a los demás de que su representación es completamente real e instantánea.

Por lo tanto, la actividad humana no es más que un gran espectáculo. Los individuos producen distintos personajes cada día para satisfacer las exigencias de otros miembros de la sociedad. Y las redes sociales constituyen el nuevo medio para presentarse. En este sentido, representan un escenario de mayor impacto. Facebook, Twitter o Instagram se han convertido en medios de consumo masivo dentro de una sociedad moderna donde predomina el consumismo. En la actualidad, estas redes virtuales sirven como herramienta para la promoción y exhibición humana, mas no son causantes del comportamiento de los individuos y el narcisismo que se transmite por medio de ellas.

La Sociedad que está inmersa en esa sobreexposición de una identidad o imagen irreal corre el riesgo de no poder reconocer la realidad y vivir inmerso en ese contexto creado por los dueños de las cuentas de las redes sociales. También esta batalla por lograr la aprobación de los demás no logra que conciba a los demás como sus semejantes sino como sus jueces, por lo tanto, emprende una cruzada individual para ganar la aprobación de los demás. Esta situación sobreexpone a los seres humanos a una individualización, lo que generará una sociedad fragmentada.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (2009). *La cámara lúcida. Nota sobre la fotografía*. Buenos Aires: Ediciones Paidós Ibérica. S.A.
- Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro*. Madrid: Kairos
- Bauman, Z. (2007). *Vida de consumo*. México: Fondo de Cultura Económica.
- Berger, P. & Luckmann. (2003) *Construcción Social de la Realidad*. Buenos Aires: Amorrortu editores.
- Boyd D. & Ellison N. (2008). Social Network Sites: Definition, History, and Scholarship. *Journal of ComputerMediated Communication* (13), 210-230.
- Bruno, N., Gabriele, V., Tasso, T. & Bertamini, M. (2014). 'Selfies' reveal systematic deviations from known principles of photographic composition. *Art & Perception*, 2, 4558.
- Castells, M. (2001). Internet y Sociedad . *La Factoría* , 12.
- Castells, M. (2000). *La era de la información: economía, sociedad y cultura. Vol. 1 La sociedad red*. Madrid, Alianza.
- Castells, M. (2 de junio de 2012). *Universidad Oberta de Catalunya*. Recuperado de Universidad Oberta de Catalunya: <http://www.uoc.edu/web/cat/articles/castells/castellsmain12.html>
- Christakis , N. & Fowler, J (2010). Hiperconectados. En N.Christakis & J. Fowler (Ed.), *Conectados*. México: Santillana Ediciones Generales S.A.
- Cole Zimbron, M. (2009). Redes Sociales o Comunidades Virtuales: un fenómeno de masas abordado desde el psicoanálisis. Recuperado de <https://desdeeldivan.wordpress.com/2009/07/06/redessocialesocomunidadesvirtualesunfenomenode-masasabordadodesdeelpicoanalisis/>
- Colorado, O. (2014). *Instagram, el ojo del mundo*. México: OscarEnFotos Publishing
- Cornelio, E. (2015). ¿Autenticidad o autopromoción en las redes sociales? *C OMeIn (Revista de los estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación)*, (49).
- Comming, L. (2010). *Ego: The Strange and Wonderful World of Self-Portraits*. Recuperado de <https://flowerysam.wordpress.com/2011/08/02/ego-the-strange-and-wonderful-world-of-self-portraits/>
- Debord, G. (1967). *La sociedad del espectáculo*. Francia: BuchetChastel.
- Durkheim, E. (2001). *Las reglas del método sociológico*. México D.F. :Fondo de Cultura Económica México.
- Díaz, V. (2011). Mitos y realidades de las redes sociales. *Prisma Social*.
- El Universo. (2015). "Autopasión" virtual. *La Revista*, 44-45.
- Fenda Sense. (3 de Noviembre de 2015). *Mitos y verdades sobre los teens en América Latina y España*. Recuperado de <http://ec.findasense.com>: <http://ec.findasense.com/insights/blog/ec/presentamos-estudio-sobre-los-jovenes-en-el-entorno-digital-en-latinoamerica-y-espana-8533>
- Gabriel, Fleur. Sexting, selfies and selfharm: Young people, social media and the performance of selfdevelopment [online]. *M edia International Australiá, Incorporating Culture & Policy* (151). ISSN: 1329878X.
- Giddens, A. (1997). *Modernidad e identidad del yo: el yo y la sociedad en la época contemporánea*. Barcelona: Ediciones Península S.A.
- Goffman, E. (1959). *The Presentation of Self in Everyday Life*. En E. Goffman, *Performances* (p. 1330). Nueva York: Doubleday & Company, Inc.
- Gómez Cruz, . G. (2012). *De la cultura Kodak a la imagen en red: una etnografía sobre fotografía digital*. Barcelona: Editorial UOC.
- INEC. (2014). *Ecuador en Cifras*. Quito: INEC.

- Kemp, S. (2015). *Digital, Social and Mobile in 2015*. Recuperado de <http://wearesocial.net/blog/2015/01/digitalsocialmobileworldwide2015/>
- Le Bon, G. (2000). *Psicología de las masas*. Madrid: Ediciones Morata, S.L.
- Losh, E. (2014). Beyond Biometrics: Feminist Media Theory Looks at Selficity. Recuperado de http://d25rsf93iwlmgm.cloudfront.net/downloads/Liz_Losh_BeyondBiometrics.pdf
- López, M. (2015). La estrella de Instagram revela sus engaños. Recuperado de http://elpais.com/elpais/2015/11/03/estilo/1446547570_629565.html
- Martín, M. (2002). La tiranía de la apariencia en la sociedad de las representaciones. *Revista Latina de Comunicación Social*, 5(50).
- O'Neill Esena (2015). Was paid \$400 to post a dress. [Publicación de Instagram]. Recuperado de <http://www.letsbegamechangers.com/>
- Rettberg, J. (2014). *Seeing Ourselves Through Technology*. United Kingdom: Palgrave Macmillan.
- San Cornelio, G. (2014). Sobre selfies e investigación algunas consideraciones metodológicas. *COMeIn (Revista de los estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación)*, 38.
- San Cornelio, G. (2015). Entre el narcisismo y el activismo visiones del selfie. *COMeIn (Revista de los estudios de Ciencias de la Información y de la Comunicación)*, 42.
- Scolari, C. (2008). *Hipermediación*. Barcelona: Gedisa.
- Stefanone, M. Lackaff, D. & Rosen, D. (2011). *Contingencies of Self-Worth and Social-Networking-Site Behavior*. CYBERPSYCHOLOGY, BEHAVIOR, AND SOCIAL NETWORKING Volume 14, Number 1-2, 2011ª Mary Ann Liebert, Inc.
- Tajfel, H., & Turner, J. C. (1979). *An integrative theory of intergroup conflict*. In W. G. Austin, & S. Worchel (Eds.), *The social psychology of intergroup relations* (pp. 33-37). Monterey, CA: Brooks/Cole.
- Zallo, R. (2011). *Estructuras de la comunicación y la cultura: Políticas para la era digital*. Madrid: Gedisa.



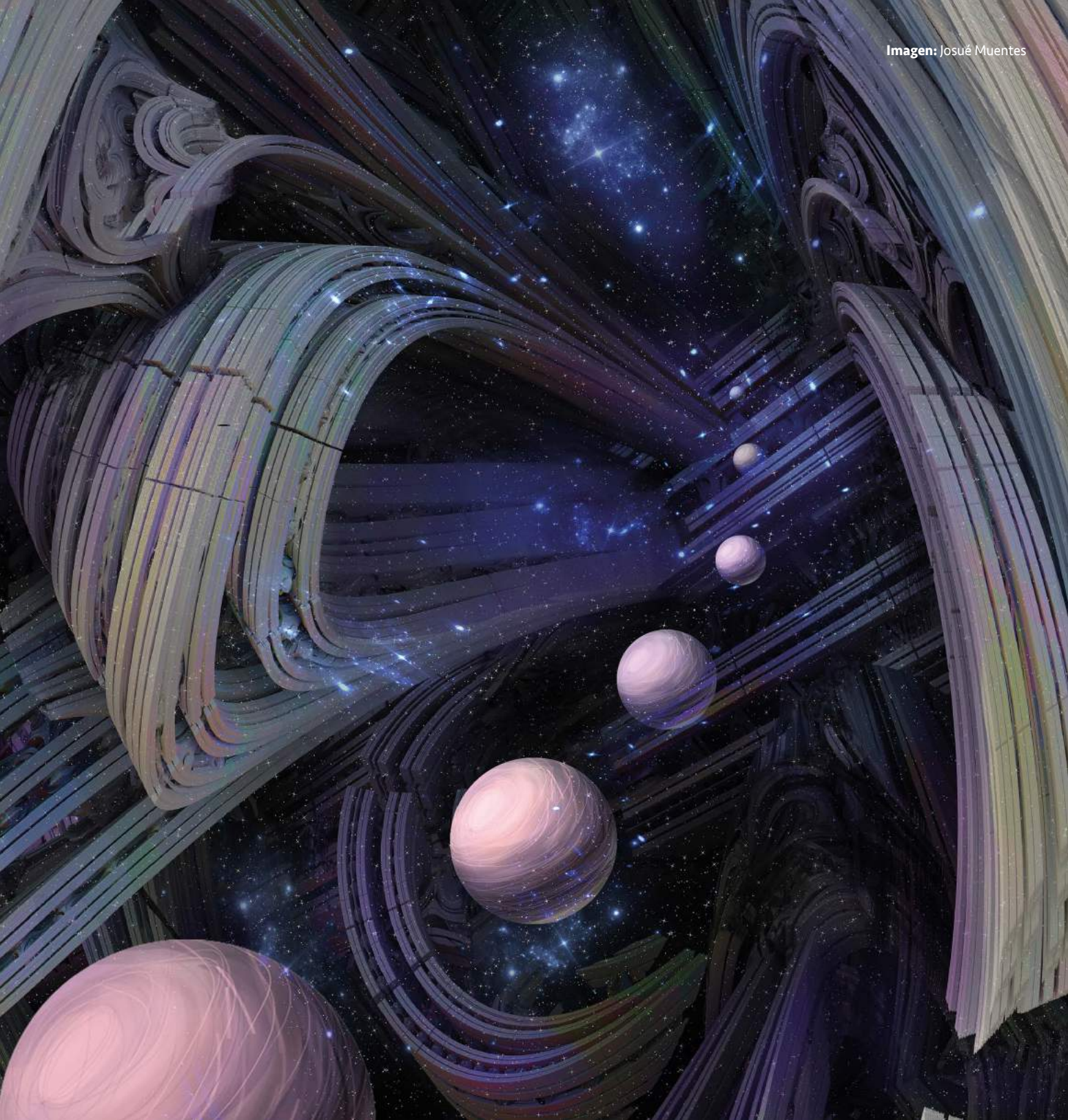


Imagen: Josué Muentes

Zambrano Unda, Héctor Marcelo (2017).
Imagen digital y tecnología.

Imagen digital y tecnología

Digital Image and technology

Resumen

El presente texto expone las características y propiedades de las imágenes digitales, que se oponen a ciertas propuestas actuales que celebran la superación de órdenes sociales mecanicistas y remarcan las posibilidades que abre la presente era tecnológica, en la que el ser humano produce, distribuye y consume representaciones visuales. El objetivo del texto es desarrollar teóricamente estas características para enriquecer las discusiones sobre la articulación entre imágenes digitales y tecnología.

Palabras claves: Control; diseño; retículas; representaciones visuales.

Abstract

The present article exposes characteristics and properties of digital images that oppose to current proposals that celebrate the overcoming of mechanistic social orders and highlight the possibilities opened by the present technological era, in which human beings produce, distribute and consume visual representations. The objective is to develop theoretically these characteristics to enrich and improve discussions about articulation between digital images and technology.

Keywords: Control; design; grids; visual representations.

Héctor Marcelo Zambrano Unda

Universidad Tecnológica
Indoamericana.

Ecuador. Quito.

marcelozambrano@uti.edu.ec

Recibido: 01-10-2017

Aceptado: 07-12-2017

Publicado: 01-01-2018

1. Introducción

Actualmente, la tecnología cubre una gran parte de los aspectos de la vida de los seres humanos, especialmente dentro del ámbito de las comunicaciones y principalmente en el campo de la comunicación visual. John Moravec (2013) propone la configuración de una sociedad “tecnologizada” que prioriza la innovación y la producción de conocimiento en un contexto organizado por la sociedad de la información. Esta sociedad, a la que Moravec define como sociedad 3.0, supera los órdenes marcados por visiones mecanicistas de sociedades anteriores (como la sociedad 1.0 basada en el determinismo o la sociedad 2.0 fundamentada en la información) en las que prevalecía la producción en serie –tanto de objetos como de personas– y una organización jerárquica vertical en términos de producción y distribución de conocimiento.

Para el autor, la sociedad 3.0 se encontraría determinada específicamente por la conceptualización y la planificación de la realidad a través del uso productivo de la tecnología. Desde esta perspectiva, la idea de “prosumidor” (articulación de las palabras productor y consumidor) superaría la organización vertical de la producción de conocimiento, y los objetos fabricados en la sociedad 3.0 se caracterizarían por su capacidad de personalización (customización) rompiendo la serialidad de la producción en masa de las sociedades anteriores, superando, de esta forma, el orden mecanicista de éstas a partir de la idea de un entorno irreductiblemente conectado y en permanente cambio.

La orientación hacia la planificación de la realidad que, siguiendo a Moravec, caracterizaría a la sociedad 3.0, resaltaría uno de los principales elementos de la configuración de esta sociedad: el diseño de la realidad o de la visión del mundo (Cobo & Moravec, 2011; Moravec, 2013). Este diseño podría ser entendido en términos de interfaces y mecanismos visuales a través de los cuales se establecen contactos y conexiones significativas entre representaciones, conceptos y acciones en el mundo. Y por tanto, sería posible señalar que los elementos que jugarían un rol preponderante en esta orientación hacia el diseño en la sociedad 3.0 serían las imágenes digitales, desplegadas a través de las pantallas de los dispositivos digitales.

Sin embargo, a partir de un análisis de las particularidades de las imágenes digitales, se puede visibilizar una creciente tendencia hacia la invisibilización de ciertos rasgos aparentemente superados por la sociedad 3.0 que, no obstante, aún se mantienen presentes en los procesos descritos. El artículo desarrolla estas características en forma de mapeo conceptual con el propósito de iniciar un acercamiento crítico hacia las definiciones y transformaciones de la relación entre imagen y tecnología.

2. Marco Teórico

2.1. La representación de lo tecnológico

Una de las características significativas de la tecnología en la actualidad es su ubicuidad, es decir, su permanente presencia en casi todas las actividades cotidianas. Esta omnipresencia obliga al ser humano a generar el sentido de los aparatos o dispositivos tecnológicos mediante procesos que se definen por una lógica de representación a través de dos formas diferentes. En principio, estos dispositivos tecnológicos generan invariablemente sentido a través de su uso, es decir, definen sus significados a partir de sus posibilidades funcionales: un televisor es un aparato que tiene sentido en relación a su función o utilidad principal, mirar imágenes en movimiento; una imagen digital genera un sentido particular en relación a las propiedades de la información desplegada en tanto imagen que comunica algo. Pero también, los dispositivos tecnológicos generan sentido en relación a sus capacidades de representación, de re-presentar o volver a colocar en presencia un concepto o un significado que remite a un referente ausente (Hall, 2003, p. 16), es decir, el sentido de los dispositivos tecnológicos puede enlazarse además con sentidos, significados o conceptos que no necesariamente se encuentran presentes en ellos.

En este sentido, el presente artículo se refiere a este proceso de representación, por una parte, como (re) presentación de sentidos en los términos, en la medida de lo posible, absolutos de las propiedades de la información desplegada en forma de imágenes digitales; y, por otra parte, como re-presentación de sentidos y significados subyacentes, que permitirían el enlace con sentidos y significados ausentes o, en última instancia, no perceptibles.

Actualmente, son evidentes las estrategias de conformación y configuración de las representaciones de y desde lo tecnológico, especialmente si se presta atención a las pantallas de los dispositivos digitales. Estas representaciones se han desplazado desde el *esqueumorfismo* (la utilización de representaciones de interfaces analógicas en entornos distintos al original) hacia el diseño plano (*flat design*), con el fin de flexibilizar las representaciones visuales de las interfaces y que éstas puedan adaptarse a los distintos formatos de los dispositivos digitales móviles –las pantallas de *tablets*, *ipods*, *smartphones* o computadores portátiles manejan distintos tamaños y resoluciones que diversifican en gran medida los formatos de los dispositivos.

El diseño plano busca minimizar el espacio de representación en términos formales a casi fundamentalmente figuras geométricas y colores planos en las interfaces. A pesar de que la utilización de esta forma plana de diseño no es algo nuevo, se puede señalar que la aparición de la interfaz Metro (conocida también como *Modern UI* o interfaz de azulejos) del sistema operativo *Windows 8* de *Microsoft*, marca la generalización del diseño plano en los dispositivos digitales. Este tipo de diseño se fundamenta en las funcionalidades y en las necesidades de optimización de los dispositivos táctiles (funcionalidades hápticas) que necesitan grandes espacios sensibles al tacto. En este sentido, el uso de elementos figurativos pequeños y sombras o iconos detallados (*esqueumorfismo*) entorpecerían la funcionalidad de la operación táctil. El diseño plano incrementa la funcionalidad desde una estética particular en detrimento, sin embargo, de lo propiamente estético.

La composición con grandes cajas de colores planos e iconos sin detalles refuerzan la idea de una representación geométrica de la interfaz. De esta manera, la tecnología se representa desde lo geométrico como una nueva forma de racionalización espacial y como una nueva manera de objetivar las acciones a partir del diseño simplificado de la interfaz. En este sentido, las características del diseño plano descansan en las estrategias representacionales de lo geométrico como algo distanciado de la realidad (en tanto representaciones “reales” basadas en el *esqueumorfismo*) y separado de lo natural.

Por tanto, es posible señalar que el punto de partida de este principio representacional es la artificialidad de un soporte continuo, plano y calculado, fundamentado a partir de una estructura geométrica sobre la cual se ubican elementos de manera ordenada y regular, es

decir, sobre una superficie dividida regular y geoméricamente de manera reticular. Desde las teselas de los antiguos mosaicos hasta los píxeles de las pantallas actuales, la representación de lo tecnológico ha estado determinada por este principio representacional.

La lógica de representación de lo tecnológico a partir de este principio estructural se advierte en las actuales imágenes digitales de los dispositivos electrónicos. Las pantallas de los diferentes dispositivos mantienen una lógica reticular de representación que va más allá de la simple composición espacial de elementos.

Lo tecnológico, al presentarse como geométrico y reafirmar su separación de lo natural, se define como reproducible (Benjamin, 1989, p. 18), como modalidad de repetición (Krauss, 1996, p. 32) y como simulacro (Rutsky, 1999, p. 4), es decir, lo tecnológico separado de lo funcional –en tanto instrumento– y mucho más cercano a lo ambiental –en relación a la ubicuidad de lo tecnológico, según se señaló– colocando al sentido del tacto junto al sentido de la vista como los elementos directrices de lo sensible y, por tanto, de lo cognitivamente aprehensible.

Esta concepción de lo tecnológico como representación de una cierta artificialidad a partir del principio modular de las imágenes digitales, debido a su importancia y ubicuidad, transforma la manera en la que se vive y trabaja, modifica la forma en la que se accede a la información, y, por tanto varía significativamente las estrategias con las cuales se configuran las formas de producción de conocimiento (Cobo, 2016, p. 19).

2.2. La imagen digital sobre la retícula

La generalización del uso de dispositivos electrónicos en una gran parte de las actividades cotidianas marca la emergencia y hegemonía de un elemento fundamental en el mundo contemporáneo: la imagen digital. Según se señaló, este elemento se encuentra determinado por una lógica estructural reticular. En este sentido, Lev Manovich (2005) propone entre varios principios de los medios digitales, tres factores que relacionan la retícula con la imagen digital.

El primer factor es el de representación numérica, toda imagen digital está conformada por una cantidad determinada de código y puede ser descrita formalmente (matemáticamente) y por tanto estar sujeta a manipulación, edición de código o control algorítmico.

Para que las imágenes puedan ser descritas en términos de representación numérica o dígitos, es decir, para que se transformen en digitales, deben atravesar un proceso de conversión, de traducción o desplazamiento desde lo analógico hacia lo digital. Este proceso, según apunta Manovich, consiste en dos pasos fundamentales: el muestreo (*sampling*) y la cuantificación (2005, p. 72).

