

Monográfico
De una éstesis de la memoria. Territorios y geopolíticas

Monográfico
Producción digital y arte audiovisual



Vol. 3, Núm. 2 (2019): Julio.
ISSN 2528-7966,
e-ISSN 2588-0934

Ñawi: arte diseño comunicación
se encuentra indexada en



nawi
arte · diseño · comunicación

Guayaquil . Ecuador
Vol. 3, Núm. 2 (2019): Julio

espol Facultad de
Arte, Diseño y
Comunicación Audiovisual

Autoridades

PhD. Cecilia Paredes Verduga.
Rectora
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.

PhD. Paúl Herrera Samaniego.
Vicerrector
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.

PhD. Marcelo Báez Meza.
Decano FADCOM
Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.

Mg. Luis Rodríguez Vélez.
Sub-Decano FADCOM
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

PhD. Miguel Alfonso B.
Director General

PhD. Nayeth Solórzano A.
Directora Ejecutiva

PhD. Jorge Polo B.
Editor

Mg. Luis Rodríguez V.
Editor Adjunto

Mg. Daniça Usocovich M.
Mg. Edgar Jiménez L.
Coordinación de Arte

PhD. Ariana Del Pino.
Coordinación de Comunicación

Mg. Antonio Moncayo M.
Diagramación

MSc. Diego Carrera G.
Informática

Colaboradores

Imágenes:

Emilio Álvarez
Rodrigo Santos
Nelly Ugarte
Melissa Lozada
Janara Salazar
Edwin Rodas
Ma. Elena San Lucas
Ericka Sánchez
Cristina Moncayo
Carlos López
Ericka Macías
Emily Idrovo
Diego Ledesma
Yuliana Molina
Miguel Villota

Paúl Vivas
Melissa Arguello
Adriana Molina
Tatiana Vásquez
Kevin Barberan
Ma. Gabriela Oñate
Joan Vargas
Jemmily Guevara
Kevin Guadamud
José Cruz

Portada y portadillas:
Billy Soto.

Logotipo:
José Alberto Duchi

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. Universida de Nova de Lisboa. Portugal.
PhD Juan Carlos Arias. Pontificia Universidad Javeriana. Colombia.
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 Marta Díaz Fernández. Universidad de las Artes. Ecuador.
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 Cecilia Gil Mariño. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
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 Guilherme Maia. Universidad Federal de Bahía. Brasil.
PhD Javier Mateos-Pérez. Universidad de Chile. Chile.
PhD Cristina Morales Saro. Universidad de las Artes. Ecuador.
PhD Víctor Núñez Fernández. Universidad a Distancia de Madrid. España.
PhD María Luisa Ortega Gálvez. Universidad Autónoma de Madrid. España.
PhD Pablo Piedras. Universidad de Buenos Aires. Argentina.
PhD (c) María Lourdes Pilay. Escuela Superior Politécnica del Litoral. Ecuador.
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 Raquel Schefer. Université Paris III- Sorbonne Nouvelle. Francia.
PhD Marcello Serra. Universidad Carlos III. España.
PhD Arturo Serrano. Universidad de las Artes. Ecuador.
PhD Roxana Popelka Sosa Sánchez. Universidad Complutense de Madrid. España.
PhD Silvia Valesini. Universidad Nacional de la Plata. Argentina.
PhD Gabriela Zamorano Villareal. Centro de Estudios Antropológicos de El Colegio de Michoacán. México.
PhD Lauro Zavala. Universidad Autónoma Metropolitana. México.
PhD Lior Zylberman. Universidad Tres de Febrero y Universidad de Buenos Aires. Argentina.

Ñawi: arte diseño comunicación está indexada en el catálogo 2.0 de LATINDEX



Ñawi: arte diseño comunicación es una publicación científica de frecuencia semestral de la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) 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 remitidos 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.



Es una revista científica semestral de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL). El propósito de este nuevo proyecto impulsado por la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) se adhiere a la misión y a la visión de 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 del Ecuador y de la región y, asimismo, con la idea de conformar un proyecto que sea referente internacional.

Editorial

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 y profesores que participan en la producción de las imágenes, *collages*, fotografías e ilustraciones que acompañan a los textos.

Artículos

13 Monográfico: De una éstesis de la memoria. Territorios y geopolíticas.

Adrián Cangí y Alejandra González.

17 Políticas sobre la tierra y la deuda. Variaciones sobre Gaia.

Adrián Cangí.

37 Territorios amnésicos, tierras memoriosas.

Alejandra Adela González.

51 De territorios-cuerpos imposibles y sus éstesis de re-existencia.

Bárbara Aguer.

69 Poéticas del Mar/Voces feministas desde el Sur para descolonizar las artes y cosmopolíticas.

Karina Bidaseca.

79 La curaduría como campo de acción.

Carmen Di Prinzió.

93 Escuela y colonialidad.

Variantes e invariantes (estéticas) de la clasificación social.

Facundo Giuliano.

111 Deconstrucción de la montaña como paisaje sublime en las estrategias artísticas contemporáneas.

Bárbara Fluxá.

121 Monográfico: "Producción digital y arte audiovisual".

Nayeth Solórzano Alcivar.

125 Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica _un enfoque entre la Estética y la Tecnología_

Nayeth Solórzano Alcivar, Stephanie Moscoso Poveda, Elizabeth Elizalde Ríos.





147 Gráfica precolombina. La vigencia del pasado en los procesos de creación visual contemporánea, una visión personal.

Billy Soto Chávez, Fernanda Sánchez Mosquera.

163 Las tecnologías audiovisuales digitales como facilitadoras para documentar juntos el fenómeno migratorio en Yucatán, México.

Vicente Castellanos Cerdá, Inés Cornejo Portugal.

183 *Life is Strange*. La anatomía del drama interactivo.

Julio César Hernández.

199 Liminalidad: entre la ilustración y la literatura infantil.

Patricia Salvador Sarauz.

Entrevista

213 “El pensamiento crítico es fundamental para saber qué es lo que hago cuando hago una imagen”. Entrevista Andrés Denegri.

Miguel Alfonso Bouhaben

Misceláneas

223 ¿Podemos pensar los no-europeos? Ética decolonial y geopolítica del conocer.

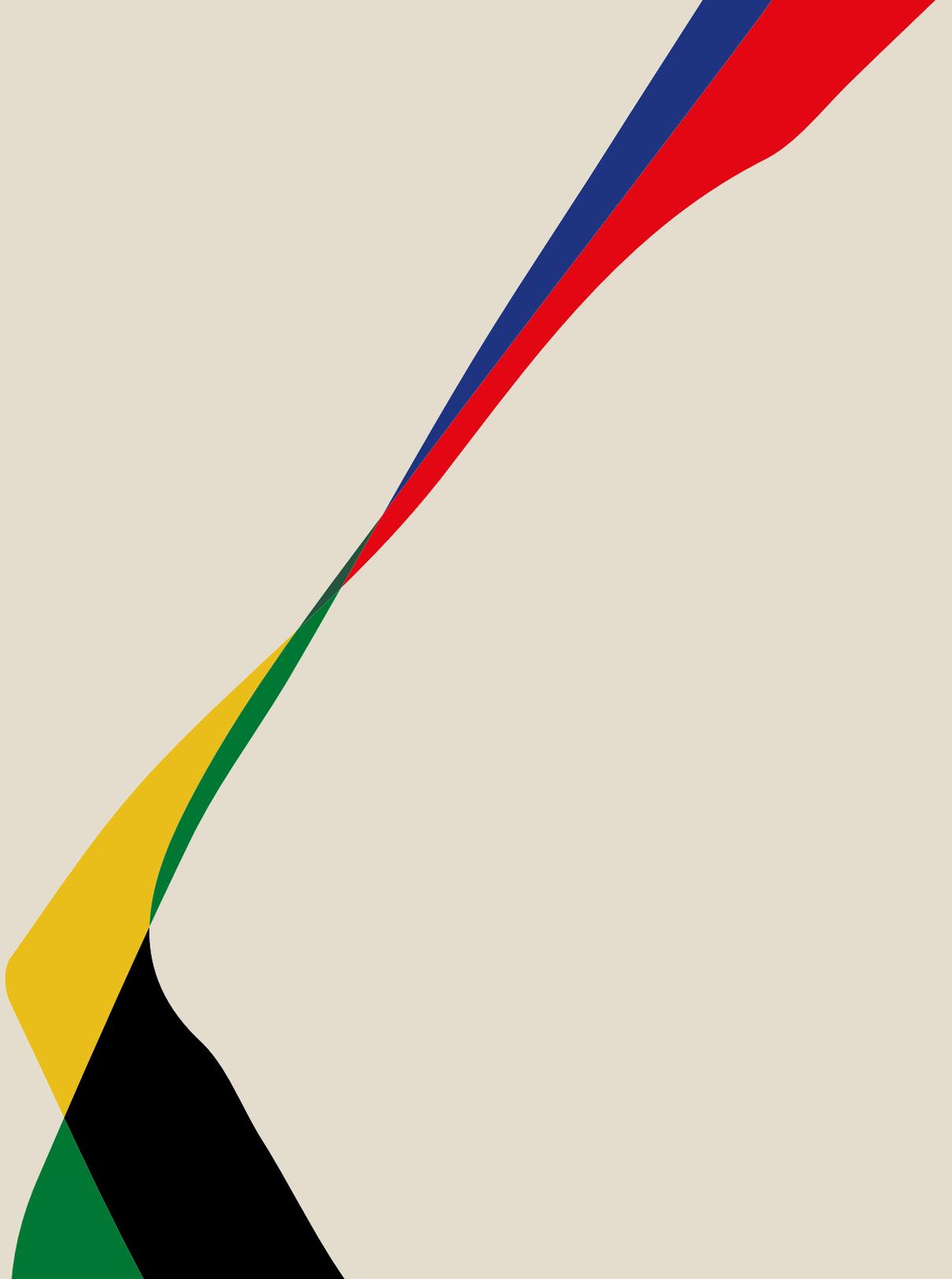
(Comp.) Facundo Giuliano, Walter Mignolo, Hamid Dabashi, Bárbara Aguer, Camila Downar.

Medina Martín.

229 Álvarez, Lluís X. y López Farjeat, Luis X. (Comps.).

La belleza múltiple. Barcelona: Edicions Bellaterra.

Sergio Requejo Pérez.



Artículos

A stylized illustration of a woman with a blue turban and face paint. She has white vertical lines on her forehead and cheeks, and red dots on her face. She is wearing a yellow garment with colorful patterns. Her right hand is raised, with fingers spread. The background is dark brown.

Monográfico:
De una éstesis de la memoria. Territorios y geopolíticas.

Coordinadores:

Adrián Cangi

Universidad Nacional de Avellaneda / Universidad de Buenos Aires

Alejandra González

Universidad Nacional de Avellaneda / Universidad de Buenos Aires

La estética es una disciplina filosófica nacida en el siglo XIX en el seno del idealismo alemán. Ciencia que pretende establecer un canon donde se postulan los parámetros de belleza y un repertorio de obras maestras como patrimonio de la humanidad. Fuera de ellos, quedan las artesanías, los folklores, los regionalismos más o menos exóticos. Al contrario, la éstesis requiere de la memoria de los pueblos en sus peculiares matrices, perceptivas amalgamadas en la materia sensible de sus sabores, perfumes, texturas. Figuras de las tierras en las que crecieron antes de que fueran territorializadas. Por eso hay una estética y multiplicidad de éstesis, siempre en despliegue, siempre memoriosas y diversas. La estética corresponde a un espíritu que se pretende absoluto, las éstesis se pierden en la enorme ontología de cuerpos posibles y existentes. Una tiende a la unicidad del régimen imperial que impone una lengua, una historia única y una etnia superior. Las éstesis pretenden descolonizar los sentidos de un cuerpo enmudecido. Recuperar los perceptos y las sensibilidades plurales de las lenguas derroca hegemonías gramaticales y sentidos omnipotentes. Por eso enfocamos los textos que siguen en las éstesis que interrogan sus frutos, sus tejidos, sus cielos, sus sexualidades, sus géneros, en territorios que no se dejan acordonar por las fronteras impuestas por las divisiones políticas imperiales. Para considerar esa *aesthesis*, nos ubicaremos en una perspectiva descolonial. No haciendo una historia de esa noción sino intentado reflexionar descolonialmente sobre diversos problemas. Pensaremos la relación de los originarios con la Tierra y su peculiar modo de habitarla. Formas de comunidad ni blancas ni republicanas, enraizadas en la especificidad de un entorno que se continúa en todos los cuerpos, sin separar animales, de humanos, vegetales o minerales, y que los aúna en un *continuum* donde fracasa la división naturaleza/cultura. La modernidad capitalista separará a esas comunidades de sus tierras por medio del brazo ejecutor de los Imperios coloniales y lo prolongará a través de lo que Quijano llama colonialidad del poder por medio de sus estados subordinados al sistema mundo. La herida colonial produce sin cesar pobres sin Tierra, seres sin mundo que deambulan en territorios expulsivos donde la deuda hace ontología (**Adrián Cangi**). ¿Qué significa hacer territorio, diferencia jurídica y política, sino someterse a la mirada del Gran Cartógrafo, el Dios regulador de las fronteras? Mientras los imperios cartografían los territorios conquistados, según la perspectiva de Carl Schmitt, se disuelven esas tierras heterogéneas y múltiples, se olvidan sus mitos y topografías, se homogenizan las distancias y se vuelve a Abya Yala y todos sus habitantes en recursos

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/567>

naturales o mano de obra para el capitalismo triunfante. El moderno sistema mundo inventa América según lo piensa el fundador del pensamiento descolonial, el peruano Aníbal Quijano en sus conversaciones con I. Wallerstein. Todavía somos prisioneros de esa invención (**Alejandra González**).

Bárbara Aguer plantea como ese sistema mundo moderno/colonial inventó no sólo a América sino taxonomías que le permitieron racializar y generizar los cuerpos de modo de incluirlos o excluirlos de la territorialización y del proyecto capitalista. Así destruyeron las ontologías de lo común y las formas de existencia propias de los feminismos Abya Yala. El intento es el de re-existir estésicamente desde praxis descoloniales y expresiones críticas de un feminismo ni blanco ni liberal.

Luego continuamos con un ejercicio de reflexión descolonial situado. **Karina Bidaseca** plantea el concepto de “fronteras abiertas”, que permite el abordaje de arti(vi)stas descoloniales y comunidades locales, que cuestionan el racismo y el silenciamiento de voces especialmente femeninas. Tomará en particular el caso de la artista cubana Ana Mendieta para dar cuenta de las éstesis feministas que ponen en relieve los territorios de la memoria, en un entramado de textos y acciones performáticas, que no estetizan sino que politizan toda acción, rompiendo así con todas las formas canónicas del arte y del artista.

Una intervención estética descolonial muy puntual es la que plantea **Carmen Di Prinzio**. Una exposición de arte contemporáneo curada desde un museo de historia regional situado en una pequeña localidad de la Patagonia en Argentina. ¿Es posible desarticular los discursos hegemónicos del museo moderno y su afán civilizador vaciando la institución por medio del ejercicio de una práctica curatorial crítica? ¿Es válida la institucionalización de una obra como artística y los roles de pública y artista tradicionalmente consolidados en los mercados del arte?

Finalmente, **Facundo Giuliano** hace el desmontaje descolonial de una de las instituciones que consolidan la trasmisión de los valores de la moral y estética estatal: la escuela. Es allí donde se produce la primera clasificación de las corporalidades ya volcadas en los espacios públicos para su observación, examen y corrección. Producción de subjetividades masivas por la internalización de los valores que hacen de los animalitos vivientes, ciudadanos estatales o individuos universales. Modos de despojamiento de cualquier peculiaridad y forma privilegiada de la colonialidad del saber. Eso que se denomina occidentalización y fortalecimiento de la matriz colonial

de poder. De ahí la crítica de Giuliano a la razón evaluadora y la estética clasificatoria que debe ser reorientada hacia una descolonización de la scholè.

Descolonizar el pensamiento, en definitiva, no es solo un cambio en el punto de vista. No es solo mirar desde Abya Yala y no desde Europa. Nos arroja en problemas impensados por la filosofía y las humanidades en la Academia y nos abisma directamente en la pregunta: ¿Qué quiere decir enfrentarse con la Tierra?

Adrián Cangí y Alejandra González
Buenos Aires, Julio de 2019



Imagen: Emilio Álvarez

Políticas sobre la tierra y la deuda. Variaciones sobre gaia.

Policies on earth and debt. Variations on gaia.

Resumen

Los originarios, llamados "indígenas" por una generalidad blanca, imperial, colonial y republicana, miran la Tierra y extraen su fuerza de ella sin desvelar sus secretos. Habitar como originario supone tener como referencia primordial la relación con la Tierra en la que se nace y en la que se fabrica el nicho vital, no importa si su localización es en la selva, en la aridez de los desiertos, en las faldas andinas o en las comunidades de las periferias metropolitanas. Lo que sitúa a esos cuerpos es su condición de formar comunidad ligada a un lugar específico que será inmanente a su constitución existencial. La separación entre la comunidad y la Tierra supone la separación entre las personas de derecho y sus cuerpos, operación central ejecutada por la historia del Estado para crear poblaciones administradas. Separar a los originarios de su relación con el nicho vital, de su relación política y social que vive de la tierra, es una operación de los Estados trascendentes que se ligan hoy a las formas del capitalismo financiero, para transformar a los llamados "indios" en pobres, porque sin pobres no hay capitalismo.

Palabras clave: Filosofía política, tierra, deuda, geografía social, capitalismo.

Sumario. 1. En esta tierra. 2. Tierra sin mal (*ywy mara ey*). 3. Tierra como cuestión. 4. Tierra como posibilidad. 5. Gaia como concepto. 6. Deuda como fundamento. 7. Resistencia

Como citar: Cangi, A. (2019). Políticas sobre la tierra y la deuda. Variaciones sobre gaia. *Ñawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 17-35.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/547>

Abstract

The natives, called "indigenous" by a white, imperial, colonial and republican generality, look at the Earth and draw their strength from it without revealing their secrets. Living as an original means to have as a primary reference the relationship with the Earth in which one is born and in which the vital niche is manufactured, it does not matter if its location is in the jungle, in the aridity of the deserts, in the Andean skirts or in the communities of the metropolitan peripheries. What places these bodies is their condition of forming a community linked to a specific place that will be immanent to its existential constitution. The separation between the community and the Earth supposes the separation between the people of right and their bodies, central operation executed by the history of the State to create administered populations. Separating the originals from their relationship with the vital niche, from their political and social relationship that lives off the land, is an operation of the transcendent states that are linked today to the forms of financial capitalism, to transform the so-called "Indians" in the poor, because without the poor there is no capitalism.

Keywords: Political philosophy, land, debt, social geography, capitalism.

Adrián Cangi

Universidad Nacional de Avellaneda
Universidad de Buenos Aires
Buenos Aires, Argentina

adriancangi@hotmail.com

Enviado: 07/05/2019

Aceptado: 22/05/2019

Publicado: 29/07/2019

“Desta terra,
nesta terra,
para esta terra,
E já é tempo”
Oswald de Andrade

1. En esta tierra

Hay hombres y mujeres que miran hacia abajo, hay otros que miran hacia arriba. No es solo una dirección de la mirada, es una elección vital. Los originarios, llamados “indígenas” por una generalidad blanca, imperial, colonial y republicana, miran la Tierra y extraen su fuerza de ella sin desvelar sus secretos. Habitar como originario supone tener como referencia primordial la relación con la Tierra en la que se nace y en la que se fabrica el nicho vital, no importa si su localización es en la selva, en la aridez de los desiertos, en las faldas andinas o en las comunidades de las periferias metropolitanas. Lo que sitúa a esos cuerpos es su condición de formar comunidad ligada a un lugar específico que será inmanente a su constitución existencial. Los originarios no se sienten ciudadanos como sujetos de derecho que forman parte de una población controlada por un Estado, sino cuerpos encarnados a la Tierra que solo existen bajo la forma del plural de la palabra “Pueblos”. Los pueblos y los cuerpos de los originarios son parte de la Tierra. Como sostiene Eduardo Viveiros de Castro la relación entre Tierra y cuerpo es crucial (Viveiros de Castro, 2016). La separación entre la comunidad y la Tierra

supone la separación entre las personas de derecho y sus cuerpos, operación central ejecutada por la historia del Estado para crear poblaciones administradas. Esta es la calle de mano única que transforma al originario en “ciudadano pobre” o “pobre sin tierra”, lo que obliga a los cuerpos a vender su subsistencia para enriquecer a los nuevos dueños de la tierra. Separar a los originarios de su relación con el nicho vital, de su relación política y social que vive de la tierra, es una operación de los Estados trascendentes que se ligan hoy a las formas del capitalismo financiero, para transformar a los llamados “indios” en pobres, porque sin pobres no hay capitalismo. La Tierra es de los pueblos, así como el territorio teológico-político desvelado de sus energías productivas es de los Estados, homologados con las fuerzas del capitalismo que territorializan y desterritorializan la Tierra.

El capitalismo financiero imprimió en nuestro tiempo una velocidad imprevista de cambios que exceden a lo viviente humano y al Mundo. De Kant a Deleuze la cosmología ocupa un lugar radical del pensamiento. “Mundo” es el último bastión vacilante de la metafísica para Kant, y se ha convertido para Deleuze en el último problema de la fe en este mundo (Deleuze, 1985). El capitalismo colonial ha puesto en discusión el retiro de la Tierra del Mundo, de su trascendental cosmológico que no se reduce al suelo productivo, porque el destino del suelo ha sido ser expurgado de sus energías por tecnologías de combustibles fósiles que aceleraron

procesos biofísicos, como el cambio climático, la acidificación de los océanos, la caída de las reservas de agua dulce, la pérdida acelerada de la biodiversidad, las modificaciones del ozono y de los ciclos de nitrógeno y fósforo, la polución química y otros procesos como resultados del desvelamiento de las energías del suelo. Procesos inseparables del crecimiento poblacional y del consumo energético de esta nueva especie a la que pertenecemos llamada “antropoceno”.

Se discute hoy la “sensibilidad” del Sistema Tierra, pensando en modulaciones inestables de la biósfera: alteraciones de temperatura, de humedad, de velocidad de las variaciones, de sensibilidad de las reacciones, tanto de las cualidades locales como globales que se superponen y confunden en una forma paradójica. Nos encontramos en un momento de la historia “biogeofísica”, o como la llamó Dipesh Chakrabarty (2009), el momento de “El clima de la historia”, donde se produce una transformación sin precedentes de nuestra especie que pasó de “agente biológico” a “fuerza geológica”. La metafísica cosmológica retorna bajo el nombre de “Tierra” para interrogar a los territorios diezmados. La transformación del Homo Sapiens en “fuerza geológica” o en “objeto natural” se corresponde con la “intrusión” del Sistema Tierra o Gaia que amenaza al sujeto histórico. Resulta cada vez más evidente la colisión entre los Humanos y la Tierra como dos fuerzas enfrentadas, que nos obligan a pensar en nuestro tiempo en una “cosmopolítica”,

que reúne tanto la cosmología como la antropología, al considerar que los “Humanos” son “antropocenos”, y que actúan como una unificada geología sin moral, lo que trae a la escucha del presente la anticipación premonitrice de Deleuze y Guattari en *Mil mesetas* (Deleuze & Guattari, 1980).

Del Holoceno al Antropoceno, el Homo Sapiens habita su propia catástrofe por haber acelerado la transformación termodinámica del equilibrio biológico de la Tierra (Danowsky & Viveiros de Castro, 2014). El futuro se ha vuelto indeterminado en términos de especie porque se acelera el choque del Antropoceno con la Tierra. Sabemos, como recuerda Viveiros de Castro, que la frase más plagiada y olvidada de la historia del pensamiento pertenece a Levi-Strauss: “el mundo comenzó sin el hombre y terminará sin él”. Una cosa es saber que el mundo acabará en un futuro impreciso y otra muy distinta es percibir que el tiempo y el espacio están experimentando un cambio acelerado sin precedentes, en el cual somos arrastrados en un movimiento doble que tiene una cara empírica y otra trascendental, porque se une en este la cosmogénesis y antropogénesis con la decadencia y corrupción de la especie, que habita en un gasto de energías sin precedentes volviendo cada territorio contra la Tierra. Vale escuchar entonces las “bellas palabras” de los guaraníes cuando nos recuerdan hace siglos la llegada de un mal radical a la Tierra.

2. Tierra sin mal (ywy mara ey)

Las “bellas palabras” (*ñe’é porá*) resuenan y abrigan a los guaraníes de la mano de sus profetas (*karai*), que se llaman a sí mismos los *Ava*, los que conocen el secreto de la selva y de la tierra. Aquella nación pródiga a comienzos del siglo XVI, subsiste hoy en la ruina de tierras quemadas por intervenciones forestales o de sembradío intensivo. Grabado en las gargantas de generación en generación, desde el siglo XVI hasta el presente, no deja de circular una palabra en manos de los iniciados que indicaba para el pueblo guaraní el camino del silencio hacia la Tierra sin Mal o el Paraíso terrestre. Palabra que produjo migraciones forzadas en dirección al sol naciente o en camino hacia el ocaso, desde el impacto colonial hasta las formas diezmadas y miserables de vida actual. Esta visión profética insiste desde antes de la llegada de portugueses, franceses y españoles, y conjuraba una visión: la sociedad tupí-guaraní, en tanto comunidad religiosa, percibió que el poder político separado de las necesidades vitales de la comunidad fabricaba un mal radical sobre la tierra. Los guaraníes repiten estas palabras hasta hoy, pero sin la espera de una migración religiosa hacia la selva; solo esperan que los hombres transvaloren su condición bajo cuatro siglos de dolorosa historia colonial. El antropólogo Pierre Clastres, quien viviera con los guaraníes a mediados de los sesenta, supo mostrar que estos pasaron de un activismo migratorio hacia un discurso de la razón meditativa (Clastres, 1974a). Ese discurso meditativo

conserva la fuerza precolombina pero con una percepción profética de una sabiduría contemplativa. El deseo guaraní ha sido desde siempre el de superar lo humano como último principio de su riqueza de pensamiento.

El pensamiento guaraní indaga la miseria del mundo mientras intenta entender la arqueología del mal y la genealogía de la desgracia. ¿Dónde yace el epicentro de este cruce entre mal y desgracia? Los guaraníes dicen que la “mala tierra” (*ywymba’e mengua*) resulta inseparable de lo “Uno” como figura del poder y experiencia desventurada de la organización social. La condición de los efectos del poder de lo Uno afecta a la cosmología guaraní que presenta al hombre-tierra como el destino del “hermoso saber” (*curandú porá*), donde se proclama: “He aquí que ya mi tierra anuncia/la desdicha de la herida”. ¿De dónde proviene la herida anunciada por la palabra luminosa guaraní? Proviene de la Tierra que se territorializa y desterritorializa por códigos y por efectos de poder del ambiente vivido bajo la insistencia del poder colonial. Cada estrato, cada territorio, cada frontera son concebidos como un juicio de Dios, tal como afirman Deleuze y Guattari en *Mil mesetas* (1980). Un juicio de poder teológico-político propio del estado imperial colonial que prosigue hasta nuestros días en un inconsciente colonial. Por sedimentación y plegamiento la Tierra se transformó en materias formadas, luego codificadas y decodificadas por

territorialidad del poder. Esto es lo que alertan las palabras sagradas del pueblo guaraní. Hemos aprendido que Tierra es tanto materia formada como no formada, consistencia de la extensión y producción de intensidad pura, materia y singularidad potencial del nicho vital. Así concibe la tierra el antropólogo Viveiros de Castro cuando aborda la Amazonía. Para Deleuze y Guattari la dimensión de la Tierra supone un trascendental irreductible a cualquier dimensión empírica: se trata de considerarla en su inmanencia como materia formada en los estratos y por intensidades diferentes en las singularidades no formadas, para componer un plan de consistencia real tan objetivo como narrativo. La noción de Tierra es inseparable de la de deuda, aunque esta última consiste en un diagrama del poder que oscila entre lo trascendental y lo empírico para poder abordar la tensión irreductible entre sus condiciones finitas e infinitas. Tierra y deuda reúnen para Deleuze y Guattari, una cosmología política destinada a la configuración de una geofilosofía, en el sentido en que pudo imaginarlo Alfred Whitehead en *Proceso y realidad* (1929) y Bruno Latour en *Cara a cara con el planeta* (2017).