En el primer proceso la imagen se divide, bajo el principio estructural reticular propuesto, en muestras o datos en intervalos regulares que se registran en un momento determinado, en un espacio, con un tiempo y un procedimiento específico. Es importante en este proceso la regularización de los intervalos de cada muestra para estabilizar su digitalización, de otra forma, por el contrario, alguna irregularidad en la toma de datos mantendría una cierta organicidad de las muestras, como en las imágenes *pixeladas*, que distanciaría el proceso de su consideración artificial.

El siguiente proceso cuantifica los datos, es decir, a cada una de las muestras obtenidas se les asigna un valor numérico, de la misma forma en la que se asignan valores a un sistema de coordenadas. Este proceso está determinado por la transformación de datos continuos en datos discretos (los datos continuos son valores determinados de forma inestable y variable, pueden tener valores fraccionados o incluso pueden estar definidos por cualidades; los datos discretos, por el contrario, son datos exactos y enteros).

En este proceso, los datos continuos se estabilizan en conjuntos de datos precisos, en código binario los datos continuos se transforman en ceros y unos. En el caso de las imágenes, los datos continuos como las tonalidades de grises o las degradaciones cromáticas se transforman en píxeles, es decir, se establece una estructura reticular a partir de la cual se dividen los datos continuos transformándolos en módulos con propiedades y características exactas (*píxeles*). Los intervalos en los que se dividen los datos continuos determinan la frecuencia del muestreo, que en el caso de las imágenes estará determinada su resolución o cantidad de información capturada en una muestra o en un módulo de datos discretos.

El otro principio es el de modularidad, Manovich lo denomina como estructura fractal, es decir, una estructura que puede ser replicada de forma exacta en diferentes escalas y está compuesta por un conjunto de muestras discretas. En este sentido, las muestras discretas en una imagen digital pueden mantenerse ensambladas en grandes objetos

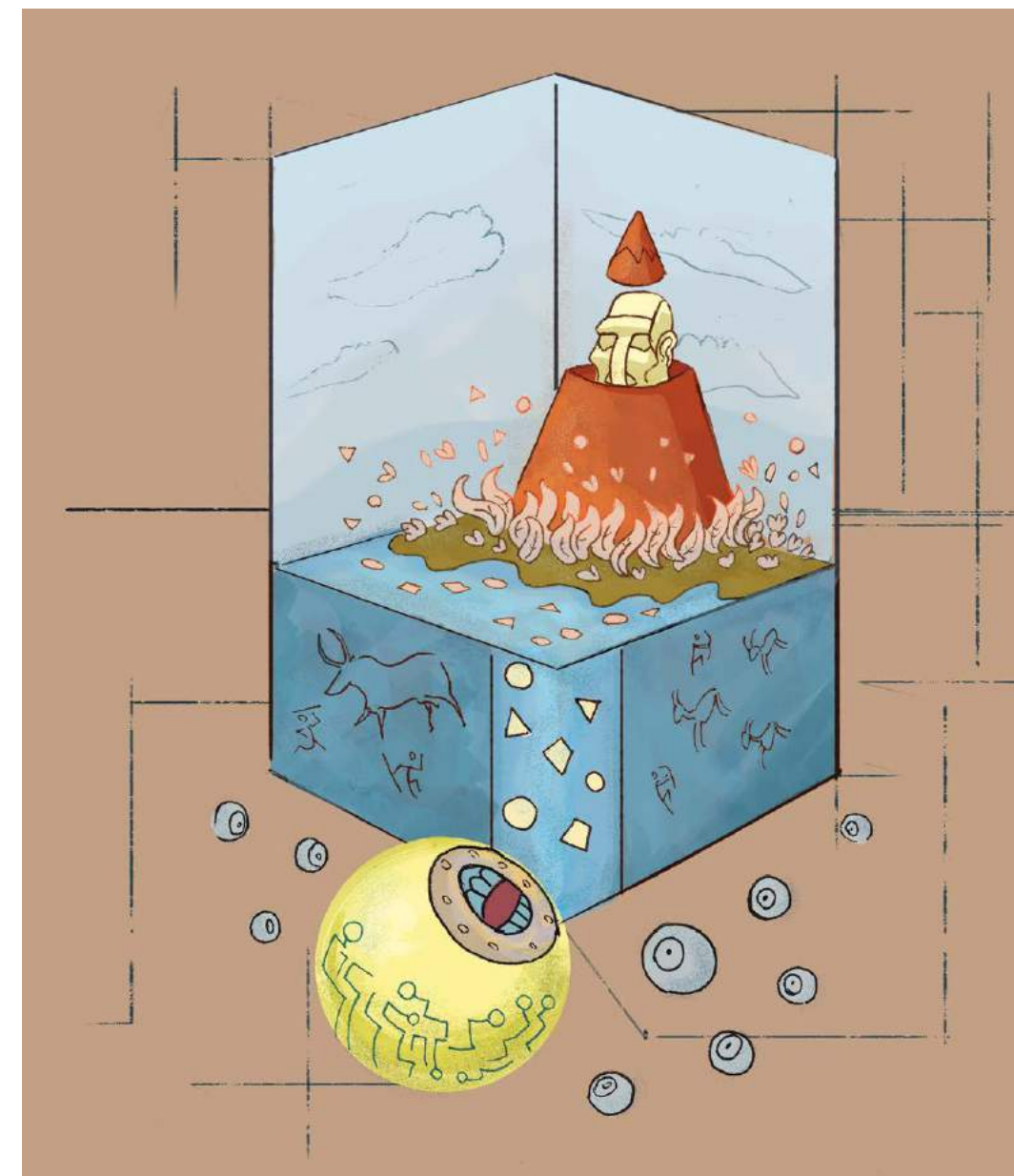


Imagen: William Guevara

(como las imágenes digitales) sin perder su identidad particular y su capacidad de edición en conjunto o separadamente (Manovich, 2005, p. 75). De igual forma, el conjunto total de píxeles (como objetos o imágenes digitales) puede ensamblarse en objetos más grandes, mantener su identidad e información particular y su capacidad de edición por separado. Se mantiene la capacidad de edición tanto en el todo como en las partes.

El principio de modularidad de una imagen digital puede comprenderse mejor al analizar la forma en la que son tratadas las imágenes digitales con un *software* de edición de imágenes como *Photoshop*. Esta aplicación entiende la imagen digital como un conjunto separado de capas (*layers*), es decir, un conjunto separado de partes que pueden ser a la vez tratadas como módulos independientes con características distintas, pero que comparten propiedades comunes.

Las capas tienen la particularidad de sobreponerse unas a otras para permitir que la información se visibilice y que no se encuentre oculta o sobrepuesta al determinar la opacidad de cada capa, de esta manera, es posible editar cada uno de los módulos de manera independiente, lo que divide la imagen digital en distintos elementos y permite la posibilidad de incluir datos adicionales (*metainformación*) en cada capa y, por tanto, en la totalidad de la imagen digital.

Ahora bien, en este punto se puede señalar que las características de una imagen digital estarían definidas como un conjunto de datos discretos expresados formalmente, ordenados a través de una estructura reticular que contiene información que puede ser editada por separado o en conjunto y además comprende una estructura de módulos que sostiene un mecanismo de representación por capas, es decir, cada capa de una imagen digital contiene elementos e información específica que trabajan, junto con otras capas, en el proceso total de representación de la imagen.

Esta definición, según los principios expuestos por Manovich, se mantiene presente en la noción actual de imagen digital. Los memes que circulan por las redes sociales, por ejemplo, mantienen este principio modular de representación por capas. Los memes parten de una imagen original que se transforma al añadir capas de sentido adicionales, que pueden ser anclajes de elementos textuales o incorporación de nuevas imágenes que cambian o aumentan la posibilidad de generación de sentido de la imagen como un todo, o como la suma del sentido de las capas de información.

Esta noción propuesta de imagen digital permite el acercamiento a otra forma de entender las representaciones visuales en el ámbito digital, ya no desde la consideración de la imagen como una unidad fija, estable e inmóvil, sino desde la idea de una representación lábil, divisible y en permanente movilidad, es decir, la imagen digital entendida desde el prosumidor que no solamente la configura y edita sino también la consume e interpreta.

El tercer factor que propone Manovich es la lógica de la base de datos que opera en la estructura de lo tecnológico digital. Si las imágenes digitales están compuestas por datos discretos en forma de muestras en intervalos regulares y *metainformación*, estos datos pueden ser ordenados en listas inteligentes que permiten el acceso, la manipulación y la edición con mayor facilidad. La lógica de la base de datos no sólo se establece en la estructura de las muestras, sino además en la manera en la que operan y son utilizadas las propiedades de las imágenes (Manovich, 2005, p. 283).

Los lenguajes de programación trabajan en función de esta lógica, especialmente, los lenguajes de programación orientados a objetos (como *C*, *C#*, *Java* o *Python*). Estos lenguajes operan a través del reconocimiento de objetos como entidades que poseen características y atributos determinados, y que trabajan a partir de operaciones de bases de datos y de métodos a ser aplicados sobre la información de las bases de datos, como la utilización de bibliotecas o librerías, o el trabajo con módulos separados (objetos) que formarán parte de un todo. Este paradigma de programación es particularmente utilizado para la definición de interfaces gráficas de usuario que operan fundamentalmente con imágenes digitales.

Ahora bien, existe un elemento que atraviesa toda esta noción de imagen digital, la contiene y, a la vez, la configura: la retícula. La retícula es parte de la definición de lo tecnológico, en tanto, representación estructural de la artificialidad de la tecnología, y de la separación –tal vez imaginaria– entre naturaleza y tecnología. La retícula representa y define la división en intervalos regulares de los datos continuos en muestras discretas, como el orden de los píxeles de la estructura reticular de una imagen digital. Así, al contener información, *metainformación* y datos discretos, la retícula los ordena bajo la lógica de la base de datos con el propósito de acceder fácilmente a ellos y con el fin de mantener orden y control en la gestión de la información.

La retícula, por tanto, representa lo tecnológico desde sus características estructurales y desde sus posibilidades de control de la información.

2.3. La retícula en el espacio tecnológico

Según lo señalado, cada muestra o cada módulo de una imagen digital, en última instancia, es un píxel. Por tanto, la palabra píxel, acrónimo de *picture element*, se traduce como “elemento de una imagen”, es decir, en sentido estricto, un píxel es uno de los componentes que conforman una imagen. Sin embargo, de acuerdo al contexto en el que apareció y debido a su carácter específico dentro del campo informático, el uso del término píxel se ha limitado a la denominación de la mínima unidad de información en una imagen digital, que además permite, al operar también como unidad de medida, expresar sus dimensiones.

En una imagen digital, los píxeles se encuentran reunidos de forma ordenada dentro de una estructura geométrica sobre la cual interactúa de forma simultánea el conjunto total de píxeles formando imágenes. Así, la posibilidad para identificar figuras dentro de esta trama depende de la regularidad y el orden de los elementos que se encuentran organizados dentro de la retícula. La imagen se construye, de esta forma, por síntesis a partir de una matriz de píxeles, es decir, la imagen se forma a partir de un principio estructural reticular.

Una estructura reticular es un sistema ortogonal que divide un plano bidimensional en módulos o pequeñas unidades espaciales que mediante su reiteración integran la totalidad de la información que contiene. Esta división crea una matriz compuesta por líneas horizontales y verticales que al ser asignadas con valores determinados, hacen más fácil la posibilidad de acceder a un módulo específico mediante la ubicación de sus coordenadas espaciales.

En este sentido, una estructura reticular es un sistema de control que pretende racionalizar la organización espacial y brindar una base lógica a la información desplegada en el espacio, y su propósito fundamental es conservar la regularidad y mantener el orden de sus elementos y, por tanto, de la información contenida.

Para Josef Müller-Brockmann (1982), un sistema reticular implica un deseo de sistematizar, de clarificar, de penetrar en lo esencial, de cultivar la objetividad más que la subjetividad, y de racionalizar los

procesos de producción técnica (p. 10), es decir, intenta mantener el control de los procesos de representación desde una perspectiva formal a través de la organización del espacio como un elemento fijo y estable.

La retícula mantiene la homogeneidad y la regularidad del espacio como “una matriz de unidades equivalentes repetibles, cada una exterior a la otra” (Foster, 2006, p. 630), por tanto, regula, enmarca y asegura los aspectos formales inherentes a la representación y estandariza, con el propósito de *taylorizar* o dirigir con fines instrumentales y de control. Así, el principio estructural reticular, como forma de representación de lo tecnológico, no sólo organiza elementos sino además controla los procesos a través de los cuales se establecen procesos representacionales.

Rosalind Krauss (1996) realiza un análisis de las estructuras reticulares en el arte de principios del siglo XX, e identifica la existencia de una oposición entre espíritu y materia en estas estructuras. En principio, según su argumentación, las retículas son esencialmente antimiméticas y antirreales debido a su carácter plano y geométrico, es decir, al no existir la imitación fiel de la realidad, la retícula representa una materialidad diferente a la del orden de los objetos naturales y se definen, por tanto, autorreferencialmente a sí misma desde la propia superficie de la imagen (p. 23).

En la primera mitad del siglo XX, varios artistas influenciados por una concepción modernista del mundo y afectados aun por rezagos espirituales decimonónicos, adoptaron el uso de la retícula como una forma de enlace con lo Universal y la relacionaron, a través de la pintura, con la búsqueda del Ser, del Conocimiento y del Espíritu (Krauss, 1996, p. 24). El estricto orden del principio estructural reticular conlleva la idea de una existencia con algún tipo de significado y, por consiguiente, la necesidad de hacer inteligible ese significado. En este sentido, las estructuras reticulares se encuentran en el centro de la paradoja entre lógica material y creencia o fantasía.

Para Krauss, la imposibilidad de resolución de esta paradoja se mantiene presente de forma ambigua en las estructuras reticulares. Por un lado, representa la posibilidad de la retícula de extenderse hacia el infinito en todas las direcciones y hacer que esta opere desde la imagen hacia fuera, para permitir, en consecuencia, el reconocimiento de la existencia de un mundo más allá de la propia materialidad de la imagen. Y por otro lado, el desplazamiento

visual de la retícula desde sus límites externos hacia el interior, posibilita la representación de la escisión entre la imagen y la vida, como una proyección del espacio de la imagen sobre sí misma. Esta ambigüedad, señala Krauss, mantiene las dos nociones en tensión permanente (1996, p. 33).

Ahora bien, las imágenes formadas a partir de estructuras reticulares sobre la que descansan elementos a los que se podrían definir como píxeles, además de la oposición espíritu-materia propuesta por Krauss, se aproximan a la identificación de una relación dialéctica entre las representaciones visuales y la tecnología en el interior de su principio estructural.

Si la retícula representa de forma geométrica y ordenada lo antinatural –al descartar ciertas dimensiones de lo real– resulta difícil no relacionar estas estructuras con una cierta artificialidad, que al oponerse lógicamente a lo natural nos refiere un ámbito calculado y construido técnica o matemáticamente.

El esquema de una imagen o de una representación con los rasgos geométricos de un objeto se relaciona de forma directa con un ámbito técnico, con algún tipo de intervención instrumental que permitiría acortar o aumentar la diferencia entre la imagen y su referente, y, en consecuencia, mantener presente la idea de que es una construcción elaborada técnicamente.

Desde esta perspectiva, la retícula se establece como la representación de esta artificialidad, de su forma calculada de producción, complementa la definición de tecnología como instrumento y excluye, en lo posible, la mimesis de su principio de representación. Sin embargo, mantiene la ambigüedad planteada por Krauss entre el reconocimiento de algo más allá de la retícula y la separación desde sus límites hacia dentro.

2.4. Interfaces, representaciones y organización del mundo

El estudio de la manera en la que se organiza el mundo en términos de sentido, se fundamenta en el enfoque representacionista de la Teoría Cognitiva, que señala que para el ser humano resulta improbable la posibilidad de aprehensión del mundo que le rodea, existiendo únicamente la posibilidad de construcción de modelos o representaciones mentales a partir de las cuales se elabora el sentido de las cosas del mundo (Scolari, 2004, p. 87).

Estas construcciones mentales que funcionan como modelos operativos no están completas, son más simples que la realidad que representan, es decir, las representaciones que imitan la realidad en la mente de los sujetos atraviesa por un proceso de estructuración simbólica y, por tanto, se esquematizan.

De esta forma, la mente ordena e interconecta los datos esquematizados, fragmentados y desconectados que recibe de su acercamiento a la realidad, y forma esta suerte de representación incompleta que *operativiza* la aprehensión del mundo. La mente llena los vacíos de esta *incompletud* y estructura relaciones y enlaces entre los datos recibidos (Scolari, 2004, p. 87).

El objetivo de este proceso de estructuración simbólica de la realidad es comprender las entidades del mundo e interactuar con ellas de una manera simple a través de la economización del esfuerzo en la identificación de representaciones. Así, el uso tanto de metáforas como de analogías se hace necesario como instrumento del pensamiento para aprehender modelos de sentido desconocidos y transferirlos a modelos familiares o ya conocidos.

Ahora bien, esta forma de estructurar simbólicamente las representaciones mentales del mundo tiene una relación directa con el ámbito de lo tecnológico y con las interfaces de los dispositivos digitales. En términos de interfaz de usuario, la metáfora del escritorio (el *desktop* o pantalla de inicio del sistema operativo Windows hasta la versión 7) parte de este principio de traslación de sistemas de conocimiento desconocidos hacia modelos ya familiares. Hacia 1970, Xerox introduce esta interfaz gráfica de usuario con el objetivo de familiarizar a los primeros usuarios de computadores personales con el funcionamiento de las interfaces digitales. La idea se basa en la puesta en práctica del *esqueumorfismo* o la representación digital de medios o interfaces analógicas, según se había señalado. Así, la metáfora del escritorio se visibiliza en forma de oficina, con sus accesorios representativos como las carpetas (*folders*), los archivos (*files*), la papelera (*trash*) y el escritorio (*desktop*) como pantalla principal contenedora que abarca todos los elementos.

El sistema opera de tal forma que se aprehende –a partir de representaciones tanto visuales como conceptuales– un sistema desconocido a través de la aprehensión de un modelo familiar, como la representación de la oficina en la que se fundamenta la metáfora de la interfaz de escritorio. Pero este mecanismo de aprehensión de la realidad no se detiene en la organización mental de la realidad.

El sistema trabaja en la mente del usuario de forma similar a las operaciones de objetos representados en la realidad, los archivos se guardan en carpetas de manera análoga a las carpetas reales y descansan en alguna librería ubicada en la memoria del computador, como el sonido de un papel que se arruga cuando vaciamos la papelera de reciclaje (en el caso de las cámaras fotográficas digitales sucede algo parecido, se puede escuchar el sonido que haría el obturador de una cámara réflex convencional cuando capturamos una imagen).

El sistema configura, por tanto, la realidad a partir de las estructuras simbólicas creadas en forma de representación por el sujeto. Así, la metáfora de la oficina marcó la manera en la que se entendieron las primeras computadoras personales, como dispositivos enlazados casi invariablemente a un entorno laboral de oficina (cabe recordar que los primeros dispositivos de comunicación móviles fueron lanzados comercialmente como oficinas móviles).

Sin embargo, como señala Scolari citando a Ted Nelson, el exceso de uso de metáforas en los diseños de interfaces limita el desarrollo de las mismas al permitir el aprendizaje del usuario a partir de la aproximación en lugar de posibilitar y ampliar la comprensión, frenando la coherencia del sistema (Scolari, 2004, p. 107).

Pero, “al cortocircuitar la laboriosa y explícita comunicación verbal con interfaces [visuales] de diseño” (Stephenson, 2003, p. 56), el sistema colabora con una comprensión mucho más sencilla y simple con el propósito de facilitar de alguna forma la experiencia del usuario. La diferencia entre ingresar un número determinado de comandos para conseguir que un conjunto de datos almacenados en una dirección de la memoria del computador pase a otra dirección, y el arrastrar y soltar un conjunto de iconos en otro lugar del escritorio en un computador.

Stephenson plantea el desplazamiento desde la línea de comandos de los primeros sistemas operativos comerciales (*prompt*) hacia la popular interfaz gráfica de usuario (*GUI*) como el incremento de una capa semiótica entre el usuario y la máquina a través de la transformación de todo el ámbito digital (Stephenson, 2003, p. 63), que incluye todas las operaciones y todas las actividades digitales, en forma de imagen estructurada modularmente según se señaló.