Las sensibilidades amerindias y afroindias produjeron una sociedad que conjuró el poder del jefe y la constitución del Estado, en las que se establece un límite a la libertad de ganar a expensas de otro. Aunque la deuda sea inmanente al poder, difiere pensarla entre su

constitución finita y su modo infinito. En las sociedades arcaicas de la “deuda finita” no hay reconocimiento de prestigio sin provisión de bienes. El líder es el que se encuentra en situación de deuda con la sociedad por ocupar su lugar de liderazgo. Esta deuda es concebida como impagable porque explica que en el corazón mismo de la relación de poder se establece la constitución de la deuda. Es la sociedad tribal la que ejerce el poder sobre el jefe y no a la inversa. La deuda de la jefatura para con la sociedad es la garantía de que el líder permanecerá exterior al poder y que su lógica de acumulación no lo convertirá en un órgano independiente. Las sociedades arcaicas amerindias y afroindias conjuran el riesgo mortal de que el poder político se separe y se vuelva contra ella. De este modo la “deuda finita” atraviesa el campo de lo político y es inmanente a lo social, pero asegura la comprensión del cambio de naturaleza social en el pasaje de la “deuda finita” a la “deuda infinita”, teleológica e interiorizada de las sociedades capitalistas de Estado.

Lo más arcaico que nos llega del pasado de las sociedades llamadas “primitivas” es la exigencia, por parte de la sociedad al jefe, del talento oratorio y de la generosidad. La incapacidad del habla y la avaricia privan del liderazgo. No son propiedades personales sino rasgos de la vida pública institucional los que obligan a tomar la palabra y excluirse de la retención de bienes. El gusto estratégico por el prestigio y el sentido táctico de los medios para adquirirlo inhiben la condición de la

donación necesaria para ocupar la posición de liderazgo. El que ocupe tal posición sólo debe producir los bienes que necesita porque la misma noción de producción está subordinada a la relación de poder. De las sociedades indivisas amerindias y afroindias a las sociedades divididas de la conquista imperial, la economía-política ha adquirido el funcionamiento autónomo del capitalismo. La crítica radical al capitalismo proviene de la etnología que muestra en las sociedades llamadas "primitivas" máquinas de anti-producción para el stock. El gran linaje de los tupí-guaraníes, bajo el nombre de diversos pueblos y lenguas, que llega a su desarrollo en la época de la conquista en el Gran Chaco, posee un espíritu de resistencia a la acumulación. De tribu en tribu, de aldea en aldea, erraban unos hombres -llamados por los indígenas *karai-* (Clastres, 1974; Deleuze, 2016) que no cesaban de proclamar la necesidad de abandonar un mundo al que llamaban "malo" a fin de ganar la patria de una fe en las cosas en la "tierra sin mal". Los tupí-guaraníes sabían que el "paraíso terrestre" solo se alcanza sin Estado y conjurando el poder productivo de la acumulación. Vieron surgir con horror el poder político separado que amenazaba con dislocar el orden antiguo y transformar radicalmente las relaciones entre los hombres. Anticiparon nuestro presente como la tierra de la "miseria del mundo" y del "tiempo de la desgracia". Los pensadores guaraníes concibieron la desgracia como la separación del poder respecto de lo

social y de su desarrollo inevitable en los condenados de la tierra del mundo moderno del Estado igualado al desarrollo del capitalismo. La paradoja en la que nos encontramos hoy es la tensión entre capitalismo líquido y Estado regulador, anunciada por las palabras secretas del pueblo guaraní como el destino de la unificación del poder colonial.

3. Tierra como cuestión

¿Qué quiere decir enfrentarse directamente con la Tierra? Pregunta que afecta a filósofos, científicos y artistas respecto de si es posible una visión de lo ilimitado en un momento histórico de catástrofes planetarias donde solo existen visiones locales. Se dice hoy que un gigante colectivo e impersonal, equivalente a una fuerza geológica o tectónica llamado "antropoceno", no cesa de modelar la Tierra. Se afirma que "antropoceno" parece ser una dimensión "poshumana" y "posnatural" que se exhibe en términos de fuerza. Una idea de lo que solo puede medirse a escala de consumos de energía. Conocemos lo que sostiene Oliver Morton en *Comerse el sol* (2009) y Bruno Latour en *Esperando a Gaia* (2011), cuando afirman que el antropoceno gasta trece terawatts frente a los cuarenta que produce el centro de la Tierra y los ciento cuarenta que emite el sol.

En la superficie de los territorios en los que vivimos esto quiere decir que el desierto crece y los hielos llamados eternos decrecen. Esto no sucede solo en el orden simbólico que nos llevó a



Imagen: Rodrigo Santos

pensar lo sublime sino en el orden real del acontecimiento. El antropoceno como gigante colectivo es responsable, aunque ninguno de sus componentes individuales aislados lo sea y aunque algunos pueblos consuman mayor energía de manera excesiva y desigual respecto a otros. El problema es sin dudas político porque minorías enriquecidas se unen con multitudes negadoras cuando se trata de pensar el dispendio energético y cuando las fuerzas energéticas en juego parecen exceder cualquier percepción moral.

¿Existe algo de la Tierra en tanto Tierra que no conozcamos por medio de los modelizadores de información? Sabemos que la información científica funciona como un tapiz de datos que conectan nodos lejanos entre sí en un modelado de percepciones sin escala. Las informaciones que tenemos sobre la Tierra son calibradas una y otra vez por los modelos a escala que se conectan mediante redes para recolectar información de referencia. Las visiones locales de esa información de referencia sirven al sujeto empírico también local pero no alcanzan para pensar la Tierra, ni siquiera la información global que los científicos manejan parece alcanzar para ello. No hay observación integral y global de la Tierra por parte de científicos, políticos y ciudadanos porque parece no existir ya un "todo" llamado "Naturaleza" en el curso de nuestra "historia natural", sino ensamblajes de información dispar y contradictoria que requiere de una percepción de conjunto. Las mediciones entre satélites, sensores,

modelos, fórmulas, Estados y ONGs, suponen un complejo injerto que no permite distinguir y componer una precisa relación entre Tierra y territorio.

El teatro planetario o la maquinación de los territorios productivos exigen algo más que una comprensión de los rangos de peligro a los que estamos sometidos por intrusiones locales; exige saber la escala del ensamble o entramado y quiénes vivirán o morirán en este. Este problema político fue planteado por Deleuze antes que por Latour y Stengers bajo el nombre de "composición". La pregunta que une *El Anti-Edipo* (1972) con *¿Qué es la filosofía?* (1991), obras de Deleuze y Guattari, podría ser la siguiente: ¿cómo componer un "territorio sensible" y un "cuerpo político" capaz de sentir y pensar las diferencias entre Tierra y territorio? La pregunta estuvo acompañada por la lucidez de no reducir en el concepto un término al otro, porque podría resultar no solo un problema de interpretación sino un gesto devastador que recién comenzamos a ver en los últimos veinte años. El vector que nos hizo percibirlo es el momento en el que el antropoceno, figura que excede a cualquier dimensión antropológica en términos de fuerza y consumo de energía, ha desbordado la dimensión de lo humano para cambiar la forma de la Tierra a través del uso de las técnicas y de la explotación del suelo.

4. Tierra como posibilidad

Martin Heidegger en *Construir Habitar Pensar* (1954) y Gilles Deleuze y Félix Guattari en *El Anti-Edipo* (1972) le otorgaron precisión a las nociones de Tierra y territorio. Ambas nociones se distinguen en la intersección de su contacto. Tierra es la unidad primitiva que expresa la extensión indivisible, mientras que territorio es el objeto múltiple del *logos* y del *nomos*, del discurso y de la ley en el espacio-tiempo político, dividido por el trabajo humano. Tierra y suelo se distinguen y superponen. Se dirá sin embargo que Tierra es el elemento superior a la producción política del valor, mientras que suelo es producción y apropiación como territorio de la potencia social transformada en trabajo colectivo que engendra valor, definiendo el límite y la interioridad de un espacio. Pero es también Heidegger, críticamente leído por Adorno, quien en *Por qué permanecemos en la provincia* (1934), retorna a la Tierra pensada como lugar sacrificial donde se vierte la sangre, como el lugar de lo originario y la autoctonía utilizada para justificar la superioridad de etnias o lenguas en la jerga de una autenticidad que pretende autofundarse. Este es el núcleo político que distingue la posición de Heidegger de la de Deleuze y Guattari. El trascendental “tierra” no puede ser determinado por la historicidad teológico-política del territorio y sus fronteras, porque la representación de la tierra eliminaría el “númen” no determinable

de la noción y anticiparía las formas de vaciamiento que las delimitaciones de la representación plantean para imponer matanzas administrativas.

En “Geofilosofía”, capítulo central de *¿Qué es la filosofía?* (1991) de Deleuze y Guattari, se afirma que: “Pensar se hace más bien en la relación entre el territorio y la tierra” (p.86). De este modo los autores atribuyen un desplazamiento del pensamiento del par sujeto/objeto hacia el par tierra/territorio, estableciendo que la filosofía moderna y contemporánea construiría una “geografía de la razón” (Kant) que se abre a los problemas de una “intuición originaria” (Husserl) y de una relación entre “ser y ente” (Heidegger). Deleuze y Guattari afirman que no puede decirse cuál de estos términos va primero, si Tierra o territorio. Por ello se preguntan en qué sentido es posible pensar tanto la potencia en la tierra de la filosofía como el *spatium* de la ciudad-Estado en el territorio del filósofo, aunque ambos términos formen entre sí un medio inseparable. De esta forma, pensar consiste en trazar un plano que absorba la Tierra en el territorio. La filosofía sería así una “geofilosofía” de modo equivalente a cómo la historia se presentaría como una “geohistoria”. Es lo que sostienen tanto Fernand Braudel en *Civilización material, economía y capitalismo* (1979) como Marcel Detienne en “¿Qué es un sitio?” (1990), para indagar en las relaciones entre autóctono, fundación y territorialización/desterritorialización.

En la delimitación entre Tierra y territorio aparece siempre el límite y el espacio del habitar. El habitar se representa para los saberes arqueológicos, arquitectónicos y filosóficos como un acontecimiento cósmico y existencial en un tiempo histórico, en un ciclo repetitivo que conserva el orden del mundo. Sin embargo, será Hannah Arendt quien planteará, en *Los orígenes del totalitarismo* (1951), que las matanzas administrativas interrumpen el espacio del habitar y consisten en determinar espacios vacíos como hicieron los ingleses al cartografiar África, para luego vaciarlos en lo real. Lo trágico consiste en que todo lo que es representable puede ser abolido en un segundo momento. Este es un problema que Deleuze y Guattari nunca perdieron de vista en sus críticas precisas a la representación, aunque saben que en el campo político la representación opera como una función de la memoria histórica. Esto proviene de una generación cuya geografía del pensamiento percibió genocidios que se olvidan porque no fueron nunca representados en ningún presente. Fue el jurista nacionalsocialista Carl Schmitt (2008), rehabilitando las categorías políticas centrales de “amigo/enemigo” en *Tierra y Mar. Una reflexión sobre la historia universal* (1942), quien planteó que la historia universal es la historia de la lucha de las potencias marítimas contra las terrestres y de las terrestres contra las marítimas. Comprensión cabal de una cartografía del poder, donde las fronteras no son

nunca naturales sino como producto de una lucha de fuerzas que le antecede, y esas fuerzas operan llenando y vaciando territorios en todas las escalas de los elementos terrestres.

El espacio creado, según Heidegger, solidario del pensamiento de Carl Schmitt, no es sólo un *spatium* intermedio sino una *extensio* numérica, una extensión algebraico-matemática que permite desvelar la conversión de la Tierra en territorio por la ciencia natural moderna y por las técnicas de producción. Esto distingue el espacio creado por lugares de la memoria religiosa-política de las sociedades arcaicas, antiguas y feudales, de aquellos otros espacios como puras extensiones para la producción en el territorio del capitalismo. Vale recordar que lugar y espacio matemático se distinguen para Heidegger como para Deleuze y Guattari de la noción de Tierra, por ser esta última extensa, opaca y trascendental, mientras el lugar y la extensión, son espacios creados por su límite, donde conviven y se superponen lo sagrado y lo profano. Sin embargo la posición común trascendental entre ambos filósofos como Heidegger y Deleuze se dirime en el diferencial de la práctica política en el territorio, frente a las nociones de “deuda” y de “tierra” que afectan a las subjetividades vivientes en sus fundamentos y en sus prácticas.

5. Gaia como concepto

Aquello que James Lovelock, Bruno Latour e Isabelle Stengers evocan de

distintos modos es Gaia, que es un concepto o una construcción híbrida y no un sinónimo de Naturaleza, porque es un entramado de funciones locales de información con pretensiones de entender un englobante hecho de datos empíricos y de una concepción realista de lo ilimitado, aún desconocida por la razón de la ciencia natural. Deleuze y Latour coinciden en que la realidad es parcialmente objetiva y parcialmente perspectivista, o parcialmente real y parcialmente narrativa. Por ello es el resultado de operaciones políticas que fabrican híbridos, redes y monstruos. Para Latour, Gaia no es Naturaleza sino un “cuasi-objeto” híbrido. En su concepción todo agente es *causa sui* y todo objeto “cuasi-objeto”; en este caso el híbrido Gaia es un cuasi-objeto que se sutrae parcialmente de la red de información en la que opera. Es una entidad “infrafísica”, mitad objeto y mitad fuerza de la Naturaleza, mitad red técnica y mitad dimensión real de un campo de fuerzas desconocido. Como sostienen Deleuze y Guattari, la naturaleza de la Tierra es un universo infinito irreductible a la información y a la representación, mientras que el territorio es siempre un cosmos restringido de informaciones y representaciones históricas, teológicas y políticas.

El cosmos antiguo como *spatium-mundo-territorio* vive hoy en los bordes de convertirse en lo que la ciencia ficción llamó “cloacas de corrupción y decadencia”. Se trata éste del espacio viviente como territorio de más de tres

cuartas partes de la humanidad. Sin embargo, “Naturaleza”, como la pensaron de distintos modos tanto Heidegger como Deleuze, es un universo infinito, un entramado de fuerzas indiferentes a la vida humana, que escapan como la noción de “vida” a su representación, por ello solo podemos percibir sus efectos. De este modo se comprende mejor porqué Gaia para Lovelock o Latour no es ni “Madre Naturaleza” ni “Pachamama inca” resucitadas como objeto de la política contemporánea. Gaia no pertenece a lo sagrado para Lovelock o Latour, sin embargo la noción de “Tierra” conserva esta dimensión sagrada aunque es indiferente a la humanidad en cualquiera de sus concepciones imaginarias o simbólicas, y sin embargo es sensible a nuestra acción sobre el territorio y a la extracción por desvelamiento de su energía. Pero no hay forma de decir que su devenir apunte al bienestar del antiguo hombre y del actual antropoceno. Se dirá que Gaia es frágil y quisquillosa para cumplir el papel de la antigua Naturaleza, su vibración de fuerzas y energías parece despreocupada por nuestro destino para pensarla como Madre, y parece demasiado quisquillosa para ser pacificada por creencias sacrificiales. El antropoceno capaz de ser una fuerza geológica está en peligro frente a Gaia, porque esta nos rodea aunque al mismo tiempo reacciona. Ha dejado de ser el nicho de equilibrio para el animal humano al cual protegía. De este modo los filósofos y científicos contemporáneos piensan que Gaia oscila,



Imagen: Nelly Ugarte

como pensarían Deleuze y Guattari, como una figura conceptual empírica y trascendental de manera simultánea, donde aún pesa sobre nosotros la necesidad de “desvelar” a la Tierra en su totalidad y al hacerlo solo se responde a una peligrosa imagen del pensamiento fascista.

Bruno Latour cree que el concepto de “Gaia” tiene que estar compuesto por contenidos científicos porque no es otra cosa lo que nuestro tiempo demanda ante un fuerte retiro de una espiritualidad plena de equívocos en los diagnósticos históricos. Entonces, Gaia aparece como un sistema de información conformado por funciones de la ciencia natural que no responde a ninguna idea de lo sagrado, pero que sí está vectorizada por un modelo de complejidad. Sin embargo, Latour lo percibe como un término “cosmopolítico” y aunque es un “modelo de la ciencia natural”, y parece ser un modo sensible de reacción que se presenta como un “súper organismo dotado de cierta agencia unificada”, Gaia no posee unidad y esto es lo que vuelve de especial interés político su figura disyuntiva y no conjuntiva. La composición con Gaia supone tratar con un súper organismo que desconocemos como nos desconocemos a nosotros mismos en tanto conformantes del antropoceno. Esta es la composición que Latour encuentra como productiva más allá de cualquier sentido apocalíptico respecto a los destinos de la Tierra. Sin dudas la Tierra ha sido una dimensión simbólica que hoy demanda un

acontecimiento por “intrusión” como dice Stengers y que obliga a una composición desigual y sin “esperanza” como afirma Latour.

Bruno Latour expresa una “desconexión” con la Tierra siempre tratada como una superficie de separación y extracción de energías disponibles, entendidas como recursos de vida. Isabelle Stengers piensa la “intrusión” de la Tierra como una energía impersonal que excede a la pertenencia de la lucha y al pensamiento humano (Stengers, 2009). La “desconexión” es producida por este gigante colectivo equivalente a una fuerza geológica posnatural, mientras la intrusión del ser que no nos pide nada llamado “planeta viviente” es una forma inédita de incógnitas que han venido a quedarse y que escapan a una prospectiva humana. Nombrar a la Tierra es comprender una disposición de procesos materiales que escapan a cualquier “protección” o “remordimiento” humanos. Parece que la ley moral en nosotros está definitivamente separada de las fuerzas fuera de nosotros. Tanto el pensamiento de Latour en *Cara a cara con el planeta*, como el de Stengers en *En tiempo de catástrofes*, han sido en parte anticipados por el pensamiento de Deleuze y Guattari en su concepción de la tensión entre Tierra y territorio.

6. Deuda como fundamento

Deleuze y Guattari abordan la noción de “deuda” entre Nietzsche y Marx para trazar la genealogía de un problema crucial en el capitalismo contemporáneo que fabrica la tensión catastrófica

entre Tierra y territorio. *El Anti-Edipo* (Deleuze & Guattari, 1972) conjuga la teoría nietzscheana del crédito en las sociedades llamadas arcaicas y la teoría marxista de la moneda en el desarrollo del capitalismo. En el fundamento de la noción de deuda no se halla una teoría del intercambio sino una relación de poder asimétrico entre acreedor y deudor. De este modo, queda anudado el control de la existencia con la expresión del mando, indisociables de los modos de producción y distribución espacio-temporales en la tensión entre Tierra y territorio. Las funciones económicas y políticas son indistinguibles de la producción y control de la subjetividad. Esto no quiere decir que la política no pueda ser independiente de la economía, sino que el control y el mando unificados se expresan a través del poder del capital que es inseparable para Deleuze y Guattari de los vectores de territorialización y desterritorialización de las fuerzas intensivas y de las cantidades extensivas, como capacidad de prescripción, creación y destrucción de moneda, en tanto dispositivo estratégico del capitalismo.

Aquello que subraya Deleuze en sus cursos de Vincennes entre 1971 y 1973, volviendo sobre su trabajo con Guattari en *El Anti-Edipo*, es que la moneda como capital se arroga un derecho preferencial sobre el futuro de las vidas, porque confunde salario e ingreso destinados a consumir bienes impuestos por la producción capitalista y porque funciona como una estructura de financiamiento

que afecta a las relaciones entre poder y obligación. La “moneda-ingreso” solo es una parte del problema que reproduce relaciones de poder; la otra es la “moneda como capital” que tiene la capacidad de reconfigurarlas. Buena parte de las teorías de tradición obrera como las de Negri, Virno, Guattari, Lazzarato, entre tantas otras, lograron ver cómo la “moneda-deuda” fue un arma estratégica de destrucción del fordismo como modelo de producción obrera de fábrica para crear un capitalismo cada vez más líquido y financiero que disuelve el territorio en la Tierra como vector de un movimiento infinito.

Aquello que le interesa señalar a Deleuze en sus cursos son los “diferenciales de poder” que se expresan en la moneda-deuda porque éstos atraviesan a distintas formaciones sociales: arcaicas, antiguas, feudales y capitalistas en las relaciones entre poder, Tierra y deuda. En la deuda nunca se trata de cantidades iguales o desiguales que entran en una relación de intercambio sino de “potenciales diferentes”, porque el intercambio simbólico y económico nunca es primero, sino que son los diferenciales de poder los que sobrecodifican los flujos monetarios y las creencias. Nunca se trata de la equivalencia sino del desequilibrio constante entre dar y recibir. Deleuze toma partido por el antropólogo social inglés Edmund Leach, frente al antropólogo francés Claude Lévi-Strauss: el desequilibrio que señala Leach constituye el funcionamiento del sistema mientras que para Lévi-Strauss es sólo una consecuencia.

Leach sabe que el desequilibrio entre quién distribuye los objetos de consumo y quién los recibe va a compensarse en otro flujo como el del prestigio (Leach, 1970). En las sociedades llamadas “primitivas” o “arcaicas” la unidad económica está constituida por combinaciones finitas en la que el desequilibrio entre los flujos esboza un régimen de alianzas que dibuja precisamente el circuito de la deuda finita. Ese mismo curso de investigación es el que lleva adelante el antropólogo Pierre Clastres en nuestro medio americano y que afectó la comprensión entre deuda finita y deuda infinita (Clastres, 1974a, 1974b & 1980). Para Deleuze el régimen de la deuda finita posee un desequilibrio sin producción de intercambio. Se trata del desequilibrio entre dar y recibir objetos de consumo. Volvemos a acentuar que en las sociedades llamadas “primitivas” los hombres considerados ricos solo lo son por el propio trabajo físico en el territorio, que parte siempre de un respeto ritual y de un canto sagrado a la Tierra, y los hombres poderosos solo exhiben la frágil satisfacción de su honor personal y se someten a una creencia común en la Tierra. No se privilegia la capacidad de mando sino el placer de la gloria inseparable del cuerpo-Tierra unificado como medio. La conversión de las sociedades llamadas “primitivas” a las llamadas “capitalistas” transforma la deuda finita en deuda infinita y la Tierra en territorio, donde el único garante para poder cancelarla es el propio cuerpo endeudado y la única garantía es el gasto total de las energías terrestres.

El problema sobre el que se interrogan Deleuze y Guattari es cómo el dinero se autonomiza de la producción y se transforma en el medio para que la deuda sea infinita o se transforme en deuda de existencia poniendo en juego la tensión entre Tierra y territorio. El problema es cómo el capital posee un poder de creación-destrucción del que carece cualquier poder adquisitivo del salario obrero, de modo tal que la reterritorialización de las obligaciones obreras depende del poder adquisitivo (trabajo, consumo, familia y tipo de empleo) mientras que los flujos financieros constituyen un poder desterritorializado que afecta la elección, decisión y mando como modalidades sociales de sujeción y explotación de los cuerpos. Para que la deuda opere como disciplinamiento de los cuerpos debe obrar sobre la promesa, el crédito y la confianza, pero sobre todo debe destruir la conciencia de la Tierra como dimensión englobante infinita e impersonal para imponer el territorio como producto local territorializado y finito, luego expandido a la Tierra entera como capital financiero.

La confianza involucra nuestras inclinaciones activas para desear y producir. El problema no es solo la “creencia-hábito” sino la “creencia-confianza”, porque en la primera el mundo está determinado y en la segunda está haciéndose. La confianza de este modo se anuda al crédito en el capitalismo, como técnica deliberada de la extracción de las energías del territorio. El crédito es un dispositivo de poder que se ejerce sobre un

conjunto de posibilidades indeterminadas y cuya actualización/realización está sometida a una incertidumbre radical y no probabilística. La creencia-confianza es movilizadora y desviada por el crédito porque el capitalismo elabora los deseos modelando la subjetivación en su propio beneficio. El capitalismo anticipa una acción venidera cuyo resultado no puede garantizarse de antemano. La confianza es la condición de todo acto de creación pero está plegada en el diseño de un hombre previsible, territorial y local con una deuda de existencia infinita, pero sobre todo sin conciencia global de la Tierra, como dominio impersonal infinito de las fuerzas, por una interiorización de técnicas crueles que hacen del capitalismo una religión, porque éste al fin transforma a cada existencia en garante de sí misma y capaz de cancelar la deuda con su cuerpo y con el agotamiento de la Tierra.

La deuda para Deleuze y Guattari no es un dispositivo económico sino una técnica de gobierno tendiente a reducir la incertidumbre de las conductas de los gobernados. Solo promete un hombre previsible, y para tal estado de cosas se requieren: tortura, trabajo y acción, homologados por la deuda en el cuerpo moral que opera por culpa y responsabilidad subjetiva. La deuda permite prever, calcular, medir y establecer equivalencias entre conductas actuales y por venir. También permite olvidar a la Tierra porque será la única fuente territorial de guerra para saldar la

deuda. Por ello los autores consideran que la deuda infinita es el gobierno del tiempo que fabrica subjetivación partiendo de los “asuntos lúgubres”, como los llamó Nietzsche, a aquellos conceptos que permiten el pasaje de lo “finito” a lo “infinito”: culpa, falta, mala conciencia, deber, represión, carácter sagrado del deber, hasta disciplinar a un animal lingüístico para que se transforme en una fuerza tectónica como el antropoceno, que es capaz de “honrar la deuda con su propia vida” y con la destrucción de la Tierra.

7. Resistencia

La noción de resistencia es compleja, y como todos los conceptos posee varios componentes: el preferir no hacer algo, el preferir realizar algo, el liberar una vida ofendida y el fabricar un casillero vacío para hacer posible todas las variaciones por venir del sentido. Resistir no es posible sin una oscilación entre preferir no hacer y preferir hacer algo que vacía el sentido común dado y una liberación que fabrica un modo posible por venir. Lo que se vacía es la imagen dogmática del pensamiento en el límite de lo posible. Lo que se libera es la imagen problemática del pensamiento en el tránsito de una vida humillada a través de la precariedad olvidada de un confín. Las nociones de “deuda” y “tierra” se encuentran anudadas a la de “resistencia”, como el núcleo de lo que Deleuze y Guattari intuyen en el campo de las prácticas políticas; como la liberación de una vida ofendida por un

acto de invención. Resistencia, deuda y tierra constituyen el tridente político que permite pensar en Deleuze y Guattari una política “en sí” y “para sí”, aunque siempre vinculada al acto de invención de mundos posibles (Agamben, 2016; Deleuze, 2007).

Conocemos bien la alianza entre acto de producción poética y resistencia. Quien produce poéticas –es decir, quien diciendo que en el “hay-se-da” se abre el acontecimiento trascendental– no solo se dispone en contra del poder y de la separación en cualquiera de sus formas vitales y subjetivas empíricas, sino que intenta liberar algo aprisionado u ofendido, algo negado o velado en las prácticas vitales. Liberar una potencia de vida ofendida por el dolor supone traer a la presencia un pueblo que faltaba en la historia y no sólo una rebelión de la imagen del pensamiento sin anclaje ético y político. En este acto de producción poética provocado por el “hay-se-da” de la ética y la política se conectan acontecimiento, síntoma y resistencia para atravesar la imagen contemporánea del pensamiento. La potencia en juego en este acto poético contiene “en sí” una íntima e irreductible resistencia, porque actúa como crítica instantánea ante el impulso ciego de hacer y porque abre otros posibles ritmos de “afectos” y “perceptos” en el mundo. Solo el acontecimiento que irrumpe en la historia y el síntoma como dinámica de los latidos estructurales permiten zanjar “el poder hacer” del “poder no-hacer”, la realización del abstenerse, cuando se

aspira a una “democracia extrema” que parece el único modo para liberar una vida ofendida. Comprendemos mejor porque la tierra no es sin la deuda en su oscilación entre finita e infinita y sin el componente de la resistencia que supone liberar una vida ofendida.

Referencias bibliográficas.