De la misma forma en la que opera la noción de imagen digital propuesta por Manovich, este desplazamiento convierte todo

sistema informático en imagen digital a través de la interfaz gráfica de usuario, con todas sus características y propiedades, como su capacidad para editarse individualmente y/o en partes (la *customización* o personalización del entorno gráfico) o la posibilidad de incluir *metainformación* en todos sus archivos como parte básica de su funcionamiento (creación y organización de bases de datos desde donde recuperar información), y finalmente, conservar en su estructura interna el principio reticular como paradigma formal, con sus asociaciones de orden y búsqueda de objetividad sobre la subjetividad de las formas orgánicas.

3. Conclusión

La propuesta de una sociedad 3.0 que superaría otras formas de configuración social y estructural, tiene importantes repercusiones en distintos ámbitos de acción, como en la educación o en la producción, distribución y consumo del conocimiento, sin embargo, las mismas consideraciones que pretenden superar la sociedad 3.0, como la serialidad frente a la personalización, la horizontalidad frente a la verticalidad, y principalmente la orientación hacia la planificación y el diseño, se mantienen todavía en permanente reproducción en las imágenes y representaciones visuales en la era digital según se ha desarrollado, pero bajo una constante tensión que provoca la invisibilidad de sus términos.

La modularidad de la estructura reticular sobre la que se despliegan las imágenes digitales, opera bajo esta tensión, como observa Krauss, la ambigüedad que mantiene la retícula entre la exterioridad y la autoreferencialidad, determina la dinámica de la estructura eclipsando, en este caso, la visibilización de cualquier tipo de artificialidad, en otras palabras, la densidad de información de cada módulo aleja a la imagen de lo artificial –de la visibilización de una estructura compuesta por datos discretos– y acerca la idea de lo orgánico o de una representación de lo “real” –definido por datos continuos. Las imágenes digitales en alta resolución mantienen las características antes descritas, aunque se consideren como representación cada vez más cercana a la realidad. La propensión de la imagen digital desde su estructura reticular, según lo señalado, tiende hacia el exterior (hacia fuera) para mimetizar (fusionar) la representación con la realidad –los televisores inteligentes, por ejemplo, reducen casi hasta su desaparición el marco de sus pantallas con este fin, al igual que las pantallas de los dispositivos digitales móviles.

De esta forma, la personalización de los entornos digitales en la sociedad 3.0 que aparentemente supera la producción serial de las sociedades anteriores, es cuestionada por el orden, la regularidad y la posibilidad de repetición de las imágenes digitales basadas en estructuras reticulares. La modularidad estructural de las páginas web, convierte a los dispositivos y aparatos tecnológicos en intuitivos y amigables, invisibilizando el control, la rigidez y la homogeneización de los gestos, los movimientos, los actos y las prácticas de los usuarios de estos dispositivos.

Toda representación digital se ordena y organiza en una retícula, se vuelve cifra, dato, susceptible de ser manipulado, compartido, controlado y vigilado. El orden impuesto por la retícula propone una suerte de negociación a través de la interactividad de las interfaces, que no es otra cosa que la invisibilización de los términos de la misma negociación –toda lógica de programación se encuentra invisible al usuario, el back-end de la programación web. La horizontalidad heterárquica que aparenta romper la verticalidad en el proceso de generación y consumo de conocimiento, propia de la sociedad 3.0, se enfrenta a la problemática de la alfabetización digital. Aún debe mantenerse presente el sostenimiento de una estructura vertical en relación a centros que desarrollan tecnología y periféricas que ofertan cada vez más consumidores y usuarios.

El advenimiento de una sociedad “tecnologizada” ha transformado una gran cantidad de ámbitos en la vida del ser humano a partir de la ubicuidad de los dispositivos digitales, permitiendo la emergencia de una sensación de control –todos controlan y personalizan sus dispositivos y entornos inmediatos– así, la idea de control desaparece, se invisibiliza, cuando se asume que el control lo tiene el usuario, quien opera y manipula los dispositivos.

Sin embargo, las imágenes de las pantallas de los aparatos tecnológicos se encuentran presentes permanentemente, ocultando algo sin ocultar nada. Entonces, solo un acercamiento crítico a estas imágenes y sus representaciones permitirá volver visible lo invisible.

Referencias bibliográficas

- Benjamin W. (1989). *Discursos interrumpidos*. Buenos Aires: Taurus.
- Cobo, C. (2016). *La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento*. Montevideo: Debate.
- Cobo, C. & Moravec, J. (2011). *Aprendizaje Invisible. Hacia una nueva ecología de la educación*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Cortés, J. (s/f). ¿Qué son los memes? Introducción general a la teoría de los memes. Recuperado de <http://biblioweb.sindominio.net/memetica/memes.html>
- Foster, H, et al. (2006). *Arte desde 1900, modernidad, antimodernidad, posmodernidad*. Madrid: Akal.
- Hall, S. (Ed.) (2003). *Representation. Cultural Representations and Signifying Practices*. Londres: SAGE.
- Krauss, R. (1996). *La originalidad de la vanguardia y otros mitos modernos*. Madrid: Alianza Editorial.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Moravec, J. (2013). *Knowmad Society*. Minneapolis: Education Futures.
- Muller-Brockmann, J. (1982). *Sistemas de retículas*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Rutsky, R. L. (1999). *High Techne. Art and Technology from the Machine Aesthetic to the Posthuman*. Minnesota: University of Minnesota Press.
- Scolari, C. (2004). *Hacer Click. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales*. Barcelona: Gedisa.
- Stephenson, N. (2003). *En el principio fue la línea de comandos*. Madrid: Traficantes de sueños.

La forma sagrada. Las formas ancestrales como expresión viva en la ritualidad contemporánea

The sacred form. Ancestral forms as a living expression in contemporary rituality

Resumen

El presente texto refleja un acercamiento al uso y significación de *la forma* como elemento visual, desde una concepción ligada a la dimensión simbólica del pensamiento indígena americano y la lógica del ritual. La observación participativa en actividades y ceremonias rituales realizadas por iniciativa de colectivos e individuos relacionados con tradiciones indígenas colombianas (principalmente la *Mhuysqa* de la región central colombiana), ha permitido un contacto contemporáneo con esta perspectiva ancestral. Se concluye con una reflexión acerca de la profundidad de las manifestaciones visuales presentes en el contexto del ritual indígena, nombrado en ocasiones como "la pinta", a partir del testimonio particular del artista plástico bogotano Martín Roa, portador de la tradición indígena *Sikuani*, asentada en los llanos orientales de Colombia, y quien incorpora en su labor ritual elementos simbólicos visuales de este territorio.

Palabras claves: Lenguaje simbólico; semiología indígena; ritualidad ancestral; imagen simbólica; signos visuales.

Abstract

This text reflects an approach to the use and signification of *the form* as a visual element, from a conception linked to the symbolic dimension of American indigenous thought and the logic of ritual. Participatory observation of ritual activities and ceremonies carried out on the initiative of groups and individuals related to Colombian indigenous traditions (mainly the *Mhuysqa*, from the central Colombian region) has allowed a contemporary contact with this ancestral perspective. It concludes with a reflection on the depth of the visual manifestations present in the context of the indigenous ritual, sometimes described as "la pinta", based on the private testimony of Martín Roa, a plastic artist born in Bogotá, a bearer of tradition indigenous *Sikuani*, settled in the eastern plains of Colombia, and who incorporates in its ritual work symbolic visual elements of this territory.

Keywords: Symbolic language; indigenous semiology; ancestral rituality; symbolic image; visual signs.

Sumario. 1. Introducción. 2. Marco Teórico. 3. Métodos, materiales y población. 4. Resultados. 5. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Cómo Citar: Comba González, J (2018). La forma sagrada. Las formas ancestrales como expresión viva en la ritualidad contemporánea. *Nawi. Arte, Diseño y Comunicación*, Vol. 2, n. 1, pp. 79-100

Jairo Leonardo Comba González

Fundación Universitaria
del Área Andina.

Bogotá. Colombia.

jcomba@areandina.edu.co

Enviado: 21-09-2017

Aceptado: 17-11-2017

Publicado: 01-01-2018

1. Introducción

*La forma, aun cuando sea
completamente abstracta
y se reduzca a una forma geométrica,
posee en sí misma su sonido interno,
es un ente espiritual con
propiedades identificables a ella.*

Wassily Kandinsky

Al estudiar los fundamentos del lenguaje visual en el diseño, uno de los autores más reconocidos y citados es Wucius Wong (2001), quien describe elementos primarios de orden conceptual, elementos visuales y de relación, constituyendo un corpus básico bastante utilizado en ámbitos académicos para entender los componentes esenciales de la imagen, así como los rudimentos de la disciplina del diseño. Para este autor, “el diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son realización de las visiones personales de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas” (p. 41).

El mismo autor considera que, sin embargo, “cada teórico del diseño puede poseer un conjunto de descubrimientos distintos por completo” y reconoce sus propias interpretaciones como que “pueden parecer bastante rígidas y excesivamente simplificadas”, relacionadas más con “un pensamiento sistemático y muy poco con la emoción y la intuición” (p. 41).

Así como Wong, otro autor fundamental en la comprensión del lenguaje de las imágenes es Wassily Kandinsky. En *De lo espiritual en el arte* (1911) expone, de manera temprana para occidente, valiosas apreciaciones sobre el vasto potencial que tienen los elementos visuales en el caso particular de la pintura, en aspectos que van más allá de lo racional, aproximándose a ellos desde lo intuitivo analógico y considerando esta dimensión de *lo espiritual* como primordial para la comprensión y la expresión del arte en lo sucesivo.

Más adelante Kandinsky (1979) aseveraba: “La armonía formal tiene su única base en el principio del contacto adecuado con el alma humana, [...] definido como principio de la necesidad interior” (p. 49). En este sentido existe correspondencia entre los planteamientos del precursor del abstraccionismo en el arte europeo del siglo XX y

las manifestaciones de corrientes espirituales de la época como la Teosofía. Según Kathleen Hall (2012) “el arte abstracto moderno era la manifestación visible de unos ideales espirituales profesados a través de las enseñanzas de la Teosofía y de otras sabidurías populares” (p. 2), influencia manifiesta especialmente en algunos de los fundadores del movimiento abstraccionista como Frantisek Kupka, Piet Mondrian y Kazimer Malevich, además de Kandinsky.

Este caso en particular es muy relevante en la medida que se trata de una coyuntura que parte en dos la historia del arte occidental, a la vez que se relaciona íntimamente con la posterior aparición del diseño como profesión. No hay que olvidar que Kandinsky fue profesor de la Bauhaus desde su primera etapa en Weimar hasta poco antes de su clausura. Adicionalmente, permite comenzar a considerar conceptos difíciles de aceptar en la estructura académica tradicional heredada y dentro del sistema de pensamiento racional positivista que la caracteriza, acercándonos decididamente a términos como *abstracto, espiritual, alma, sabiduría divina, sabidurías populares*, etc. y su relación con simbolismos particulares, con manifestaciones formales; en todo caso, relaciones entre la forma y lo informe, entre forma y espíritu.

Entre estos extremos se halla el número infinito de formas, en las que existen ambos elementos y en las que predomina unas veces lo abstracto y otras lo concreto. Estas formas son el tesoro del que el artista toma los elementos para sus creaciones (Kandinsky, 1979, p. 50).

Como un intento de abordar el tema desde una perspectiva ligada al territorio y a la sabiduría ancestral que este contiene, en el presente texto se explora la dimensión espiritual actual de la forma tomando como referencia algunas manifestaciones rituales locales, propiciadas por individuos y comunidades contemporáneas que trabajan con lenguajes simbólicos visuales, relacionados con el pensamiento indígena de determinadas etnias colombianas.

Según el énfasis planteado inicialmente en el proyecto de investigación del que surge este escrito, se tuvo contacto con varias de las comunidades Mhuysqas actuales, algunas de ellas reconocidas estatalmente, como la *Comunidad Mhuysqa de Sesquilé* (departamento de Cundinamarca), y otras que, aunque no cuenten con aceptación oficial, se auto reconocen como pertenecientes a esta etnia, como el *Cabildo Mhuysqa de Suamox* (Sogamoso, departamento de Boyacá). Con estas comunidades se han compartido

rituales en varias ocasiones. Así mismo, la participación en la *Cátedra de la Memoria Mhuysqa* propició actividades rituales en varios lugares sagrados del territorio (altiplano *cundiboyacense*, región central del país, ubicado en la cordillera oriental de los Andes colombianos) y permitió, además del acercamiento a comunidades *Mhuysqas* contemporáneas, conocer iniciativas grupales e individuales independientes que, según sus visiones y labores particulares, se relacionan desde diversos frentes con esta cultura, en algunos casos involucrando acciones rituales.

Durante este lapso, también se dio un acercamiento a procesos recientes agrupados por algún tiempo en la iniciativa llamada *Comhunm* (Comunidades *Mhuysqas* nativo mestizas), provenientes de diferentes zonas de Bogotá D.C. y regiones adyacentes. En este escenario diverso de “re-etnización”, coexisten desde tradiciones preservadas en focos familiares y sociales campesinos, en los que se han logrado mantener valores ancestrales nativos, hasta tendencias científicas y *seudocientíficas* de diferentes índoles. Igualmente se ha recibido el apoyo e influencia de comunidades indígenas colombianas de mayor arraigo, principalmente provenientes de la Sierra Nevada de Santa Marta y de la región amazónica (Arhuacos, Koguis, Uitotos, Muinane, etc.), así como de representantes de diferentes etnias de Norte, Centro y Suramérica.

Dentro de las iniciativas individuales contempladas en una segunda etapa del proceso, se destaca el trabajo realizado por el artista y médico tradicional Martín Roa, de quien se tratará más adelante, portador de tradición Sikvani (llanos orientales de Colombia). En cuanto al carácter de las actividades rituales exploradas, tienen que ver principalmente con acciones de retribución y agradecimiento a la tierra, realizadas en diversos lugares sagrados del territorio (lagunas, montañas, caminos, etc.), así como algunos ritos celebrados en casas ceremoniales de las comunidades visitadas.

Sobre lo que la antropología, la arqueología y otras ciencias humanas aportan al conocimiento de este tipo de formas y lenguajes simbólicos de culturas ancestrales locales, se puede decir que se trata de estudios que en general se limitan a registrar y describir escuetamente hallazgos y piezas sin atreverse a entrar en detalles sobre sus posibles orígenes, usos y significados, ante el riesgo de caer en la especulación. Baste citar como ejemplo la manera en que se

referencia una copa ceremonial *Mhuysqa*, en un texto especializado sobre la cerámica de esta cultura: “Copa semiglobular con soporte troncónico, alrededor lleva una serpiente aplicada. En el interior y exterior tiene diseños geométricos en marrón sobre crema” (Fondo de Promoción de la Cultura, Banco Popular, 2006, p. 52).

Sin embargo, se encuentran aproximaciones que van más allá. El investigador colombiano José Roza Gauta plantea el concepto del “mundo reflejo” con respecto a las gráficas *Mhuysqas* caracterizadas por la llamada “simetría asimétrica”, concepto visual que relaciona con la concepción atávica de “la otra vida”, ubicada en el centro de la tierra “como lugar de descanso, último peldaño de la vida [...] Lo encontramos representado gráficamente [...] en las decoraciones de los torteros, de las cerámicas, de las telas, en las pictografías y petroglifos, y en las estructuras de la escultura en piedra, barro y oro” (Roza, 1997, pp. 10-11).

El reconocido investigador de las religiones Mircea Eliade (1983) decía en su momento:

A este respecto, todos los descubrimientos y todas las modas sucesivas, por lo que respecta a lo irracional, a lo inconsciente, al simbolismo, a las experiencias poéticas, a las artes exóticas y no figurativas, etc., han servido indirectamente a Occidente, preparándole para una comprensión más viva, y, por tanto, más profunda de los valores extraeuropeos (p. 11).

Asimismo, afirmaba que la comprensión de las imágenes simbólicas y míticas “pertenecen a la sustancia de la vida espiritual; que pueden camuflarse, mutilarse, degradarse, pero jamás extirparse (p. 11)”.

2. Marco Teórico

Con respecto a este tipo de formas visuales asociadas con significaciones profundas de índole simbólica, hay que comenzar mencionando que etimológicamente la palabra símbolo proviene de una expresión griega (*symbolon*), traducida de manera literal como “arrojar conjuntamente / reunir”, y que en su momento se relacionaba con algún objeto, contraseña o signo utilizado para designar la realización de un compromiso, contrato o convenio. Actualmente se trata de un concepto polisémico, que ha tomado diversos sentidos y que cuenta con una gran cantidad de significados según el área del conocimiento, el período de tiempo y el contexto desde el cual se contemple. El doctor en Antropología Néstor G. Taipe (2014)

propone una definición condensada y operativa a partir del análisis comparativo de los aportes hechos por reconocidos autores de la antropología y la semiología, afirmando que el símbolo, como “representación psíquica de naturaleza analógica e icónica”, tiene como función principal representar revelando, pero también puede hacerlo evocando.

Para asumir la anterior definición es adecuado recordar conceptos fundamentales de la semiótica y la semiología para entender los signos, comenzando por la noción de que un signo corresponde a cualquier cosa que represente a otra para expresar algo. Según Ferdinand de Saussure, precursor de la lingüística y el estructuralismo, el signo se compone de dos elementos: significante y significado, es decir, componente material y componente mental (Pérez, 2008). Desde la perspectiva de Charles Sanders Peirce (1986), padre de la semiótica, los signos visuales se clasifican en íconos, índices y símbolos, de acuerdo a su relación con el objeto representado o referente. Partiendo de su teoría de los signos, Peirce reconoce en el ícono una relación de semejanza visual con lo representado, el índice o señal remite a lo representado sin mostrarlo directamente y el símbolo depende de un acuerdo social sobre lo que representa, constituyéndose en signo convencional que “se refiere al objeto que denota en virtud de una ley, usualmente una asociación de ideas generales que operan de modo tal que son la causa de que el símbolo se interprete como referido a dicho objeto” (p. 30). Sin embargo, al mismo tiempo “Saussure oponía el símbolo a los signos convencionales”, destacando su relación con lo icónico (Lotman, 2002, p. 89).

Por otra parte, en el plano cognoscitivo, la imagen simbólica se constituye como unidad fundamental de conocimiento y trasmisión de información, como una de las posibilidades más complejas de constitución del signo visual. Según el artista e investigador Julio Amador Bech (1999) “la imagen es la base de toda forma de pensamiento y, por ello, de toda forma de comunicación. Es la unidad básica de interpretación de la realidad, el núcleo de todo pensamiento simbólico” (p. 63). El filósofo de la India Ananda K. Coomaraswamy describe el simbolismo como “el arte de pensar en imágenes” (Amador, 1999, p. 64).

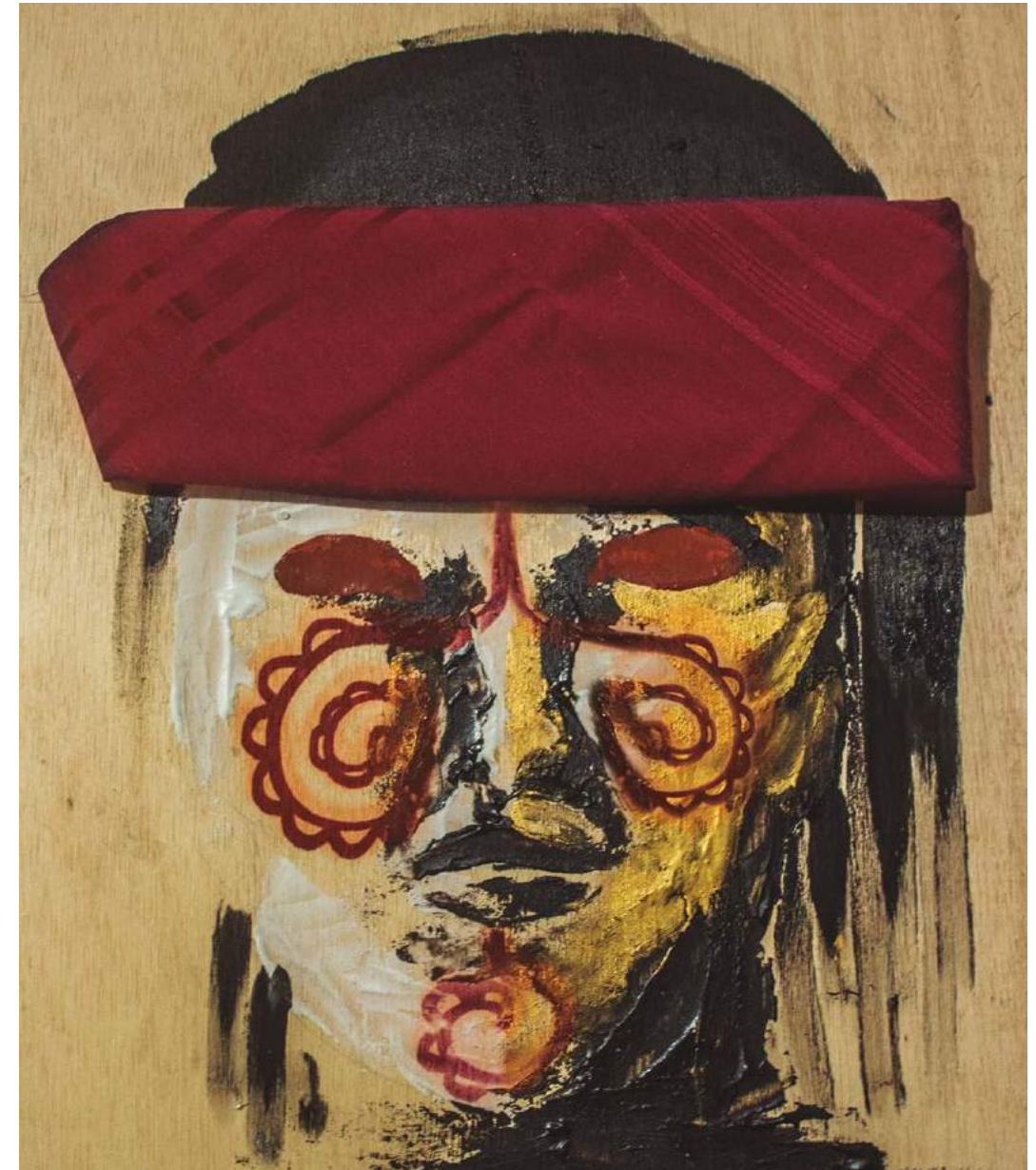


Imagen: Jesús Panta

En este sentido, la particularidad de las formas simbólicas frente a otras clases de signos visuales (como el ícono, el índice o la señal) reside en su capacidad de penetración en los niveles más profundos e insospechados de significación y de creación de sentido con respecto a múltiples nociones de realidades coexistentes, “es la primera unidad inteligible de expresión de la conciencia humana” (Amador, 1999, p.64) y uno de los mecanismos más antiguos, esenciales y efectivos de conocimiento e interpretación de los diferentes matices de la existencia.

Entendido como convención cultural, el símbolo y sus posibles significados se consideran relativos a un contexto cultural determinado. Como recurso literario, Leticia García (2011) afirma que “se trata de una entidad ambigua por definición, que no agota nunca por entero su significación. [...] Se caracteriza por su tendencia a la redundancia” (p. 128) teniendo en cuenta que las dinámicas de repetición generan sentido y aprendizaje. Se equipara acertadamente con un gran “laboratorio de energía” (García, 1997, p. 128), condición crucial consistente en su extraordinaria capacidad aglutinadora de significación y sentido.

En un contexto filosófico y psicológico, el símbolo evidencia “ciertos aspectos de la realidad que se niegan a cualquier otro medio de conocimiento” (Eliade, 1983, p. 12), relacionándose con manifestaciones profundas del subconsciente y generando modelos arquetípicos utilizados como herramientas de análisis de la mente y el comportamiento humanos. “Imágenes, símbolos, mitos, no son creaciones irresponsables de la psique; responden a una necesidad y llenan una función: dejar al desnudo las modalidades más secretas del ser” (p. 12).

Dentro de las expresiones socio culturales del ser humano, históricamente se han mantenido estructuras generales de pensamiento que han permitido responder los sempiternos cuestionamientos acerca del sentido de la vida. Esta forma de conocimiento subyacente se ha venido transmitiendo al interior de las diferentes colectividades humanas a través de prácticas rituales ancestrales propias de cada cultura, en cada territorio particular del planeta. Estas estructuras básicas “habitan en los niveles más profundos de la conciencia humana, son símbolos, figuras, imágenes que —bajo máscaras distintas—hablan con una misma voz”, siendo el mito y sus arquetipos “la forma esencial en la cual se han conservado” (Amador, 1999, p. 62).

Aquellas “distintas máscaras” corresponden a las imágenes simbólicas que se han configurado en las diferentes culturas y civilizaciones de la humanidad a partir de raíces mitológicas llamativamente comunes entre sí. Según Julio Amador “el mito ha sido la forma de saber más importante en la formación de la vida colectiva de las sociedades, origen y fundamento de las costumbres, las prácticas y las instituciones sociales” (p. 62), en todo el conjunto de la historia humana.

Acercarse a los misterios que entrañan formas simbólicas ancestrales, portadoras de tal índole de información, es una tarea que rebasa las capacidades y las expectativas de los estudios científicos tradicionales propios del pensamiento occidental. Es por esto que, como afirma Eliade (1983), “traducir” las imágenes simbólicas en “términos concretos”, de acuerdo a una condición específica, más aún si está relacionada con un enfoque netamente racional, es una operación inútil, así como pretender determinar sus orígenes. “Filosóficamente, carecen de sentido estos problemas del origen y de la verdadera traducción de las imágenes” (pp. 14-15).

En este punto, y de acuerdo a lo anterior, se debe considerar que una de las características más notables de las imágenes simbólicas ancestrales tiene que ver con las aparentes contradicciones y paradojas que permanecen en su esencia.

Las imágenes son multivalentes por su propia estructura. Si el espíritu se vale de las imágenes para aprehender la realidad última de las cosas, es precisamente porque esta realidad se manifiesta de un modo contradictorio y, por consiguiente, no puede expresarse en conceptos (Eliade, 1983, p. 15).

Esta condición está íntimamente relacionada con la noción de *coincidentia oppositorum*, presente en múltiples culturas en el arquetipo del mito del andrógino. En el contexto de la cosmovisión andina, por ejemplo, se entiende desde la necesidad profunda de integración con la naturaleza, y a través de ella, con lo absoluto, buscando la unidad total del ser, mediante la relación articulada con mundos superiores e inferiores, vinculando origen y propósito final de la vida. El ser humano se constituye como intermediario de tensiones ambiguas necesarias para mantener el equilibrio de la existencia, trascendiendo las polaridades, de manera que lo opuesto no separa sino que complementa (Botero, 2004).

Gilbert Durand (1993) propone como aspectos del símbolo “lo concreto” (el vehículo, lo percibido, el significante), “lo *optimal*” (que permite evocar, comunicar, actualizar el significado) y “lo imposible de percibir” (p. 18) y por consiguiente de explicar por otros medios. Por tal motivo el símbolo debe ser una figura precisa “claramente definida, identificable y reproducible [...]”. Una misma figura hace referencia a una amplia diversidad de dimensiones de la vida” (Amador, 1999, p. 66) y según Donis A. Dondis (1998) “requiere una simplicidad última, la reducción del detalle visual al mínimo irreductible” (p. 88) para poder ser percibido, comprendido, recordado y reproducido, rápida y efectivamente.

Como fundamento y complemento del discurso simbólico, el mito ha sido, es y continuará siendo una estrategia de conservación de la palabra ancestral. Dice Urbina (2014) en la conferencia de la Cátedra de la Memoria Mhuysqa que “el mito es una palabra maravillosa, creada por lo griegos [...] anteriores a Homero”, que se ha tornado actualmente en una acepción negativa, sinónimo de mentira, de falsedad (al mentiroso compulsivo desde la psiquiatría se le llama “mitómano”). Sin embargo, este término “proviene de un radical, que está presente en muchas lenguas indoeuropeas”, una raíz común que es la palabra *Meudh*, que origina muchas otras que aluden a conceptos como pensamiento, conocimiento “y muy especialmente a recuerdo, entonces seguramente el mito en su origen tuvo esas connotaciones”. Es probable que esta palabra y sus derivados se hayan utilizado en el contexto de religiones mistericas y básicamente lo que hace el mito es “contar una historia, donde se narran las aventuras del dios de ese culto. El conocer la historia del dios es la forma de entrar a ese culto”, el primer paso del camino iniciático, con sus consecuentes acciones rituales.

El mito es la mejor fórmula que se ha inventado la humanidad para recordar. Cuando se quiere recordar lo más importante de una cultura uno recurre a los mitos y ahí están los elementos básicos de la cultura. El mito es, en el fondo, el resultado de hacer una arqueología en el pensar. [...] Allí en el fondo de todo saber, está un mito de base (Urbina, 2014).

En el contexto colombiano, el profesor Fernando Urbina es uno de los más especiales investigadores del arte rupestre, sobre todo, precisamente, por su interés fundamental en establecer conexiones entre este tipo de grafismos ancestrales con mitologías propias del territorio. Cuenta Urbina que durante una expedición que realizó al departamento de Caquetá en 1978, encontró un petroglifo que

aprecia como un gran descubrimiento, pues en la figura se puede establecer una relación entre imagen y mito, algo que estuvo buscando alrededor de una década: “una imagen que me permitiera conectar mitos y arte rupestre, porque el arte rupestre por lo general es «mudo», [...] no hay un contexto oral que se haya conservado, que permita interpretarlo” (Urbina, 2014). (Figura 1).

Según Urbina, seguramente en algún momento los mitos coincidieron



Figura 1. Petroglifo de una figura serpentiforme que se bifurca en dos figuras antropomorfas (Fernando Urbina, 2015). Imagen tomada del libro de la Cátedra de la Memoria Mhuysqa 2014.

con algunas expresiones rupestres. Y en esta figura en particular, junto con otras similares que encontró en el mismo lugar y que pueden tener la misma interpretación, el investigador encuentra una relación con el mito de la “canoa culebra” propio de la Amazonía y Orinoquía. Estas figuras evidenciarían la relación entre símbolo visual con el gran arquetipo de la serpiente ancestral propio de esta región, así como de otras tantas tradiciones en el continente y el mundo. Urbina ha encontrado grafismos de este tipo “desde bien abajo de Brasil y de Argentina, hasta las costas venezolanas. En palabras de Urbina, una serpiente puede representar o aludir a muchas cosas. Puede ser una línea, puede ser ondulación u onda, puede ser espiral. La espiral nos permite pensar o representar conceptos tan importantes como el tiempo y el espacio, los ciclos, la evolución, la expansión del universo así como el regreso al origen. Es la creación misma. Urbina nos recuerda que la serpiente nos permite concebir el todo, la totalidad,

cuando es círculo, y la nada, cuando se devora a sí misma como en el símbolo del *uroboros*.

Esto se reafirma al remitirse a las culturas indígenas del territorio colombiano y de las Américas en general. Por ejemplo, el simbolismo del regreso al origen se manifiesta en uno de los mitos más importantes de la ya citada cultura *Mhuysqa*, el de la madre *Bachué*. La madre y su pareja retornan, convertidos en grandes serpientes, a la sagrada laguna de *Iguaque* (departamento de Boyacá), considerada la cuna de la humanidad, según la cosmovisión *Mhuysqa*. De ese mismo lugar emergieron, y al final de sus días descendieron a las profundidades, al "inframundo", que corresponde, según la cosmovisión indígena, al origen, o como lo dice Urbina a "la fábrica de lo real, el útero de la madre", para luego ascender de nuevo, como lo hace la serpiente a través de los árboles, e ir al cielo y convertirse en la vía láctea, que a su vez es una espiral.

3 Métodos, materiales y población

El presente artículo surge como resultado del proyecto de investigación *Ritualidad y simbolismo visual en las expresiones Muiscas contemporáneas*, adscrito al grupo de investigación *Proyecta*, de la Facultad de Diseño, Comunicación y Bellas Artes de la Fundación Universitaria del Área Andina, sede Bogotá, siguiendo la línea de investigación en Patrimonio y Cultura.

El diseño de investigación está basado en procedimientos propios de la *etnometodología*. Se realizó revisión documental, diseño de instrumentos, preparación y ejecución de salidas de campo, visitas y observación participativa en actos de índole ritual relacionados con prácticas indígenas, principalmente en el contexto de las comunidades *Mhuysqas* contemporáneas, apoyada con entrevistas semiestructuradas y diálogos abiertos.

Teniendo en cuenta que el objeto de estudio de la *etnometodología* es la interacción social, tratando de formalizar relaciones e interpretaciones de los individuos con respecto a su realidad inmediata, se trata de establecer precisamente cómo se comportan culturalmente las personas en la sociedad, otorgando sentido a su mundo a través de las acciones desarrolladas en la vida cotidiana. Esta tendencia sociológica fue tenida en cuenta como guía en la medida que trata de "empatizar" con los actores de un grupo social determinado, sin imponer una visión particular y tratando de

considerar realidades y significaciones desde su propia perspectiva, en su propio contexto (Romero, 1991), considerando este manejo como el más adecuado y respetuoso a la hora de intentar comprender la cosmovisión y el pensamiento de las comunidades, y sobre todo de los individuos en cuestión.

Partiendo de estos principios, se intenta contemplar la interacción y la comunicación simbólica de determinados actores creadores dentro de un contexto específico actual que reúne tanto elementos significativos propios de culturas ancestrales americanas, como de otras latitudes y momentos históricos. Es precisamente en esa amalgama de expresiones y significaciones, y en la manera como se articula en una realidad local contemporánea, donde reside la importancia de estas acciones y de los símbolos visuales utilizados en ellas.

Desde el criterio del pensamiento indígena, encarnado en las manifestaciones que se conservan en culturas aborígenes del contexto local, interesa describir y analizar lo observado sobre la producción de significación simbólica en acciones rituales por parte de actores culturales contemporáneos en situaciones particulares mediadas por signos y símbolos visuales ancestrales propios del territorio, en el escenario urbano bogotano.

En la presente etapa se trabajó principalmente a partir del testimonio y las prácticas del artista-sanador Martín Roa, quien realiza su labor como médico tradicional a partir de elementos simbólicos relacionados con la ritualidad propia del pensamiento indígena Sikuni.

4. Resultados

Las crónicas de la conquista describen, desde su visión sesgada, varias manifestaciones rituales propias de las culturas indígenas. De acuerdo a su investigación, Manuel Salge (2007) menciona para la cultura *Mhuysqa* celebraciones místicas conectadas con aspectos de su cosmología, ritos de paso o transición de un estado a otro, ritos de fertilidad relacionados con los ciclos de la tierra y festividades vinculadas con el poder de los líderes políticos de las comunidades (p. 19). Estas cuatro categorías generales de celebraciones citadas son comunes en la mayoría de las tradiciones indígenas americanas, así como en tradiciones antiguas de diversas regiones del planeta.

Los sabedores indígenas oficiaban como mediadores en estas

actividades y dirigían las ceremonias determinando las condiciones de las ofrendas que habían de realizarse. Eran encargados de salvaguardar y transmitir los conocimientos y las prácticas mágicas relacionadas con fundamentos de la cosmovisión particular, y contaban con sensibilidades y capacidades extraordinarias que les permitían tender puentes entre los diferentes niveles y dimensiones de la existencia. Para lograr esto se debía pasar por un largo e intenso proceso de aprendizaje y preparación desde muy temprana edad. Estudiaban la astronomía, las plantas sagradas, los fenómenos naturales, los mitos y las acciones rituales.

En las prácticas rituales el manejo espacial es muy importante y se relaciona con la representación de la cruz y el círculo, simbolizando las cuatro direcciones correspondientes a los puntos cardinales, así como el arriba, el abajo y el centro. El círculo marca la adopción simbólica de un espacio sagrado en el cual se comunican los mundos superiores e inferiores con el nuestro. Se saludan y se reconocen estos siete puntos o direcciones. Igualmente al finalizar la acción debe cerrarse el espacio y tiempo sagrado establecido en estas formas simbólicas para así mismo restablecer el curso normal de los acontecimientos en nuestra realidad.

Las instancias de saludo y reconocimiento de las direcciones en el momento de dar apertura a un espacio ritual, así como el respectivo cierre del mismo al finalizar la ceremonia sagrada, se han podido evidenciar y vivenciar en las diferentes ocasiones en que se ha tenido la oportunidad de participar en acontecimientos de este tipo relacionadas con comunidades indígenas. Esta particularidad se presenta tanto en las cosmovisiones de los pueblos autóctonos americanos como en culturas ancestrales de otros continentes, por ejemplo en las tradiciones de entraña europea. En países como Gran Bretaña, Francia, Irlanda, Escocia y Gales, los herederos del “druidismo”, que también permanecen, resurgen y se renuevan en la época actual, utilizan el círculo sagrado y la cruz celta como formas simbólicas de trabajo espiritual (Shallcrass, 2000) asociadas con la representación de un espacio y un tiempo sagrado, rindiendo culto a la naturaleza, tal como sucede en las tradiciones americanas.

En el caso de la cultura *Mhuysqa*, la forma circular caracteriza la arquitectura de sus templos¹. De acuerdo a lo aportado por el

1. El Qusmhuy y el Tchunsua, templos asociados con las fuerzas lunares, femeninas y con las solares masculinas, respectivamente.

arquitecto Roberto Santos (2014), según el legado del sabedor de la comunidad *Mhuysqa* de *Sesquilé* (Cundinamarca) Carlos Mamanché, las cuatro direcciones están asociadas con las cuatro plantas sagradas propias de la cosmología de esta cultura y de su territorio, que son el *Tihiky*², la Coca, el Tabaco (o Hosca en lengua *Mhuysqa*) y el *Yopo*, así como con los cuatro elementos de la naturaleza, agua, aire, tierra y fuego (p. 229), entre otros elementos simbólicos.

Luego de iniciada una ceremonia, las plantas sagradas pueden propiciar la conexión con dimensiones internas y externas del ser, permitiendo acceder a conocimientos y experiencias trascendentales de aprendizaje y curación. Dentro de las expresiones más frecuentes asociadas al mundo de la imagen simbólica en el contexto de la ritualidad indígena está la noción de “pinta”, particularmente cuando la celebración ceremonial involucra el consumo de algún tipo de preparación a base de plantas sagradas. Generalmente este término de “pinta” se asocia con las visiones y efectos alucinógenos producidos por la ingesta de dichas plantas. Sin embargo, de acuerdo a lo expresado por uno de los sabedores-creadores contactados para la presente investigación, no se trata solamente de esto.

Martín Roa es artista plástico egresado de la Universidad Nacional de Colombia, oriundo de la ciudad de Bogotá y como muchos de nosotros proviene de hibridaciones culturales entre lo rural y lo urbano, entre el calor y el frío, teniendo contacto desde la niñez con regiones aledañas al río Magdalena. Su paso por dicha institución involucró en su producción artística materiales orgánicos relacionados con su contexto personal, trabajando con piedras, cenizas, carbón, etc., reflexionando en torno a conceptos como la huella, la memoria, el ritual funerario, y encaminando su recorrido hacia el “llamado a los ancestros”. En este sentido, la academia también le dejó las enseñanzas que desde la antropología y la arqueología sumaron profesores como Héctor Llanos, Carlos Pinzón y Enrique Bautista.

Al graduarse, inicia una serie de viajes al sur del país (departamentos de Putumayo, Huila y Nariño) con el fin de explorar su inclinación hacia el aprendizaje del pensamiento indígena y la experiencia con las plantas sagradas en función de su obra artística. Advienen experiencias determinantes en algunos lugares naturales y ancestrales que lo llevan a plantearse la búsqueda de lo que llama “la gramática del territorio” (Roa, 2016). Bajo la guía de algunos taitas o sabedores del territorio,

2. Conocido vulgarmente como “Borrachero”.

trabaja con la planta sagrada del yagé, mientras realiza intervenciones al natural realizando pinturas sobre árboles y en el proceso asume que “los trazos son el andar” (Roa, 2016).

Roa empieza a reconocer conexiones entre la “imagen yagecera”, reivindicada por algunos pintores y artistas de la época, con el simbolismo presente en la alfarería y orfebrería que conoció en sus acercamientos a la arqueología. En los años 90 la situación de la región le impide retornar al sur y en Bogotá entra en contacto con movimientos *Mhuysqas*, a través del importante papel que jugaron algunos sabedores de la Amazonía y de la Sierra Nevada de Santa Marta³ con respecto al proceso de fortalecimiento de estas iniciativas de *reetnización*.