- Arendt, H. (1986). *Elemente und Ursprünge totaler Herrschaft. Antisemitismus, Imperialismus, totale Herrschaft*. Munich: Piper.
- Braudel, F. (1979). *Civilisation matérielle, économie et capitalisme. XVe- XVIIIe siècles*. Paris: Armand Colin.
- Chakrabarty, D. (2009). Clima e historia. Cuatro tesis. *Pasajes. Revista de Pensamiento Contemporáneo*, Universidad de Valencia, N°31, 51-69.
- Agamben, G. (2016). ¿Qué es el acto de creación?. En G. Agamben (autor), *El fuego y el relato*, 35-54. México: Sexto Piso.
- Clastres, P. (1974). *Le grand parler. Mythes et chants sacrés des indiens guaraní*. Paris: Seuil
- Clastres, P. (1974). *Chronique des indiens guayaki*. Paris: Plon.
- Clastres, P. (1980). *Recherches d'anthropologie politique*. Paris: Seuil.
- Danowski, D. & Viveiros de Castro, E. (2014). *Há mundo por vir? Ensaio sobre os medos e os fins*. Florianópolis: Cultura e Barbárie.
- Deleuze, G. (1985). *L' image-temps. Cinéma 2*. Paris: Minuit.
- Deleuze, G. (1998). Qu'est-ce que l'acte de création?. *Trafic*, N°27.
- Deleuze, G. (2016). Indios contados con amor. En G. Deleuze. *Cartas y otros textos*. Buenos Aires: Cactus, 211-214
- Deleuze, G. Clases 1971, 1972, 1973. En *Les Cours de Gilles Deleuze* [En línea]. Consultado el 23 de noviembre de 2017. URL: <http://www.webdeleuze.com>.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1972). *L'Anti-Œdipe*. Paris: Minuit.
- Deleuze, G. & Guattari, F. (1980). *Mille Plateaux*, Paris: Minuit.
- Deleuze, G. & Guattari F. (1991). *Qu'est-ce que la philosophie?*. Paris: Minuit.
- Detienne, M. (1990) Qu'est-ce qu'un site?. En M Detienne Marcel (Ed.), *Tracés de fondation*. Paris: Peeters.
- Heidegger, M. (1954). Bauen Wohnen Denken. En M. Heidegger (autor), *Vorträge und Aufsätze*. Pfullingen: Günther Neske; Heidegger, M. (1997). *Construir Habitar Pensar*. Córdoba: Alción.
- Latour, B. (2011). Esperando a Gaia. Componer el mundo común mediante las artes y la política. Conferencia pronunciada en el French Institute, Londres, Inglaterra.
- Latour, B. (2015). *Face à Gaïa*. Paris: La Découverte.
- Latour, B. (2017). *Cara a cara con el planeta. Una nueva mirada sobre el cambio climático alejada de las posiciones apocalípticas*. Buenos Aires: Siglo XXI.
- Lazzarato, M. (2011). *La fabrique de l'homme endetté. Essai sur la condition néolibérale*. Paris: Editions Amsterdam.
- Leach, E. (1970). *Lévi-Strauss. Anthropologist and philosopher*. London: Fontana Books.
- Morton, O. (2009). *Eating the Sun*. New York: Perennial.
- Schmitt, C. (2008). *Land und Meer. Eine weltgeschichtliche Betrachtung*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Viveiros de Castro, E. (2016). *Os involuntários da patria*. San Pablo: n-1 Ediciones.
- Whitehead, A. (1929). *Process and reality*. New York: MacMillan.
- Stengers, I. (2009). *Au temps des catastrophes*. Paris: La Découverte.

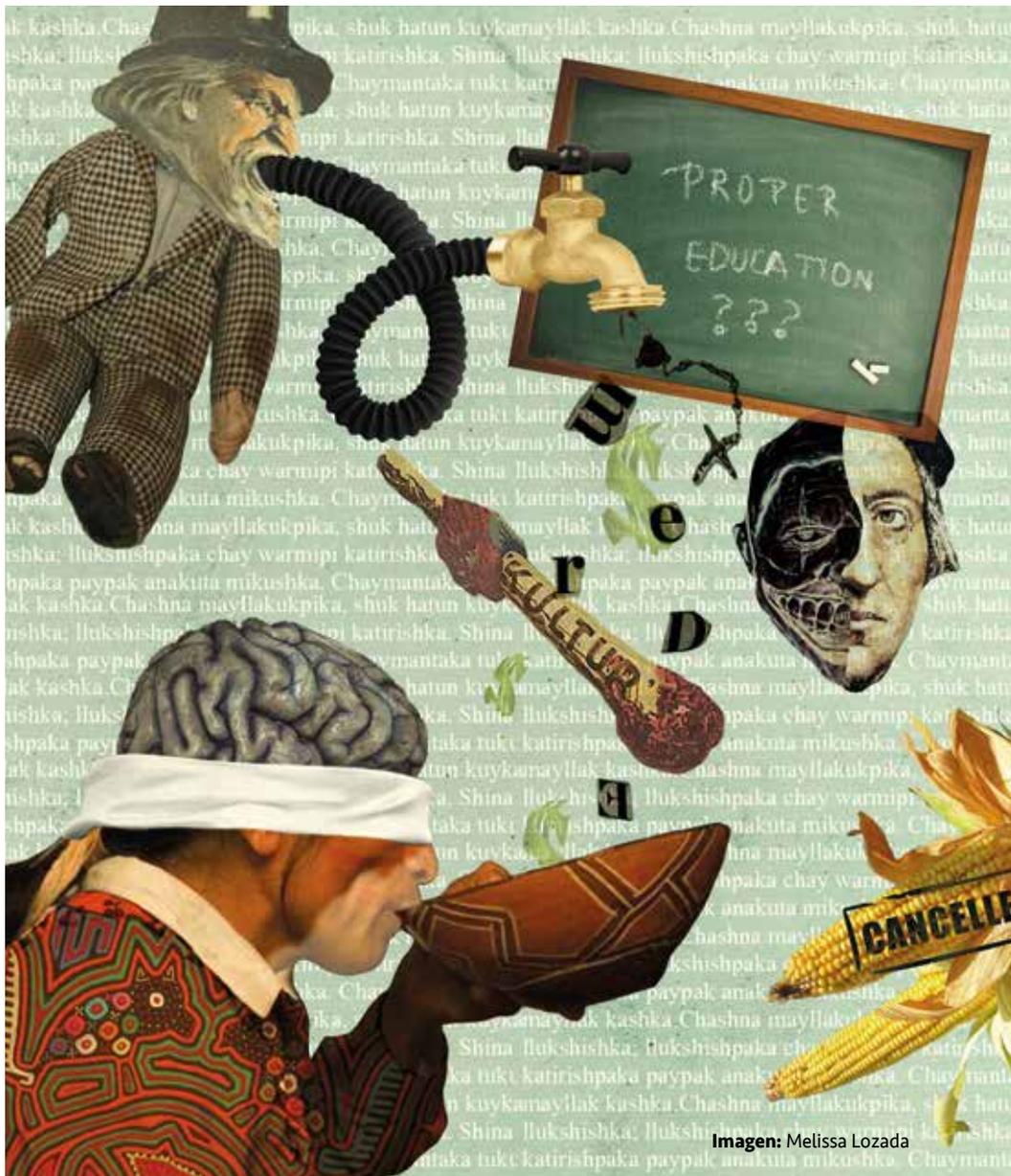


Imagen: Melissa Lozada

Imagen: Janara Salazar



Janara Salazar

Territorios amnésicos, tierras memoriosas.

Amnesic territories, mindful lands.

Resumen

Se tomará el concepto de territorio, resultado de la lucha de potencias bélicas marítimas o terrestres, según la perspectiva del filósofo del derecho Carl Schmitt para revisarlo desde la perspectiva de la colonialidad del poder planteada por el pensador peruano Aníbal Quijano. A partir de allí, se problematizarán operaciones conceptuales cuyos efectos en lo real produjeron cambios históricos tales como cartografiar, estetizar, representar, teologizar, pedagogizar. El giro descolonial implicaría subvertir las formas canónicas de construir territorios bajo la lógica imperial para volcarse a una noción de tierras ligadas a otras percepciones sensibles y a una memoria abolida por el moderno sistema mundo.

Palabras claves: Territorialización; cartografía, descolonialidad del poder/ saber; sensibilización.

Abstract

The concept of territory, the result of the struggle of marine or terrestrial military powers, will be taken according to the perspective of law philosopher Carl Schmitt. It will be review from the perspective of the coloniality of power raised by Peruvian thinker Aníbal Quijano. From there, will be problematized conceptual operations whose effects on the real produced historical changes such as mapping, aestheticizing, representing, theologizing, pedagogizing. The decolonial turn would involve subverting the canonical forms of building territories under the imperial logic to turn to a notion of lands linked to other sensitive perceptions and to a memory abolished by the modern world system.

Keywords: Territorialization, cartography, decolonization of power/ knowledge, sensitization

Alejandra Adela González

Universidad Nacional de Avellaneda
Universidad de Buenos Aires
Buenos Aires, Argentina

alejandra.adela.gonzalez@gmail.com

Enviado: 08/05/2019

Aceptado: 10/06/2019

Publicado: 29/07/2019

Sumario. 1. Territorializar. 2. Cartografiar. 3. Estetizar. 4. Representar. 5. Teologizar. 6. Pedagogizar. 7. Sensibilizar, politizar, historizar, escuchar, recordar.

Como citar: González, A. A. (2019). Territorios amnésicos, tierras memoriosas. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 37-49.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/549>

1. Territorializar

Escribe Carl Schmitt, el máximo pensador de la filosofía del derecho del siglo xx, muy cercano al nazismo:

Mientras la historia del mundo no esté concluida, sino que se encuentre abierta y en movimiento, [...] también surgirá, en las formas de aparición siempre nuevas de acontecimientos históricos universales, un nuevo nomos. Así pues, se trata para nosotros del acto fundamental divisor del espacio, esencial para cada época histórica [...]. Este es el sentido en el que se habla aquí del nomos de la tierra; pues *cada nuevo período y cada nueva época de la coexistencia de pueblos, imperios y países, de potentados y potencias de todo tipo, se basa sobre nuevas divisiones del espacio, nuevas delimitaciones y nuevas ordenaciones espaciales de la tierra* (2002, pp. 45-46)

De tal modo, la historia inauguraría cada momento espacializado con un nomos, ley epocal que implica la división del espacio como acto de poder del orden imperial vigente. Así el ejercicio de esas potencias es el que divide, delimita y ordena a la tierra. Desde la enunciación del imperium la tierra es lo desordenado que solo recibe su forma en la medida en que un poder la organiza desde una contienda bélica.

En el siglo XIX, Hegel señalaba: “El pueblo, como Estado, es el Espíritu en su racionalidad sustancial y, en su inmediata

realidad, constituye el poder absoluto sobre el territorio; por consiguiente, un Estado frente a los otros es una autonomía soberana. Ser como tal para otro, eso es, ser reconocido por él, significa su primer absoluto derecho” (1987, p. 267). Un territorio entonces adviene en términos jurídicos, al menos según la filosofía alemana, como derecho a ser reconocido en relación a un pueblo estatal. Poder absoluto y razón como base para la delimitación. Fronteras que serán defendidas por una “clase” militar que arriesga su vida, no en vano como un delincuente o un aventurero, dice el propio Hegel, sino como un valor subordinado a esa totalidad real que permitirá una supervivencia más allá de los límites de la propia individualidad biológica. Así también el territorio se asocia a una memoria, la de un pueblo en particular.

Otro acercamiento al tema tendrá el intelectual peruano Aníbal Quijano, en uno de los textos fundacionales de la perspectiva descolonial: “Cuando los europeos llegaron a estos territorios y conquistaron a las sociedades aborígenes nacieron, al mismo tiempo y en la misma oportunidad, tres categorías históricas: América -y en aquel primer momento América Latina, el capitalismo y la modernidad. Después de quinientos años, las tres están en crisis” (2014, p. 43). La enunciación da cuenta de quién habla y desde donde. Ya no es desde el imperio sino desde los territorios espacializados, desde un lugar especificado por un nombre y por un nomos: el capitalista-

moderno-occidental. Y no se trata de una ley histórica que se repite en su invariancia cíclica, sino de un acontecimiento singular, el de la invención de América que además deviene crisis. Los imperios buscaron relatos míticos para naturalizar sus orígenes y sacarlos de la dimensión del hecho fáctico. Al contrario, el proceso de historización desmonta esos armados y niega la regularidad de leyes abstraídas de los fenómenos que, en realidad, obedecieron a materialidades concretas. De ese modo, les devuelve así su carácter de acontecimiento.

Dos maneras muy diversas de considerar el territorio entonces: uno como la necesaria consecuencia de una invariancia a partir de conflictos entre potencias bélicas ligadas a los imperios, Portugal, Inglaterra, de seres fundamentalmente terrestres, que establecen un nomos nuevo en tanto acontecimiento universal. Mito del origen pasible de ser imaginado como un conjunto de fuerzas que intenta oponer la tierra al mar, leído en la política de amigos y enemigos schmittiana, las potencias marítimas contra las potencias terrestres van diseñando el perfil de los territorios a cañonazos. Pero Quijano excluye el mito y se apoya en el relato histórico de una delimitación política arbitraria legitimada por un orden simbólico impuesto por imperios coloniales. Simbólico quiere decir jurídico, y la juridicidad expresa en última instancia el gesto soberano del imperator/fuhrer. Un espacio legalizado por un poder constituyente y legitimado por fuerzas

coactivas. Lo que se describe como juego de fuerzas, se convierte en la traza de la vida y la muerte en Nuestramérica, donde la colonización se prolongó en colonialidad del poder. Tal como Quijano la describe esta abarca el control de la naturaleza y los recursos naturales, de la economía, de la autoridad, de la subjetividad y la conciencia y del género y la sexualidad.

El verbo territorializar tiene entonces muchas más connotaciones que la delineación de un mapa. Un espacio unificado exigió también un tiempo homogéneo. Y así surgió una filosofía de la historia, la moderna, donde el poder se expresa como unidad y la unidad como valor moral. Y también una estética que armó sus cánones universales y desde ellos estableció una escritura. Estetización del espacio que se volvió científica. Y así devino representación gráfica de los lejanos.

2. Cartografiar

La representación cartográfica es una escritura con estatus epistemológico en la medida es que resulta de la construcción de un espacio definido por los imperios coloniales, que conjuntamente desplegaron una filosofía burguesa de la historia organizando una temporalidad unilineal y progresiva: una crono y topo política.

Esa extraña ciencia conjuga un verbo: cartografiar, como resultado del dominio del espacio por la invención de la representación. Se llenaron o vaciaron

espacios, se delinearon ríos, montañas y fronteras. El arte de dibujar las tierras de otros para hacerlas territorios propios se realiza desde el ojo del rey, mirada dominante que petrifica lo que visualiza y que puede elegir lo que se representa y lo que no. Todo lo que es representado puede ser abolido, por el simple trámite de minorizarlo. Dispositivo emblemático de la territorialización, la cartografía es la ciencia imperial. Reordenamiento de la historia, llama Rita Segato al giro descolonial (2014, p. 18). Aníbal Quijano (2014, p. 19) señalaba que “la emergencia de América como realidad material y como categoría no periférica sino central, y en torno de la cual gravita todo el sistema que allí se origina. América es el Nuevo Mundo en el sentido estricto de que refunda el mundo, lo reorigina. América y su historia no son, como en los análisis postcoloniales, el punto de apoyo excéntrico para la construcción de un centro, sino la propia fuente de la que emana el mundo y las categorías que permiten pensarlo modernamente. América es la epifanía de una nueva hora...”.

Pero, ¿cómo se mide la distancia que separa a la Madre África de las nuevas tierras donde fueron obligados a habitar quienes llegaron vivos de la diáspora negra? ¿Qué escala podría reflejar el recorrido a pie de los indios Quilmes, obligados a caminar desde lo que hoy es Tucumán hasta el cordón del conurbano, donde terminaron de ser aniquilados para dar nombre a una cerveza? ¿Cómo

podrían medirse esos desplazamientos sacrificiales? Representar en un mapa es siempre dominar, conquistar a partir de una primera visualización, primacía del ojo sobre el resto de los sentidos, pero sobre todo de una mirada sin cuerpo que permite el devenir de la cartografía sin tierra. El momento posterior es ocultar esa operación, por eso se supone el territorio previo a la situación de su captura por el cartografiado. Los artificios de uso colonial, -mapas, calendarios- suponen que América estaba ahí para ser descubierta previamente a los instrumentos que la midieron, los manuales que relataron su conquista, las geografías que la describió o las memorias que la incorporaron a la naturaleza desgajándola de toda posibilidad de historicidad.

No es casual que no solo delincuentes o aventureros sin rumbo acompañen a Cristóbal Colón en 1492. También se embarca con él, Juan de la Cosa, explorador y cartógrafo español, quien crea las primeras representaciones cartográficas conocidas que muestran ambas Américas. El Atlas Miller (1519), creado por los geógrafos portugueses, también estuvo atado a la expansión del imperio de Portugal. El primer mapamundi de Diego de Ribero, otro cartógrafo portugués que trabajaba para la corona española, incorpora el Tratado de Tordesillas y es dibujado gracias a la información proporcionada por Fernando de Magallanes y Juan Sebastián Elcano en 1527. Pero es Gherard Mercator, quien

inventa la proyección que lleva su nombre, y que organiza en 1569, las mejores guías para las rutas de navegación de los imperios ultramarinos, tal como lo plantea Dussel (2014). Ocularcentrismo que establece separaciones políticas arbitrarias en relación al recorrido de a pie de las multitudes locales, y reniega del olor, el sabor, la densidad del viento en el desierto o en las alturas. Seguramente el hombre y menos el varón no es la medida de todas las cosas, pero la desmesura de los tamaños habla de un cálculo que no se hace en base a la altura humana, sino a la velocidad de los barcos de la época. ¿Errores de una proyección matemática o modos de visibilidad de un ojo eurocentrado? El planeta tierra tuvo un centro: Europa rodeada por sus colonias que fueron su periferia. Pero hoy las colonias reclaman el centro que fueron (no Argentina que no existía, pero sí *Tawantinsuyu*, *AbyaYala* o *Anáhuac*) y, al hacerlo, muestran y seguirán mostrando en África y Asia, que ya no hay un centro, que los centros son muchos, que el mundo es poli-céntrico. El "planisferio" contribuye a forjar el imaginario de un planeta sin centro, hacia el que estamos yendo" (Mignolo, 2014, p. 20)

3. Estetizar

La estética como disciplina científica, de rigurosidad kantiana o de furioso idealismo como en Hegel, se basa también en una homogeneización del tiempo y del espacio. El supuesto es el de una teoría del gusto universal a partir

de una racionalidad cosmopolita (Kant) o un espíritu del pueblo (*Volkgeist* en Hegel) en el que anida como, en su más alta cumbre, el absoluto. Al historizar el problema, se recupera otra forma de la percepción no estructurada previamente al dato proveniente del contacto. Se trata de recuperar el mundo de lo sensible, el cuerpo no como un lugar primigenio al cual volver, sino como una práctica creativa de reexistencia consistente en recuperar las matrices sensibles. "La praxis de reexistencia consisten en enfrentar todas las formas de dominación, explotación y discriminación, mediante acciones que conlleven a construir conciencia de ser, de sentir, de hacer, de pensar, desde un lugar concreto de enunciación de la vida, son acciones que conducen a descolonizar el ser, sus imaginarios, su lenguaje, su fantasía, su capacidad creativa para recuperarse otológicamente..." (Alban Achinte, 2017, p. 31.)

Pero ciertas intervenciones artísticas contemporáneas en América Latina ponen en crisis esta idea: territorializan y desterritorializan en una operación donde evidencian los procesos enunciativos que se velan en las matrices perceptivas naturalizadas. Los mapas reorientados de Pedro Lasch, las cartografías tajeadas de Adriana Varejao producen una oscilación en los modos de ver: cuestionan centros y periferias, superficies y profundidades, adentros y afueras. Hacen saltar los espacios y tiempos monológicos y los ponen en contradicción con otros virtuales a partir de lo real de las

heridas coloniales. No se trata de la superficie de lo manifiesto, sino de la conflictividad de lo latente que, como lo reprimido, retorna poniendo en cuestión *étesis* canónicas. Desterritorializar es cuestionar la legitimación dada por una perspectiva hegemónica, para volver a territorializar desde la validez surgida de otras comunidades de palabra, cuyas imágenes no se corresponden con las formas de espacio y tiempo legitimadas. Aún más, tales formas de poner en crisis el cuerpo político, visibilizan también otras figuras que fueron silenciadas por no cumplir con los requisitos canónicos de las formas adscriptas a lo humano y absorbidas por la semiótica colombina en el catálogo de monstruosidades exóticas. Pero esos cuerpos desaparecidos aparecen súbitamente no como unidades orgánicas sino como fragmentos desgarrados sin pretensión de totalidad. Leer las divisiones políticas como cicatrices en los cuerpos es el modo de cuestionar la naturalización de una mirada, y denunciar el punto ciego de un campo escópico.

4. Representar

Partimos de que el territorio es ese espacio homogéneo balizado por una cartografía cuyo estatuto epistemológico fue adquirido gracias a la potencia de los imperios coloniales. Luego, la unicidad de la corona se impuso frente a la multiplicidad indeterminable de las diferencias topográficas. Coacción de una razón guerrera unitaria frente a la heterogeneidad de las percepciones

sensibles. Claro que a un espacio unificado le corresponde un tiempo cronológico también homogéneo que se relata en crónicas o en anales, en los que se suceden guerras de conquista o alianzas matrimoniales garantes de una misma unidad dinástica. En los intersticios, en los años en que nada ocurre, viven los sujetos anónimos, cuyo nombre no llega a las crónicas, y cuyas peripecias jamás son contadas, excepto que sean atrapados por los aparatos represivos de cada época, cuando alteran el orden naturalizado de tiempos y espacios. Así se llega en la modernidad hasta la filosofía burguesa de la historia, organizando una temporalidad progresiva y unilineal, que atribuye sentido y sinsentido a los entes animales, humanos, vegetales y minerales, sabiendo que esta taxonomía encubre una biopolítica: lo que merece o no vivir, de acuerdo al lugar que ocupa en la escala ontológica.

Estas fronteras entre lo humano y lo animal, lo normal y lo anómalo, lo civilizado y lo salvaje, delimitan en definitiva lo que no entra en los territorios que funda, luego de vaciarlos de sus propios matrices. Representar es el resultado de una imposición hegemónica que no obedece a una mimesis de lo existente, sino a una versión imaginaria de lo que se está dispuesto a ver. Y lo que no se re-presenta es abolido. Primero en los mapas, luego en lo real de los cuerpos. Lo representable adquiere ese estatuto desde un canon que forcluye, avalado por las instituciones del Estado y los saberes

universitarios, aquello que no debe ser visto. Así lo excluido de la representación, cae en la inexistencia. El canon, que implica una medida incluso desde su origen etimológico, opera como un lecho de Procusto, y aquello que no es admitido, (razas, etnias, oficios, sexualidades, pueblos, etc.) desaparece no solo del espacio público político sino también como potencia vital. En todo caso, cuando un régimen que regula las percepciones sensibles declara inadmisibles o degrada la debilitada ciudadanía de los extranjeros, la mera *phoné* de mujeres y niños, las flores y faunas autóctonos, o mejor aún, califica de primitivo o natural en oposición a civilizado y culto, se produce una deslegitimación ontológica que deviene indeclinablemente en políticas de exterminio.

Deconstruir la historia lineal de las representaciones cuestionando un sentido que siempre antecede a lo que es y un origen prístino es aventurarse en la pura exterioridad de los acontecimientos. La categoría sistema mundo pensada por Immanuel Wallerstein y reconfigurada por Quijano permite una mejor comprensión de qué es la colonialidad. Así capitalismo, modernidad y occidentalización se articulan sobre la construcción de un mapa y de una historia eurocentradas que inventan una América natural.

Con la conquista de las sociedades y las culturas que habitan lo que hoy es visto como América Latina, comenzó la formación de un orden mundial que

culmina, 500 años después, en un poder global que articula todo el planeta (Quijano, 2014, p. 56). Y como todo origen fue violento: “En América Latina, la represión de la cultura y la colonización del imaginario fueron acompañadas de un masivo y gigantesco exterminio de los indígenas, particularmente por su uso como mano de obra desechable, además de la violencia de la conquista y de las enfermedades. La escala de ese exterminio (si se considera que entre el área azteca-maya-caribe y el área tawantisuyana fueron exterminados alrededor de 35 millones de habitantes en un período menor de 50 años fue tan vasta que implicó no solamente una gran catástrofe demográfica sino la destrucción de la sociedad y de la cultura (Quijano, 2014, p. 58). No era posible representarse una América como lugar del futuro de la desencantada Europa sino a condicionar de suprimir de ella lo que llenaba el desierto o el vergel natural en que se la quería convertir.

Mapas heridos o cronologías subvertidas se plantan contra las estéticas que responden a la modelización temporoespacial del siglo XVIII o XIX en la prescriptiva kantiana o hegeliana. Las formas anodinas de representación ocultan que impone el vaciamiento activo. “Desierto” es la palabra clave con la que se designó desde siempre los vergeles habitados por etnias, floras y faunas no admitidas por la mirada colonial. Hará falta, como hace Lucio Mansilla en *Una excursión a los indios ranqueles*, invertir la posición, mirar con la cabeza vuelta

hacia abajo y entre las piernas para ver que lo que se describía desértico es un mundo plenamente otro. Como plantea Arendt en *Los orígenes del totalitarismo*, las matanzas administrativas consisten en determinar espacios vacíos como hicieron los ingleses al cartografiar África. Pero también en los procesos coloniales en América, como cuando Fernando de Lerma funda la ciudad de Salta, habla de un espacio vacío, en el valle más poblado de todo el noroeste. Feroz estrategia que permitirá que se conciba como empresa civilizadora la conquista brutal de una tierra por el genocidio de sus habitantes.

La representación cartográfica en su versión moderna busca legitimarse en la cientificidad de sus proyecciones, desconociendo la arbitrariedad de sus puntos de partida. "Es así que la cartografía del poder político/económico moderno/colonial configuró la distribución del capital y del conocimiento en el mapa desde el siglo xvi, con la aparición de los primeros mapamundi Europeos. Fue la cartografía Europea y no la China o Islámica la que impuso "una" visión planetaria. Desde entonces, la distribución del capital y del conocimiento en el planeta se visualiza en el mapa. (Mignolo, 2014 p. 47)

Es ese ojo cartesiano quien establece las coordenadas del campo escópico, sustrayéndose a él, y mirando sin ser mirado, objetiva, organiza espacio y tiempo en función de su centralidad pronominal. Las condiciones de enunciación del mapa permiten deducir la mirada

eurocentrada sin cuerpo que lo constituyó. Es su ausencia constituyente la que permite la naturalización de un modo de representación. Esa enorme fábula de la modernidad con su idea de progreso es la que sanciona la proyección Mercator, que plagada de convencionalismos logra, sin embargo, perceptivamente que convención y realidad se identifiquen. Para sostener tamaña frontera, fue necesario poner a Dios como Regulador Canónico, el gran Cartógrafo. La retórica cartográfica no solo persuade sino que inventa figuras que componen entre sí simultaneidad, yuxtaposición, coetaneidad. No trabaja con el eje diacrónico sino sincrónico, lo que produce un efecto de sentido totalizador. Mapeo de lo real, como frontera entre oficial y apócrifo, que baliza espacios de pertenencia a la Institución de Fe, a las etnias, a la naturaleza o la cultura, a la barbarie o al Imperio en definitiva. Momento de la producción de una mirada y una representación: necesaria cuando los colonos fuera de las grandes metrópolis deben conservar el centro frente a la proliferación fáctica de las diferencias periféricas. Representar significa fijar, evitar la dispersión, vigilar, controlar. Lo que se pone en juego es la Identidad del Amo.

5. Teologizar

El ojo que mira y no es mirado es el de un Dios antropomórfico, que opera a través de su sustracción. Así se oculta mucho más allá de la evangelización y de la manifestación expresa de la religiosidad. La teología se articula en la representación

imaginaria de lo real. El orden público de la cartografía y su difusión mediante las instituciones adquiere ese carácter normativo pero fundamentalmente cerrado y diferenciado de otras miradas que serían apócrifas, falsas y sin valor de ley. Por ejemplo, el mapa de Guaman Poma como menciona Walter Mignolo. La modernidad colonial, entonces, recurrió a su inventada América como fuente de recursos materiales y humanos, pero también a un gesto de encubrimiento (ya no descubrimiento, como expresa Dussel) respaldado en un saber científico. De ahí su carácter impositivo y aparentemente laicizado que dejó ver en las figuras de una modernidad, y de crecientes ciclos de modernización, el modo en que América debía ir constituyéndose en el mercado global integrado, sistema mundo de acuerdo a las necesidades y modelos de los centros. Y la crítica del canon es rebelión contra la autoridad, parricidio textual, como dice Nicolás Rosa (1987). Por eso, la conquista, y todas las revoluciones, los nuevos nomos, implica un cambio de calendario y nuevas topografías.

Plantear una fuerza que rompe el mapa desde los márgenes territoriales, o que al menos los historiza desnaturalizándolos, es demostrar el carácter totalitario que caracteriza a toda taxonomía, en la medida en que pretende ponerle un freno a lo real en materia de delimitación de espacios de recorrido, patrimonios universales, ámbitos inexplorados, o cualquier otra forma manipulable para

una racionalidad que corresponde a la voz del amo. Pero no hay modo de romper las representaciones, sin vaciar la causa de lo divino, es decir el sentido originario que nos liberaría de comprender que sobre todo en la pasión supuestamente originaria del miedo, ya hay un tratado de teratología funcionando. Un dios puesto en el lugar del sentido solo puede transformarse en jefe de policía.