En 1998 llega al resguardo de *Guayoco*, en Puerto Gaitán (departamento del Meta) y con el abuelo José Antonio Casurú comienza su proceso de formación dentro de la cultura Sikuaní. Se interesa por la historia y la concepción del territorio con el fin de acercarse a este mundo plástico en particular y centra su labor en la planta sagrada del Yopo y en la “mitología del llano indígena” (Roa, 2016). Durante 15 años se forma dentro de esta cosmovisión, su búsqueda como artista “se desdibuja”, mientras se fue constituyendo como “curandero en idioma Sikuaní o Hiwi” (Roa, 2016).

Según Roa, las imágenes que surgen durante los rituales en los que se utilizan plantas sagradas como las citadas anteriormente, las llamadas “pintas”, están íntimamente relacionadas con los mitos particulares de la región, tradición oral y territorio: “con la historia, vienen los elementos gráficos”, más allá de los meros efectos alucinógenos, “desde mi formación y hasta donde yo entiendo, la pinta es [...] un conjunto, un cuerpo... un sistema, un acento en que la gente se manifiesta de cierta manera, en que las espiritualidades, las deidades, y la creación misma, se manifiestan” (Roa, 2016).

Por lo tanto, además del fenómeno visual simbólico psíquico en sí, la pinta incluye el canto, el lenguaje gestual, la presencia misma del sabedor en interrelación con el discípulo, su manera de curar, de bailar, que el entrevistado engloba en el concepto de “acento”, en la medida que, dentro de la variedad orgánica de las manifestaciones tradicionales de esta, y de muchas regiones del país, cada comunidad, hasta cada familia, tiene una visión particular del mundo y de una

3. De etnias como la Uitoto o murui-muinane del Amazonas, o los Arhuacos y Koguis de la SNSM.

mitología con rasgos generales comunes, pero con diversas versiones. Lo admirable es que cada una de estas visiones “funcionan, porque así se maneja el mundo (...) cuando uno reflexiona realmente lo que es la pinta, son maneras de ser, son maneras de sentir, de expresar, y son maneras de oír el espiritual, o maneras en que el espiritual también se manifiesta” (Roa, 2016).

Por otra parte, la tradición, como ente vivo que se actualiza al momento presente, es incluyente de los nuevos discursos y tradiciones espirituales y religiosas. Se aborda este conjunto de saberes con el prejuicio de lo tradicional, en el sentido de algo puro e incontaminado de realidades contemporáneas, y resulta que los mayores van integrando y enriqueciendo la palabra con la fuerza de lo actual, del presente, “de hoy, no de la que tuvo cuando era el tiempo de la conquista, ni cuando era el tiempo de la gente antigua, es hoy. Y todo cambia (...) pero a veces no tenemos la capacidad de comprender eso, dentro de lo que está sucediendo ahí espiritualmente” (Roa, 2016).

Queda claro, entonces, que más allá de lo eminentemente gráfico, la pinta se expresa en muchos aspectos. Sin embargo, considerando solo esta faceta, en el desarrollo de las actividades rituales ancestrales se entiende “que los espíritus hablan gráficamente”, o sea que no se trata solo de una forma, sino que “es una entidad espiritual” que se manifiesta en el espacio ritual (Roa, 2016), es la expresión viva de las formas correspondientes a aquello que no tiene forma, o al menos que no es perceptible para nuestros sentidos cotidianos, huellas visuales evidentes en el contexto particular del pensamiento y las prácticas indígenas, pero que pueden manifestarse en cualquier contexto ritual.

En algunas ocasiones Martín Roa utiliza la gráfica como parte de los rituales que actualmente lleva a cabo, de acuerdo a las condiciones de la “pinta” y el propósito específico de la acción que se debe ejecutar, informaciones que tienen que ver tanto con lo material como con lo espiritual. Para realizar este tipo de intervención se vale de elementos y productos naturales (harinas de cereales nativos, maíz, frutos, tubérculos, flores, plantas sagradas, esencias, miel, sal marina, concha de caracol, etc.), que aplica en lugares diversos, generalmente relacionados con su desempeño como portador de esta tradición indígena en el contexto urbano, así como en lugares de alto significado natural, de acuerdo con su actual vinculación con los Parques Naturales Nacionales de Colombia (Figuras 2-4).



Figuras 2 - 4. Ejemplos de grafismos rituales realizados por el artista y médico tradicional Martín Roa.

A la izquierda, intervención ritual realizada en Laguna Negra, páramo de Sumapaz (Cundinamarca) en 2016 (Imagen tomada por el autor).

A la derecha arriba, A la Señora del Maipures, Raudal de Maipures (Vichada) en 2010. Derecha abajo, A las montañas de Bogotá II, Antiguo Claustro de San Agustín (Bogotá) en 2014 (imágenes tomadas de la página web de Martín Roa, Arte Sanación, 2017).

Siguiendo su camino como artista plástico, persiguiendo las formas sagradas, Roa se encontró como sabedor y curandero indígena, su presente y permanente actividad. El arte, que en un momento fue el propósito de su búsqueda, hoy es una herramienta más de su práctica espiritual. Su testimonio y su experiencia, que incluye una visión simultánea privilegiada, desde orillas múltiples relacionadas con los procesos de formación que ha tenido, permiten contar con un acercamiento importante al papel que juega la forma como elemento sagrado dentro de las dinámicas indígenas ancestrales que se viven en la contemporaneidad, foco del presente estudio.

5. Conclusiones

En el contexto ritual, que a su vez podemos tomarlo como un modelo a escala, como un fractal de la realidad espacio temporal que habitamos, la forma es una manera en que las fuerzas vitales naturales convocadas dejan su huella, pero más allá de ser solo representaciones, son la presencia misma de estas entidades no visibles. Estas manifestaciones,

que se pueden facilitar a través del consumo de plantas sagradas, están relacionadas con la historia, la cosmología y la mitología de cada pueblo y comunidad, y se asocian con determinados significados o contenidos que deben ser trabajados de acuerdo a la guía de los sabedores que dirigen la acción ritual.

En este sentido, desde las imágenes geométricas abstractas, *semiabstractas* o figurativas consignadas en un gran número de piedras en nuestro territorio, o en cualquier territorio del planeta, o en tejidos, obras de alfarería y orfebrería, esculturas, templos y geoglifos, hasta las visiones y pintas que se vivencian en múltiples rituales amerindios, o los sueños que posteriormente se desencadenan, e incluso las formas físicas que adopta la naturaleza en determinados tiempos y lugares, pueden estar relacionados con entidades espirituales específicas que entran en contacto con nuestra realidad momentánea o permanentemente, y dejan la impronta de su presencia y de su mensaje, que solamente puede ser leído e interpretado por los seres que se han preparado para hacerlo, que guardan tradición y sabiduría.

Dentro del amplio panorama de formas ancestrales que permanecen hoy vigentes, y que continúan actualizándose en la medida que van resurgiendo y multiplicándose las prácticas rituales indígenas, hay algunas matrices concretas evidentes que trascienden época, cultura y zona geográfica, como el círculo, la cruz o la espiral. Otras pueden ser tan específicas que no se pueden cotejar o tan complejas que llegan a ser inconcebibles. Pero su aparición no es casual, ni un mero efecto alucinógeno cualquiera. Tienen, como todo en esta existencia tan desconocida, un propósito y una razón profunda, contienen una información y demarcan una tarea.

El caso de Martín Roa se considera de particular importancia en la medida que, además de reflejar el creciente fenómeno de resurgimiento de expresiones simbólicas indígenas en ambientes urbanos, se destaca por su conexión directa con las artes visuales. Pero sobre todo porque de dicha experiencia puede surgir la reflexión profunda acerca del origen y el significado espiritual de algunos sistemas simbólicos indígenas, a través de las tradiciones que hicieron parte de su formación, pertenecientes a diferentes etnias del sur, centro, norte y oriente del actual territorio colombiano.

Este caso puede dar luces para comprender y dimensionar tanto la vastedad general del universo cosmológico indígena, como la especialidad de las manifestaciones simbólicas visuales que se dan en contextos rituales de diversos tipos, lo cual puede ser de capital relevancia para avanzar en la concepción y aplicación de estos conceptos y grafismos por parte de múltiples investigadores, artistas, diseñadores, etc. que puedan estar relacionados con el tema y que se ocupen de la creación de formas en un contexto menos utilitario y pragmático que el que domina sin discusión el panorama actual.

Reflexionar sobre la forma, en cualquiera de sus expresiones o contextos, siempre debe ser una tarea del ser humano que se dedica al arte y a la creación visual.

Referencias bibliográficas

- Amador, J. (1999). Mito, símbolo y arquetipo en los procesos de formación de la identidad colectiva e individual. *Revista Mexicana de Ciencias Políticas y Sociales*, 44 (176), 61-99. Recuperado de <file:///C:/Users/USUARIO/Desktop/49010-134574-1-PB.pdf>
- Botero, L. (2004). Sereno, un andrógino andino. *Gazeta de Antropología*, 20. Recuperado de <http://www.gazeta-antropologia.es/?p=2876#2>.
- Dondis, D. (1998) *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Durand, Gilbert (1993). *De la mitocrítica al mitoanálisis. Figuras míticas y aspectos de la obra*. Barcelona/México: Anthropos/UAM-Iztapalapa.
- Eliade, Mircea (1983). *Imágenes y símbolos. Ensayos sobre el simbolismo mágico-religioso*. Madrid: Taurus.
- Fondo de Promoción de la Cultura, Banco Popular (2006). *Arte de la tierra: Muisca y Guanes*. Bogotá: AGT asociados Ltda.
- García, L. (2012). Nociones esenciales para el análisis de símbolos en los textos literarios [artículo en línea]. *452ºF. Revista electrónica de teoría de la literatura y literatura comparada*, 6, 124-138. Recuperado de http://www.452f.com/pdf/numero06/06_452f-mis-lilia-leticia-garcia-peña-orgnl.pdf
- Hall, K. (2012). La Teosofía y el Nacimiento del Arte Moderno Abstracto. *Theosophy Forward*. Recuperado de <http://www.theosophyforward.com/lengua-espanola/577-la-teosofia-y-el-nacimiento-del-arte-moderno-abstracto>
- Kandinsky, W. (1985). *De lo espiritual en el arte*. Puebla: Premia.
- Lotman, L. (2002). El símbolo en el sistema de la cultura. *Forma y Función*, 15, 89-101. Recuperado de <http://www.redalyc.org/pdf/219/21901505.pdf>
- Maltas, A. (2009). *Wassily kandinsky y la evolución de la forma: fundamentos teóricos para presenciar el espacio y el tiempo* (Tesis doctoral). Universitat Politècnica de Catalunya. Barcelona, España.
- Museo del Oro, Banco de la República. *Las imágenes del cosmos*. Recuperado de <http://www.banrepultural.org/museo-del-oro/salas-del-museo-en-bogota/cosmologia-y-simbolismo/las-imagenes-del-cosmos>
- Peirce, Ch. (1986). *La ciencia de la semiótica*. Buenos Aires: Nueva Visión.
- Pérez, L. (2008). Aportes del estructuralismo a la identificación del objeto de estudio de la comunicación 2008. *Razón y Palabra*, (63). Recuperado de <http://www.razonypalabra.org.mx/n63/varia/LBeltran.html>
- Roa, M. (2017). *Martín Roa, Arte Sanación*. Recuperado de <http://alonsoroac.wixsite.com/martinroa/artesanacion>
- Romero, J. C. (1991). Etnometodología: una explicación de la construcción social de la realidad. *Reis*, 56, 83-114.
- Rojo, Begoña (9 de septiembre de 2015). *Chamanes del Mundo*. Recuperado de <http://www.chamanismoenelmundo.com/2015/09/como-sintonizar-con-los-guardianes-de.html>
- Rozo, J. (1997). *Espacio y tiempo entre los Muisca*. Bogotá: Editorial El Búho Ltda.
- Salge, M. (2007). *Festejos Muisca en el infiernito, Valle de Leyva: la consolidación del poder social*. Bogotá: Universidad de los Andes.
- Santos, R. (2014). El territorio ancestral y la casa ceremonial. Lugares sagrados y arquitectura Mhuysqa. En Santos, R. y Mejía, F. (Comp.) *Cátedra de la Memoria Mhuysqa 2013*, p. 225-247. Bogotá: Cátedra de la memoria Mhuysqa.
- Shallcrass, Philip (2000). *El sendero del druida*. Barcelona: Editorial De Vecchi.

Taibe, N. (23 de febrero de 2014). *El Símbolo: Aceptación, Diferencias Conceptuales y Definición Operativa* [Mensaje en un blog]. Recuperado de <http://antropologia-de-las-culturas-andinas.blogspot.com.co/2014/02/el-simbolo-acepcion-diferencias.html?m=0>

Turner, V. (1999). *La selva de los símbolos*. México: Siglo XXI.

Urbina, F. (8 de Octubre de 2014). Relaciones arqueológicas entre las tierras bajas y las tierras altas. En R. Santos (Coordinador) *Cátedra de la Memoria Mhuysqa 2014*. Conferencia llevada cabo en la tercera sesión de la Cátedra de la Memoria Mhuysqa 2014. Bogotá, Colombia. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=J0Bti33wKPo>

Urbina, F. (2015). Mito, rito y petroglifo. Arte rupestre río Caquetá -Amazonía colombiana-. En Santos, R. y Mejía F. (Comp.) *Cátedra de la Memoria Mhuysqa 2014*, pp. 53-82. Bogotá: Cátedra de la Memoria Mhuysqa.

Wong, W. (2001). *Fundamentos del diseño*. Barcelona: G. Gili.



Imagen: Jennifer Arellano

Imagen: Renzo Pintado



Cabrera Amaiquema, Jefferson; López Navas, Layla. (2017).
Aya Uma: Aportes desde las tradiciones orales a la imagen y el concepto.

Aya Uma: Aportes desde las tradiciones orales a la imagen y el concepto

Aya Uma: Contributions from the oral traditions to the image and the concept

Resumen

La Compañía de Artes "Colectivo JLA" propone incentivar el estudio y la apropiación de las tradiciones orales a partir de un proyecto investigativo intercultural que explora cómo la tradición oral *kichwa* se inserta en la cotidianeidad, tanto de la comunidad *kichwa* hablante como de los no-*kichwa* hablantes. Luego de 15 meses de investigación diseño y producción, se obtuvo como resultado 3 productos que tienen como característica la apropiación de las tradiciones orales y su presentación a la comunidad guayaquileña del siglo XXI. Los resultados muestran una aproximación directa a las tradiciones que hoy forman parte del producto artístico, turístico e investigativo de Ecuador, lo que permitió que fueran aceptados para su presentación dentro de las actividades del 2do Encuentro ILIA (Instituto Latinoamericano de Investigación en Artes)-UA 2017 y del INTI RAYMI 2017 de la Dirección Intercultural Bilingüe Zona 8 - Ministerio de Educación del Ecuador.

Palabras claves: Apropiación; tradición oral; *kichwa*; producto cultural; investigación lingüística; artes visuales; artes gráficas; artes escénicas; diseño gráfico.

Abstract

The "Colectivo JLA" Arts Company proposes to encourage the study and appropriation of oral traditions through an intercultural research project that explores how the *Kichwa* oral tradition is inserted into the daily lives of both the *Kichwa* speaking community and the non-*Kichwa* community. *Kichwa* speakers. After 15 months of research, design and production, three products were obtained that have as characteristic the appropriation of the oral traditions and their presentation to the Guayaquil community of the 21st century. The results show a direct approach to the traditions that today are part of the artistic, touristic and investigative product of Ecuador, which allowed them to be accepted for presentation within the activities of the 2nd ILIA Meeting (Latin American Institute of Arts Research) -UA 2017 and the INTI RAYMI 2017 of the Intercultural Bilingual Direction Zone 8 - Ministry of Education of Ecuador.

Keywords: Appropriation; oral tradition; *kichwa*; cultural products; linguistic analysis; visual arts; graphic arts; performing arts; graphic design.

Sumario. 1. Introducción. 2. Proceso Investigativo. 3. Aya Uma: El espíritu del silencio. 4. El producto resultado de las investigaciones. 4.1. Sobre el Taller. 4.2. El Aya Uma. 4.3. Chakana. 5. Conclusiones. Referencias bibliográficas.

Cómo Citar: Cabrera, J. (2018). "Aya Uma: Aportes desde las tradiciones orales a la imagen y el concepto". Revista Nawi, 1(3), 103-118

Jefferson Eduardo Cabrera Amaiquema

Layla López Navas

Universidad de las Artes.

Guayaquil. Ecuador.

colectivojla@outlook.com

Enviado: 30-10-2017

Aceptado: 17-11-2017

Publicado: 01-01-2018

1. Introducción

Luego de 15 meses de investigación y recolección de datos, la dirección y subdirección de la Compañía de Artes “Colectivo JLA”, con matriz en la ciudad de Santiago de Guayaquil en Ecuador, presentan el ejercicio de construir conocimientos teóricos y prácticos sobre la apropiación de las tradiciones orales en nuevos contextos que permitan generar en la comunidad interés sobre lo ancestral, su lengua, historia, prácticas socioculturales y cosmovisión (Albán, 2006), desde un sentido pluridisciplinar (Moya, 1992), a la vez que se comprenden los cambios que estos han sobrellevado durante las últimas décadas.

La tradición oral es patrimonio de todos, sin diferencias; es verdaderamente democrática. Pero la tradición oral es igualmente contextual. La literatura oral, o si se prefiere, la expresión artística de dicha tradición oral, ocurre en relación a las actividades pecuarias, artesanales... los procesos de la vida: el nacimiento, el matrimonio, la muerte (...) (Moya & Jara, 1987, p. 6)

Los primeros ejercicios de presentación pública se realizaron en colaboración directa con docentes de la Universidad de las Artes quienes en su facultad de investigadores independientes colaboraron para la realización de un proyecto de diseño y apropiación de las tradiciones orales *Kichwa* en la costa ecuatoriana. La revisión de contenidos estuvo a cargo de Arturo Muyulema Agualongo, docente de la cátedra de *kichwa* y María Lucila Lema, docente de la cátedra de oralidad, ambos de la Escuela de Literatura de la Universidad de las Artes del Ecuador, mientras que la revisión bibliográfica fue propuesta por el Ph. D. Jorge Gómez Rendón, quien para inicios de la investigación en el 2016 desempeñaba el rol de director del Comité Consultivo de Investigación de la Universidad de las Artes del Ecuador.

Al final del proceso y debido al escenario que prestó la oportunidad de presentar la investigación se forma el equipo Curatorial e Investigativo a cargo de los reconocidos Artistas y también docentes Joaquín Huberto Serrano Macías y Hernán Zúñiga Albán quienes aportan a esta investigación la propuesta gráfica para la correcta apropiación visual de los elementos investigados y que permitieron la incorporación de la información ya recopilada por Luis Enrique Cachiguango investigador de las tradiciones orales *Kichwa* de la sierra andina ecuatoriana.

2. Proceso Investigativo

Las definiciones del diseño han de abarcar diversos frentes, todos ellos interconexos e intercondicionados. Si se toma como uno de los frentes la historia, ésta se ve condicionada por el concepto de diseño elegido. Si se trata del concepto mismo definido por sus notas éstas dependen de la narración efectuada desde la historia. Y ambos dependen de un proyecto de sociedad y de la jerarquía de necesidades y recursos definidos por el mismo. (Solas, 2006, pp. 6-7)

La cultura y sabiduría de las nacionalidades, pueblos, comunidades y comunas originarias de —*Abya-Yala*¹— tiene una enorme diversidad que va de la mano con su diversidad geográfica y de espacio entre sus culturas; sin embargo, si bien la variedad es una característica de forma, existe en el fondo una similitud entre todos los pueblos debido a que en estas tierras se desarrolló una sabiduría de la tierra, surgida de la naturaleza. Como tal, mientras exista la tierra y la naturaleza circundante, siempre estará vigente este saber en una infinidad de formas, colores, símbolos, matices y expresiones.

Dentro de las actividades programadas por el Ministerio de Educación, en su división de Educación Intercultural Bilingüe en la provincia del Guayas, se encuentra la celebración de los —*Raymis*²—, que son a su vez la continuidad de una tradición oral que se enmarca en su nacimiento en el espacio rural y en consonancia con el ciclo agricultor, pero que hoy se vive en un contexto urbano y rural diferente al de sus progenitores.

A través de la adaptación del *Aya Uma* se muestra la manera en que el discurso artístico ha tenido un cambio en su visibilización habitual, desde el eje Norte-Sur, hacia materializaciones que transcurren de manera horizontal donde quedan subvertidas las relaciones de poder simbólico que parten de nuestras tradiciones orales. Desde esta perspectiva, la investigación refleja las alternativas simbólicas que pueden generarse a partir del conocimiento transmitido desde los investigadores.