6. Pedagogizar

La cartografía articulada como ciencia en las universidades crecientemente secularizadas del siglo XVII y XVIII fue uno de los instrumentos para domeñar a esas masas que forzaban para entrar en la historia. A partir del establecimiento de los territorios, organizada la geografía como tronco central del que se desprenden la botánica, la zoología y la antropología física, se establecerán taxonomías de las razas, los cuerpos, los sexos. Es la legitimación teológica la que opera en primer lugar, para continuar luego como disciplina científica a partir de un saber que establecerá quién es persona, animal o cosa, propio o extranjero y bárbaro. Como lo afirma el propio Schmitt, los conceptos jurídicos no son más que nociones teológicas secularizadas. Sin embargo, esas taxonomías como formas de un orden representacional solo guían a quienes conquistan territorios pero no a los naturales de ellos que no encuentran siquiera modo de leerlos y que tienen una percepción sensible de sus huellas y recorridos.

Pero los Estados (cosmopolitas o nacionales) no pueden forjarse sino a partir de una pedagogía que eduque al pueblo que debería formar parte de esa humanidad letrada, masa de ciudadanos de un pueblo cuyo saber de sí se conceptualiza en el estado nacional. Las disciplinas como saberes, pero también como formas de disciplinamiento se organizan para establecer las relaciones de poder y saber entre la elite intelectual y la masa anárquica, informe e indescifrable, fuente de revueltas o matriz conservador del espíritu nacional. Surge entonces la necesidad de establecer conjuntamente una geografía, una literatura, una historia y una lengua comunes como formas de delimitación de una identidad que será narrada en los museos y defendida por el ejército del estado nacional moderno. Cada ciudadano será un soldado que habla el idioma oficial, conoce las fronteras e internaliza los valores básicos de la nacionalidad, defendiendo con su cuerpo el territorio delimitado de la nación. La pedagogía es quien se encarga de internalizar en el animalito viviente los valores de la patria, con sus fronteras, sus símbolos, su lengua, religión e historia.

Toda pedagogía es estatal y promulga un canon: lo que está afuera/adentro, saber de fronteras, zona peligrosa donde se mezclan los distintos, lo urbano y lo rural, lo natural y lo salvaje. Se trata de definir los rasgos que identifican a unos y otros. El potencial de muerte que albergan todas las empresas civilizatorias se consolidan en tratados de antropología,

de criminología, de anatomía forense, ciencias naturales, de historia, en los tratados de psicología, incluso en los cuentos populares. El problema es desvelar en la expresión concentrada lo que coagulado en sentido obedece a un sinsentido originario, lo que como pura fuerza ordenó lo real y luego se naturalizó por la vía de una pedagogía del orden.

7. Sensibilizar, politizar, historizar, escuchar, recordar

Volver polifónicos los espacios y tiempos monológicos, abrir matrices y perceptivas diversas no hegemonizados por el ocularcentrismo canónico; no estetizar la violencia sino combatirla por medio de una política del acontecimiento singular. No es posible hacer comunidad de acción en el espacio público sin hacerse cargo de la memoria, de lo forcluido de la historia. Historizar es romper con las naturalizaciones que expulsan del relato las heridas coloniales que nos fundan en Nuestramérica. Toda esa sangre escondida detrás de los azulejos del barroco indiano o que cae de los mapas tajeados, aún no ha sido escuchada ni recordada en las variadas formas que toma la memoria de una comunidad. Es en la retórica de la modernidad, "como relato salvífico y a la vez como colonialidad, (donde) se da la operación cognitiva de la colonización de la *aesthesis* por parte de la estética" (Gómez, 2017, p. 25). Una *aesthesis* descolonial se funda en "comunidad de sentido que une a quienes fueron marcados por la herida colonial" (Gómez, 2017, p. 19) Es

un poner el cuerpo político a hablar en una lengua que hemos sido obligados a despreciar y olvidar. Aún más, es necesario estar a la escucha de lo silenciado por no cumplir con los requisitos canónicos de las figuras admitidas, y que fueron absorbidas por la semiótica colombina en el catálogo de monstruosidades exóticas. Pero cuando las voces, las palabras, los rituales aparecen súbitamente no como unidades orgánicas sino como fragmentos desgarrados sin pretensión de totalidad, entonces la memoria herida va recuperando su textura. Leer las divisiones políticas como cicatrices en los cuerpos es el modo de cuestionar la naturalización de una mirada y denunciar el punto ciego de un campo escópico.

¿Será posible deslindar memoria de historia, poder de razón, lengua de gramática? Desafíos para la opción descolonial en Nuestramérica.

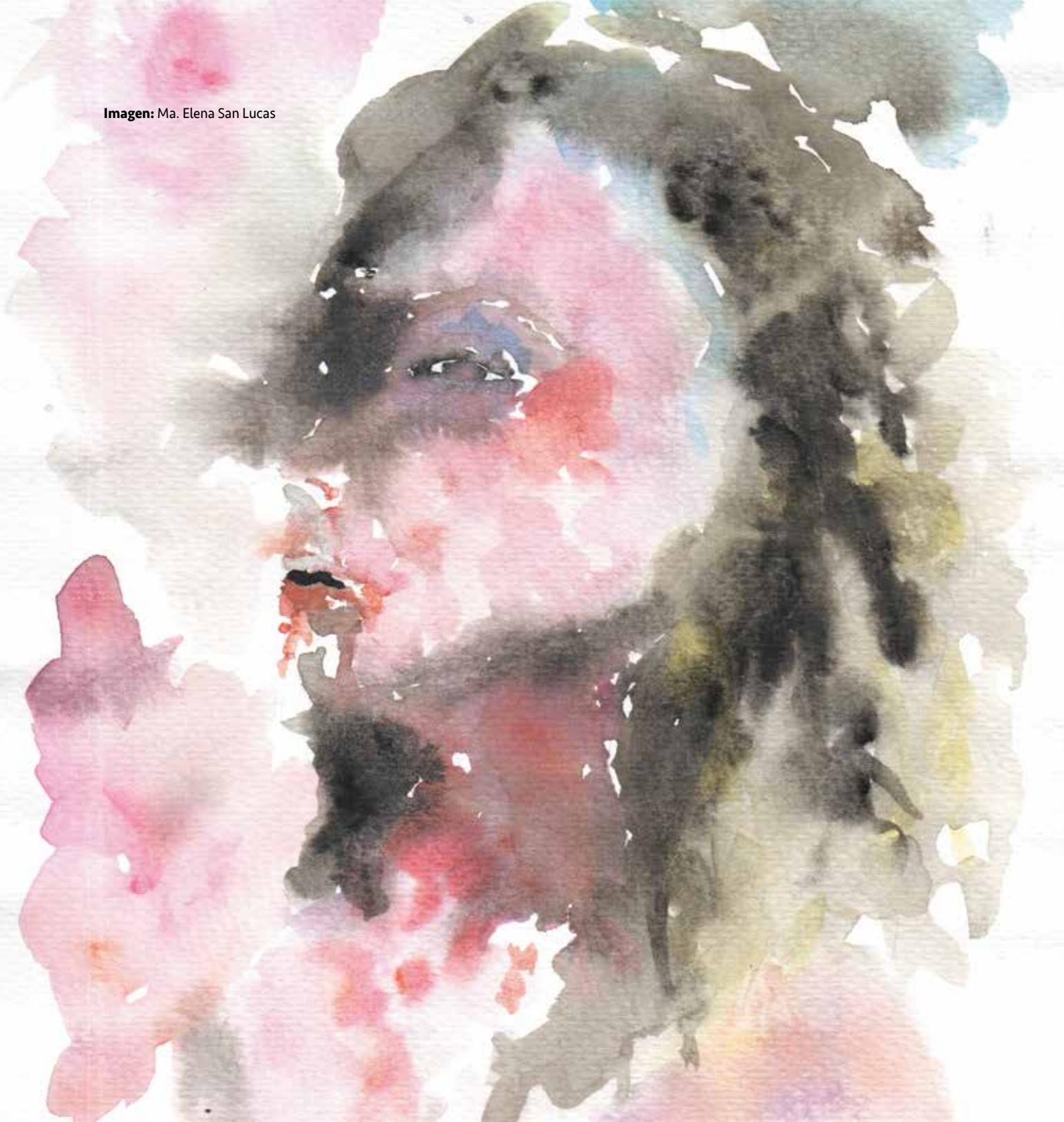
Referencias bibliográficas:

- Alban Achinte, A. (2017). *Prácticas creativas de re-existencia. Más allá del arte...el mundo de lo sensible*. Buenos Aires: Ediciones del Signo.
- Arendt, H. (2004). *Los orígenes del totalitarismo*. Madrid: Taurus.
- Dussel, E. (2014). Cartografías del saber desde la transmodernidad. En B. Aguer Bárbara (Editora), *Cartografías del Poder y descolonialidad*. Buenos Aires: Ediciones del Signo, pp. 33-44.
- Fanon, F. (2015). *Piel negra, máscaras blancas*. Buenos Aires: Akal.
- Gómez, P.P. (2017). *Arte y estética en la encrucijada descolonial II*. Buenos Aires: Ediciones del Signo.
- Mignolo, W. (2008). *Desobediencia epistémica*. Buenos Aires: Ediciones del Signo.
- Quijano, A. (2014). *Aníbal Quijano. Textos de fundación*. Buenos Aires: Ediciones del Signo.
- Rosa, N. (1987). *Los fulgores del simulacro*. Santa Fe: Universidad Nacional del Litoral.
- Schmitt, C. (2007). *Tierra y mar*. Barcelona: Trotta.
- Segato, R. L. (2014). *Aníbal Quijano. Textos de Fundación*. Buenos Aires: Ediciones del Signo.

Imagen: Edwin Rodas



Imagen: Ma. Elena San Lucas



De territorios-cuerpos imposibles y sus éstesis de re-existencia.

Of impossible territories-bodies and their esthesis of re-existence.

Resumen

El sistema de género moderno/colonial que comenzó a erigirse durante el siglo XVI, requirió de ciertas tecnologías de clasificación social como las de engeneramiento y racialización a partir de las cuales clasificar y organizar los cuerpos posibles y expulsar los cuerpos imposibles, en el sentido de no pasibles de "proyecto" en el mundo capitalista - moderno/colonial y patriarcal. La política y estesis de lo imposible que ofrecen los feminismos Abya Yaya intervienen las ontologías del cuerpo y la fundación de "lo común" desde un gesto político que torsiona a partir de lo imposible el orden de lo factible, haciendo de su praxis del pensar epistemologías desde la supervivencia para la re-existencia estética. En esta torsión establecen diálogos y desplazamientos con otras expresiones del feminismo y con otras perspectivas críticas descoloniales. En lo que sigue, recorreremos los diálogos y desplazamientos que nutren este gesto de re-existencia.

Palabras-clave: Feminismos de Abya Yala; colonialidad; sistema de género moderno/colonial; corporalidad.

Sumario. 1. De la pregunta y su posibilidad. 2. La vía histórica. 3. La vía programática

Como citar: Aguer, B. (2019). De territorios-cuerpos imposibles y sus éstesis de re-existencia. *Ñawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 51-67.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/550>

Abstract

The modern / colonial genre system, that began to be erected during the 16th century, required certain social classification technologies as those of engeneration and racialization from which to classify and organize the possible bodies and expel the impossible bodies, in the sense of not being a possible project inside of the capitalist - modern / colonial and patriarchal world. The politics and esthesis of the impossible offered by Abya Yaya feminisms, intervene in the ontologies of the body and the foundation of "the common" from a gesture that twists the order of the feasible, making of their praxis of thinking epistemologies from survival to esthesis of re-existence. In what follows, we will go through the dialogues and movements that nourish this gesture of re-existence.

Keywords: Feminisms of Abya Yala; coloniality; modern / colonial gender system; corporality.

Bárbara Aguer

Universidad Nacional San Martín
Universidad de Buenos Aires
Buenos Aires, Argentina

barbara.aguer@filo.uba.ar

Enviado: 08/05/2019

Aceptado: 25/06/2019

Publicado: 29/07/2019

[En] los procesos de colonización, las mujeres de estas partes del mundo colonizado no solo fueron racializadas sino que al mismo tiempo fueron reinventadas como 'mujeres' de acuerdo a códigos y principios discriminatorios de género occidentales.

Mendoza (2010, p. 23)

Bueno, hijos, cuando hay mucho alboroto es porque algo está pasando. Creo que tanto negros del sur como las mujeres del norte, están todos hablando sobre derechos y a los hombres blancos no les quedará más que ceder muy pronto. Pero ¿de qué se está hablando aquí? Ese hombre dice sobre la mujer que necesita ser ayudada en el carruaje, y ser levantada sobre las zanjas, para tener un mejor lugar... y ¿no soy yo una mujer? ¡Mírenme! Mpiren mis brazos... he arado y plantado y cosechado, y ningún hombre podía superarme. ¿Y acaso no soy yo una mujer? Podría trabajar tanto como cualquier hombre (cuando puedo hacerlo), y aguantar los azotes de igual manera – y ¿no soy yo una mujer? He tenido cinco hijos y todos al parecer fueron vendidos para la esclavitud, y cuando lloro con mi pena de madre, nadie sino Jesús escucha. ¿Y acaso no soy yo una mujer?

Sojourner Truth, 1852 (en Hooks, 1981, p. 160)

1. De la pregunta y su posibilidad

Desde finales de la década del ochenta del siglo pasado tiene lugar un desplazamiento dentro de las voces, problemas y desafíos en el mapa de los debates al interior del feminismo, inaugurado por la visibilización de las perspectivas corpo y geopolíticas que pensadoras, activistas y colectivos de mujeres de Abya Yala traerían a las discusiones. Este desplazamiento subsume, aunque no resuelve ni quita del mapa, las expresiones previas entre las que encontramos al *feminismo de la igualdad* y al *feminismo de la diferencia*.

La primera de estas expresiones, halla antecedentes en la reivindicación de los derechos ciudadanos para las mujeres durante Ilustración europea y en los movimientos sufragistas de finales del siglo XIX y principios del XX, organizándose en torno a la demanda de igualdad jurídica y ciudadana entre hombres y mujeres. Desnaturalizando la desigualdad entre géneros, afirmando su carácter histórico-político, la apuesta y los logros fundamentales del feminismo de la igualdad apuntaron, en buena medida, a intervenir el derecho positivo como una forma de acabar con la discriminación y dominación patriarcal económica, cultural y cívica. El ideal que rige este movimiento, cuya genealogía recupera mujeres de trayectoria liberal, socialistas y anarquistas, es el de *emancipación* de la mujer. El feminismo de la diferencia apuntó a visibilizar otro tipo de desigualdades

además de las jurídicas. Influenciadas por el posestructuralismo que ya había puesto en tela de juicio la categoría de “sujeto” (tan presente en la filosofía beauvoiriana), apuntaron a aquello que quedaba oprimido, aunque excediendo, el derecho positivo, una excedencia que se ponía a jugar en el plano del deseo y la cultura, para este movimiento no se trataba de alcanzar la igualdad en un mundo androcéntrico, lo que entienden que supondría devenir en alguna forma de hombre. Pusieron el peso, más que en la reivindicación de la igualdad, en la afirmación del diferencial, de la diferencia propia de las mujeres explorando formas otras del ejercicio del poder (cfr. Sendón de León). Regidas por el ideal de *liberación* más que por el de emancipación, abonaron la demanda por los derechos y libertades reproductivas, la liberación sexual, la visibilización de la politicidad implicada en el mentado ámbito privado o personal, dejándonos la imprescindible lección de que “lo personal es político”.

Por su parte, los feminismos de Abya Yala, si bien recogen en distinta medida los logros y antecedentes de estas expresiones del feminismo, quitan el acento de “las diferencias de las mujeres como grupo social frente a los varones, para subrayar las diferencias existentes entre las propias mujeres” (Gargallo Celentani, 2009, p. 421), entendiendo al género como un dispositivo de clasificación social inescindible de sus articulaciones con otros como la clase o la raza. Este desplazamiento deja en el centro del cuestionamiento al patriarcado, pero asume que no puede existir algo así

como “la mujer” en nombre de la cual pronunciarse, en tanto y en cuanto el patriarcado no se comporta de igual modo en los distintos cuerpos que organiza.

Los feminismos de Abya Yala, ya sea que se expresen en los feminismos comunitarios (Cumes, 2009; Cabnal, 2010; Galindo, 2013; Paredes, 2015); en los feminismos negros (Crenshaw, 1991; King, 1988; hooks, 1981; Hills Collins; 1990); en el feminismo chicano (Anzaldúa, 1987); en los feminismos decoloniales (Lugones, 2008; Miño Espinosa, 2010; Ochoa, 2014; Segato, 2015); en el feminismo de travestis y trans sudakas (Wayar, 2018; Shock, 2016); o en los feminismos populares (Korol, 2010); todos ellos, apuntan a recuperar otras historias ocluidas por la modernidad/colonialidad. Estas referencias, desde luego, no pretenden agotar la diversidad de propuestas y pensadoras vinculadas a las perspectivas, sin embargo, importa señalar algunos de los nombres de quienes nos guían en la praxis del pensar. Nos permiten historizar el patriarcado y localizar su especificidad geo y corpopolítica proponiéndose como una apuesta revisionista del feminismo hegemónico al tiempo que tienden a complejizar y ampliar el plexo de explicaciones e interpretaciones de las epistemologías descoloniales. Es así que pueden operar como herramientas de lectura crítica, en tanto rastrean las marcas androcéntricas en las perspectivas descoloniales, denuncian la cooperación entre expresiones del feminismo hegemónico con los proyectos de recolonización cultural en nuestra

región y la dependencia epistémica de expresiones del feminismo hegemónico en Abya Yala tendiente a reproducir los lineamientos, preocupaciones y prácticas de las luchas feministas del norte mundial, desconociendo su propia localía. Entienden que la pretensión internacionalista del feminismo hegemónico no puede cumplirse a costa de forcluir, desde la invisibilización o la folklorización ahistorizante, las experiencias de las mujeres que no ingresan en la línea de las problemáticas de la mujer blanca, heterosexual, burguesa, ciudadana (Espinosa, 2010).

En este sentido, mientras los feminismos de génesis eurocentrada, como son el la igualdad y la diferencia, se erigieron al calor de las discusiones sintetizadas en el apotegma de Simone de Beauvoir “la mujer no nace, se hace” (ya para criticarlo, ya para afirmarlo), con el objeto de problematizar, desnaturalizar y acentuar el carácter de invención histórico-cultural de la diferencia hombre/mujer, del *ser mujer* y su funcionalidad para el régimen patriarcal, los feminismos de Abya Yala se organizan en torno a otra indagación ético-política que podría sintetizarse en la pregunta lanzada por Sojourner Truth, esclava emancipada y activista por los derechos de la mujer negra, durante su discurso en la Convención de los Derechos de la Mujer en Akron durante 1852, “¿Acaso no soy yo una mujer?” (*Ain't I a woman?*) (en Hooks, 1981, p. 160). Es decir, mientras el feminismo blanco halla como punto de partida el debate entre la construcción o deconstrucción del “ser mujer”, los feminismos de Abya Yala deben

darse a la tarea deconstructiva a partir de una negatividad ontológica, el *no-ser-mujer* (que ni siquiera es similar al ser-no-mujer) -como sugiere Mercedes Jabardo (2012, p. 32).

La indagación en torno a esta negatividad encierra, bajo la forma del palimpsesto, la pregunta filosófica fundamental, que deja de lado los términos metafísicos en los que supo ponerla un Heidegger, “¿por qué hay ente y no más bien nada?” (1967, p. 112), para ser reescrita en términos de filosofía práctica, evidenciando con ello una contradicción performativa: *¿por qué este ente que soy parece afirmar la Nada?* Si bien es evidente que todo lo que está-siendo debe negar, en su devenir, de algún modo al Ser, esta pregunta no interroga la experiencia de la existencia abierta o en devenir sino, la experiencia de permanencia en la imposibilidad misma de existir. La pregunta de Truth anticipa lo que más tarde la filósofa argentina-estadounidense, María Lugones, vendría a sistematizar en su descripción del sistema de género moderno/colonial: el sistema de género moderno colonial se organizó en torno a la reducción de los pueblos no europeos a bestias mediante la sustracción del género reduciéndoles a su sexualidad, mientras se desarticulaban las identidades de género previas a la intrusión (2008, pp. 41-54).

El interrogante de Truth deja en evidencia que “mujer” es el término para designar una posición específica en las tramas de la dominación que ha podido crearse porque antes se generó un vacío desde la invisibilización de otras formas de

organizar el sexo, el género y la sexualidad asociada a la división del trabajo. “Mujer” es un concepto que al tiempo que denota, oculta. De este modo, el pronunciamiento en nombre de la mujer o de sus derechos por momentos dice poco sobre la *warmi*, la *siuatl*, la *Kuña*, *Īalo*, o de otras tantas que serían igual de intraducibles, y que han sido borradas de las cartografías de experiencias posibles.

La configuración de la matriz moderno/colonial de poder requirió de ciertas tecnologías de clasificación social como las de engeneramiento y racialización, desde las que recrear y organizar los cuerpos posibles y expulsar los cuerpos imposibles, en el sentido de no pasibles o sin posibilidad de “pro-yecto” en el “mundo” capitalista moderno/colonial y patriarcal. Este orden de lo posible en el mundo no es sino el de la mismidad potencia/acto que interroga solo por aquello que puede responder, aquello que puede re-presentar en tanto ya está presente bajo alguna forma de lo actual o potencial. La dialéctica entre lo potencial y su actualización expresa el orden de lo posible al interior de un mundo como totalidad ontológica que, en el esfuerzo por preservarse, necesita expulsar-exteriorizar bajo diversos mecanismos como la forclusión, la patologización, la bestialización, la invisibilización, la ahistorización, determinados cuerpos y sus éstesis (como fórmulas motrices y formas de percepción, afección e intercambio en el hacer recíproco con el entorno) hacia la zona del imposible (zona que mantiene una relación de trascendencia inmanente, no

absoluta, respecto del mundo). Estas estesis que se expresan como imposibles al interior del mundo, terminan irrumpiendo desde la exterioridad como actos de re-existencia en gestos y afecciones incapturables por el sistema/mundo moderno/colonial y patriarcal.

La pregunta de Sojourner Truth, “¿Acaso no soy yo una mujer?”, si bien es articulable en el orden del lenguaje, interroga por aquello que se encontraba más allá del orden de lo representable en el momento histórico en el que fue enunciada, los Estados Unidos de mediados del siglo XIX, inaugurando un territorio de reflexión desde, al menos, dos vías: una histórica y la otra programática. Estas dos vías, ciertamente indisolubles más que a efectos analíticos, son las que creemos poder hallar en las diversas problematizaciones que inauguran los feminismos en Abya Yala.

2. La vía histórica

La primera de las vías de respuesta está orientada menos al rastreo de algo así como “la identidad” que a la indagación de “cómo nos han representado y cómo atañe ello al modo en que podríamos representarnos (...)” (Hall, 1996, p. 17). Las feministas de Abya Yala difieren respecto de los lugares, las tradiciones o memorias de colonización y engeneramiento que habitan, pero comparten la experiencia de haber sido históricamente narradas por “otros”. En este sentido, hay un movimiento compartido: el pasar de objeto a sujetas de producción de saberes. Ya sea que nos adentremos en la “epistemología

alternativa” que propone el feminismo negro (Collins, 2010), en la “analítica de la colonialidad del saber” en la que quedan articuladas tanto la diferencia colonial como la diferencia sexual que recuperan los feminismos descoloniales (Lugones, 2008), o en el ejercicio de autonomía epistémica (Guzmán Arrollo, 2019) al que nos exhortan los feminismos comunitarios, encontramos una opción por una epistemología situada *corpo* y geohistoricamente como una sistematización crítica-racional que se funda en la experiencia concreta, sensible de la herida colonial/patriarcal. En este sentido, asumen (a) la preminencia de la ética y la política respecto a la ontología y la gnoseología; (b) una fuerte vocación por la interpretación histórica y la construcción de sus propias genealogías; (c) una perspectiva interseccional en el estudio de la violencia contra las mujeres; (d) un registro que privilegia la narración personal y un lugar de enunciación colectivo, por sobre la pretensión de objetividad y universalidad analítica tendiente a borrar el lugar de enunciación.

En el marco de esta vía, entonces, la indagación no será la pregunta por la historia de “otros”, sino una forma de dar cuenta de la propia experiencia. Existen estudios pioneros en el norte de la región al interior de los feminismos negros como los de Carby (1987), Hurtado (1989) y Spillers (1987), que expusieron el modo en el que operó la esclavitud en la constitución de la posición específica de las mujeres racializadas al interior de la sociedad norteamericana, mostrando que

no había punto de comparación respecto de cómo habían sido representadas las mujeres blancas (Jabardo, 2010, p. 34). En esta línea, surgirían los aportes de herramientas analíticas para abordar los estudios históricos y contemporáneos desde espacios académicos y de militancia, como la idea de “interseccionalidad estructural” (Crenshaw, 1991) con la que se esperaba poner en evidencia las diferentes interacciones de la raza, clase y el género en el contexto de violencia contra las mujeres; y la idea de “riesgo/conciencia múltiple” que viene a mentar uno de los efectos de la violencia interseccional, (King, 1988). Por su parte, Patricia Hill Collins trabajó rastreando en diversos discursos lo que denomina “imágenes controladoras” (1990), categoría con la que espera mentar el modo en que los estereotipos terminan calando en el imaginario social y volviéndose dispositivos de legitimación de la violencia (institucional, jurídica, intrapersonal) hacia la mujer de color, al tiempo que terminan por introyectarse en el propio esquema corporal, en la autopercepción, dañando el autoestima y fomentando la desmovilización. Los estudios históricos y el arsenal analítico irían creciendo desde los 80’ en un gesto crítico a las teorías y modelos de representación hegemónicos y de complejización y desprendimiento respecto de las lecturas propias del feminismo hegemónico - blanco - liberal - ciudadano y los modelos de familia de clase media.

En referencia a los estudios sobre la experiencia de las mujeres racializadas en

el sur de la región, aportan los trabajos en perspectiva histórica de Irene Silverblatt (1995), Poderti (2005) y Mannarelli (1985) respecto de las estrategias coloniales de expropiación de las prerrogativas político-económicas que tenían las mujeres andinas en sus comunidades, estableciendo un paralelo entre lo que fueron los discursos y prácticas de la “caza de brujas” en la metrópoli y las campañas de extirpación de las idolatrías, creación de las reducciones y evangelización en América. También son de interés los trabajos de Elvira García Alarcón (2010) y Araya Espinoza (2004) para contrastar las representaciones de los cuerpos de las mujeres hispanoamericanas y racializadas en el imaginario colonial. Por cuestiones de extensión no ahondaremos en esta vía, pero hemos realizado un esbozo de la ruta posible a seguir en otro lugar (Aguer, 2019).

Sobre esta misma experiencia se vuelven los feminismos decoloniales y comunitarios realizando aportes diversos. Los primeros, sobre todo, le reconocen la teoría de la colonialidad del poder de Aníbal Quijano (2000) el haber explorado cómo ha operado la tecnología de clasificación social organizada en torno a la idea de raza desde principios del siglo XVI, poniendo en evidencia los lazos entre el proceso de mundialización del capitalismo como sistema económico y la emergencia de la colonialidad como patrón de poder. En efecto, la noción de heterogeneidad histórico estructural (Quijano, 2007) le permitió al sociólogo peruano mostrar -en una crítica al materialismo histórico

y su cronopolítica de una progresiva sucesión dialéctica- que la emergencia del capitalismo necesitó y necesita de la supervivencia de otros modos de explotación del trabajo “pre-capitalistas”. Enmarcada en esta reflexión, su teoría termina por cuestionar el poder explicativo, la pertinencia y alcances de la categoría de clase para comprender las experiencias de explotación, dominación y conflicto en la especificidad de la situación colonial y de la colonialidad como patrón de poder de alcance mundial. Desplaza la noción de clase por la clasificación social con el objeto de mostrar la complejidad, heterogeneidad e historicidad de los procesos de dominación, explotación y conflicto, afirmando que la división del trabajo capitalista resultó en una división racial del trabajo, que reservó el salario como privilegio mayoritario de los hombres blancos y preservó para el resto de la población racializada distintas formas disociadas del salario (esclavitud, servidumbre, trueque, etc.). Así, reconoce que el trabajo asalariado es privilegio del hombre blanco. Pero la analítica de la colonialidad que ofrece Aníbal Quijano no problematiza el hecho de que en esa noción de “trabajo asalariado” además de la dimensión racial opera la de género, no explora cómo se expropió el trabajo a las mujeres de la metrópoli o cómo se replicó la expropiación en la colonia entre les colonizadas. Quijano logra desnaturalizar, historizar y mostrar la heterogeneidad interna de la idea de raza como tecnología de clasificación social, pero no logra hacer lo mismo con el género, esta

miopía androcéntrica que se expresa en la naturalidad con la que asume la división sexual del trabajo y que se sustenta en el no haber historizado el patriarcado, fue observada por diversas pensadoras al interior de los feminismos descoloniales (Lugones, 2008; Mendoza, 2010; Segato, 2015).

Y es que, si bien el patriarcado es históricamente anterior a la colonialidad, a partir de la invasión de Abya Yala es posible advertir una relación de inherencia entre ambas tecnologías de clasificación y dominación, conformando el sistema de género moderno/colonial (Lugones, 2008). El patriarcado, entendido como el “sistema históricamente construido sobre el cuerpo de las mujeres, pero en el que se inscriben todas las opresiones, explotaciones, violencias y discriminaciones que vive la humanidad (mujeres, hombres y personas intersexuales) y la naturaleza” (Paredes y Guzmán, 2014), ofrece buena parte de las experiencias y retóricas para la elaboración de la colonialidad, al tiempo que ésta complejiza el sistema de clasificación patriarcal. Esta relación de inherencia se advierte en el paralelo que es posible establecer entre la racialización y la feminización como operaciones de subsunción a alguna forma de minoridad, asociada a políticas de tutelaje/control, producción de dependencia y expropiación del trabajo y los saberes. María Lugones recupera la teoría de Quijano y la pone a dialogar con los aportes de los feminismos de color. A partir de esta puesta en diálogo, denuncia la ceguera epistemológica que

radica en la separación en categorías de la experiencia y el correlato de pensar de manera separada el género, la raza, la clase vaciándolas de densidad vital. El principal problema que acarrea esta ceguera epistemológica es la invisibilización que produce sobre experiencias de cuerpos que no encajan en el género dominante implicado en la categoría. Así, “se ha tendido a borrar la situación violenta de la mujer de color excepto como una adición de lo que les pasa a las ‘mujeres’ (blancas: suprimido) y a los ‘negros’ (hombres: suprimido)” (Lugones, 2008, p. 15). La sujeta racializada no puede ser comprendida por la idea de “mujer”, ni se reduce a la del hombre racializado, pero tampoco se resuelve en la mera suma de subalternidades, a decir, “mujer” + “indio” o “mujer” + “negro”. Existe y persiste un vacío en la interseccionalidad (Lugones, 2008, p. 25); vacío que evidencia, precisamente, la posición en donde se densifica la especificidad de la experiencia de las mujeres racializadas, esa negatividad ontológica a la que nos referimos antes.

En esta línea sería importante ahondar en lo que, a partir del trabajo de Breny Mendoza (2010), podemos entender como el “entronque de pactos”, esto es, el entronque entre *el pacto sexual* al que hace referencia Caroll Pateman (como pacto entre hombres que requiere de la subordinación de las mujeres, dejando reservado para éstas el matrimonio como único contrato social posible) y en la perspectiva que abonan los trabajos realizados desde el feminismo comunitario de Julieta Paredes (2014) y Lorena Cabnal (2010) en torno a

lo que han denominado el “entronque de patriarcados”, es decir, la reconstrucción y análisis del entrecruzamiento de diversos tipos de patriarcados (el ancestral y el capitalista), en un gesto que se vuelve crítico al interior de sus propias comunidades (mostrando que el patriarcado no es de herencia meramente colonial) y las formas históricas específicas que ha ido cobrando la solidaridad entre los hombres colonizados y sus colonizadores; y, asimismo, *el pacto racial* entre hombres y mujeres destinados a preservar el capital de su blancura, que tiene como condición determinante el biformismo y la heterosexualidad (para ambas partes) y la monogamia (para la contraparte femenina).

Este entronque entre el pacto sexual y el racial parecería dejar sin pacto visible a las mujeres racializadas. Lo que, por supuesto, no quiere decir que no haya pacto alguno, sino que son anárquicos respecto de la matriz de poder moderno/colonial/capitalista y patriarcal, por lo que hay que rastrearlos más allá de ella. Como decía al comienzo, en un mundo que les niega la existencia, las expulsa o las exige “otras”, el saber que forjan se vuelve un saber desde la supervivencia; pero el gesto que importa recuperar y que emerge desde ahí no es el reclamo de “inclusión” en ese mundo, sino la exigencia de transformación del mundo como tal y, en ese sentido, construyen éstesis de re-existencia (Albán Achinte, 2008) que ya no sólo resisten, sino que, en medio de la urgencia, intentan transformar las condiciones bajo las que organizamos “lo común”.

3. La vía programática

Así se abre la otra vía que inaugura la pregunta de Truth en tanto, al mismo tiempo que muestra la “imposibilidad” de determinados cuerpos en el mundo erigido por la matriz de dominación moderno/colonial capitalista y patriarcal, pone en evidencia los mismos bordes del mundo permitiéndonos atisbar un territorio anárquico, una zona que se encuentra más allá de aquella totalidad ontológica (cuyo fundamento es histórico, contingente, fundado) inaugurando una vía de indagación programática. Si invertimos la mirada, se vuelve evidente que la imposibilidad del mundo de dar alojamiento a estos cuerpos arroja luz sobre su frontera, su límite y sobre el augurio no de su mera finitud sino de su impostergable final. La matriz de poder moderno/colonial capitalista y patriarcal, se forjó en torno, no sólo a la usurpación de saberes y a la imposición de una forma privilegia de producción y circulación del conocimiento, sino que operó en un plano mucho más hondo, a nivel de la éstesis, en el plano de aquellos parámetros que in-forman, da forma, a nuestra percepción del mundo, mediante el esfuerzo de homogeneización de la “sensación”, de los “procesos de percepción” conforme a los parámetros de los colonizadores. La empresa colonial se organizó en torno a la imposición de una éstesis determinada en un proceso que implicó: a) la represión sistemática de los patrones de expresión, conocimiento y significación de les conquistades; b) la imposición del sistema de creencias de los dominadores

y sus imágenes de lo sobrenatural, con la función de control social y cultural e interrupción de los patrones preexistentes; c) la regulación restrictiva, un acceso parcial, a los parámetros percepción y de expresión cultural de los dominadores y a ciertas esferas del poder, en una estrategia de erotización de los parámetros de los colonizadores (Quijano, 2001). De este modo se regularían el orden de las experiencias y sensaciones posibles y las imposibles.

En esta línea, Lorena Cabnal (2010, p. 22) nos recuerda que la colonización operó en paralelo mediante una penetración en el territorio-tierra y en el territorio-cuerpo. Así como las reducciones coloniales, la desacralización del espacio, la empresa latifundista, el monocultivo, modificaron la semántica y éstesis del territorio-tierra, lo mismo hizo la colonialidad con el territorio-cuerpo. No hay más que pensar en la lógica de explotación, de extractivismo y de dispensabilidad que el capitalismo colonial y patriarcal imprime sobre naturaleza y sobre determinados cuerpos. En esto parece coincidir Aníbal Quijano, quien afirma lo siguiente:

La “naturalización” mitológica de las categorías básicas de la explotación / dominación es un instrumento de poder excepcionalmente poderoso. El ejemplo más conocido es la producción del “género” como si fuera idéntico a sexo. Muchas gentes piensan que ocurre lo mismo con “raza” respecto, sobre todo, de “color”. (...) ¿Por qué, entonces, ha llegado a ser

tan presente en la sociedad “moderna”, tan profundamente introyectada en el imaginario mundial, como si fuera realmente “natural” y material? Sugiero un camino de indagación porque implica algo muy material: el cuerpo humano. La corporalidad es el nivel decisivo de las relaciones de poder (2007, p. 124).

Asumimos con ambxs que el cuerpo ha sido el principal territorio de disputa. Creo advertir al menos cuatro mitos que ordenan esta naturalización al servicio de la éstesis necesaria para la consolidación de la matriz de poder moderno/colonial capitalista y patriarcal y la gestión de los cuerpos posibles y la expulsión de los imposibles:

El primer mito es aquel que, forjado durante más de dos mil quinientos años en la historia del pensamiento occidental, ha sido narrado y escrito con las más variadas metáforas y metonimias, me refiero al mito que sostiene la *reducción ontológica* del cuerpo propia del *dualismo* en la afirmación de la diferencia y separabilidad esencial entre la mente/alma y el cuerpo. Desde el platonismo, pasando por el cristianismo hasta su expresión moderna con Descartes, la diferenciación ontológica implicó una jerarquía ontológica que, por un lado, supuso que la sustancia pensante podría ser y existir sin el cuerpo; y por otro, implicó una jerarquía gnoseológica, la experiencia sensible se vería devaluada respecto al valor objetivo y universal que provee el ejercicio de la razón. El cuerpo, corrupto y prescindible, termina reducido a las leyes de la mecánica junto a los otros objetos del mundo

sensible en una relación de enfrentamiento y distancia, como lo otro, del sujeto pensante. Este mito contiene un corolario fundamental sobre el que ha descansado la deshumanización de determinados sujetos desde su reducción a la sustancia corporal así entendida: aislada del nomos de la razón, vaciada de historicidad y politicidad, derivando en la justificación de tutelaje y violencia.

El segundo mito supone una *reducción política* del cuerpo sistematizada en el mito del *contractualismo liberal*. El cuerpo dividido por el dualismo es a su vez cuerpo *desmembrado*. Este mito, en su vertiente empirista desplegada en las distintas expresiones del contractualismo europeo pretende explicar la comunidad y la gestión de lo común, como el resultado del mero agregado de individuos a partir de un cálculo utilitario-racional.

El tercero, es el mito que implica una *reducción económica*. La reducción del cuerpo a las leyes de la mecánica acompaña este mito que puede ser entendido bajo la noción de *fetichismo* y mienta la reducción de la persona a fuerza de trabajo y de la naturaleza a objeto de explotación, al tiempo que celebra la animación y hasta la erotización de la cosa producida, desde el olvido de que se produce para vivir y no se vive para producir. Este tercer mito termina por exteriorizar a todos los cuerpos que ya por tullidos, ya por entrados en edad, ya por disidentes que expresen una economía del gasto poniendo en cuestión el ideal de productividad.

El cuarto es el que organiza una *reducción biológica* y que podría figurar en el mito del *del tercero excluido*. Este mito organiza, al igual que los anteriores, diversos planos de lo social; opera a partir de organizar bajo una lógica binaria la ética, la estética, política, la ontológica, alcanzando, por supuesto, a la naturaleza de los seres humanos. Descansa en la suposición de la existencia de un bimorfismo sexual como norma universal de la "naturaleza de los mamíferos" (macho/hembra) y deriva a partir de allí un binarismo de género para el caso específico del animal ser humano (hombre/mujer), postulando ambos términos como contradictorios (a y no-a). Los términos del bimorfismo terminan enlazados por el ideal de heteronormatividad que garantizaría la perpetuación de la especie. La matriz patriarcal se comporta demarcando y jerarquizando esos términos binarios: minoriza, en el sentido ilustrado del término de "reducir a la minoría de edad", a quienes no sean identificadas con el género dominante; invisibiliza a quienes no ingresan en el marco de las definiciones del dimorfismo sexual; y patologiza a aquellos que cuestionen de manera más o menos visible el pretendido dimorfismo. Este mito aparece, aunque con sus diferencias, en ciertas cosmogonías de Abya Yala en torno a los ideales de dualismo y complementariedad de los sexos organizando formas de patriarcado ancestrales como las que estudian Julieta Paredes, Lorena Cabnal, entre otras.

Estos mitos se articulan de manera heterogénea y discontinua en los diversos territorios-cuerpos que organizan, generando niveles de implicación y complejización diversos pero, en cualquiera de los casos, apuntan a clasificar organizando el régimen de lo visible/invisible, gestionando los modos de circulación y el régimen de lo hacible/inhacible.

Los feminismos de Abya Yala se vuelven críticamente sobre las reducciones que organizaron la gestión de los cuerpos de la modernidad/colonial capitalista y patriarcal. Frente al cuerpo aislado, desmembrado (de la comunidad), reducido a fuerza de trabajo o reproductora, hemos de entender nuestro cuerpo, como afirman Dorotea Gómez Grijalva (2012), Yuderkis Espinosa (2010), Margarita Pisano (2010), entre otras, como un territorio político. Y, en consecuencia, asumir que

(...) ha sido nombrado y construido a partir de ideologías, discursos e ideas que han justificado su opresión, su explotación, su sometimiento, su enajenación y su devaluación. De esa cuenta, reconozco a mi cuerpo como un territorio con historia, memoria y conocimientos, tanto ancestrales como propios de mi historia personal. Por otro lado, considero mi cuerpo como el territorio político que en este espacio tiempo puedo realmente habitar, a partir de mi decisión de repensarme y de construir una historia propia desde una postura reflexiva, crítica y constructiva (Gómez Grijalva, 2012, pp. 6-7)

Quienes se saben cuerpos-imposibles comprenden bien qué significa que sus vidas y deseos no tengan resistencia ontológica frente a la mirada colonial y patriarcal, en tanto han sido recreados al interior de la matriz por otros, para sostener el privilegio de otros. Es que estamos arrojadas en este mundo para erigir los proyectos de vida de alguien más. Hourya Bentouhami mienta el concepto del *cuerpo-doble*, para intentar describir la experiencia del cuerpo que se desdobra para llegar a duplicar y a sustituir a otro cuerpo:

Por medio de este acto, el cuerpo que ha sido doblado o duplicado, encuentra al cuerpo que lo dobla como un soporte y un sustituto: este último va a realizar no solo las diferentes tareas, actividades y trabajos arduos, riesgosos, dolorosos y pesados que el primero no hace por sí mismo, sino que también lo va a asumir, lo va a cargar o, en últimas, le va a entregar hasta su propia vida (2018, p. 14)

El convertirse en cuerpo-doble no es un acto voluntario, sino de violenta explotación organizada y legitimada desde los dispositivos de feminización, racialización, subalternización y supone vivir realizando las tareas necesarias para garantizar o soportar la existencia de alguien más, para que estxs puedan desarrollarse.

Los feminismos de Abya Yala nos permiten visibilizar estos cuerpos dobles para, a partir de allí, volver a las reivindicaciones políticas en torno al cuerpo propio -que siempre es impropio.

La reivindicación del “derecho a decidir sobre nuestros propios cuerpos” que guarda toda agenda feminista y que es innegociable, puede ser una trampa si no problematizamos esa noción de propiedad y la desligamos de la idea de propiedad individual, asociada más o menos inmediatamente a la de objeto para sujeto, a la de mercancía. La lucha contra el patriarcado, es también una lucha anticapitalista. En esta línea, accionan los feminismos populares, como nos recuerda Claudia Korol:

Las feministas indígenas de los pueblos del Abya Yala, las feministas comunitarias de Guatemala y Bolivia, y las feministas campesinas, aportaron lecciones de radicalidad teórica y práctica, con un feminismo de enfrentamiento directo a las transnacionales, a las políticas extractivistas y a la violencia de los narcoestados. Activistas como Bertha Cáceres del Consejo Cívico de organizaciones Populares e Indígenas de Honduras (COPINH), Miriam Miranda de la Organización Fraternal Negra de Honduras (OFRANEH), Bety Cariño del Centro de Apoyo Comunitario Trabajando Unidos (CACTUS) de Oaxaca, Blanca Chancosa, de la Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador (CONAIE), las mujeres zapatistas en Chiapas, entre otras experiencias significativas, enseñaron a los feminismos populares que no se trata sólo de «despatriarcalizar» en el marco de las luchas anticapitalistas, sino también de descolonizar nuestras vidas (2010, p. 3).

En esta dirección, los feminismos comunitarios, durante la Cumbre de los Pueblos sobre el Cambio Climático y los Derechos de la Madre Tierra en abril del 2010 en Cochabamba, se pronunciaron a favor de la “absoluta no-propiedad” del cuerpo y la tierra, ofreciendo otra perspectiva de refundación de lo común que dista por todos lados de aquella propia del contractualismo liberal en el que se fundaron los actuales Estados Nación. Esta no propiedad no implica un desentendimiento respecto de la importancia de asumir la corporalidad individual como “territorio propio e irrepetible”, sino hacerlo menos al modo de la mercancía y más al modo de la potencia. En este sentido, los trabajos del feminismo comunitario aportan modos otros de pensarnos y habitarlos desde una éstesis descentrada de las metafísicas moderno-occidentales, no se trata de resistir o de lograr alguna forma de emancipación o libertad en el mundo moderno/colonial capitalista y patriarcal, sino de re-existir. La re-existencia como dimensión política de una estesis descolonial/antipatriarcal, explora afecciones, modos de sentir y de afectar que no puedan ser capturados al interior del mentado mundo. Toma como punto de partida la urdimbre que ofrece el territorio histórico, tanto territorio-cuerpo como el territorio-tierra, tejiendo otros parámetros de percepción que, en un acto de intercambio recíproco, van traman otro mundo posible.

Para poder desplazarnos del cuerpo-doble a la re-existencia del territorio-cuerpo empoderado, Cabnal nos exhorta a

acuerparnos, lo que implica la acción personal y colectiva de nuestros cuerpos indignados ante las injusticias que viven otros cuerpos. Que se auto convocan para proveerse de energía política para resistir y actuar contra las múltiples opresiones patriarcales, colonialistas, racista y capitalistas. El acuerpamiento genera energías afectivas y espirituales y rompe las fronteras y el tiempo impuesto. Nos provee cercanía, indignación colectiva pero también revitalización y nuevas fuerzas, para *recuperar la alegría sin perder la indignación* (2015, p. 1)

La política y éstesis de lo imposible que ofrecen los feminismos de Abya Yala son, como venimos señalando, una política y una estética de la exterioridad, que intervienen irrumpiendo en las ontologías del cuerpo y la fundación de “lo común” propias de la totalidad impuestas por el mundo moderno/colonial y patriarcal desde un gesto de re-existencia que torsiona a partir de lo imposible el orden de lo factible. Los feminismos de Abya Yala nos permiten intervenir en las tecnologías de clasificación social de la colonialidad y el patriarcado, interpelando, subvirtiendo algunos de los mitos en los que se funda el paradigma generado durante la segunda modernidad y tejiendo nuevos mitos desde los que parir y dar alojamiento a otras historias. El sistema moderno/colonial/capitalista y patriarcal en el que vivimos requiere constituir y sostener cuerpos tristes, desmembrados, deprimidos, ansiosos. Por eso es urgente acuerparse, producir nuevos cuerpos y nuevas formas de acuerpamiento. Hacer cuerpo colectivo que ubique en el centro a aquellos cuerpos expulsados, vulnerados y

enfermados, acuerpar nuestros cuerpos un poco tullidos para que constituyan el centro de las utopías del margen por venir, utopías que se organicen por una lógica de la relación más que de la identidad. Los feminismos de Abya Yala en sus diversas expresiones convocan a esto, a acuerparnos para sanar es posible que alguna vez hayamos creído que enfermamos olvidando, como enseñó Lohana Berkins, que somos enfermados y que solo se sana como acto político, desde la erección, con otros, de un *nosotras*.

Referencias bibliográficas

- Aguer, B. (2019). ¿Podemos pensar las no europeos/as?. En Facundo Giuliano (Comp.) *¿Podemos pensar los no-europeos?* Buenos Aires: Ediciones del Signo, pp. 161-202.
- Albán-Achinte, A. (2008). ¿Interculturalidad sin decolonialidad? Colonialidades circulantes y prácticas de re-existencia. Ponencia presentada en Seminario Internacional Diversidad, Interculturalidad y Construcción de Ciudad, Bogotá: Universidad Pedagógica Nacional.
- Anzaldúa, G. (1987). *Borderlands/La Frontera. The New Mestiza*. California: Aunt Lute.
- Araya Espinoza, A. (2004). La pureza y la carne: el cuerpo de las mujeres en el imaginario político de la sociedad colonial. *Revista de Historia Social y de las Mentalidades*. Vol. 1 (2), pp. 67-90.
- Bentouhami, H. (2018). Notas para un feminismo cimarrón. Del cuerpo doble al cuerpo propio. En Andrés Julián Caicedo Salcedo (Trad.), *Madrigueras Violetas*, pp.13-42. Recuperado de: <http://madrigueravioleta.com/madrigueras/notas-para-un-feminismo-cimarron-del-cuerpo-doble-al-cuerpo-propio/>
- Cabnal, L. (2010). *Feminismos diversos: el feminismo comunitario*. Madrid: Acsur-Las Segovias.
- Cabnal, L. (2015). *Intervención realizada en el mes de la conmemoración de las mujeres indígenas*, 5 de septiembre Día Internacional de la Mujer Indígena. San José: SUDS. *Internacionalismo. Solidaridad. Feminismes*. Recuperado de: <https://suds.cat/es/experiencias/lorena-cabnal-feminista-comunitaria/>
- Crenshaw, K. W. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43 (6), pp. 1241-1299.
- Cumes, A. (2009). Multiculturalismo, género y feminismo: mujeres diversas, luchas complejas. En Andrea Pequeño (Comp.), *Participación y políticas de mujeres indígenas en América Latina*. Quito: FLACSO, pp. 29-52
- Espinosa Miñoso, Y. (2010). Los cuerpos políticos del feminismo. Ponencia presentada en Noveno Encuentro Lésbico Feminista de Latinoamérica y del Caribe, Guatemala.
- . (2014). Una crítica descolonial a la epistemología feminista crítica. *El Cotidiano*, Núm. 184, marzo-abril, México: Universidad Autónoma Metropolitana Unidad Azcapotzalco Distrito Federal, pp. 7-12.
- Espinosa Y.; Gómez D. y Ochoa. K. (2014). Introducción. En Espinosa Y.; Gómez D. y Ochoa. K (Eds.), *Tejiendo de otro modo: Feminismo, epistemología y apuestas descoloniales en Abya Yala*. Popayán, Colombia: Editorial Universidad del Cauca.
- Galindo, María. (2013). *No se puede descolonizar sin despatriarcalizar. Teoría y propuesta de la despatriarcalización*. Bolivia: Mujeres Creando.
- Gargallo Celentani, F. (2009). El feminismo filosófico. En Dussel, Mendieta, Bohorquez (Comp.), *El pensamiento filosófico latinoamericano y del Caribe (1300-2000)*. México: Crefal, Siglo XXI, pp. 418-433
- Gómez Grijalva, D. (2012). Mi territorio es un cuerpo político. En la colección *Voces Descolonizadoras*, Cuaderno 1, Brecha Lésbica.
- Guzman Arrollo, A. (2019). Feminismo comunitario-Bolivia. Un feminismo útil para la lucha de los pueblos. *Revista con la a*, 38, pp. 1-3.
- Hall, S. (1996). Introducción. ¿Quién necesita identidad?. En Stuart Hall y Paul du Gay (Comps.), *Cuestiones de identidad cultural*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Heidegger, M. (1967). ¿Qué es la metafísica?. Buenos Aires: Siglo Veinte.
- Hill Collins, P. (1990). *Black Feminist Thought: Knowledge, Consciousness, and the Politics of Empowerment*. New York: Routledge.

- hooks, bell. (1981). *Ain't a Woman: Black Women and Feminism*. Boston: South End.
- Jabardo, M. (Ed). (2012). *Feminismos de color. Una antología*. Madrid: Traficantes de Sueños.
- King, D. K. (1988). *Multiple Jeopardy, Multiple Consciousness: The Context of a Black Feminist Ideology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Korol, C. (2016). Feminismos populares. Las brujas necesarias en tiempos de cólera. *Revista Nueva Sociedad*, 265, pp.142-152
- Lugones, M. (2008). Colonialidad y género: hacia un feminismo descolonial. En Mignolo, W. (Comp.), *Género y descolonialidad*. Buenos Aires: Del Signo, pp. 13-54
- Mannarelli, M. E. (1985). Inquisición y mujeres: las hechiceras en el Perú durante el siglo XVII. En *Revista Andina*, Vol. 3, núm. 1, 141-155
- Mendoza, B. (2010). La epistemología del sur. Colonialidad del género y feminismo latinoamericano. En Espinosa, Yuderlys (Coord.), *Aproximaciones críticas a las prácticas teórico-políticas del feminismo latinoamericano. Vol. I*. Buenos Aires: En la frontera, pp. 19-36
- Ochoa, K. (2014). El debate sobre las y los amerindios: entre el discurso de la bestialización, la feminización y la racialización. *El Cotidiano*, núm. 184, pp. 13-22.
- Paredes, J. (2015). Despatriarcalización. Una respuesta categórica del feminismo comunitario (descolonizando la vida). *Revista de Estudios Bolivianos*, núm. 21, pp.100-115.
- . (2014). Hilando fino desde el feminismo comunitario. México: El Rebozo, Zapateándole, Lente Flotante, En cortito que' s palargo, AliFem AC.
- Paredes, J. y Guzmán, A. (2014). Disidencia y Feminismo Comunitario. *Gesto Decolonial*, Vol. 11, núm. 1. Recuperado de: <http://hemisphericinstitute.org/hemi/es/e-misferica-111-gesto-decolonial/paredes-carvajal>
- Pisano, M. (2010). De una buena vez, salimos del patriarcado, juzgarlo y botarlo. Charla impartida en la Casa del Profesor, Santiago de Chile. Transcrita y editada por Gómez Grijalva y Andrea Franulic.
- Poderti, A. (2005). *Brujas andinas, la inquisición en Argentina*. Sydney: Cervantes Publishing.
- Quijano, A. (2000). Colonialidad del Poder, Eurocentrismo y América Latina. En Edgardo Lander (Comp.), *Colonialidad del Saber, Eurocentrismo y Ciencias Sociales*, 201-246. Buenos Aires: CLACSO-UNESCO.
- . (2007). Colonialidad del poder y clasificación social. En Castro-Gómez, S. y Grosfoguel, R. (Comps.), *El giro decolonial*. Bogotá: Siglo del Hombre / Universidad Central / Instituto de Estudios Sociales Contemporáneos y Pontificia Universidad Javeriana / Instituto Pensar, pp. 93-126,
- . (2001) Colonialidad del poder, cultura y conocimiento en América Latina. En Mignolo (Comp.), *Capitalismo y geopolítica del conocimiento*. Buenos Aires: Del Signo, pp.117-132
- Segato, R. (2015). *La crítica a la colonialidad en ocho ensayos y una antropología por demanda*. Buenos Aires: Prometeo.
- Sendon de Leon, V. (2000). ¿Qué es el feminismo de la diferencia? (una visión muy personal). *Mujeres en Red*. Consultado el 20 de abril del 2019. Recuperado de <http://www.mujeresenred.net/spip.php?article1985>
- Shock, S. (2016) *Crianzas. Historias para crecer en toda la diversidad*. Buenos Aires: Muchas nueces.
- Silverblatt, I. (1995). *Luna, Sol y brujas. Géneros y clases en los Andes prehispánicos y coloniales*. Cusco: Centro Bartolomé de las Casas.
- Wayar, M. (2018). *Travesti. Una teoría lo suficientemente buena*. Buenos Aires: Muchas Nueces.

Imagen: Ericka Sánchez



Poéticas del Mar/Voces feministas desde el Sur para descolonizar las artes y cosmopolíticas.

Sea Poetics/Southern feminist Voices for Decolonizing Arts & Cosmopolitics.¹

Resumen

Una acción política que gira en torno del concepto de "fronteras abiertas", este texto es parte del proyecto "Sea Poetics/Southern Voices & Transatlantic Dialogues. World Platform for Decolonizing Arts & Cosmopolitics", que impulsa la co-creación de una Plataforma de Comunidad y Futuridades (Community Futurities Plattform/CFP)¹. Entretejido en tramas textuales y performáticas, aborda la obra de intelectuales, arti(vi)stas descoloniales y comunidades locales, para explorar lenguajes alternativos y accionar sobre la colonialidad, el racismo y las "futuridades", posibilitando la emergencia y amplificación de las Voces feministas del Sur. Este artículo, en particular, abordará las formas de pensamiento situado, las prácticas de éstetesis femeninas transatlánticas, tomando la obra de la artista cubana Ana Mendieta en Oaxaca, México y en Cuba, para abrazar los conceptos de "fronteras abiertas", territorios de memoria, arte feminista situado y descolonial. A nivel metodológico, se basa en una combinación de técnicas de revisión bibliográfica y documental, y trabajo de archivo etnográfico.

Palabras-clave: feminismos del sur; descolonialidad de las artes; activismo descolonial; fronteras abiertas

Sumario. 1. Porosidades. 2. Cuerpos *entre tierra-mar*. Éstesis laberíntica e insular. 3. Arte-territorio situado. 4. Reflexiones finales

Como citar: Bidaseca, K. (2019). Poéticas del Mar/Voces feministas desde el Sur para descolonizar las artes y cosmopolíticas. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 69-77.