1. Término del idioma *Kuna-Yala* (Panamá) equivalente a “tierra en plena maduración”. Denominativo que los pueblos indígenas adoptaron para el continente americano en una de las lenguas originarias.

2. Fiesta o celebración en el idioma *kichwa*, se lo usa normalmente en referencia a las 4 festividades mayores de esta cultura.

Los medios o recursos utilizados demuestran el ingenio de los participantes a la hora de construir nuevos conocimientos y profundizar los temas abordados. Se manifiesta un sentido crítico desde la interpretación de los colores para su respectiva diagramación. La agudeza de la propuesta presentada se puede medir por la polisemia que desata la misma y por los niveles reflexivos que promueve.

3. Aya Uma: El espíritu del silencio

Aya Uma es un personaje mítico de las celebraciones andinas del norte del Ecuador, cuyo mensaje simbólico es comprendido por los iniciados en la alta sabiduría espiritual ancestral tradicional y que al mismo tiempo llega a su pueblo en actitudes, colores y gestos (Figura 1). Si la palabra tiene su espacio de importancia al interior de las comunidades andinas, también el silencio tiene su lenguaje de expresión en la celebración de la vida (Hardt, 2002). La palabra es el lenguaje del espíritu humano, a través de los sonidos y el silencio es el lenguaje del espíritu de la naturaleza, la divinidad y los ancestros a través de los gestos y la pantomima. El ser excepcional que representa este lenguaje es el *Aya Uma* (Cachiguango, 2009).

La investigación recopilada por Cachiguango presenta como la tradición oral cambia de acuerdo con su tiempo y situación geográfica. Sin embargo, cuando hablamos de adaptar o configurar la palabra a un personaje, encontramos que hasta el año 1992 al *Aya Uma* se le denominaba con el nombre satanizado de *Diablo Uma*, que significa cabeza del diablo. Aún hasta el día de hoy se puede escuchar este denominativo equivocado en labios y escritos de varios intelectuales que presentan una resistencia a corregir sus concepciones sobre los pueblos indígenas, es decir, dejar de lado lo subjetivo.

Para comprender en parte la dimensión del significado y simbología de esta figura mítica, nos remitimos a su análisis morfo-semántico:

/aya/ [aia] [aya]: Según el diccionario kichwa, aya es el espíritu del difunto. En la sapiencia de las comunidades, aya es el espíritu activo y desequilibrador masculino de la naturaleza que vive en el agua, la tierra, el aire y el fuego, así como también presente en determinados sitios de la Pachamama (es. Madre Tierra). Así podemos hablar del aya del agua, de la tierra, de las plantas, de los animales, de las piedras, etc. (Stark R & Muysken, 1999, p. 365)

La confusión de *aya* con espíritu de difunto se debe a que en la sabiduría andina sabemos que el espíritu humano que no logra llegar al mundo de los muertos se queda en este mundo presente provocando algunos fenómenos que afectan a los humanos como las almas en pena a los que denominamos como *supay*. En los diccionarios antiguos de *kichwa*, inclusive este término *supay* es traducido al castellano como diablo, lo que evidencia la interpretación y traducción forzada que los primeros lingüistas españoles (en su mayoría sacerdotes) hicieron lo posible para imponer sus creencias religiosas anulando los saberes espirituales locales (Cachiguango, 2009).

La palabra aya es complementada con /Uma/ [uma]: que equivale a cabeza, guía y líder. En este contexto Aya Uma es el líder espiritual de las celebraciones andinas, el guía y orientador de su pueblo y la personificación espiritual de la Pachamama o madre existencia en toda su integridad (Kowii, 1988, p. 9).



Figura 1. - El origen del Aya Uma (Cachiguango, 2009)

Dentro del contexto de la sabiduría andina también podríamos hablar de la *Sami-Uma* o la líder espiritual femenina armónica que complementarían la presencia de *Aya-Uma*, el líder espiritual

masculino activo y desequilibrador. Sin embargo, lo femenino ha desaparecido por completo de la vivencia andina como consecuencia del colonaje mental del que aún no podemos salir por completo.

Si por un lado hemos logrado recuperar el nombre *Aya-Uma* luego de años de lucha mediante aclaraciones, conceptualizaciones y demostraciones a todo nivel, aún está todo por hacer para recuperar la presencia de la dualidad femenina del silencio.

Hablar de *Aya Uma* es hablar de la sabiduría y espiritualidad profunda del runa kichwa-Otavalo y Kichwa-Kayambi, es hablar de un *yachay*³ o alta sabiduría impregnada en la ritualidad de su formación, en la pantomima que ejecuta, en la sabiduría de su liderazgo, en la resistencia y fuerza, en la simbología de su vestimenta y sus colores (Figura 2).

El *runa*⁴ que selecciona este disfraz, que es la representación del espíritu masculino y femenino de la madre existencia para los bailes del *Hatun Puncha - Inti Raymi*, es un ser sensible con su entorno natural y espiritual. Es un líder espiritual que asume conscientemente la responsabilidad que significa representar a los seres espirituales de la *Pachamama*. Es una persona que está dispuesta a recorrer el difícil camino del *yachay* (Bulnes, 2002, p. 56), el mundo hacia la sabiduría espiritual profunda que requiere de toda una vida de entrenamiento y práctica. Para ello el aspirante se dirige a la vertiente, cascada o unión de dos ríos que tenga *Aya* y *Sami*, los espíritus masculino y femenino de la *Pachamama*.



Figuras 2 . Adaptación del Aya Uma / Frente / ILIA 2017 - MAAC
(Colectivo JLA; López, 2017)

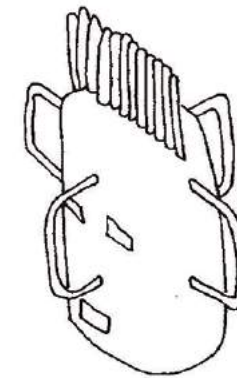
3. (es.) sabiduría

4. (es.) persona o individuo, no hace distinción de género.

Con la petición del “permiso” respectivo mediante un ritual iniciático, la noche del 22 de junio se realiza el baño ritual con su ofrenda ceremonial y deja enterrando dentro del agua la máscara confeccionada con sus propias manos. A la tarde siguiente, es decir del 23 de junio, saca la máscara y se pone esta prenda mojada en su cabeza e inicia el baile junto a la comunidad (Figura 3).

Durante los bailes el *Aya Uma* ejecuta acciones extraordinarias como dramatizar cualquier circunstancia del momento sin hablar, “molestar” y hacer reír a todo el grupo de bailadores, se constituye en el centro de la alegría y seguridad del grupo de bailadores en todo momento (Cachiguango, 2010, p. 17). El *Aya Uma* insta a celebrar primero que los demás y es el último en dejar la celebración; cuando la comunidad de bailadores se encuentra con otras comunidades rivales, este guía espiritual es el que inicia el enfrentamiento y el último en correr en caso de que sean vencidos, es el líder que guía y cuida a su comunidad, aunque de por medio esté en peligro su propia vida (Montaluisa, 1979, p. 53).

Su vestimenta está llena de símbolos: Se viste de blanco simbolizando el poder del *chayshuk-pacha*⁵ o el mundo espiritual de los ancestros que es el paso necesario para llegar a la luz de la vida. Eso significa que este ser también posee la sabiduría de los ancestros.



Figuras 3. Esquema para la manufactura de la máscara. (Perspectiva Básica (para dibujantes y proyectistas) JLA, 1966).

5. Luego del proceso de castellanización la referencia en español más cercana refiere al proceso de transformación del cuerpo o el retorno a la eternidad en otra vida.

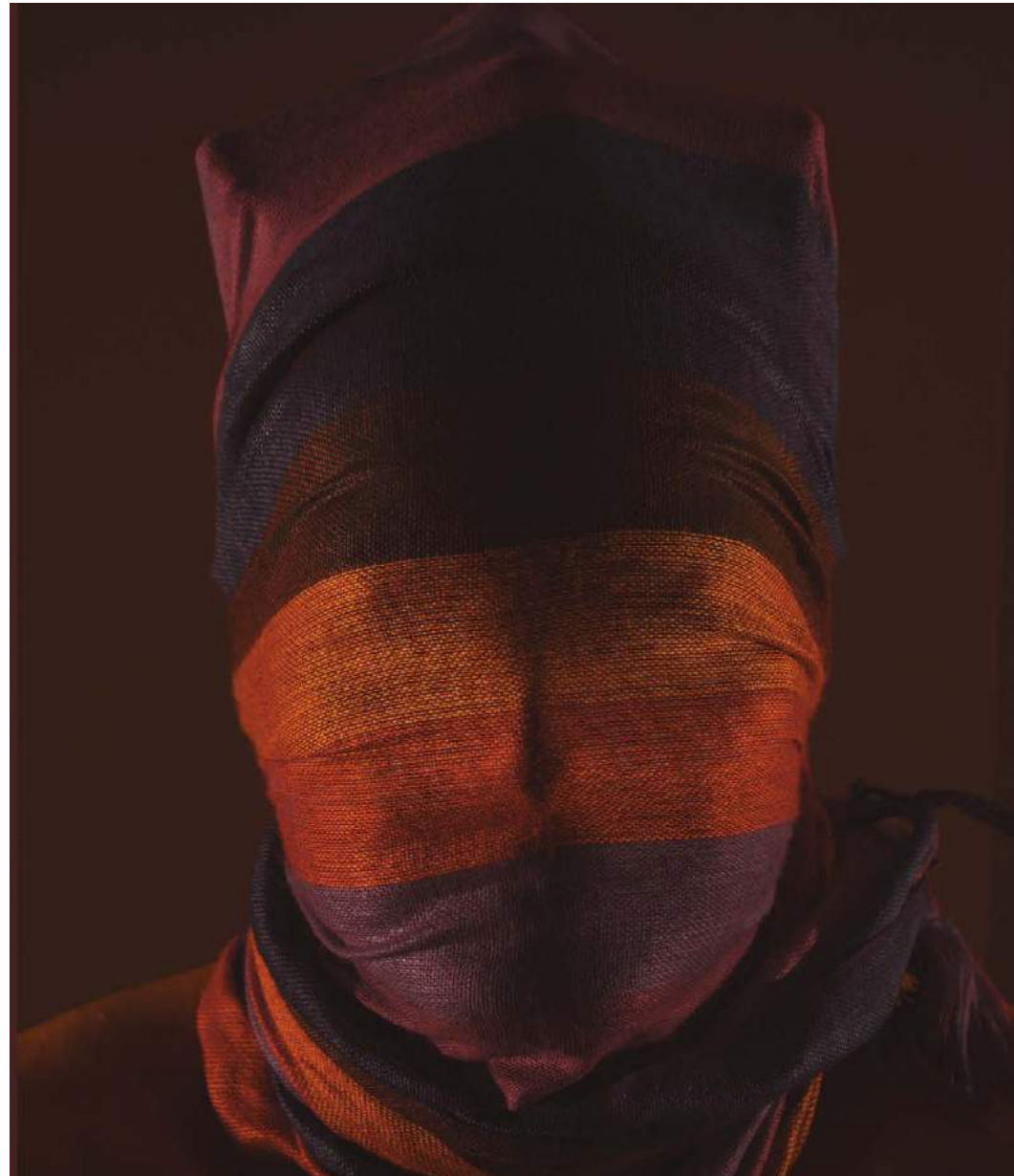


Imagen: Helmut Zambrano

El zamarro (especie de pantalón) de piel de chivo describe el proceso doloroso de su pueblo en los momentos de la colonización en donde el mayordomo mestizo de la hacienda utilizó esta prenda como símbolo de su poder para humillar, maltratar y denigrar al pueblo indígena. El *Aya Uma* al utilizar el zamarro recupera su poder de liderazgo perdido y dignifica el estado actual del runa (Kaarhus, 1989, p. 46).

El látigo de su mano es el símbolo de autoridad tanto humana como espiritual que es utilizada permanentemente azotando el suelo y el ambiente para purificar de los malos espíritus el espacio en donde van a danzar los bailadores. Es la herramienta del poder de la autoridad y el liderazgo espiritual (Figura 4).

En la otra mano lleva consigo una caracola marina que es entonada de manera constante, esto equivale a que este ser entona y hace escuchar constantemente la voz de las divinidades plasmada en los sonidos de este instrumento tal como nos cuentan nuestras memorias comunitarias.

Está vestido con una chaqueta usada, zurcida y remendada que es un mensaje a los runas para que aprendan a vivir intensamente el tiempo presente de la vida como requisito para elevar su propia consciencia espiritual, aunque ello signifique recibir golpes y contratiempos que destruyan su propio "progreso material". En otra instancia, esta "pobreza" también es la representación del coloniaje y despojo europeo que aún continúa hasta hoy.



Figura 4. Adaptación del Aya Uma / Espalda / ILIA 2017 - MAAC (Colectivo JLA; López, 2017)

Lleva cargado en su espalda un *chukuri* o comadreja en unos casos o un *añas* o zorrillo disecado en otros casos, que representa la vida silvestre de la Pachamama, es el poder de la naturaleza presente en este ser. A este animal disecado constantemente lo utiliza señalando a los presentes recordándoles que todos somos naturaleza. En otras ocasiones en vez de la comadreja lleva consigo un gato disecado con la misma función, en este caso, es un reclamo y un reproche al runa mercantilizado o al europeo que actúa como el gato ante la cercanía de la carne, “robando” lo que no es suyo, especialmente los recursos de la naturaleza.

La parte simbólica más importante es la máscara: está representada por dos ojos redondos que son los ojos del misterio de la sabiduría natural profunda (Juncosa, 2013a). De su boca emerge una larga lengua que permanece colgada todo el tiempo y significa el lenguaje de la *Pacha-Mama* (naturaleza), los ancestros y las divinidades que “hablan” en el silencio del espíritu y por medio de señales y señaleros que solamente los runas iniciados son capaces de comprender, por ello el *Aya Uma* no habla, solamente se hace comprender con gestos y dramatizaciones (Juncosa, 2013b).

La máscara de multicolor intenso representa el colorido, la diversidad, la vida y la generosidad de la *Pachamama* que instante tras instante cría y mantiene la continuidad de la vida dándose a sí misma como alimento y sustento. Es la variedad de los seres que vuelan, reptan, nadan, caminan, penetran, saltan, trinan, mugen, maúllan, balan, gruñen, ladran, aúllan, chillan, hablan, relinchan, rebuznan, croan, escarban y parasitan sobre la tierra, es la simbología de la vida, la muerte, la divinidad, la naturaleza, los ancestros y todo lo existente.

La máscara tiene varios “tubos” de tela rellena que son la representación de la fauna, los bosques y las selvas. Además, representan a los distintos tiempos del ciclo agro-astronómico anual, en este sentido si tiene 12 “tubos” es el año solar con los 12 espacios de tiempo (meses), en este caso representa al *Aya* o espíritu masculino de la naturaleza; si tiene 13 “tubos” es el año lunar de 13 lunas (meses) representa al sami femenino de la naturaleza.

Tiene dos caras, una adelante y otra atrás, es la representación de la *Pachamama*, el tiempo-espacio íntegro conformado por el pasado y el futuro unidos en el presente. Esta doble mirada es un mensaje de sabiduría para nuestros pueblos indicando que si quieren caminar al futuro nunca dejen de mirar al pasado porque el futuro está “escrito” en el pasado. En algún momento el pasado se vuelve futuro. Todo

tiene un *Pachakutin*⁶, un cambio, una transformación para volver de nuevo, es la ley de la naturaleza (Andy Vargas, 2013, p. 26). La doble cara indica un camino hacia la iluminación: durante el día para nunca dejar de mirar al sol y en la noche para nunca dejar de mirar a la luna, de la misma manera está enseñando la misión de vida del runa para que nunca deje de mirar la luz de la sabiduría como el camino a recorrer en esta vida para fortalecer su aprendizaje y elevar su consciencia de vida, en otras palabras está indicando el horizonte, el camino ya existente (*kapak-ñan*) para llegar al *sumak-kawsay* (Buen Vivir), la armonía.

Finalmente, sus dos “narices” y sus dos “orejas”, vistas desde arriba forman una cruz cuadrada que señalan a las cuatro direcciones, es la coexistencia en el *kay-pacha* o este mundo presente de las familias humana, divina, naturaleza y ancestros en un equilibrio de relaciones recíprocas y mutua crianza. Estas cuatro direcciones también nos están señalando los cuatro mundos que conforman el multiverso llamado *Pachamama* o madre existencia. *Hawa-Pacha* o el mundo de arriba, el mundo infinito macro complementado por *uku-pacha*, el mundo de abajo, el mundo infinito micro. De la misma forma nos enseña el *kay-pacha*, este mundo del más acá, el mundo del presente complementado por el *chayshuk-pacha*, el mundo de los ancestros, el mundo del pasado, el mundo del más allá.

La cualidad más importante del *Aya Uma* es la sabiduría de la expresión en silencio usando la pantomima, la broma y la dramatización como su única forma de comunicación. Quizá es el símbolo vivo que nos enseña cómo se comunica con las *runa-s* nuestra *Pachamama*. Durante cada momento del acto el *Aya Uma* debe ser capaz de comunicar la importancia de su danza transmitiendo la sabiduría profunda del silencio espiritual en medio de las celebraciones masivas manteniendo una constante comunicación gestual, acciones a la que debe acompañar de capacidad para hacer reír a los presentes. Posee un sentido de la orientación en momentos de desorden y precariedad además de demostrar cómo defenderse y defender a los demás en los instantes difíciles.

6. Regreso del tiempo español, hace referencia a la visión *kichwa* de la característica cíclica del tiempo.

En este personaje aparecen un sinnúmero de simbologías, es meritorio comprender el contexto, oralidad y cosmovisión donde se inserta este personaje para comprender el uso de las mismas. El *Aya Uma* es uno de los símbolos andinos prehispánicos vigentes más importantes que ha logrado llegar casi intacto hasta hoy, y por lo mismo, es una luz de la grandeza de la sabiduría de nuestros ancestros que aún está brillando para las generaciones de hoy y del mañana.

4. El producto resultado de las investigaciones

4.1. Sobre el Taller

La charla a cargo de María Lucila Lema, docente de la Escuela de Literatura (Oralidad), sostuvo como principal eje el transmitir los conocimientos sobre los *Raymis*, sobre todo el particular caso del Inti *Raymi* para la correcta contextualización tanto de las figuras pictóricas como de los símbolos a construirse. A partir de esta charla, se dividió a los participantes en grupos de trabajo donde el artista Joaquín Serrano trabajó junto a JLA para que los alumnos sean capaces de problematizar nociones de representación (Colección Leonardo. No. 1), explorando la leyenda del *Aya Uma* y creando una adaptación (Rodríguez, 1989) en base a sus propios entornos contemporáneos.

El programa de talleres permitió a sus participantes acercarse desde un sentido *deseurocentralizante* al discurso sobre lo ancestral (Chassé, 1968), pues potenciará la posibilidad de que ellos redefinan conceptos sobre lo tradicional, el indigenismo, la tradición oral, y la crítica, que si bien siguen formando parte del circuito artístico y político, necesita ser oxigenada en función de construir estrategias relacionales que redunde en verdaderos espacios de identificación y empoderamiento personales y colectivos, desde la creación y el pensamiento (Milla, 2004). Aún con las limitaciones del lenguaje, se presentaron nuevas propuestas gráficas basados en la separación de colores (Metzgen, 1991). Las propuestas temáticas para soluciones técnicas contuvieron: composición del diseño, adaptación a los géneros de impresión y una serie numerada (Dawson, 1992) guiada desde el Taller de Gráfica Eloy Alfaro a cargo del artista docente Hernán Zúñiga.

Dentro del Taller de gráfica se procedió a la elaboración de una adaptación de la imagen del *Aya Uma*, además de ejecutar el proceso de grabado de una versión de la imagen de la *CHAKANA* (Viereck, 2012) como representación de la femineidad, como previa para la segunda etapa de investigación en los procesos de tradición oral *kichwa* en el Guayas.

4.2. El Aya Uma

Medidas: 4.88 metros de alto x 2.44 metros de ancho.

Técnica: Látex Vinil Acrílico y resina para pintura.

Soporte: Cartón Corrugado.

Basado en los resultados de la investigación se obtuvo como resultado el diseño de un *Aya Uma* que contenga 12 prolongaciones en su cabeza de acuerdo con la manifestación de los 12 espacios de tiempo en los que aparece el espíritu. La diagramación del mismo es bidimensional y presenta a la parte alegre de la festividad (Dexter, 2005). Sin embargo, se ha considerado en una segunda investigación de colores poder graficar la dualidad de facetas del *Aya Uma* (Figura 5).



Figuras 5. Diseño final: Adaptación del Aya Uma (Joaquín Serrano y Colectivo JLA, 2017)

Los colores escogidos para la representación del mismo provienen de la composición de la *wiphala* y sus siete colores del arcoíris (*kurmi*).

Rojo: Es amor, pasión, transformación del hombre intelectual.

Naranja: Es una señal de trabajo estimulante del mismo, expresa preservación.

Amarillo: el color de la creatividad muestra la energía y los valores de los pueblos.

Blanco: Pureza, ascensión, el tiempo.

Verde: Esperanza, la economía y la producción del suelo y el agua.

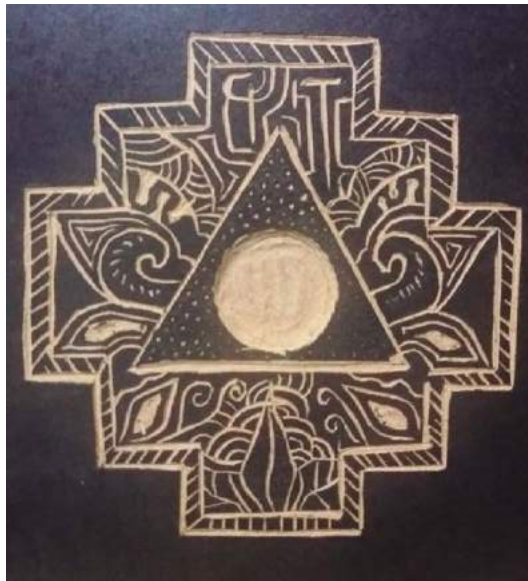
Azul: El universo, el cosmos.

Violeta: El gran Espíritu, violeta las expresiones y estructuras políticas.

4.3. Chakana

Para no dejar de lado la representación femenina (de la cual sabemos por tradición oral más que por textos de su importancia), y siguiendo la línea de representatividad que tiene la construcción femenina dentro de los *Raymis*, se realizó un diseño de grabado siguiendo los símbolos *sami* femenino de la naturaleza (Figura 6).

Esta labor es realizada y conceptualizada por Daniela Buitrón una de las talleristas que estuvo bajo la dirección de Hernán Zúñiga y JLA.



Figuras 6. Adaptación de la Chakana femenina -Placa para reproducción impresa. (Océano, Editorial., 2003; Daniela Buitrón, 2017)

5. Conclusiones

Al terminar esta etapa de la investigación con los productos presentados, queda la reflexión y necesidad de sostener un proceso, cómo esta tradición afecta a la imagen y el concepto se refleja en los resultados tangibles que se presentaron.

Para contextualizar la imagen creada y su concepto fue necesario entender los procesos del diseño y psicología del color y remitirlos a una visión que pertenece a otra comunidad. Entonces la rueda filosófica de la otredad cae siempre en la disposición o la concepción de otro individuo sobre algo en particular. Este ejercicio, que a su vez fue denominado *capítulo 1*⁷, corresponde a un estudio minucioso, pero también ambicioso que intenta a partir de la investigación continuar el ejercicio de la apropiación de las tradiciones orales de las comunas ancestrales que son, a entender de quienes redactamos esta investigación, uno de los pilares del conocimiento en un mundo lleno de tecnología.

Se comprende que la tradición oral es un aspecto fonológico que prima en su característica mutable y eso, al igual que las diferentes pautas en diseño, van tomadas de la mano. Diseñar una percepción de algo es netamente creativo y es por eso que podemos conocer y comprender un poco de nuestro pasado a partir de diferentes grabados o dibujos en las tan amplias y diversas ruinas que se estudian en nuestro tiempo.

Si nuestros antepasados crearon un sistema que graficaba o contaba sus tradiciones orales, es posible que en la actualidad se conserve ese ejercicio, pero con una visión de nuestro entorno contemporáneo. La utilización de colores e incluso la forma en la que vemos los objetos nos permite replantear lo que entendemos por objeto y llevarnos al no objeto que parte de la palabra y que se manifiesta a partir de una memoria que es cómo funciona el proceso de crear.

Finalmente todo lo aquí expresado es lo que hasta hoy se ha recolectado, cada tradición oral y manifestación de la misma en cualquiera de las formas de diagramación posible son, desde nuestra perspectiva, un proceso de apropiación constante que nos remite a la presentación de un nuevo sistema o codificación que nos representa y nos hace sentir más cómodos con nuestro entorno; y que además en muchos de los casos (como las marcas importantes) deseamos que trascienda para que no sea olvidado, tal y como hace la palabra a través de sus tradiciones orales.

7. Actualmente se trabaja el capítulo dos como parte del proceso de continuidad y para entenderlos posibles resultados a partir de su proceso de diseño.

Referencias bibliográficas

- Albán, A. (2006). *Tejiendo textos y saberes, Cinco hilos para pensar los estudios culturales, la colonialidad y la interculturalidad*. Cauca: Editorial Universidad del Cauca.
- Bulnes, M. (2002). *La lluvia, el granizo y los dioses de Huarochirí*. Quito: Campaña Eugenio Espejo por el libro y la lectura.
- Cachiguango, L. (2009). *Aya Uma, El espíritu del silencio*. Quito: FLACSO.
- Cachiguango, L. (2010). *Yaku-Mama: La crianza del agua - La música del Hatun Puncha Inti Raymi en Kotama*. Otavalo: Ministerio de Cultura del Ecuador. Quito.
- Chassé, C. (1968). *Gauguin sin leyendas*. Barcelona: Editorial Labor, S.A.
- Colección Leonardo. (1992). *Anatomía para artistas*. (Vol. Colección Leonardo.). Génova: Vinciana Editora.
- Colección Leonardo. No. 1. (S/A). *Las bases del dibujo*. Génova: Vinciana Editrice S.A.S.
- Dawson, J. (1992). *Guía Completa De Grabado E Impresión/Técnicas Y Materiales*. Madrid: H. Blume Ediciones.
- Dexter, E. (2005). *Vitamin D: New Perspectives in Drawing*. Londres: Phaidon Press.
- Hardt, A. (2002). *La generación de esperanza cierta*. La Habana: Casa de las Américas.
- Juncosa, J. (2013a). *Historia de las literaturas del Ecuador #9*. Quito: Universidad Andina Simón Bolívar - Corporación Editora Nacional.
- Juncosa, J. (2013b). *Historia de las literaturas del Ecuador #10*. Quito: EstudiosUniversidad Andina Simón Bolívar.
- Kaarhus, R. (1989). *Historias en el tiempo, historias en el espacio. Dualismo en la cultura y lengua Quechua/Quichua*. Quito: Abya - Yala.
- Kowii, A. (1988). *Mutsuctsurini, Taller Cultural Causanacunchic*. Quito: Corporación Editora Nacional.
- Metzgen, P. (1991). *La Perspectiva a su alcance*. Barcelona: Köln: Benedikt Taschen Verlag.
- Milla, Z. (2004). *Semántica del diseño pre-colombino*. Lima: Edición Lima-Perú.
- Montaluisa, L. (1979). *Kaimi ñukanchik ñaupá rimaikuna*. Quito: Instituto Otavaleño de Antropología - Banco Central del Ecuador.
- Moya, R. (1992). *Réquiem por los espejos y los tigres, Una aproximación a la literatura y la lengua secoya*. Quito: Unesco - Abya Yala.
- Moya, R., & Jara, F. (1987). *Taruka La venada - Literatura oral kichwa. (comps)*. Quito: CEDIME, Abya - Yala.
- Océano, Editorial. (2003). *El Mundo Del Arte. Autores, Movimientos y Estilos*. Barcelona: Editorial Océano.
- Perspectiva Básica (para dibujantes y proyectistas)* (1966). Barcelona, España: Emograph S.A.
- Rodríguez, H. (1989). *El Siglo XX De Las Artes Visuales en el Ecuador*. Guayaquil: Editorial Banco Central Del Ecuador.
- Solas, J. (2006). *El lugar del diseño en nuestra sociedad. Lugares de debate conceptual*. Madrid: Universidad Complutense. Recuperado de <http://pendientedemigracion.ucm.es/centros/cont/descargas/documento3049.pdf>
- Stark R, L., & Muysken, P. C. (1999). *Dicc:ionario español-quichua, quichua-español*. Ecuador: Museos del Banco Central del Ecuador.
- Viereck, R. (2012). *La voz letrada, Escritura, oralidad y traducción*. Quito: Abya - Yala.
- Vargas, A. (2013). *Mitos, leyendas y tradiciones del pueblo kichwa del alto Napo, Ñaupá rimaykunamanta*. Texas: Centro Amazónico de Antropología y Aplicación Práctica-University of Texas.



Imagen: Renzo Pintado

Foto cortesía de: Javier Becerra



Foto cortesía de: Javier Becerra



García, Ariana; Pilay, M^a de Lourdes (2017).
Entrevista a Elliot Tupac: "Son las personas que motivan justamente mi trabajo".

"Son las personas que motivan justamente mi trabajo"

Entrevista a Elliot Tupac

El reconocido letrista y muralista peruano Elliot Urcuhuaranga, mejor conocido como Elliot Tupac, visitó la ciudad de Guayaquil el pasado 2 de junio. El arte de Tupac lo ha llevado lejos, exponiendo sus productos visuales en diferentes espacios del mundo, de esta manera se ha destacado como uno de los precursores contemporáneos más importantes de la Gráfica Popular. Un artista urbano integral, su interés parte por el encuentro con las letras y el entorno "popular" representado en letreros, carteles, serigrafías, murales, entre otros proyectos. Su paso por Ecuador se debe al desarrollo de los talleres profesionales: Letras con identidad y Rotulación Popular, que dictó en las ciudades de Guayaquil, Cuenca y Loja. En estos espacios, Urcuhuaranga transmite sus experiencias y técnicas de desarrollo tipográfico tanto en lápiz, como en pincel, herramientas para la elaboración de este arte popular. Los talleres fueron organizados por Belén Fajardo, representante de BEA Design. Aprovechando este encuentro Urcuhuaranga charló con Ñawi sobre su trabajo y sus motivaciones personales.

Ariana García: ¿Cómo empezó su historia con las letras y la tipografía?

Elliot Tupac: El trabajo empezó desde el taller de mi papá, o sea en la década de 1980. Desde niño siempre estuve vinculado a ese taller y a la producción digamos de diseño. Siempre fue en su inicio lógico, como un juego. Luego, ya en la adolescencia, se convirtió como en una necesidad para seguir predicando ese gusto artístico en el dibujo de letras y personajes, pero ha sido siempre en el taller de mi papá.

María de Lourdes Pilay: ¿Cuándo descubre tu habilidad para el desarrollo de tu trabajo?

Tupac: Creo que siempre dibujaba; pero de manera consciente a partir de los 11 años. Ahí se desarrolló una especie de compromiso real con el taller de mi papá porque empiezo a diseñar a modo de juego o entretenimiento, y a diseñar los carteles para grupos, ya desde muy niño.

García: ¿De pequeño, tenías algún referente?

Ariana Andrea García León
María de Lourdes Pilay García

Escuela Superior
Politécnica del Litoral.
Guayaquil. Ecuador.

aaarci@espol.edu.ec
mdpilay@espol.edu.ec

Tupac: En ese tiempo, no había internet y nada de ese tipo de cosas que en un clic ya tienes todo. En realidad lo que yo hacía era buscar revistas antiguas de las que encontraba, y en ellas veía: marcas, logos; que en esa época eran básicamente lettering. Entonces, eso me generó un gusto por personalizar cosas. Ese es el modo en el que aprendí, recortando de revistas antiguas los logos y esas marcas.

García: ¿Cómo defines tu trabajo: arte popular, arte chicha, gráfica popular?

Tupac: Yo creo que está enmarcado dentro de la gráfica popular, porque es un sentido más amplio y la gráfica chicha seguramente puntualmente es el trabajo del cartel, en su proceso en la forma del tamaño de las banderolas los carteles, y además porque la estética chicha asume el color fosforescente como un elemento cotidiano, entonces tiene distintas connotaciones, pero siempre tiene como muy claro hasta que punto es el límite. Entonces en todo caso si conviene enmarcarlo en algo más genérico como es el arte popular.

Pilay: ¿Consideras la gráfica popular como un elemento del patrimonio urbano?

Tupac: Seguro, entre otras cosas se convierte en un elemento importante, en un elemento visual como referencial incluso regionalmente. Sé que las letras se hacen en todo el mundo, eso es cierto, pero el modo y el trato que se les da estéticamente y en el soporte que se desarrolla le generan una particularidad a nivel regional y a nivel de países también.

Pilay: ¿Qué dificultad tiene un artista popular para difundir y posicionar su arte?

Tupac: Yo nunca lo vi esto como la necesidad de posicionar, entonces yo estoy más preocupado en hacer que en posicionarlo. Trabajé mucho y trabajo mucho, y si alguien me pregunta en que momento estalla, digamos como el reconocimiento en 2010 en Chile, de la misma manera me dicen: “¿y si no hubiera sido Chile?” De repente pudo haber sido antes en otro lugar; pudo ser en el mismo Lima o pudo ser después o puede ser ahora recién, entonces lo único que sí me queda claro es que de momento, sí o sí por su precio, este tenía que encontrar su cauce.

García: ¿Tu arte es más apreciado en Latinoamérica o fuera de ella?



Tupac: Es relativo. En Latinoamérica ciertamente tiene una posición a nivel de arte urbano o gente vinculada a arte urbano, también gente vinculada al diseño gráfico y puntualmente a la tipografía. En Europa es más como el trabajo de artista urbano que de letrista como tal, entonces, como digo siempre es relativo. Ha habido distintos lugares de exposición, pero no creo que haya una diferencia grande, solamente es un tema de apreciación y de ser constante.

Pilay: ¿Quiénes han sido tus clientes más importantes a lo largo de tu trayectoria?

Tupac: Es muy relativo porque más que clientes, uno lo que encuentra es una satisfacción para quien trabaja con mayor satisfacción, y esa respuesta es casi evidente: yo pinto en la calle y creo que más allá de verlo como clientes, son las personas que motivan justamente mi trabajo de desarrollo a nivel estético en la calle. Es la colectividad, la ciudadanía, en este caso Perú, Latinoamérica o donde me convoquen. Eso me compromete como la posibilidad de seguir pintando, desarrollando y mostrando el trabajo.

García: ¿Cuál es proyecto más desafiante que has realizado hasta ahora?

Tupac: Yo creo que el desafío constante en todo caso, más allá del trabajo en sí o de algún proyecto, es el de mantener una línea ética. Una línea ética que no se contamine con pretensiones económicas o

con situaciones que de repente podrían hacer ver de un modo mucho más frívolo a mi trabajo, entonces el trabajo mío es académico, técnico, de contenido, de vibra al arte urbano. El tema comercial siempre cuido que sea de un acercamiento bastante prudente y no el único medio para poder salir adelante.

Pilay: Al ser Elliot Tupac un referente latinoamericano, ¿cómo ves a la gráfica popular de nuestra región? ¿Es un arte en auge o va perdiendo notoriedad en su uso y aplicación?

Tupac: Sí, el tema de gráfica popular en su sentido más estricto, habla de los rotulistas, la publicidad popular es normal que haya sucumbido ante la tecnología, que es una corriente tan fuerte y evidente. Los plotters de impresión aparentemente hablan de diseño, pero solamente tipear y mostrar eso como diseño, esas cosas han reducido al máximo el proceso creativo de los señores de oficio que hacían los carteles. Las serigrafías, las rotulaciones, supongo que no creo que se pueda revertir, pero en todo caso sí se puede valorar qué es lo importante, valorar en el sentido de que son elementos que nutren la visualidad urbana de cualquier ciudad. Eso hay que valorar y respetarlo.

García: ¿De qué te sientes orgulloso?

Tupac: No sé si orgulloso, pero me siento tranquilo de poder hacer el trabajo de este modo, no tener la presión de hacer por obligación cosas. Eso creo que es la cuestión más básica de estar tranquilo. Me estreso seguramente en mi trabajo, pero no para quien trabajo, sino en cómo consigo mi trabajo.

García: ¿Qué recomendaciones les darías a los jóvenes diseñadores que quieren abrirse camino con la gráfica popular?

Tupac: Yo creo que no hay una fórmula y no hay la necesidad tampoco de imaginar qué cosa puede hacer y qué cosa puede gustar o está gustando y voy a hacer. En realidad la gente, las personas, el ser humano debe ser honesto con uno mismo y hacer lo que le gusta. Siempre he tratado de explicar a los alumnos que hagan lo que hagan, obviamente con el sentido de la responsabilidad mucho más comprometido con su trabajo, siempre van a tener la posibilidad y el espacio de vivir. No es que uno por anticipado diga "voy a ser músico y claro, voy a morir de hambre". No. Si es un músico mediocre en el sentido de visión y formas seguramente le tocará eso, pero de otro modo yo no creo que un músico tenga que pasar hambre o tenga que vivir situaciones incómodas, no lo creo.



Imagen: Helmut Zambrano





El decálogo del Oso¹

Vamos pues aún te digo / que cuidando del secreto iniciático que oyeras /
entiendas que hay sólo dos únicos caminos para indagar:/ uno, de que el ser es, y
otro, de que el no ser no es.
(Parménides, 2015, pp. 87)

Ser o no ser, esa es la cuestión!
(Shakespeare, 2010, pp. 25)

De esto se trata: de ser o no ser salvaje. ¿Rosas, según esto, no es un hecho
aislado, una aberración, una monstruosidad?
(Sarmiento, 1874, pp. 16)

I. El marco teórico (o el marco del cuadro o el punto de partida)

EL OTRO.

La Animalidad.

Lo Monstruoso.

Feminismos (y)

Teoría Queer.

II. Antecedentes (o confesiones)

Esta vez me dispongo a escribir. Pensé en saltar la consigna haciendo una performance. Disfrazarme de oso peludo y salir a la calle a interactuar con la gente y que Celes o Moni me fotografien. ¿Cómo reaccionarían ante este animalhumano? (¿Estaría yo encarnando la transustanciación de especies propiciada por mi querido Cortázar en alguno de sus cuentos?) Para los niños, seguramente sería el oso de peluche que resucitó de la habitación para poblar las calles del Raval. Para los grandes, una loca haciendo el ridículo. ¿Sería más oso o más humano? En cualquier caso, un "Otro". Y debajo de ese traje ¿un una argentino/a, un una paqui o un una catalán/a? ¿Quién? ¿Quién soy? El "disfraz" mantiene indiscernible la identidad. Como la posibilidad

Victoria Sacco

Universitat Ramon Llull.

Barcelona. España.

victoria.sacco@gmail.com

¹ Este texto fue producido en el marco del Programa de Estudios Independientes del MACBA, Barcelona, y fue dedicado a la memoria del Profesor Oscar Terán (Buenos Aires, 1938-2008). A fin de ser aceptado en la presente revista, he tenido que realizar una serie de correcciones formales para ajustarlo a "La Academia". Como este hecho implica una transformación conceptual en el escrito, he decidido marcar estas modificaciones en rojo -como no podía ser de otra manera- para que tú querida y querido lector puedas conocer al mismo tiempo la versión original.

de encontrar un "velo" con el que me sintiera a gusto era remota – ¡tenía que ser un traje muy peludo! – desistí. Pero desistí (además) por el deseo de ponerle palabras al asunto. Mujer, ¡escribe! dice Helène Cixous (2004). Poner el cuerpo en la escritura, parafraseo yo. Esa mujer, argelina, judía, exiliada y culposa, sensible, verborrágica, capaz de los microrelatos "más micro" que se puedan imaginar, había entendido qué era "perderlo todo". Salir a la callemundo sólo con nuestra "mochila". Pero con gran lucidez descubrió también, que con esa mochila es suficiente. Basta lápiz y papel, para que la voz persista, insista y resista. La escritura como refugio para el corazón, como medio de supervivencia... como campo de batalla.

III. Hipótesis (o problema aún en estado de pregunta)

¿Cómo pensar al "Otro", cómo conceptualizarlo, sin definirlo, clausurarlo, encerrarlo, poseerlo?