¹ Este texto es producto de una investigación en curso titulada "Cuerpos y cosmopolíticas" (Ministerio de Educación, Secretaría de Políticas Universitarias, 2018 y 2019), con sede en el "Programa Poscolonialidad, pensamiento fronterizo y transfronterizo en los estudios feministas" (IDAES/UNSAM), bajo mi dirección.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/551>

Karina Bidaseca

Universidad Nacional San Martín
Universidad de Buenos Aires
Buenos Aires, Argentina

karinabidaseca@yahoo.com.ar

Enviado: 07/05/2019

Aceptado: 22/05/2019

Publicado: 29/07/2019

1. Porosidades

El escritor nigeriano Esiaba Irobi ha dicho que los “africanos sobrevivieron a la travesía del Atlántico trayendo consigo escrituras performativas”. El proyecto “Sea Poetics/Southern Voices & Transatlantic Dialogues. World Platform for Decolonizing Arts & Cosmopolitics”, que impulsa la co-creación de una Plataforma de Comunidad y Futuridades (Community Futurities Plattform/CFP)” desde el Sur, explora formas alternativas de teorizar sobre la colonialidad, el racismo y las “futuridades”¹, experimentando con la apertura de archivos orales y performances de artistas feministas.

Nace inspirado en la simbolización de “La puerta del no-retorno” –ubicada al final del recorrido del Museo de la isla de Gorée (Sénegal), desde la cual eran deportadas las poblaciones africanas hacia las plantaciones en América, apelando a los discursos científicos y religiosos del siglo XV que justificaban su no-humanidad- y en la trama de dos temporalidades que se con(funden) en el “tout-monde”/“mundialización”, proclamado por el poeta de la negritud,

1 El término “futuridades” fue utilizado por primera vez en 1993, por el crítico Mark Dery, en su artículo “Black to the Future”. La cineasta y autora de “Afrofuturism: The World of Black Sci Fi & Fantasy Culture” (2013) Ytasha L. Womack, define el término como “la intersección entre cultura negra, tecnología, liberación e imaginación, con una pizca de misticismo. [...] Es una forma de unir el futuro con el pasado y, en esencia, de ayudar a reinventar la experiencia de las personas de color” o “desmontar la raza como tecnología”.

Édouard Glissant- en los trayectos de refugiados/inmigrantes exiliados por el capitalismo, arrojados a la intemperie en las zonas de no-ser fanoniana.

La pregunta acerca de qué experiencias acontecen en el cuerpo colectivo desterritorializado/desgarrado/ animalizado de nuestro tiempo poscolonial, se ubica en la intersección de esa memoria ancestral con las futuridades de nuestra contemporaneidad.

Estimulan este trabajo, las historias coloniales de racismo afro-transatlánticas que destellan en las “poéticas del mar” –el laberinto archipiélar del Caribe frente el llano mar Mediterráneo- como metáforas de las posibilidades de intervenir en los artefactos de captura (neo)coloniales. Un movimiento que en la larga duración proyecta liberar al cuerpo racializado del trauma colonial, y al mundo, del peso del racismo y la venganza. Se sigue aquí el pensamiento del filósofo camerunés Achille Mbembe.

Comprendiendo con Aníbal Quijano que “Utopía y estética están hechas de la misma materia. Toda utopía es la búsqueda de liberación de una sociedad del orden presente; búsqueda de subversión del mundo. Toda nueva estética tiene consecuencias de carácter utópico. Ahora bien, no toda estética tiene carácter utópico. Esa materia que las une es la rebelión contra toda forma de poder, contra la materialidad de las relaciones sociales tanto como las

intersubjetivas” (1990, p. 733). El cuerpo-obra de Mendieta, me inspira a interpretar una éstesis de la memoria territorial que se plasma en el cuerpo femenino, primera colonia humana inseminada.

En un trabajo anterior, publicado en 2014, su obra me convocó a la reflexión sobre la potencia ético-política que puede asumir el discurso crítico de las ciencias sociales y humanidades en relación con el arte de las mujeres desplazadas, cuyos cuerpos marcados soportan el peso histórico de las violencias que sellan con su rúbrica indeleble el sexismo, el racismo y el clasismo. Cuestionando las bases orientalistas de lo que llamé oportunamente una “retórica salvacionista” (Bidaseca, 2010, 2012 y 2014), trabajé sobre la tesis del «exilio» de las mujeres del mundo, inspirándome en el arte de la artista cubana exiliada. En aquella oportunidad las preguntas se dirigían a comprender: ¿Cómo es posible pensar en el entremedio de las categorías de “lo bello” y “lo efímero” el agenciamiento de las mujeres que son testigos de la experiencia traumática? ¿Pueden nuestras disciplinas agrietar horizontes discursivos de justicia simbólica?²

Siguiendo el hilo de mi hipótesis trabajada en mi investigación en curso,

² Véase Bidaseca, K. (2014). “Lo bello y lo efímero como configuraciones de emancipación. Una retrospectiva de la obra de la artista cubana Ana Mendieta”. En *Revista Internacional de Pensamiento Político*, Universidad Pablo de Olavide, Vol. 9, 131-138, Sevilla, España.

señalaba lo siguiente: “Si la piel de los cuerpos feminizados recolonizados son escritos por los guiones de los fundamentalismos globales (religiosos, políticos, culturales, económicos), de qué modo las artistas que producen obra desde el sur –en este caso Mendieta–, escriben en sus cuerpos los procesos de ocupación/colonización/descolonización, acudiendo a una re-semantización de los signos contemporáneos de agencia feminista” (Bidaseca, 2018, p. 21).

2. Cuerpos entre tierra-mar. Éstesis laberíntica e insular

La insularidad y la animalidad, aparecen recurrentemente en la obra de Mendieta. Titulada “Ocean Bird/Pájaro del océano (Washup)/Ana Mendieta, esta filmación que tuve la oportunidad de ver en el Museo MAMBA de Buenos Aires –durante la muestra exhibida en el mes de agosto de 2018³–, fue realizada en La Ventosa, Salina Cruz, Oaxaca, México, en 1974. Forma parte de una serie de 104 films entre 1971 y 1981, tomados por su cámara Súper 8.

³ Las obras exhibidas en MAMBA en agosto de 2018 fueron: “Ocean Bird”, “Paracaidas”, “Perro”, “Respiración del pasto”, “Moffitt Building Piece”, “Huellas del cuerpo”, “Esculturas Rupestres” y “Sin título” de su magistral serie “Siluetas”. Galería Lelong and Co. junto a la Colección Ana Mendieta. *Ana Mendieta: Experimental and Interactive Films* fue la primera exposición a gran escala realizada en 2016, en una galería neoyorquina dedicada a sus films. Disponible en Ana Mendieta: inédito. Jaque al arte, 11/02/2016. Disponible en: <https://jaquealarte.com/ana-mendieta-inedita/>

Re-aparece en ella –como en su obra *Feathers on a woman* (Iowa, 1972) – la transferencia entre animales y humanos. En ésta las plumas de un gallo se adosan al cuerpo de una mujer. El gallo blanco es el animal que los ñañigos –sociedad secreta masculina– usaban para los rituales en la santería afrocubana. Un animal y una mujer, quien realiza el sacrificio/transferencia. Se trata de una emergencia identitaria, de un devenir animal, que es *al mismo tiempo ave y mujer*.

En las tradiciones espirituales de los pueblos yorubas en África, fuente de la cual ella bebió, las plumas y las alas tienen una fuerte significación y forman parte de ritos y ceremonias. El sincretismo supone una opción para escapar a la absolutización de la dominación. “El film tomado en Oaxaca, muestra un oxímoron: *un ave flotando sobre la superficie azul oscura del océano puede permanecer allí sin ofrecer resistencia al tiempo ni al océano*” (Bidaseca, 2018, p. 34).

“El abismo es, en verdad, una tautología, todo el océano, todo el mar al fin dulcemente dispuesto a los placeres de la arena, como un enorme comienzo, se halla únicamente acompasado por estas bolas enmohecidas”, escribe Édouard Glissant en su *Poética de la Relación* (2017, p. 40). En otro de los films hallados recientemente, *Butterfly* (1975), Mendieta incorpora un procesador de video de 16 canales para agregar efectos de polarizado y alto contraste a imágenes de ella misma con lo que parecen ser alas emplumadas.

La importancia que, en su libro *Santos e Daimones* (2005), Rita Segato registró sobre las características de las aguas –las saladas, el agua de mar– y las dulces, las aguas de río–, comprendieron a Iemanjá y Oxum en el mito de origen yoruba entre los miembros del culto Xangô de Recife. En sus palabras: “Encontramos aquí evocada la traición histórica del Atlántico, al traer los esclavos para el Nuevo Mundo e interponer definitivamente su insuperable distancia con África. Hay, en ese sentido, una ambivalencia con relación al mar, que separó en el pasado, pero que vincula en el presente las costas de los dos continentes. El elemento de “falsedad” es atribuido explícitamente a la duplicidad e imprevisibilidad del mar, cuya superficie esconde por debajo una profundidad turbulenta que no es posible ver, haciendo con que la emergencia del oleaje tormentoso sea impredecible: “ves la superficie, pero no ves el fondo”, suele decir la gente del culto” (Segato, 2005, p. 202). Refiere a la “separación de las aguas”, que implicaba argumentar sobre el supuesto “estatus más alto de Iemanjá (agua de mar) en relación a Oxum (agua dulce). La madre “fría, distante, jerárquica, indiferente que representa la primera, una maternidad convencional”, en oposición al cariño verdadero de Oxum, la madre adoptiva. Iemanjá como divinidad asociada al mar comparte sus cualidades de “traicionera y falsa”. En el oráculo de caracoles, Iemanjá, la madre “legítima”, biológica y hierática, “habla” en dos posiciones llamadas Obedi y Ossatunukó.

La primera significa “traición”, y la segunda “vemos la superficie pero no vemos el fondo: la falsedad” (Segato, 2005, p. 184). Su estudio concluye expresando que “el racismo y la misoginia en Brasil están entrelazados en un gesto psíquico único” (Segato, 2005, p. 202).

Mendieta trajo consigo la experiencia dolorosa del exilio desde su isla, Cuba, en el imperio del Norte. Frente a la “amnesia imperial” (tal como Stuart Hall aludía a la historia de Gran Bretaña en su relación imperialista con sus ex-colonias), su pasado colonial pesa, entre la verdad silenciosa de Centroamérica y el fantasma colonial que acecha en las metrópolis occidentales.

En estas contemporáneas travesías de diásporas, “el problema consiste en si el cruce de las fronteras culturales permite liberarse de la esencia del yo (...) o, como si la cera, la migración sólo cambia la superficie del alma, preservando la identidad bajo sus formas proteicas” (Bhabha, 1996, p. 269)

La diferencia cultural se ha vuelto con Benjamin “el elemento de la traducción que no se presta a la traducción (...) La traducción cultural desacraliza los supuestos transparentes de la supremacía cultural, y en este acto mismo exige una especificidad conceptual, una diferenciación histórica dentro de las posiciones minoritarias” (Bhabha, 1996, p. 274).

Su cuerpo aparece fundido a su país, esa isla que, al liderar una revolución emblemática, se ganó el lugar en el mundo. Recrea una “poética de la relación” en términos de Glissant (2017).

“Creía que la importancia del arte residía en la esfera espiritual”, tal como transcribe Marcia Tucker en el prefacio del libro “Ana Mendieta: a retrospective” (1987), editado por The New Museum of Contemporary Art en Nueva York: “El arte es una parte material de la cultura, pero su valor mayor reside en su rol espiritual y en su influencia en la sociedad, ya que es la contribución más grande que podemos hacer al desarrollo intelectual y moral de la humanidad”.

Su obra es elocuente. Su voz también. Dotada de una *étesis*, que supo interpelar los imperativos políticos del feminismo y arte del *establishment*, a lo largo de una vida espiritual tan efímera y, a la vez, perdurable como su obra. Utilizando barro, arena y hierba, hojas y ramas fundía su cuerpo y lograba transmutar su dolor en energía artística. Para 1972, Ana Mendieta deseaba que sus imágenes “*tuvieran poder, que fuesen mágicas*”. Su propio cuerpo fue el medio en que plasmó esas representaciones efímeras. «Abracé tradiciones espirituales de los yorubas en África y elementos del catolicismo» (citado por Del Río, 1988, p. 43).

Su sentido estaba unido a su interés por los orígenes, por los ritos de los ñañigos, por la santería, por las huellas

corporales. Transformó los elementos que la naturaleza le proveía en ofrendas artísticas (Del Río, 1988, p. 50). Flores, agua, rocas, granizo, fuego, tierra, árboles, esqueletos, sangre, se convertían en metáforas poéticas de gran valor espiritual. «Hacer esculturas-cuerpo es para mí, sostenía, la etapa final de un ritual».- Convencida de que la cultura capitalista podía acabar la conectividad espiritual con la tierra, dejó sus huellas corporales en Oaxaca, México, Cuba, Iowa, Nueva York.

¿Cómo se puede descifrar el significado de “fronteras abiertas” en su obra? ¿Qué perspectivas han sido elaboradas en torno de lo pós-colonial desde los campos académico y artístico? ¿Que forma toman los fantasmas coloniales en lo que llamo “mundo entre” las metrópolis y sus ex colonias? ¿Como la colonialidad se contextualiza en los cuerpos marcados por la geopolítica imperial racializante de la división entre Norte y Sur, de la ideología imperial de la blanquitud heteronormativa y patriarcal? ¿Cómo experimentan esos cuerpos los sueños, las tensiones musculares que narró Frantz Fanon en su obra autobiográfica *Piel negra, máscaras blancas* (1951) en su lucha permanente y feroz contra la colonialidad?

3. Arte-territorio situado

“Es una comprobación insistente que la transformación del mundo tiene lugar primero como transfiguración estética. (...) Es necesario admitir, en consecuencia,

una relación fundamental entre utopía y estética. ¿Por qué la utopía se constituye y se aloja, primero, en el reino de lo estético?” (Quijano, 1990, p. 733), se pregunta Quijano en un escrito que, bajo el título de “Estética de la utopía”, fue publicado en Lima. Me refiero no sólo al exilio de un territorio, una isla, Cuba, sino al exilio del pensamiento archipelar, tan propio del Caribe, que Glissant ha poetizado de este modo:

Le toma prestadas la ambigüedad, la fragilidad, la derivación. Admite la práctica del desvío, que no es ni huida ni renuncia. Reconoce el alcance de las imagerías de la Huella y las ratifica. ¿Acaso es renunciar a gobernarnos? No, es sintonizar con esa parte del mundo que, precisamente, se ha extendido en archipiélagos, esas a modo de diversidades en la extensión, que, no obstante, aproximan orillas y desposan horizontes. Nos damos cuenta de qué lastre continental y agobiante, y que llevábamos a cuestas, había en esos suntuosos conceptos del sistema que hasta hoy han empuñado las riendas de la Historia de las humanidades y han dejado de ser adecuadas para nuestros desperdigamentos, nuestras historias y nuestros no menos suntuosos derroteros errabundos. La idea del archipiélago, de los archipiélagos, nos franquea esos mares (2006, p, 33).

Hacia 1973, Oaxaca, México marca su regreso a la tierra, más bien su retorno al País Natal, parafraseando al poeta Aimé Césaire, con la obra “Imagen de Yagul”,

series *Siluetas Works*, realizadas en México entre 1973-1977. “*Sumergirme en México fue como regresar al origen, y poder conseguir magia con sólo estar allí*”, expresó (citado en Perrault, 1988, p. 44).

En este movimiento de “re-cuperación” aparecen las “Siluetas” (1973), huellas indelebles; simbolizando vaginas como ritual y como acto político. “... A estas marcas se las llama Siluetas, pero son realmente vaginas plasmadas en las lomas o en la hierba. Los expresionistas abstractos deseaban identificar sus cuerpos con la tierra, pero hombres al fin y al cabo, no pudieron acercarse tanto” (escribe William Zimmer, citado por Petra Barreras del Río, 1988, p. 47).

“Esto era cierto en cuanto a los grabados en la rocas y las inscripciones de símbolos femeninos. Ellos la ayudaron a curarse a sí misma, aunque sólo temporalmente. Si uno pudiera por lo menos reclamar una porción pequeña de la tierra como su propio territorio, entonces el exilio se mitigaría”, escribe Perrault (p. 20).

4. Reflexiones finales

“Atravesamos fronteras pero somos atravesadas por ellas”, concluyó la antropóloga palestina Rhoda Kanaaneh en una conferencia brindada en la Universidad Nacional de San Martín en 2017. La idea de “fronteras abiertas”, “porosas” que imperiosamente requiere este nuevo tiempo, se encuentra plasmada en la memoria territorial que cartografían el viajes de regreso de Mendieta a Cuba -

pasando antes por Oaxaca-, pero también en las posibilidades de experimentación y plasticidad que logra su propio cuerpo.

He estado conduciendo un diálogo entre el paisaje y el cuerpo femenino —basado en mi propia silueta—. Creo que esto ha sido resultado directo de haber sido arrancada de mi tierra natal —Cuba— durante mi adolescencia. Estoy abrumada por el sentimiento de haber sido arrojada del vientre —la naturaleza—. Mi arte es la forma que restablezco los lazos que me unen al universo. Es un regreso a la fuente materna. A través de mis esculturas de tierra/cuerpo me hago una sola con la tierra. Me convierto en una extensión de la naturaleza y la naturaleza se convierte en una extensión de mi cuerpo. Este acto obsesivo de afirmar mis lazos con la tierra es en realidad una reactivación de creencias primigenias... en una fuerza femenina omnipresente, la imagen posterior de estar encerrada en el útero; es una manifestación de mi sed de ser. (en Perreault, 1988, p. 17).

Sus obras impactan por una fugacidad porosa que perfora los muros erigidos entre naturaleza/cultura. Se ubica en esa zona de transmutación entre humano-no-humano y animal, para expresar el fracaso de la modernidad en asegurar nuestra permanencia en la tierra.

La pregunta acerca de qué experiencias acontecen en el cuerpo colectivo desterritorializado/desgarrado/animalizado de nuestro tiempo poscolonial,

que abre este texto, da cuenta de una obra en la cual la memoria ancestral intersecta las futuridades de nuestra contemporaneidad.

Documentó su arte en soportes visuales, videos y fotografías. Esta materialidad constituye la huella de esa huella y permite recuperar la espiritualidad de Ana Mendieta en su ausencia/presencia. Esa extraña ligazón entre erotismo y muerte que marca su vida es parte del fenómeno que interroga el feminismo hoy, el feminicidio. Luchas que se entablan cuerpo a cuerpo dirimiendo el control de la vida de Mendieta y, finalmente, muestran en el desenlace de su muerte intempestiva, las fauces del patriarcado furibundo. "Órganos estrellados contra el piso. La piel se eriza" (Bidaseca, 2018, p. 15).

Cuando observamos que el acecho permanente de las violencias empujan los puntos de fuga libidinal, podemos pensar que en su lucha por la emancipación de sí misma y de las mujeres e identidades feminizadas prosigue. Precisamente, fue allí donde las huellas de lo efímero escriben las marcas de lo que permanecerá en cada instante en que la nombremos.

Referencias bibliográficas

- Antonacci, M. A. (2018). Áfricas possíveis? Áfricas por si mesmas. En Bidaseca, K. (Coord.), *Poéticas feministas descoloniales desde el Sur*, México: Analéctica, pp. 101-128.
- Bhabha, H. (1996). *El lugar de la cultura*. Buenos Aires: Manantial.
- Bidaseca, K. (2014). Lo bello y lo efímero como configuraciones de emancipación. Una retrospectiva de la obra de la artista cubana Ana Mendieta. En *Revista Internacional de Pensamiento Político*, núm. 9, pp. 131-138,
- Bidaseca, K. (2018). *La Revolución será feminista o no será. La piel del arte feminista descolonial*. Buenos Aires: Prometeo.
- Bidaseca, K. (2010). *Perturbando el texto colonial. Los Estudios (Pos) coloniales en América Latina*. Buenos Aires: SB.
- Del Río, P. B. (1988). *Ana Mendieta: A retrospective*. Nueva York: The New Museum of Contemporary Art.
- Fanon, F. (2009). *Piel negra, máscaras blancas*. Madrid: Akal.
- Glissant, É. (1990). *Poétique de la Relation*. París: Gallimard.
- Lorde, A. (1984). Uso de lo erótico: lo erótico como poder. En *Sister Outsider. Essays and Speeches by Audre Lorde*. California: Crossing Press Berkeley.
- Mbembe, A. (2016). *Crítica de la razón negra*. Buenos Aires: Futuro Anterior.
- Perreault, J. (1988). "Tierra y fuego. La obra de Mendieta". En *Ana Mendieta: A retrospective*. New York: The New Museum of Contemporary Art.
- Quijano, A. (1990). Estética de la utopía. En *Hueso Húmero*, núm. 27, Lima.
- Segato, R. (2005). *Santos e Daimones. O politeísmo afro-brasileiro e a tradição arquetipal*. Brasília: UnB.

Imagen: Carlos López



La curaduría como campo de acción. Curatorship as an action field.

Resumen

El siguiente artículo presenta una exposición de arte contemporáneo curada desde un museo de historia regional situado en una pequeña localidad de la Patagonia con el propósito de enfatizar los procesos históricos sociales que desde la propia institución se busca visibilizar en un marco de desarticulación de los discursos hegemónicos que presentan este tipo de instituciones, ejerciendo una práctica curatorial crítica que abandona su tradicional rol legitimador en el campo del arte.

Palabras clave: Desarticulación discursiva; diseño conceptual; gestión institucional; museología crítica.

Abstract

This article presents a contemporary art exhibition curated from a regional history museum in a small location in Patagonia, with the purpose of emphasizing the historical social processes that the institution itself seeks to make visible by disarticulating the hegemonical discourse presented by this kind of institutions, carrying on a critical curatorial practice which abandons the traditional legitimating role in art field.

Keywords: Discursive disarticulation; conceptual design; institutional management; critical museology.

Carmen Di Prinzio

Museo Estación Cultural
Lucinda Larrosa
Universidad Nacional del Comahue
Universidad Nacional de Río Negro
Río Negro, Argentina

carmendiprinzio@gmail.com

Enviado: 08/05/2019

Aceptado: 10/06/2019

Publicado: 29/07/2019

Sumario. 1. Palabras preliminares. 2. Geopoéticas. Historias del territorio. 3. *Geopoéticas* desde la gestión institucional. 4. Hacia la acción curatorial

Como citar: Di prinzio, C. (2019). La curaduría como campo de acción. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 79-91.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/553>

Hay mucha y muy diversa gente haciendo "incorrecta" y desembarazadamente la metacultura occidental a su propia manera, deseurocentralizándola en forma plural

(Gerardo Mosquera en "El mundo de la diferencia.

Notas sobre arte, globalización y periferia").

1. Palabras preliminares

El siguiente artículo pretende dar a conocer un ejercicio curatorial que busca dar visibilidad, desde una dimensión simbólica, a procesos históricos vinculados a la *colonialidad de la naturaleza*. Este ejercicio consistió en el diseño de una exposición que llevó por nombre *Geopoéticas* y que reunió a un conjunto de investigaciones artísticas que ensayan respecto al territorio tomando como escenario de acción al Alto Valle de Río Negro y Neuquén. A su vez, considerando que tal ejercicio fue desarrollado e impulsado desde un museo que se constituye como un espacio híbrido, desvinculado de las categorías con las que se designan tradicionalmente a estos espacios, resulta pertinente desarrollar el análisis de la propuesta curatorial en articulación con la del diseño conceptual del espacio desde donde fue pensado: situarnos en el *Museo Estación Cultural* (en adelante *MEC*) de la localidad de Fernández Oro, provincia de Río

Negro, el cual lleva adelante una gestión institucional de carácter dinámico a partir de la incorporación de micro-relatos que buscan constituirse en dinamizadores del imaginario local. El arte resulta en este sentido, un vehículo hacia ello. Es oportuno mencionar que este artículo responde a la experiencia personal de quien escribe como directora del espacio cultural mencionado.

2. *Geopoéticas*. Historias del territorio

Curaduría: Carmen Di Prinzió

Equipo técnico: Lucía Sartino/ Rodrigo Quiroga Rojas

Diseño editorial: Gabriel Funes

Fotografía: Mauricio Morón

Artistas: Mariana Lombard/ Stella Maris Provecho/ Mauricio Morón/ Proyecto Ex tintas (representando por Oscar Heredia y Antony Páez Alarcón)/ Mariana Corral/ Marimé Martínez/ Fabián Urban/ Mauro Rosas/ Fernando Sánchez/ Germán Curihuinca.

Geopoéticas busca superponer, a partir de un conjunto de experiencias estéticas situadas en un contexto específico, aspectos pasados y presentes cohesionados por procesos socio/históricos que tienen como escenario a las provincias de Río Negro y Neuquén.

La exposición se presenta como una relación de elementos poéticos y políticos referidos, específicamente, al proceso de territorialización desatado con la llamada "Conquista del Desierto", hecho que podemos considerar fundante de un

proyecto moderno que, en palabras de Alimonda, “implicó siempre el ejercicio de un biopoder sobre la naturaleza, entendido como poder sobre los espacios físico-geográficos, los suelos y los subsuelos, los recursos naturales, flora y fauna, el aprovechamiento de las condiciones climáticas, pero también poder sobre los cuerpos (...)” (Alimonda, 2011, p. 52). Siguiendo esta concepción, *Geopoéticas* busca visibilizar aspectos macro y micro de los mecanismos socio-históricos que castigan a la naturaleza latinoamericana y a las vidas que habitamos.

En sintonía con el arte contextual en el que los artistas buscan elaborar sus propias concepciones a partir de una realidad concreta, las obras reunidas en *Geopoéticas* comparten ciertas operaciones y búsquedas a partir de implicarse en un contexto particular entendido éste como un “conjunto de circunstancias en las cuales se inserta un hecho” (Ardenne, 2002, p. 14). En este sentido, algunas prácticas vuelven hacia el pasado para des-dibujarlo, borrar las primeras marcaciones del estado e inventar nuevas subjetividades. Otras parten del recurso documental para disolverse en una poética de la extinción. En ambos casos se va hacia el paisaje y se lo activa.

La metaforización del territorio aparece en otro conjunto de obras en las que la naturaleza es representada como dato posible de ser disputado, dominado,

“trepanado”¹. Motiva la reunión de todas ellas el deseo de borrar y ejercitar nuevas cartografías escritas desde coordenadas colectivas que impulsen a trazar surcos de acción. En este mismo sentido se convoca al espectador/a a tomar partido en el asunto, a tener una lectura crítica respecto del espacio que habita y que lo habilite además, a re -pensar su propia realidad.

El proyecto *Desandar la frontera* (2018, Mariana Lombard y Mariana Corral) consiste en un relevamiento territorial y testimonial por la zona en la que se emplazaron los fortines en el año 1879 durante la campaña al desierto. Durante la inauguración las artistas irrumpen en la sala con una performance en la cual, continuando con el ejercicio de desandar, realizan una lectura inversa de uno de los párrafos del libro *Fortines del desierto* de Juan Mario Raone, con el propósito de desarmar el relato oficial. Se propone la proyección de un video registro sobre una pantalla traslúcida en la que está dibujada una copia del esquema realizado por el Ing. Francisco Host, que representa la primera ubicación del Fortín 1ra División en la zona de la confluencia de los ríos Limay y Neuquén en el año 1879. El video es el registro de acciones realizadas por las artistas en la zona indicada en el dibujo, haciendo coincidir ambos planos de la representación.

En *Instrucciones para borrar una línea* (2017, colectivo URS) se propone una guía

1 Concepto retomado de María Eugenia Borsani.



Figura 1. *Desandar las fronteras.*
Mariana Corral y Mariana Lombard.

de ocho pasos para el desmantelamiento de un hito fronterizo, ejemplificado, de acuerdo al instructivo elaborado por los artistas, con el hurto simbólico de uno de los hitos de frontera entre Chile y Argentina para “ser parte de una exposición de arte contemporáneo” (con estas palabras lo expresan los artistas en el Instructivo presente en la sala donde se halla la instalación) o ser exhibido en un museo.

Con este conjunto de acciones en sitios específicos, los y las artistas buscan borrar la huella de un proceso político de demarcación territorial que acompañó la formación de los estados nacionales en la segunda mitad del siglo XIX. La incorporación de estas obras busca visibilizar la campaña al desierto como hecho constitutivo del modelo de producción dominante actual. Las acciones que los artistas realizan en el paisaje desestabiliza la matriz colonial que regula todo el proceso. Convocan a “re-visitar la cultura occidental” (Ardenne, 2002, p. 41) a partir de la experiencia en el paisaje como dinámica de una investigación en proceso.



Figura 2. *Instrucciones para borrar una línea.*
Colectivo URS.

La instalación *Archivo: predación/acumulación* (2015, Stella Maris Provecho) consiste en un plano vertical de cinco metros de altura, que corta el espacio de exhibición mostrando, por un lado, las cartografías de archivo sobre las que se ha venido proyectando el modelo extractivista de gas y petróleo a partir de la configuración del Estado Nación y por otro lado, la tierra como piel horadada, dañada irreversiblemente a causa de la explotación programada del territorio. La verticalidad del plano, sumado a la perforación como recurso poético invita a sentirnos territorio. A su vez, las columnas de monedas que desde el piso se erigen en perfecto orden, remiten a la acumulación

del capital que se fuga del país. De esta manera se pone en evidencia las relaciones entre capital y recurso natural expresadas en el binomio naturaleza-modernidad que define a la historia del capitalismo.



Figura 3. Archivo: predación/acumulación.
Stella Maris Provecho.

Dejar la casa (2018, Mauricio Morón), instalación documental que conecta con la dimensión social de este proceso y el impacto de las constantes actualizaciones de un modelo que se retroalimenta a sí mismo. La obra consiste en cuatro retratos a chacareros, los cuales fueron obligados a dejar sus casas, sus tierras productivas adquiridas gracias a las condiciones creadas por un estado que ahora los expulsa. Las fotos están tomadas desde el interior de las casas a través de la ventana

como marco; se opta por un punto de vista escenográfico que incorpora la arquitectura habitada y habilita a un espacio simbólico entre el retratado que nos mira pero que mira hacia el hogar que está obligado a abandonar. Montados sobre una estructura giratoria, se invita al público a identificar el retrato con la casa que está siendo dejada, a barajar los posibles destinos del impacto de la crisis frutícola que se traduce en el avance del negocio inmobiliario y la invasión de los pozos petroleros que desplaza la vida humana hacia tierras ya infértiles.



Figura 4. Dejar la casa. Mauricio Morón.

Esta obra forma parte de una serie de videos instalación del autor en proceso, de las cuales cabe mencionar *Bajo Agua* donde se presenta un viaje en canoa por el río Agrío, en el norte neuquino, el cual devela paisajes desolados, postales de un territorio en extinción debido a la futura construcción de la represa Chihuidos que impactará sobre una población rivera que deberá trasladarse a barrios pre-fabricados. Los paisajes de *Bajo Agua*, naufragan desde hace años en el imaginario local.

Territorios insurgentes (2017, Marimé Martínez y Germán Curihuinca) vuelve sobre el pasado originario de estas tierras proponiendo una tensión temporal desde una doble expresión: por un lado la figura de un *tótem*, de estructura metálica que contiene una superposición de planos, modo mediante el cual el pueblo mapuche percibe el cosmos. Un plano inferior que representa el inframundo. El del medio es mapu, la tierra morada de los hombres, donde las fuerzas del bien y el mal se equilibran. El plano superior, hogar de los dioses, influye directamente sobre los planos inferiores. Por otro lado, un juego de mesa conformado por un tablero que



Figura 5. *Territorios insurgentes*.
Marimé Martínez y Germán Curi.

representa el paisaje norpatagónico actual en los que choiques y cigüeñas petroleras se moverán de manera estratégica para dominar esta disputa territorial. Las distintas escalas propuestas por *Territorios insurgentes* buscan activar una reflexión sensible sobre los procesos históricos de nuestra Patagonia incorporando la vivencia de los pueblos originarios.

Proyecto Ex tintas, proveniente de Colombia, presentó una versión contextualizada en la Patagonia el cual tiene como objetivo visualizar las especies de fauna nativa en peligro de extinción a causa del agresivo avasallamiento humano. Un trabajo relacional enriquecido con el aporte de artistas regionales que utilizan oficios gráficos considerados obsoletos pero aún existentes. La imagen del huemul (Rodrigo Quiroga) y el pudu pudu (Mauro Rosas) fueron las especies que se elaboraron gráficamente para *Geopoéticas*.

Geopoéticas propone una reflexión acerca de la mercantilización de la naturaleza, asumiendo una mirada colectiva y crítica respecto de un contexto asimétrico de relaciones sociales. En este sentido las obras evocan y refuerzan, en su lectura conjunta desde diversos registros sean estos poéticos, políticos, intervencionistas, relacionales, los lazos entre territorio y poder que fueron configurando una matriz de existencia regional y que dan continuidad al proyecto civilizatorio moderno. La exposición propone dar cuenta, desde un punto



Figura 6. Proyecto Ex Tintas. Huemul.
Rodrigo Quiroga.

situado en la Patagonia Argentina, de una estructura de poder que tiene de base al régimen de acumulación capitalista donde la naturaleza es concebida en términos de recurso y de las consecuencias negativas que estos violentos procesos socio históricos ejerce sobre las vidas (Galafassi, 2016).

En ese sentido, vale la pena traer a colación las palabras de Héctor Alimonda, cuando hablaba de la “la persistente colonialidad que afecta la naturaleza latinoamericana”, añadiendo que “la misma aparece ante el pensamiento hegemónico global y ante las elite dominantes de la región, como un espacio subalterno, que puede ser

explotado, arrasado, reconfigurado, según las necesidades de los regímenes de acumulación vigentes” (citado en Alimonda, 2011, p. 22). Un régimen que para el espacio que ocupamos y que nos ocupa, comienza a configurarse con las tierras ganadas al indio en la denominada conquista del desierto, que es a fin de cuentas, una reelaboración reciente de la conquista original de 1492.

Resulta pertinente seguir reflexionando junto a Alimonda, quien recupera la cita que Estanislao Zeballos para reforzar la idea de estas continuidades coloniales, justificando la conquista del desierto como la necesidad de completar las tareas inconclusas dejadas por España, puesto que “se iba a repetir, en relación a los pueblos indígenas de la Pampa y la Patagonia, una guerra de conquista” (Alimonda, 2011, p. 34). Similares procesos de incorporación del territorio al orden nacional a costa de la apropiación despiadada de la biodiversidad cultural y natural, se repetirían a lo largo y ancho de las regiones de América Latina hasta hoy. “Una larga historia de desarrollo desigual y combinado, una ruptura a nivel global del metabolismo sociedad-naturaleza” (O’ Connor, en Alimonda, 2001, p. 22).

Geopoéticas es también un llamado a la necesidad de buscar modelos alternativos y horizontales de producción y restitución de la biodiversidad a través de vínculos de reciprocidad con la tierra. La presencia de elementos de la cosmovisión de los pueblos originarios propone devolver la

mirada hacia una concepción orgánica de la naturaleza que pone en tensión aquella que la concibe como territorio de control y dominio y con la necesidad de pensar posibles re-existencias. “La herida colonial no tiene posibilidad de sutura, pero la re-existencia sería una posibilidad”².

3. Geopoéticas desde la gestión institucional

Como ya se mencionó en las palabras preliminares, resulta importante señalar, a los fines de este trabajo, que *Geopoéticas* fue promovida desde un espacio museal que se piensa crítico respecto del modelo canónico de la institución Museo. Siendo el MEC un espacio que no es un museo de arte, apela al trabajo de artistas para que con sus relatos contribuyan a desestabilizar la pretendida universalidad de la historia escrita con mayúsculas.

Estas intromisiones se dan en un marco de desplazamientos que se vienen generando en el campo de la cultura. Para el caso del arte, el contexto se vuelve materia y soporte, para el caso de los museos, éstos han tenido que arrojar una mirada hacia sí mismos y re adecuar sus funciones a las nuevas condiciones de la sociedad global. Entrando en crisis el modelo de museo que lo concibe como recinto sagrado para re-pensarse como una “zona de proyectos, una entidad maleable y en constante proceso, un

objeto de prácticas diversas” (Castilla, 2010) que pueden señalar a propósito de éste trabajo. Estas nuevas dinámicas culturales se ven afectadas también por los propios derroteros artísticos de las últimas décadas. Artistas que se desplazan investigando contextos, deconstruyendo discursos, haciendo visible lo ausente y que se comportan en muchos casos como geógrafos, arqueólogos, documentalistas. En esta expansión del hecho artístico en la que una gran cantidad de artistas optan por trabajar con lo real como materia prima, emerge hacia la década del '90 del siglo pasado, una tendencia artística de crítica institucional en la que el propio espacio museal se convierte en el espacio de trabajo de artistas, devenidos conservadores, curadores, museógrafos³.

En el caso latinoamericano, de acuerdo al panorama descripto por María Celeste Belenguer en su trabajo “Nueva visión de museos comunitarios. Desplazamientos en el caso latinoamericano” (2016), se hace manifiesta la crisis que atraviesa el modelo canónico de los museos través de la vital capacidad de respuesta que estos espacios ofrecen ante los quiebres de paradigmas. Y en este sentido es de relevancia consignar que junto a la puesta en cuestión del museo tradicional han ido emergiendo proyectos museográficos críticos que se orientan hacia la búsqueda de nuevos lenguajes y tipologías que

2 Apuntes de clase en el Seminario “La colonialidad que habitamos: itinerarios para desandar el canon”. Palabras de María Eugenia Borsani (UNCUYO, Mendoza, Argentina, noviembre de 2017).

3 *Minning the museum*, del artista afroamericano Fred Wislon, es una obra emblemática de esta tipo específico de prácticas contextuales, que buscan desestabilizar narrativas y/o trabajar con aquello que la historia oficial ha invisibilizado.

apelan a la participación constructiva y afectiva por parte de la comunidad. El Micromuseo de Lima, el Museu da Maré, el Museo del Barro (Paraguay) o el Museo-taller Ferrowhite (Ingeniero White, Argentina) son ejemplos de nuevos museos que privilegian esta situación actual de las instituciones museológicas, en la que resulta preciso re orientar la mirada hacia el propio contexto y atender a la geografía particular desde donde emerge cada proyecto cultural.

Re-situándonos en nuestro contexto y en sintonía con lo dicho anteriormente, el MEC se piensa como un espacio híbrido que promueve un ejercicio activo respecto del estudio de lo regional a partir del cruce de las artes, las ciencias y las historias, aspirando a construir espacios colectivos de pensamiento a través del cual se propone un desafío transdisciplinar que apunta a la equidad y simetría epistémica, sin jerarquías disciplinares.

Es preciso añadir además que el MEC se plantea como un proyecto de re significación cultural del museo Doña Lucinda, inaugurado en 1999 por iniciativas de vecinos de la localidad de Fernández Oro. Doña Lucinda se constituye desde los mismos criterios museológicos que mantienen en su mayoría los museos regionales, sosteniendo en sus discursos una concepción histórica que reivindica la conquista militar y la figura del pionero, como clase fundante de las ciudades del Alto Valle, invisibilizando a partir de estos montajes celebratorios

y legitimadores, el brutal proceso de ocupación territorial por parte del Estado. Teniendo en cuenta que los museos estuvieron desde su origen vinculados al proyecto modernidad/colonialidad como instituciones desde donde opera la colonialidad del conocimiento, el MEC se posiciona como un lugar alternativo, que se propone revisar su propia historia como museo y la del territorio donde pertenece y proponer desde una dimensión simbólica alternativas de re-existencias.

Es en este punto donde *Geopoéticas* refuerza sus significaciones al entrar en diálogo con los relatos museográficos del MEC como es el caso de la obra de sitio específico *Desmontaje* (inaugurada en septiembre de 2016, realizada por el colectivo URS y curada por quien escribe), una intervención estético/política en el hall de entrada del museo donde se encontraban en el antiguo guion de Doña Lucinda, reproducciones de las fotografías de la expedición militar al Río Negro. La acción consistió en desmontar las fotografías, resaltando el espacio ocupado por las mismas, es un espacio que se piensa como abierto y no como vacío al dinamizarlo con las diversas propuestas artísticas que se exponen tanto de manera temporal y permanente, como la nueva obra de sitio específico, instalada en dicha sala por las autoras de *Desandar las fronteras*. La obra consiste en una copia del paisaje que fuera utilizado por el pintor Juan Manuel Blanes para poner en escena la plana mayor de la expedición al río Negro. Las artistas recrean esta

pintura histórica, en laca sobre vidrio, sin la presencia militar, restituyendo el paisaje a su condición previa al dominio del territorio. Esta obra está colocada en el centro de la sala, en el espacio que ocupó la reproducción del cuadro y que fuera retirado en *Desmontaje*. Se trabaja al nivel de la huella como recurso poético, y las superposiciones temporales para dar cuerpo a la re-significación museográfica del espacio incorporando procesos artísticos que, como en este caso puntual, visibilizan las estructuras de poder que se esconden en las instituciones culturales y en los espacios de memoria. Siguiendo el guion planteado actualmente en el espacio y con el que entró en diálogo *Geopoéticas* se continúa hacia la sala de historia local. En la misma, se trazan recorridos que enfatizan el proceso de construcción del territorio altovalletano, desde la obtención de las tierras por parte de los generales de la campaña al desierto (como Manuel Fernández Oro, un militar sanjuanino de alto rango que participó en la Guerra del Paraguay) dando inicio a la historia del desarrollo capitalista en la región posibilitada en sus comienzos por el ferrocarril y la implementación del sistema de riego gracias a un estado nacional que había puesto su pesado pie sobre estas geografías y en cuyos dominios aún subsistimos.

Desde estos lugares se apela a la memoria individual y colectiva de la comunidad para narrar desde el presente las micro- historias que fueron conformando esta pequeña localidad

rural que hoy atraviesa una fuerte transformación debido al impacto demográfico que tiene a la crisis frutícola y a la explotación hidrocarburífera como los principales protagonistas de estos cambios⁴. “En estos territorios complejos, incluso la histórica división entre lo rural y lo urbano se va desdibujando cada vez más, por cuanto a medida que crece la capacidad de aporte de capital, la posibilidad de transformación territorial es mayor así como la fricción del espacio disminuye sus costos. Lo urbano es relativamente cada vez más rural (...) y lo rural asume cada vez más ciertos parámetros de lo urbano” (Galafassi, 2016, p. 2). Podríamos trasladar esto a la fisonomía actual de la ciudad de Fernández Oro (Argentina).

4. Hacia la acción curatorial

En líneas generales, se puede señalar que el *MEC* se posiciona desde una museología crítica que tiene en cuenta el contexto donde se emplaza, y los procesos socio-históricos del territorio desde una concepción dinámica, plural y abierta. Este posicionamiento, tiene su correlato en una práctica curatorial redefinida, que abandona su tradicional rol legitimador para asumir una tarea crítica y propositiva, constituyéndose en un lugar de enunciación, a través del cual el arte se inserta en un espacio no artístico para contribuir a la desestabilización

4 Con setenta barrios, cuarenta y seis loteos en trámite y una población de alrededor de 16.000 habitantes, los cuales ocupan terrenos que anteriormente habían sido zona de chacras productivas.

de los discursos dominantes. Desde estos enfoques y teniendo en cuenta que la exposición, como herramienta de la práctica curatorial encarna un dispositivo social y político considerable, es preciso entonces “revisar los propios formatos expositivos y abrirlo también a la posibilidad de que se re localice en una trama más compleja, concibiéndose como plataformas híbridas que desacralicen al acto creador y lo inserten en una gama de acciones posibles” (Sánchez, 2013, p. 99). Este trabajo da cuenta de la producción de una exposición de arte contemporáneo en diálogo con una museografía que promueve y busca otros modos de ver y concebir la historia regional. Por este, es viable la lectura en clave decolonial de estas prácticas en tanto el museo como institución se instala como fuente de poder y de legitimación de la modernidad/colonialidad. En la re-significación cultural de este espacio se ponen en juego otras formas de concebir el acto creativo desde una curaduría como práctica “activadora, productora y re distribuidora del saber” (Sánchez, 2013, p. 96) sostenida desde una concepción de arte como agente dinamizador que trabaja al nivel de la intervención cultural junto a otros actores, a partir de la equidad epistémica, no preocupada por los problemas de la obra de arte como creación autónoma.

Referencias bibliográficas

- Albán A.; Rosero, J. R. (2016). Colonialidad de la naturaleza: ¿imposición tecnológica y usurpación epistémica? Interculturalidad, desarrollo y re- existencia. *Nómadas*, 45, octubre, pp. 27-41.
- Alimonda, H. (2011). La colonialidad de la naturaleza. Una aproximación a la ecología política latinoamericana. En Alimonda, H. (Coord.), *La naturaleza colonizada. Ecología política y minería en América Latina*. Buenos Aires: CLACSO, pp. 21-58.
- Ardenne, P. (2002). Un Arte contextual. Creación artística en medio urbano, en situación, de intervención, de participación. Murcia, España: CENDEAC.
- Belenguer, M. C. (2016). Nueva visión de museos comunitarios: desplazamientos en el caso latinoamericano. En Borsani, M. E. y Melendo, M. J. (Comp.), *Ejercicios decolonizantes II. Arte y experiencias estéticas desobedientes*. Buenos Aires: Ediciones del Signo, pp. 36-48
- Castilla, A. (Comp.) (2010). *El museo en escena. Política y cultura en América Latina*. Buenos Aires: Paidós.
- Escobar, A. (2011). Ecología política de la globalidad y la diferencia. En Alimonda, H. (Coord.), *La naturaleza colonizada. Ecología política y minería en América Latina*. Buenos Aires: CLACSO, pp. 61-92.
- Galafassi, G. (2016). "La predación de la naturaleza y el territorio como acumulación", *Herramienta*, 42.
- Gómez, P. (2011). Bioestéticas: estéticas de la naturaleza. *Calle 14*, Vol. 5, N. 6, pp. 32-44.
- Machado Aráoz, H. (2011). El auge de la minería transnacional en América Latina. De la ecología política del neoliberalismo a la anatomía política del colonialismo. En Alimonda, H. (Coord.), *La naturaleza colonizada. Ecología política y minería en América Latina*. Buenos Aires, CLACSO, pp. 135-175.
- Mosquera, G. El mundo de la diferencia. Notas sobre arte, globalización y periferia. *El Síndrome de Marco Polo*. Disponible en <http://universes-in-universe.de/magazin/marco-polo/s-mosquera.htm>
- Roca, J. (1996). Curar el museo. Conferencia dictada por el autor en el seminario "El mapa es el territorio", organizado por el "Proyecto Tándem" y el "Archivo X" en el Planetario de Bogotá.
- Sánchez, O. (2013). Gestión curatorial y mandato de saber en los espacios de exhibición. En García Canclini, N. y Villoro, J. (Comp.) *La creatividad redistribuida*. México: Siglo XXI, pp. 95-104.

Imagen: Ericka Macías





Imagen: Ma. Elena San Lucas

Escuela y colonialidad. Variantes e invariantes (estéticas) de la clasificación social.

School and coloniality. Variants and (aesthetic) invariants of social classification.

Resumen

Uno de los primeros espacio-tiempos, si no el primero, donde las corporalidades son juzgadas, examinadas, evaluadas y, por tanto, clasificadas, probablemente sea la escuela. Al menos desde el siglo XIX, en latitudes no-europeas, se consolida institucionalmente al interior de los diferentes sistemas educativos como un aparato de examen ininterrumpido que clasifica los cuerpos y produce subjetividades en función de los requerimientos gubernamentales de turno. Por supuesto que las experiencias escolares, hegemónicas y contra-hegemónicas, son y han sido innumerables pero ello no quita el hecho de pensar la persistencia de esta institución tan criticada y tan nuevamente defendida en el marco de los procesos de re-occidentalización y re-fortalecimiento de la matriz colonial de poder. En este sentido, interesa a nuestro planteo indagar el lugar de la razón evaluadora y la estética clasificatoria en los nuevos discursos de defensa o reivindicación de la escuela al mismo tiempo que intentamos realizar algunos trazos orientativos para una descolonización de la *scholè*.

Palabras claves: descolonialidad, *scholé*, razón evaluadora, educación, geopolítica.

Sumario. 1. Entrada: ¿forma estética de la escuela o forma escuela de la estética?. 2. Mal de escuela. 3. Defensas de la escuela (¿griega?) y descolonización de la *scholè*. 4. Escuela, razón evaluadora y colonialidad. 5. Desenlace: nota por una descolonización de la *scholé*.

Como citar: Giuliano, F. (2019). Escuela y colonialidad. Variantes e invariantes (estéticas) de la clasificación social. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 93-109.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/554>

Abstract

One of the first space-times, if not the first, where corporalities are judged, examined, evaluated and, therefore, classified, is probably the school. At least since the 19th century, in non-European latitudes, it is institutionally consolidated within the different educational systems as an apparatus of uninterrupted examination that classifies bodies and produces subjectivities according to the governmental requirements of the time. Of course, the school experiences, hegemonic and counter-hegemonic, are and have been innumerable but this does not detract from the fact of thinking about the persistence of this institution so criticized and so newly defended within the framework of the processes of re-westernization and re-strengthening of the colonial power matrix. In this sense, our concern is to investigate the place of the evaluative reason and the classificatory aesthetics in the new discourses of defense or vindication of the school at the same time that we try to make some guidelines for a decolonization of the *scholè*.

Keywords: decoloniality, *scholé*, evaluative reason, education, geopolitics.

Facundo Giuliano

Consejo Nacional de Investigaciones
Científicas y Técnicas
Buenos Aires, Argentina

giulianofacundo@gmail.com

Enviado: 08/05/2019

Aceptado: 22/05/2019

Publicado: 29/07/2019

1. Entrada: ¿forma estética de la escuela o forma escuela de la estética?

El siglo XIX ha sido decisivo tanto para la consolidación de la escuela como institución moderna clave de los sistemas educativos en territorios no-europeos, pero también para el surgimiento de la estética como disciplina filosófica que establece un canon universal de belleza. En este sentido, la idea de este artículo se plantea explorar un punto de conexión entre la escuela y la estética sobre la base colonial de la clasificación social, a modo de observar variantes e invariantes (estéticas) de la clasificación social en los discursos que hoy defienden y reivindican la escuela en el marco más amplio de re-occidentalización y fortalecimiento de la matriz colonial de poder.

Dichas defensas y reivindicaciones de la escuela eluden el problema de la colonialidad en nombre del ideal (supuestamente griego) de *scholè*, traducido como “tiempo libre” y a partir del cual se enarbola una lengua específica. Para Masscheleín y Simons (2018), la lengua de la escuela sería aquella que es exitosa a la hora de nombrar el mundo sin ningún tipo de imposiciones ni demandas jerárquicas, aunque reconocen que surge de imposiciones o juegos de poder. Esto resulta particularmente problemático en términos geopolíticos, ya que traza una genealogía que busca conducirnos nuevamente al legado griego-europeo. El efecto de esta pretensión con tono universalista, no se des-engancha del legado clasificatorio de la escuela moderna/colonial, que se reifica hoy en la razón evaluadora (Giuliano,

2018a) y recicla las lógicas de examen que perduran en su interior; más al contrario: también son reivindicadas. Por tal motivo, nos interesa aquí detenernos en analizar tal reivindicación con sus respectivas consecuencias para las corporalidades que son enmudecidas por esa forma pedagógica que clasifica, normaliza y reduce toda potencia de alteridad a cifras, cálculos o mediciones. En esto se juega toda una geopolítica del conocimiento que comienza en Europa y allí nos reconduce, tanto como nos reduce, en la re-configuración actual de la matriz colonial de poder que “engenera” y “racializa” como modo de organizar y reorganizar el mundo moderno/colonial (Aguer, 2018).

En este marco, se plantea la necesidad de descolonizar la escuela y la idea de *scholè*, des-enganchándolas de las variantes e invariantes (estéticas) clasificatorias que se nuclean en la razón evaluadora y las lógicas examinadoras que esta última recicla. Por lo tanto, el siglo XIX referencia no solo el surgimiento de la estética como disciplina clasificatoria sino también la consolidación de la escuela como institución pilar de los sistemas educativos cuya morfología se encuentra atravesada por diferentes lógicas clasificatorias que constituyen desde entonces variantes (e invariantes) de esa misma estética fiel a su canon universal, a un espíritu que se pretende absoluto, a la univocidad del régimen que impone una lengua específica en detrimento de otras. Así, queda en evidencia que no basta – para pensar en términos de liberación o emancipación- con postular una retórica

inclusiva del ideal (pretendidamente griego) de escuela (*scholè*) sin una operación descolonial. Pues no se puede descuidar la cara oculta de la colonialidad, que se encuentra en la insistencia y persistencia de sus lógicas clasificatorias condensadas ahora en una racionalidad evaluadora de la que, al menos en latitudes no-europeas, necesitamos liberarnos; todo lo cual se traduce en la necesidad de combatir las variantes e invariantes de la clasificación social. Este movimiento supone la transformación misma de la forma escolar moderna/colonial, esto es, un aprender a desaprender la estética (y la razón evaluadora-clasificatoria que la constituye) para poder re-emergir y re-existir.

2. Mal de escuela

A la literatura exitista sobre la escuela le produce cierto morbo revanchista o de reivindicación “estocólmica” mostrar cómo los “últimos de la clase”, las “niñas-problema”, las mentes indisciplinadas, quienes han sido atravesados por diagnósticos y pronósticos con tonos deterministas de cada futuro singular o quienes, en general, han tenido muchos problemas con y en la escuela, al cabo de un tiempo, se transformaron en genialidades mundialmente reconocidas. Así crecen mitos y figuras, entre los nombres de la historia del fracaso escolar y el triunfo individual. Así se naturalizan padecimientos y se justifican funcionamientos: pues, después de todo, “no les ha ido tan mal”... A este respecto, pesa la sentencia de Odifreddi: “En todo caso podría decirse que

la educación siempre es necesaria excepto en los casos en que es perjudicial” (2018, p. 80). Veredictos inapelables, condenas en función de rendimientos y resultados, pronósticos fatalistas, la lógica de la *casificación* siempre aporta celebridades: la niña Judith Butler sería una criminal, el niño Einstein no llegaría a ningún lado... La lista podría continuar, pero no nos ocuparemos aquí de las trayectorias, del mal llamado éxito o fracaso escolar; más nos interesa detenernos en su marco morfológico: la escuela.

En este marco, la apuesta de Daniel Pennac (2014) cobra gran sentido: como todo el mundo se ocupa de la escuela y se ha hecho de esta una eterna querrela entre antiguos y modernos (una disputa constante sobre sus programas, su papel social, sus fines, la escuela de ayer o la de mañana), propone un libro sobre quienes quedan excluidos en su interior mismo, un libro sobre “el dolor de no comprender y sus daños colaterales” (2014, p. 21). El autor ensaya un libro sobre las nulidades, pero no se pregunta cómo se construyen, ni cómo las nuevas generaciones que ingresan a la escuela se sienten jodidas de antemano o sienten muchas veces que la escuela no es para ellas, tampoco cómo se producen los miedos y las vergüenzas que terminan jorobando las espaldas de tantos y tantas estudiantes y docentes. De este modo, el ogro escolar devora-corazones queda incuestionado y solo podría ser domesticado haciendo cualquier cosa (individualmente) para que no se devore nuestro corazón, que es otra forma de decir: “sálvese quien

pueda”. La soledad y la vergüenza de no comprender quedan como terrenos de actuación personal, los fracasos y la culpa generada por los mismos terminan por ser patrimonio individual de quien los “merece”. Desde esta perspectiva, parecería no haber mucho lugar para pensar la escuela como un lugar donde lo colectivo o lo comunitario adviene. ¿Cómo es que naturalizamos esta estética de la escuela?

De alguna manera, hay que terminar con la lógica tarifaria-capitalista y judicializante (propia de la razón evaluadora) en educación: estudiantes preocupados por si la docente pondrá nota por tal o cual cuestión, docentes cansados de escuchar preguntar si pondrán nota por alguna cosa, respondiendo afirmativamente sin dudar, puesto que “todo trabajo merece salario” (Pennac, 2014, p. 146), notas como tarifas que hacen de cada ejercicio escolar una posible buena cotización y de cada falta un acercamiento más indiscutible al vacío del cero, profesores que se auto-castigan con una mala nota y luego se desquitan en la corrección de exámenes, la devolución de exámenes como la entrega de un veredicto anunciado, la criminalización de estudiantes, las condenas del error, de la ignorancia y la inutilidad, que impactan directamente en las corporalidades de quienes son atravesados/as por el peso y las marcas de sus significantes; son tan solo algunas escenas o procedimientos a los que nos tiene acostumbrado dicha lógica, condensada en la racionalidad evaluadora, que involucra la mencionada estética en cuestión. ¿Acaso aquí no radica

un verdadero *mal de escuela*? El argumento de Pennac pareciera morderse la cola cuando propone lo siguiente: “Si la nota debe medir algo, ese algo es la distancia recorrida por el interesado en el camino de esta comprensión” (2014, p. 122). Pero, ¿realmente puede *medirse* la comprensión? ¿Qué nota podría medir a quienes recorren una distancia en la que el camino verifica una no comprensión? ¿Será que el camino de la comprensión no está exento del IVA de la nota, la medición y, por ello mismo, de la clasificación?