IV. Desarrollo (o primera estrategia)

La pregunta (o, más bien, la forma interrogativa) como medio para dejar al Otro ser. Darle voz. Dejarlo que se enuncie, sin licuarlo u homegeneizarlo, permitiendo que la diferencia subsista, persista y me enseñe a convivir en comunidad, armónica o disonante, pero seguro múltiple y multiforme. El/la los/ las "Otro/s Otra/s".

¿Quién sos? ¿Cómo sos? ¿Cómo te definís? ¿Qué pensás? ¡Contáme! ¿Animal, monstruo, mujer, hombre? ¿O ni uno ni lo otro? ¿O todo junto? Axolotl y/o visitante.

¿Alana, Osiris o (¡vaya uno a saber su nombre!)? Creo que todos somos un poco de todo. El freak, el monstruo y el alienígena empático de la clasificación de Ignasi. Como metáfora, la forma interrogativa me ayuda a sostener la idea de que las cosas no son blanco o negro, me ayuda a recordar el carácter prismático de los problemas.

V. Hipótesis (o mi opinión y deseo)

Me gusta pensar la diferencia de forma no jerárquica. Prefiero pensarla "en un pie de igualdad".

VI. Desarrollo (o segunda estrategia)

¿Formalidad desforme? Puedo escribir un texto "académico". La universidad cumplió su cometido y puedo seguir a pie juntilla

las partes de un "correcto" discurso: introducción, desarrollo y conclusión, las formas correctas de citación y la educada constitución de una bibliografía. Pero en este momento y en este contexto, prefiero la "deformidad" literaria a lo Cixous, en primera persona, con las emociones a flordepapel. O el "caos" benjaminiano de citas, el collage de las vanguardias rusas. Me gusta más Eisenstein que Griffith y en términos de historia, voto por la "historia diagramática" de Santos Zunzunegui.

VII. Ejemplo (o mi propia experiencia)

En Barcelona "yo" soy la "Otra". ¿En Barcelona "yo" soy la "Otra"? Soy "la argentina", que dice "yyo" no "yo", "yueve" y no "lluve", que dice "vos" y no "tú". Un amigo que hace ocho años vive en Berlín no habla ni alemán, ni inglés (¡pero les juro que habla perfecto castellano!). Nunca comprendí su resistencia que erróneamente calificó como incapacidad. Hasta llegar a Barcelona. Y sentir la lengua como abrigo identitario, como el espacio propio, donde te seguís sintiendo vos mismo. Aunque no tengas ni tu cama, ni tu casa, ni tu amor, ni tus amigos de siempre, ni tu gato, ni la 9 de Julio o la calle Corrientes. ¿Puedo presumir y decir que Cixous y Derrida me darían la razón?

VII. Desarrollo (o desvíos necesarios)

Le dije varias veces a mi amiga: "Esto de los animales y los monstruos no sé si me interesará tanto". Pero después me di cuenta que de la dicotomía humano-animal o humano-monstruo al mítico (y bien premeditado) enfrentamiento CIVILIZACION y BARBARIE no había más que un paso. Entonces, empecé a mirar el asunto con otros ojos y más entusiasmo.

"El largo siglo diecinueve latinoamericano ha imaginado juntas a la barbarie y la animalidad y así las ha llevado hasta las puertas de este siglo XX" (Briceño, 2010, p. 4). Esta es la reflexión con la que Ximena Briceño abrió su *conferenciaentrevistavirtual* en el seminario "De animales y monstruos". Inmediatamente me sentí interpelada y salté de la silla. Es una idea que me guardo desde 1997, año en el que leí *Civilización ó y Barbarie. Vida de Juan Facundo Quiroga. Aspecto físico, costumbres y ámbitos de la República Argentina* escrito por Domingo Faustino Sarmiento en 1845 (1847) (y en el que conocí a uno de esos Grandes Profesoresamores: Oscar Terán, acompañando de sus miles de cigarrillos por clase y su infaltable lata de gasolina 7up.)

Libro paradigmático desde el que se puede empezar a pensar la Sangrienta Historia Argentina. La Modernidad europea "más salvaje" reverbera en la Modernidad Latinoamérica. A pocos años de la "independencia", se "discuten" dos proyectos políticos y antitéticos de país: unidad centralizada o regiones autónomas. Unitarios vs. Federales. Sarmiento vs. Facundo (y Rosas). "Intelectual, blancoyculito" vs. "Indios, cuadillos, bárbaros, eignorantes". Ciudad vs. Campo. "Civilización" vs. "Barbarie". Después de la relectura apasionada de Facundo me pregunto: ¿quién es el bárbaro? ¿quién es el salvaje? Y pienso -con Levinas de fondo (1987)- que quizás la dicotomía ontológica engendra el problema.

VIII. La cita (de internet)

Según González Echevarría:

"Al proponer el diálogo entre la civilización y la barbarie como el conflicto central en la cultura latinoamericana Facundo le dio forma a una polémica que comenzó en el periodo colonial y que continúa hasta el presente" (Wikipedia, Sin fecha)

IX. El arte

"El mal que aqueja a la República Argentina es la extensión: la soledad, el despoblado (...) Allí, la inmensidad por todas partes: inmensa la llanura, inmensos los bosques, inmensos los ríos, el horizonte siempre incierto, siempre confundiendo con la tierra, entre celajes y vapores tenues, que no dejan, en la lejana perspectiva, señalar el punto en que el mundo acaba y principia el cielo. Al sur y al norte, acechan los salvajes, que aguardan las noches de luna para caer, cual enjambre de hienas, sobre los ganados que pacen en los campos y sobre las indefensas poblaciones" (1847, pp. 22).

Recuerdo alguno de "los tajos" de Lucio Fontana. Esas telas acuchilladas, atravesadas de lado a lado, que una vez el artista Oscar Bony interpretó en clave paisajística (Denegri, 2002-2005). Decía algo así: si se rota el cuadro, el tajo vertical se transforma en una línea horizontal, limpia y herida, cuya similitud a la geografía pampeana es, para el que las ha visto al menos una vez, casi ineludible.

X. Conclusión (i cierre por agotamiento de ideas!)

"Mientras Alicia está meditando sobre como debe de ser el mundo al otro lado del espejo, se sorprende al comprobar que puede pasar a través de él y descubrir de primera mano lo que ahí ocurre." (Wikipedia, Sin fecha).

Bibliografía

Libros

- Cixous, H. (2004). *Deseo de escritura*. Barcelona, España: Reverso.
- Lévinas, E. (1987). *De otro modo que ser o más allá de la esencia*. Salamanca, España: Sígueme.
- Parménides, (2015). *Sobre la Naturaleza*. Madrid, España: Aperia Ediciones.
- Sarmiento, F. (1847). *Facundo ó Civilización y Barbarie*. París, Francia: Librería Hachette y Cía.
- Shakespeare, W. (2010). *Hamlet*. Madrid, España: Austral.

Artículos de Periódico

- Briceño, X. (2010). "Espejos de agua". *Cultura/s La Vanguardia*, pp. 4.

Películas

- Denegri, A. (2002-2005). *Cerca de Bony*. Argentina: Fondo Nacional de las Artes y Universidad de Tres de Febrero.

Wikipedia

- A través del espejo y lo que Alicia encontró allí. (Sin fecha). En Wikipedia. Recuperado el 18 de septiembre de 2017 de https://es.wikipedia.org/wiki/A_trav%C3%A9s_del_espejo_y_lo_que_Alicia_encontr%C3%B3_all%C3%AD#Argumento
- Facundo o civilización y barbarie en las pampas argentinas. (Sin fecha). En Wikipedia. Recuperado el 18 de septiembre de 2017 de https://es.wikipedia.org/wiki/Facundo_o_civilizaci%C3%B3n_y_barbarie_en_las_pampas_argentinas#cite_note-gonzach2003-2-2



De las aulas a festivales de cine internacionales Reseña del Festival Internacional de Cine de Viña del Mar (2017)

El Festival Internacional de Cine de Viña del Mar reúne cada año las obras más representativas de cine independiente latinoamericano. Es curioso conocer que siendo uno de los más longevos de la región, al cumplir 50 años, tuvo sus inicios en la década de los sesenta como un cineclub liderado por un pediatra y cinéfilo porteño, nacido en 1923.

Entre las variadas categorías competitivas que promueve el festival tenemos la Competencia Internacional de Escuelas de Cine, en la que el proyecto de titulación que dirigí, *El Rey del Muyuyo*, tuvo su estreno internacional. Este cortometraje documental de corte etnográfico, pero a la vez ensayista y de observación fue desarrollado en la modalidad de "Proyecto Integrador", como parte del proceso de graduación de la carrera de Producción para Medios de Comunicación. Como sujeto participante contamos con Bonifacio Crespín, artesano de este material vegetal quien residía en el cantón General Villamil, Playas. También tuvimos el honor de incluir piezas originales de Selma Mutal, laureada compositora de cine con títulos como *La Teta Asustada* (2009).

Este proyecto representó, no solo a la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), sino también a todo el país, formando parte de la competencia junto a países como México, Turquía, Estados Unidos de América, Argentina, España, República Checa, Uruguay, Brasil y Chile. Como estudiante que aspira a tener un futuro como cineasta o en áreas afines, debo mencionar la importancia de estos eventos. Asistir a festivales, tanto nacionales como internacionales, ofrece la oportunidad de conocer de primera mano la dinámica del mundo cinematográfico latinoamericano, asistir a charlas y talleres relacionados a la industria, conocer a importantes autores del medio y lo más importante en mi opinión, disfrutar de lo mejor del cine regional del año.

Algunas de las películas que proyectó el festival y a las que pude asistir fueron: *El Amparo*, largometraje de ficción del director venezolano

Julio Stefano Ibarra Mendoza

Escuela Superior
Politécnica del Litoral.
Guayaquil. Ecuador.

jsibarra@espol.edu.ec



Rober Calzadilla; el largometraje documental *La Libertad del Diablo* del director mexicano Everardo González; *Venían a buscarme*, la ópera prima documental del chileno Álvaro De La Barra, a quien tuve el gusto de conocer; y el largometraje de ficción, *La mujer del animal* del colombiano Víctor Gaviria, todas premiadas y proyectadas en festivales como Cannes, San Sebastián, Berlín, Toronto, entre otros eventos de primer nivel.

138

Sin lugar a dudas la participación del *El Rey del Muyuyo* en Ficviña (Festival Internacional de Cine de Viña) fue el inicio de una invaluable experiencia de aprendizaje a la que luego se le sumó el haber ganado el premio a "Mejor Cortometraje", en la categoría Escuela de Cine del Festival de Cine Latinoamericano de Rosario, Argentina; ser parte de la Selección Oficial del Fenacies, Festival de Cine Estudiantil en Uruguay; y a inicios de noviembre, poder regresar a Chile al Festival de Cine Arica Nativa, en la categoría Corto Rural.

Todo esto se suma a mi anterior obra, *Tanto calor no se puede aguantar*, desarrollado en la materia Taller Documental con la profesora María Fernanda Miño, cuyo estreno se dio en el Festival de Cine La Orquídea 2015, en Cuenca-Ecuador. Este cortometraje continuó con proyecciones en el Festival de Cine Ecuatoriano en Nueva York (EFFNY) 2016 y el Festival de Cine de Gerona 2016. Haber contado con exposición a nivel internacional previo a la obtención de mi título representó una oportunidad para dar los primeros pasos en estos círculos. Compartir cartelera con los títulos mencionados me llena de orgullo y refleja que, cuando se cuenta con una adecuada dirección académica y apoyo institucional, no hay límites para cumplir nuestras metas.



139



Imagen: Renzo Pintado

EVALUACIÓN POR PARES

ÑAWI. ARTE, DISEÑO Y COMUNICACIÓN es una revista arbitrada que se rige por el sistema doble par anónimo.

Los artículos enviados por los autores son evaluados en previamente por el Comité de Redacción para comprobar si ajustan a las normas de edición y a las políticas temáticas de la revista.

Cuando el artículo pasa ese primer filtro, entonces es enviado a dos evaluadores externos expertos en la temática abordada por el autor. Para cumplir y defender la ética de la investigación, estos evaluadores son siempre ajenos a la institución a la que pertenece el autor y son los encargados de dictaminar si responde a los intereses científicos de la publicación. En la valoración final, los revisores deciden entre las siguientes opciones: publicable, publicable con modificaciones menores, publicable con modificaciones mayores o no publicable. En el caso de que haya disparidad de opinión entre ellos se recurre a un tercer experto.

Los textos postulados deben:

1. Corresponder a las categorías universalmente aceptadas como producto de investigación.

2. Ser originales e inéditos.

3. Sus contenidos responden a criterios de precisión claridad y brevedad. Se clasifican:

3.1. Artículos. En esta sección se publican:

3.1.1. Artículos de investigación científica y tecnológica: presenta, de manera detallada, los resultados originales de proyectos terminados de investigación. La estructura generalmente utilizada contiene cuatro aportes importantes: introducción, metodología, resultados y conclusiones.

3.1.2. Artículo de reflexión o ensayo: presenta resultados de investigación terminada desde una perspectiva analítica, interpretativa o crítica del autor, sobre un tema específico, recurriendo a fuentes originales.

3.1.3. Artículo de revisión: resultado de una investigación terminada donde se analizan, sistematizan e integran los resultados de investigaciones publicadas o no publicadas, sobre un campo en ciencia o tecnología, con el fin de dar cuenta de los avances y las tendencias de desarrollo.

3.2. Entrevistas: En esta sección se puede presentar una conversación con algún teórico o artística vinculado con las temáticas de la revista.

3.3. Misceláneas: En esta sección se puede presentar una breve reseña bibliográfica del trabajo de teóricos o artistas vinculados con las temáticas de la revista. Asimismo, en esta sección se recibirán textos teóricos experimentales ajenos a los estándares hegemónicos de la investigación científica.

1. Datos del autor o autores. Nombres y apellidos completos, filiación institucional y correo electrónico o dirección postal.

2. Título. En español e inglés, escrito con mayúsculas y minúsculas, con un máximo de 15 palabras. Con letra Times New Roman de 14 puntos y en negrita.

3. Resumen. Se redacta en un solo párrafo, da cuenta del tema, el objetivo, los puntos centrales y las conclusiones. No debe exceder las 150 palabras y se presenta español e inglés (Abstract).

4. Palabras claves. De cuatro a seis palabras o grupo de palabras, ordenadas alfabéticamente, la primera con mayúscula inicial, el resto en minúsculas, separadas por punto y coma (;) y que no se encuentren en el título o subtítulo, deben presentarse español e inglés (Keywords). Estas sirven para clasificar temáticamente al artículo.

5. El cuerpo del artículo. Se divide en Introducción; Desarrollo, con apartados encabezados con números (1, 2, 3...) y/o subapartados (1.1.; 1.2. 1.3. ...); Conclusiones y Bibliografía. Si fuese necesario, se presentan tablas, imágenes y figuras como anexos.

6. Texto. Las páginas deben venir numeradas, a interlineado 1,5 con letra Times New Roman de 12 puntos. La extensión de los artículos debe estar alrededor de 4.000 a 7.000 palabras (para artículos), entre 500 y 1500 palabras (para reseñas) y entre 2000 y 5000 palabras (para entrevistas)

7. Citas y notas al pie. No deben exceder más de cinco líneas o 40 palabras, de lo contrario estas deben ser incorporadas al texto general.

1. Se seguirán las normas del estilo del sistema APA 6ª edición, 2016:

<http://www.apastyle.org/>

2. La forma de citar dentro del texto será la siguiente e irá entre paréntesis (autor, año, página): ""Las corrientes funcionalistas y conductistas de la sociología y de la psicología social fueron especialmente sensibles al hechizo 'económico' del modelo 'E-M-R.'"" (Abril, 1997, p. 21). Y su referencia bibliográfica:

Abril, G. (1997). *Teoría General de la Información*. Madrid: Cátedra.

3. Si hay dos autores, la cita en el cuerpo de texto irá entre paréntesis con el nombre de los dos autores. "La maestra no se informa cuando pregunta a un alumno" (Deleuze & Guattari, 1988, p. 24). Su referencia bibliográfica:

Deleuze, G. & Guattari, F. (1988). *Mil Mesetas. Capitalismo y esquizofrenia*. Valencia: Pretextos.

4. Si es un capítulo en libro colectivo la cita en el cuerpo de texto es igual que para los libros. Su referencia bibliográfica:

Catalá, J. (2012). Formas de la distancia: los ensayos fílmicos de Llorenç Soler. En Miquel Francés (Coord.). *La mirada Comprometida*. Madrid: Biblioteca Nueva, 2012.

5. Si es un artículo de revista la cita en el cuerpo de texto es igual que para los libros. Su referencia bibliográfica será:

Larrañaga, J. (2016). La nueva condición transitiva de la imagen. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 4(2), 121-136. Doi: 10.17583/brac.2016.1813

6. Si es una película la primera vez que se cite una película se indicará: *Título en español* (Título original, Director, año). El título original únicamente si es distinto del título con el que se estrenó en Latinoamérica.

Qué tan lejos (Hermida, 2006)

7. En el caso de que los autores incorporen imágenes, entonces proporcionarán la correspondiente autorización. De no ser así, deberán ajustarse al artículo 32 del TRLPI que señala que la inclusión de obras ajenas de carácter fotográfico, plástico o figurativo no necesita la autorización del autor, siempre que se cumplan las condiciones detalladas a continuación:

- que lo incluido corresponda a una obra ya divulgada,
 - que se realice con fines de investigación,
 - que responda al "derecho de cita" para su análisis, comentario o juicio crítico.
 - que se indiquen la fuente y el nombre del autor de la obra utilizada
- Los gráficos, imágenes y figuras deben realizarse con la calidad suficiente para su reproducción digital y deben adjuntarse los archivos gráficos originales (si el artículo es aceptado) en fichero aparte (preferentemente en formato JPG o PNG). Es importante indicar el lugar donde aparecerán en el cuerpo del texto del siguiente modo: FIGURA 1 POR AQUÍ. Dichas imágenes deben citarse del siguiente modo: Figura numerada. *Título* (Autor, año)

Figura 1. *Dieta* (Santillán 2009).

El autor es responsable de adquirir los derechos y/o autorizaciones de reproducción a que haya lugar, para imágenes y/o gráficos tomados de otras fuentes. Normativas del arbitraje y evaluación externas de los trabajos.

1. Los artículos, las entrevistas y la reseñas se enviarán en línea a través de la plataforma OJS (Open Journal System) en la que está alojada la revista en su versión electrónica:

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/about/submissions#onlineSubmissions>

2. Para ello, es necesario registrarse e iniciar sesión.

3. Las próximas fechas a tener en cuenta para los próximos números son las siguientes:

a. Ñawi. Arte, Diseño y Comunicación. Vol. 2, n. 2 (2018): Julio.

Dossier "Ecuador Audiovisual". Coordinador: Miguel Alfonso Bouhaben.

El propósito de la presente convocatoria es pensar, analizar y valorar las creaciones audiovisuales ecuatorianas, tanto del cine de ficción y del cine documental como de las prácticas videoartísticas y experimentales. Se valorarán aquellas investigaciones que formulen teorías o metodologías donde el cine ecuatoriano pueda ser considerado como un medio de pensamiento crítico. También serán de interés aquellos artículos que relacionen el cine ecuatoriano con otras prácticas culturales, sociales o políticas. Se trata, en todo caso, de pensar el cine ecuatoriano como un espacio para reflexionar sobre sus intersecciones con las nuevas identidades, la multiculturalidad, el feminismo, los nuevos medios o las prácticas de lucha social. Asimismo, en esta convocatoria serán relevantes aquellos trabajos que analicen las nuevas poéticas y narrativas del cine, los nuevos imaginarios colectivos, los cines indígenas, las nuevas formas del exhibición vinculadas al denominado cine expandido y al videoarte y las nuevas corrientes teóricas y críticas del cine de la región.

- i. Convocatoria del Call for Papers: 1 de Octubre de 2017
- ii. Cierre del Call for Papers. 1 de Febrero de 2018
- iii. Artículo seleccionado para su publicación: 15 de Marzo de 2018
- iv. Artículo publicado: 1 de Julio de 2018

b. Para Ñawi. Arte, Diseño y Comunicación. Vol. 3, n. 1 (2019): Enero

- i. Convocatoria del Call for Papers: 15 de Abril de 2018
- ii. Cierre del Call for Papers. 1 de Agosto de 2018
- iii. Artículo seleccionado para su publicación: 15 de Octubre de 2018
- iv. Artículo publicado: 1 de Enero de 2019



EDCOM
Escuela de Diseño y Comunicación Visual