Pennac señala como uno de los “malentendidos” de su escolaridad al hecho de que sus profesores evaluaban como erróneas sus respuestas absurdas, lo cual verifica/ba la lógica de que cualquier respuesta se torna evaluable y garantiza una nota. Ahora bien, le parece fundamental negarse categóricamente a evaluar respuestas absurdas, que se distinguen de las erróneas en que no proceden de “ningún intento de razonamiento” (Pennac, 2014, p. 149), y que comportarían cierto automatismo o “acto reflejo” y serían una forma de (no)¹ respuesta a partir de un indicio cualquiera. Para él, evaluar dicho tipo de respuesta es acceder a evaluar cualquier cosa y cometer por consiguiente un “acto pedagógicamente absurdo” (Pennac, 2014, p. 150) sin ver que, en realidad, dicho absurdo forma parte de la razón evaluadora

1 Aunque, interpretándola más como una forma de supervivencia, quizá se trate de una manera negativa de responder a la mira dirigida y al objetivo definido al que apunta el cañón de la pregunta, una forma de desmarcarse de un dispositivo que acorrala.

que sustenta tal acto y poco tiene que ver con un simple “malentendido”. De esta manera, se perpetúa la dictadura de los números y las notas de cualquier tipo, la condena del error, la cadena que ata el índice extendido hacia alguien que “voluntariamente” se asume culpable y se encadena. Para explicar esto último, Pennac comenta que el “sentimiento de exclusión” no solo afecta a las “poblaciones rechazadas más allá del enésimo círculo periférico” sino que también amenaza a ellos, mayorías de poder, en cuanto dejan de comprender una parcela de lo que les rodea y se sumergen en una angustia que les “incita a designar a los culpables” (2014, p. 168). Mayorías de poder, defensoras y guardianes de la norma –sea cual fuere–, miedosas de verse amenazadas por lo que se sale del molde, manifiestan la ferocidad del poderoso que juega a ser víctima y convidan las mezquinas migajas evaluadoras disfrazadas de consideración en las anotaciones correctivas de los exámenes que parecen dirigirse a cada quien según su nombre, pero que en el fondo tributan, con formas más o menos dulces, su fidelidad incuestionada a la norma.

De modo que la producción de “lo normal” estriba en que el mejor alumno sea aquel que mejor se relacione con la norma o la encarne y contribuya a producir su cuota de normalidad, es decir, el que menos oponga resistencia a la enseñanza impartida, el que nunca dudaría del saber y la competencia docente, el “dotado de una comprensión inmediata” y “naturalmente habitado por la necesidad de aprender”, el que deja de ser un “chiquillo turbulento”

o un “adolescente problemático” durante la hora de clase, “un alumno convencido desde la cuna de que es preciso contener los propios apetitos y las propias emociones con el ejercicio de la razón si no se quiere vivir en una jungla de depredadores (...) un alumno que habría comprendido que *el saber es la única solución...*” (Pennac, 2014, p. 228). ¿No vemos en esta definición misma de “lo normal” en educación una operación idéntica (de identidad) a la que propulsaba la estética en el siglo XIX estableciendo las delimitaciones de lo bello y sus respectivas clasificaciones? ¿Qué sucede con quienes resisten a la norma y su producción de normalidad? ¿A dónde van quienes dudan de *el saber* como única solución, y de la docencia como competencia? ¿Atender radicalmente una enseñanza supone siempre la docilidad de no manifestar resistencias?

Tal apego a la norma, y su consecuente producción de normalidad, permite recordar aquella conocida novela de Coetzee (2012) donde se narra que, siguiendo las normas, se mataban a pueblos enteros de enemigos, sin excepción, siendo así que “la mayoría de los que morían sentían que se estaba cometiendo un error terrible, que fuera cual fuese la norma no podía estar dirigida a ellos. «¡Yo...!» Era su última palabra mientras les cortaban las gargantas. Una palabra de protesta: yo, la excepción” (p. 93). Pero no suele haber tiempo para excepciones, no hay tiempo para tantos casos especiales, para escuchar con tanta atención, para un mínimo gesto que re-haga el mundo, entonces

quedamos desnudos frente a la norma y su guía lastima, causando la herida más grande de todas. ¿Cuántas problemáticas, cuántos turbulentos, fueron degolladas por la norma? Los sistemas educativos se han construido sobre la base del sometimiento de unas corporalidades sin convencimiento de cuna, pero también de resistencias por la re-existencia sobre la base de unos apetitos y unas emociones que ya no querían someterse más al dominio de esa razón de algunos que conquistó, examinó, masacró y mató la de tantos otros y tantas otras. Pues la historia de los últimos cinco siglos ha sido testigo de que la Razón siempre fue el suelo desde el que se construyó la “jungla de depredadores” en la que nos obligaron a vivir desde que vinimos a un mundo clasificado como tercero en discordia...

Por eso no nos convencen esos profesores que hacen de la clase una mera cita demandante de trabajo y condenatoria de cualquier tipo de pereza, los mismos cuyo “desenganche” no llega más allá de una nueva manera de conectarse, docentes que quisieran trocar la “pseudo-ubicuidad” de las máquinas por la universalidad abstracta de ciertos conocimientos e impelen a la asimilación del “toma y daca”: “saber” a cambio de trabajo, “conocimientos a cambio de esfuerzo, el acceso a la universalidad a cambio del ejercicio solitario de la reflexión, una vaga promesa de por-venir a cambio de una plena presencia escolar” (Pennac, 2014, pp. 242-243). Esto parece ser lo que la normalidad de la escuela exige: imposter un saber como modo de probar una

competencia para cierto trabajo, realizar un esfuerzo para *cobrar* el conocimiento que será redituable en las actuales “sociedades del conocimiento”, reflexionar en solitario como modo de “acceso a la universalidad”, la plena presencia escolar que nos acercaría a un mejor futuro (aunque siempre incierto).

Pennac se queja de todas las clases de exámenes sobre conocimientos adquiridos que les hacen pasar a docentes por sobre lo que describe como “primera calidad”, que debería ser la “aptitud para concebir el estado de quien ignora lo que ellos saben” y por eso sueña con una prueba “donde se pidiera al candidato que recordase un fracaso escolar (...) e intentara comprender lo que le había ocurrido aquel año” (p. 246). Más allá de la dudosa aptitud para concebir el estado de otros (ya pre-fijados en posición de ignorantes), resulta sintomático de la propia historia de la escuela y la educación en occidente que cada vez que acontece un problema se intente resolverlo con la lógica evaluadora: cuando occidente “descubrió” a su Otro como problema, requirió juzgarlo; cuando el estado-nación se planteó educar a este Otro, requirió examinarlo; cuando el capitalismo contemporáneo necesita resolver cualquier tipo de problema pedagógico (o no), evalúa. En el marco de este tipo de racionalidad y lógica, todo pareciera resolverse con algún tipo de prueba y de estos manejos es que resulta necesario desprenderse. De aquí la importancia de descolonizar la *scholè* y, con ella, la educación misma.

3. Defensas de la escuela (¿griega?) y descolonización de la *scholè*.

En el marco de los procesos de re-occidentalización actual, defensas del eurocentrismo y re-actualización de la matriz colonial de poder, uno los frentes históricos a atender es el que refiere a la educación y, en particular, a la escuela como lugar donde ella se da. Los pedagogos belgas Simons & Masschelein proponen una *defensa de la escuela* (2014) ante los ataques que, tanto conservadores como progresistas, le han propiciado; una defensa que parte de la noción de *scholè* (entendida como tiempo libre) y a partir de la cual proponen re-inventar la escuela. De aquí nuestro interés en detenernos en esta maniobra geopolítica que está calando hondo en los debates filosóficos de la educación del ámbito latinoamericano, y que busca reconducir la reflexión educativa nuevamente a cierto modelo griego. Pues reconocen que la escuela sería una invención específica de la *polis* griega que emergió como “una usurpación de los privilegios de las élites aristocráticas y militares de la Grecia arcaica” (Simons & Masschelein, 2014, p. 28). En el contexto de dicha enunciación, señalan a Isócrates como quien se dice jugó un papel importante en la invención de la escuela al ofrecer “el don del tiempo” al arte de la retórica. Y ante tales enunciados, y el contexto en el que estamos sumergidos en la actualidad, conviene detenernos un instante.

Martín Bernal, en su polémica obra *Atenea Negra* (1987), documenta dos

modelos de historia de Grecia: uno que la considera esencialmente europea o aria (*modelo ario*), y otro que la ve como una civilización medio-oriental (*modelo antiguo*) que toma prestados numerosos elementos culturales del Oriente Próximo, a raíz de los procesos de colonización egipcia y fenicia hacia 1500 a. e. c. En este marco, muestra cómo el *modelo ario* (en cuya veracidad indiscutida se nos formó y se nos ha hecho creer a la mayoría) no se desarrolló hasta la primera mitad del siglo XIX, que fue cuando los románticos y los racistas negaron la autenticidad de los asentamientos egipcios y pusieron en tela de juicio los de los fenicios. Pues les resultaba sencillamente intolerable que Grecia, concebida como cuna y compendio de Europa entera, fuera producto de una mezcla cultural en la que gran parte de sus nociones fueron préstamos tomados de Egipto y Oriente Medio, ya que la “mezcla de razas” era considerada una práctica indeseable o desastrosa que rompía los ideales civilizatorios de pureza racial. Frente a esto, Bernal investiga y documenta, por ejemplo, cómo Isócrates admiraba el sistema de castas egipcio, su gobierno de los filósofos y el rigor de su educación (*paideia*) –encomendada a los sacerdotes/filósofos–, cuya división del trabajo posibilita el ocio que da lugar a la *scholè* (escuela)². Esta admiración manifiesta de Isócrates hacia Egipto estaba acompañada, sin embargo, de una fuerte xenofobia de la que también

2 Sin caer en algún tipo de relativismo cultural, tampoco puede descuidarse la gran cantidad de escuelas diferentes que, desde el 1500 a. C. pueden encontrarse en la India, y que Tola & Dragonetti (2008) documentan con minucias.

hace gala en un famoso discurso donde exhortaba a espartanos y atenienses a olvidar sus diferencias para formar una unión panhelénica contra Persia y los bárbaros:

Y hasta tal punto nuestra ciudad [Atenas] se ha distanciado del resto de la humanidad en lo tocante al pensamiento y la palabra, que sus discípulos han pasado a ser maestros para el resto del mundo. Ha conseguido que la palabra «griegos» no traiga a la memoria el nombre de una raza, sino el de una inteligencia, que ese mismo título se aplique a todos aquellos que poseen nuestra cultura, y no sólo a quienes tienen una sangre común (Citado en Bernal, 1987, p. 114).

Una actitud similar constata en afirmaciones de Aristóteles, que unas veces manifiesta la creencia en la existencia de inventos independientes por parte de cada civilización y otras que “los egipcios fueron quienes crearon el sistema de castas”, por lo que Egipto sería “cuna de las matemáticas” al disponer la casta sacerdotal de *scholè* (tiempo libre) (Bernal, 1987, p. 119). Entonces, al situar la *scholè* como un invento “griego” sobre el cual se erigen defensas y posibilidades de re-invencción, ¿hasta qué punto no se sigue alimentando una oclusión favorable a un modelo racista que fortalece los procesos de re-occidentalización? ¿Qué tanto margen de re-invencción, de profanación, de re-emergencia convida un movimiento que vuelve a poner a una Grecia aria e impoluta como maestra o forma-modelo para el resto del mundo? Pensamos que en este primer (y provisorio) movimiento

de problematización se encuentra el primer motivo para una descolonización de la *scholè*: lo que se aloja en la tan mentada forma de la escuela “griega” es, en su origen, una oclusión. Inmediatamente es esperable que la primera reacción o contra-respuesta sea: “pero no nos importa el origen verdadero, sino su forma, sus efectos igualitarios o democratizadores” o, como ya se ha dicho, no se trata de “una afirmación histórica (que la escuela se originó en Grecia y que ese es su único origen) sino que el término “escuela” puede ser clarificado en un sentido que sea especialmente relevante para lo que está sucediendo hoy si lo relacionamos con el “momento” griego” (en Kohan, 2018, p. 161). En cualquier caso, y justamente a propósito del diagnóstico de época del que partimos, ¿cómo puede la colonialidad reducirse a un mero tópico histórico o sociológico cuando sus efectos más propiamente epistémicos se hacen sentir en esta forma tan sutil de racismo que nos reconduce a la “inteligencia griega”?

Simons & Masschelein (2014) intentan despegarse de la escuela en tanto institución moderna, o de lo que la modernidad/colonialidad hace con la *scholè*, porque encuentran en ello un ejemplo del intento de eliminar su potencial radical y renovador, y su “capacidad de comenzar” al servir a un ideal predeterminado que indica cómo hacer las cosas. Esta forma es vista como un “intento de domesticación” que siempre vincula una “materia de estudio” con un determinado conocimiento, significado o valor en un orden social nuevo o ya existente que cristaliza el “uso apropiado” en quien

Imagen: Emily Idrovo



lo enseña, oficiando de punto de partida y final del proceso. Ahora bien, esta postura les permite en cierta forma despegarse de (e intentar contrarrestar) las acusaciones, demandas, alegaciones y críticas que ubican a la escuela como una invención del poder cuyos procedimientos, como por ejemplo el sistema de exámenes, serían medios o herramientas para para perpetuar dicho poder. En esta línea, la perversidad acusada de la escuela se encontraría en la obstinada creencia en su autonomía y capacidad de formular *juicios pedagógicos neutrales* “que supuestamente contribuyen a garantizar la igualdad de oportunidades o a justificar un tratamiento educativo desigual” (Simons & Masschelein, 2014, p. 17). Los autores belgas no niegan dicho problema pero señalan que su causa está en las tentativas de domesticación del potencial radical específico que es propio de lo escolar en su “hacer público” que es difícil de tolerar para quienes pretenden proteger la propiedad. Afirman estos autores: “Desde su *origen* en las ciudades-estado griegas, el tiempo escolar ha sido aquel en el que el «capital» (conocimiento, destrezas, cultura) es expropiado, liberado como un «bien común» para su uso público” (Simons & Masschelein, 2014, p. 17), ¿cómo están tan seguros de que el objetivo primigenio de dicho “capital” no fue precisamente el desarrollarse como una expropiación cuya comunitarización o diseminación posibilitaría nuevas formas de sujeción al capitalismo en sí? ¿Acaso ese no fue el leitmotiv en la conquista cuando los europeos necesitaron educar al Otro y “auto-expropiaron” sus conocimientos,

destrezas y cultura, para imponerlas a otras poblaciones en el marco de relaciones más o menos turbulentas? ¿No es exactamente lo que sucede actualmente con las redes sociales que, desde ciertos centros de poder, “tornan público” cierto capital (o conocimiento, destrezas, cultura) al tiempo que ese público se torna un productor-consumidor esclavo de las mismas?

4. Escuela, razón evaluadora y colonialidad.

Una respuesta podría encontrarse cuando definen “lo escolar” como una cuestión de tecnología³ sin la cual, para ellos, sería inconcebible “dar forma a la escuela, es decir, estimular el interés creando y presentando el mundo cuidadosamente” (Simons & Masschelein, 2014, p. 53), y sobre la cual ni estudiantes ni docentes asumen control total y automático; al contrario, serían esos instrumentos y espacios los que imponen cierto control sobre ellos. De aquí se vinculan una serie de técnicas⁴ cuyo significado no descansaría en un fin último sino en “*ser capaz de empezar*”, cosa que se repite de nuevo, una y otra vez, al modo de “*interminables*” (Simons & Masschelein, 2014, p. 59) que mucho recuerdan a las *sociedades de control* de las que hablaba

3 Están pensando, principalmente, en las siguientes: pizarra, tiza, lápiz, papel, libro, pupitre, silla, arquitectura y disposición espacial.

4 Implican, fundamentalmente, trabajos de presentación, redacción, apuntes, problemas y memorización. Aquí resulta difícil observar cómo su propuesta se alejaría de la modernidad y de su ideal predeterminado de cómo hacer las cosas que, como ellos mismos han dicho, supone un “intento de domesticación”.

Deleuze, donde todo comienza y nada acaba, donde la educación es *permanente* y la evaluación *continua*. En este sentido, no es menor su imposibilidad de concebir la escuela sin el examen cuya razón no la encuentran en la función calificadora (y clasificadora) que el gobierno moderno atribuye a la escuela como órgano de acreditación y cualificación que organiza (y ordena) el flujo de estudiantes hacia la educación superior y el mercado⁵. Tampoco en la función normalizadora que el mismo supone, lo cual les haría desembarazarse rápidamente de estas problemáticas...

De modo que, aunque reconocen que los resultados de las pruebas se utilizan para indicar niveles y promedios de conocimientos estandarizados a partir de los cuales se clasifica estudiantes según su rendimiento (bajo, medio, alto), solo ven “eventualmente declaraciones «normalizadoras»” y reivindican el examen como una “herramienta pedagógica para ejercer presión” cuyo “otro significado” estaría centrado en la “preparación” que implica (Simons & Masschelein, 2014, p. 60). Así, lo que cuenta no sería tanto el resultado como el esfuerzo (aunque este último, curiosamente, nunca sea o pueda ser valorado) que supone cierta “concentración” y “aplicación” en la materia

5 Desde dicho planteo, los certificados emitidos por la escuela funcionarían como “prueba de relevancia” del tiempo “colectivo” pasado en la misma, lo que reafirmaría la importancia de dicho tiempo.

de “estudio”⁶. El examen así concebido crearía un lapso de tiempo liberado de otras tareas para “estudiar” y “practicar”; pero, ¿por qué tal insistencia en reducir la enseñanza y la transmisión a una instancia de presión? ¿Dónde quedó la *scholè* tan reivindicada como “tiempo libre” que sus temporalidades se redujeron al tiempo del *chronos* examinador, a un estudio mercantil o una práctica utilitaria –que, por tanto, tendrán que ser pragmáticas o, cuando menos, “estratégicas”– focalizadas en aprobar, rendir bien o satisfacer (no sin cierta impostura) lo requerido en un examen? Los autores no conciben el estudio y la práctica sin la presión “necesaria” que ofrece el examen, y reconocen en la evaluación un significado simbólico aunque no definitivo (como si no produjera efectos excluyentes, marcas de violencia o experiencias desubjetivantes que muchas veces se cargan durante toda la vida) puesto que siempre está presente la posibilidad de otro examen “y, con ella, la creencia en la posibilidad de empezar de nuevo y de intentarlo otra vez” (Simons & Masschelein, 2014, p. 61). Como si de una rueda de hámster se tratara, o de una prueba maquinaica infinita que solo termina cuando se logra el rendimiento esperado. Aunque intentan aclarar que el propósito del examen no es llevar a los estudiantes a la desesperación, celebrar su ignorancia o enfrentarlos con un afán clasificatorio, poco

6 Realmente cabe sospechar si se trata de la materia de “estudio” o, en realidad, de la materia de “examinación”, puesto que la disposición es diferente cuando se estudia para investigar o escribir un ensayo que cuando alguien se ejercita utilitariamente para rendir.

dicen de cómo combaten estos problemas inherentes a la “razón evaluadora” que sustenta su posición y defensa de una escuela examinadora-evaluadora, tan a tono con el neoliberalismo actual y las lógicas propias de la colonialidad.

Con esa dimensión inequívocamente tecnológica y técnica, como Simons & Masschelein (2014) afirman, tal escuela permite a sus estudiantes “asumirse a sí mismos, y eso con la intención de *modelarse*, de *mejorar* y de *alzarse por encima de sí mismos*” (p. 112). La misma lógica parece aplicarse al profesor, y a la escuela misma: “También ellos deben «moldearse» y, en consecuencia, deben probar nuevas cosas para encontrar su propia forma” (Simons & Masschelein, 2014, p. 113). Tal manejo técnico que permite el despliegue o promoción de dichas intenciones vinculadas siempre a algún tipo de cambio, ¿qué grado y tipo de relación guarda con la colonialidad? Una respuesta posible podrían ofrecerla los propios autores en un libro posterior cuando dicen que el “imperativo del cambio” y el discurso sobre el cambio en general al que filósofos y teóricos se sienten atraídos una y otra vez, “la más de las veces lleva a una comprensión de la educación ética, política y socialmente «colonizada». Colonizada desde el momento en que siempre involucra un «debes cambiar tu vida» o un «queremos cambiar nuestras, tu o incluso sus vidas» que siempre incluye algún tipo de juicio como punto de partida. El cambio está siempre motivado por un juicio o evaluación que supone que, de algún modo, algo está mal o es insuficiente o necesita ser iluminado

o clarificado y que el cambio es, por lo tanto, deseable, necesario, esperable, algo a lo cual aspirar” (Simons & Masschelein, 2018, p. 50). Resulta difícil entonces de despegar las técnicas en cuestión que permiten abrir dicho abanico de intenciones de cambio (modelaje, mejora, elevación) de la colonialidad misma que suponen en relación a la razón evaluadora y la llamada, las regulaciones o responsabilidades que inducen a algún tipo de cambio motivado por un objetivo o una falta subyacente a la inducción al cambio o “mejora”.

Volviendo a su argumentación, como la tecnología incluye “métodos de trabajo” tales como los exámenes, dirigidos como una “disciplina para centrar la atención”, utilizan el término “tecnologización” para referirse una forma de “domesticación de la escuela”⁷ que consiste en centrar la eficiencia y la eficacia en la educación; lo cual implica –para el caso de la eficacia– que el objetivo de una técnica está fijado de antemano y solo se trata de encontrar los recursos adecuados para cumplirlo, al tiempo que –para el caso de la eficiencia– se trata de identificar la manera apropiada de repartir los recursos en función del objetivo. Sin embargo, en “métodos de trabajo” como los exámenes resulta difícil no caer en tal “tecnologización”, puesto que siempre opera en ellos un principio de clasificación, un parámetro-norma,

7 Implica, en general, restringir el carácter público, democrático y renovador de la escuela, así como “la re-apropiación y re-privatización del tiempo público, del espacio público y del «bien común» que la escuela ha hecho posibles” (Simons & Masschelein, 2014, p. 97).

un “esperable” (u objetivo encubierto de otro nombre, quizá destreza, prueba de estudio, de habilidad o capacidad, etc.) que opera performativamente intentando traducir procedimientos en competencias o inteligencias en resultados de aprendizaje, esto es, “demanda de optimización” convertida en “demanda de rendimiento” (Simons & Masschelein, 2014, p. 114). Y, por otro lado, el impulso competitivo (que busca formar competentes y descalificar incompetentes) convertido en un fin en sí mismo que crea una cultura de la carrera y la prueba, propia de la razón evaluadora que, entre otras cosas, busca medir continuamente el rendimiento para producir un *feedback* permanente y monitorearlo todo a fin de ajustar o afinar cualquier falla o error. Así, la escuela “crea su propia economía de crecimiento, con valor añadido, ganancias de aprendizaje, créditos de enseñanza y, en el centro, un creciente aparato de monitorización y *feedback*” (Simons & Masschelein, 2014, p. 115).

Como Simons & Masschelein no ven la colonialidad en el hecho de que se utiliza contra la escuela una técnica desarrollada por ella misma, como es el examen, se contentan con ver en tal táctica de domesticación una mera ironía. De aquí que insistan en el examen como “una herramienta pedagógica orientada a *animar* a los jóvenes a estudiar, a practicar y a experimentar por sí mismos” (2014, p. 115), sin aclarar cómo combaten su funcionalidad como instrumento para medir y guiar el “progreso” o como instrumento para auditar los rendimientos (de estudiantes, docentes y

escuelas). Incluso hace relativamente poco, en un evento en Río de Janeiro, celebrado en torno a su obra, y que llevó por título “Elogio de la escuela”, reafirmaron la idea de que “en vez de cuestionar radicalmente los exámenes” les parece más fructífero verlos como instrumentos de “*presión pedagógica*” ya que, para ellos, “no existe aprendizaje como formación (...) sin una cierta presión. Por lo tanto, en vez de abolir los exámenes porque acabaron siendo portadores de las marcas de las normas sociales y de las demandas de cualificación, sería más relevante profanar la institución del examen y volverlo, nuevamente, una técnica pedagógica” (citado en Larrosa et. al., 2018, p. 191). Pero ¿acaso la modernidad/colonialidad y, con ella, el capitalismo en su actual fase neoliberal no ha profanado con creces el examen como técnica pedagógica reificada, ahora, en esa “evaluación” cuya racionalidad coloniza cada vez más lo público? ¿Cómo trazan la distancia entre el examen como instrumento de “presión pedagógica” y como prueba de resultados de “aprendizaje” o medida de rendimiento?

Lo que pareciera verificarse en los diferentes alegatos en defensa de una escuela pretendidamente universal, es una cara oculta que naturaliza sus formas en las racionalidades coloniales y clasificatorias como la de la evaluación (tan afin a la estética), lo que termina por fortalecer un discurso favorable a los procesos de re-occidentalización y a la re-actualización de la matriz colonial de poder. De modo que al no cuestionar de raíz la principal tecnología clasificatoria mentada por la

escuela, el marco en el que todo y todxs son intercambiables bajo una misma unidad de medida queda intacto bajo el primado de la razón evaluadora que sustenta dicho planteo, donde incluso la resistencia docente a la estandarización sigue pensándose como un reto de buscar nuevas formas de evaluación: “Que la estandarización sea una táctica potencialmente dañina (para el alma) no quiere decir que el profesor esté por encima de toda forma de control, de prestación de cuentas o de evaluación. En este sentido, *tal vez el reto, ahora más que nunca, consista en buscar nuevas formas y procesos de evaluación* que permitan un lugar para el amor y para el cuidado que el profesor se debe a sí mismo” (Simons & Masschelein, 2014, pp. 136-137). Resulta curioso llegar a postular un lugar para el amor y el cuidado en una evaluación, o peor: pensar que ya el amor y el cuidado pueden ser pasibles de evaluación. Así como también el hecho de pensar que tal táctica podría ser “potencialmente dañina” solo para el alma, descuidando los muchos impactos que la estandarización tiene de hecho sobre el cuerpo. Tal vez, la colonialidad que habita en el planteo domestica hasta sus buenas intenciones, pero su “ética de la investigación crítica de la educación actual” que les mantiene “a distancia de un análisis simple, demasiado simple de hecho, en términos de «instrumento» o «función»” y les permite, a la vez, “reconsiderar la cuestión del poder y del contexto” (en Kohan, 2018, p. 155), si bien es cierto que les permite desarrollar una “ontología creativa” de su presente educativo o “propiciar

prácticas alternativas”, lejos están de nuestro contexto latinoamericano, por mucho colaboracionismo o eco que puedan encontrar en tierras donde la colonialidad es una herida que no cierra. Y lejos se hallan también de posicionar un pensamiento crítico cuyo desarrollo no juzgue, examine o alimente la “razón evaluadora” de la que necesitamos desprendernos y desengancharnos para liberar la educación y la *scholè* del lastre moderno/colonial con que aún cargan.

5. Desenlace: nota por una descolonización de la *scholè*.

La entrada a la travesía propuesta en este escrito se planteaba la pregunta por la forma escuela de la estética o la forma estética de la escuela en tanto ambas tienen diferentes anclajes en el siglo XIX (una por su surgimiento como disciplina –en el caso de la estética– y la otra por su consolidación institucional) y ambas suponen un funcionamiento inherente a la clasificación social. Lo cual nos permitió observar de diferentes modos las relaciones entre escuela y colonialidad, al tiempo que se desnudaron variantes e invariantes (estéticas) de la clasificación social encontradas tanto en la escuela como institución, así como en las defensas de su morfología o de su ideal pretendidamente “griego” (*scholè*). Esto nos llevó a repensar la idea de *mal de escuela* asociándolo directamente a la razón evaluadora y sus consecuencias que impactan directamente en las corporalidades a las que se inculpa o responsabiliza por no adaptarse a lo que la norma espera, a lo

que el proceso de normalización dicta o lo que el parámetro de “lo normal” determina (tal como la estética procede en función de “lo bello”) de modo que individualiza un problema ético-político que requiere de una respuesta colectiva y un abordaje comunitario tanto para la resistencia como para la re-existencia. Así también para con la oclusión hallada en la noción de *scholè* que ya pasa a ser parte constitutiva de la misma, no podemos menos que pensar su necesaria reconstitución epistémica radicada en su descolonización y la profanación de la sacralidad que parecerían buscar otorgarle las defensas re-occidentalizantes con sus impolutos mantos griegos.

Como hemos visto, las buenas intenciones para con la escuela no están exentas de esa *colonialidad pedagógica* (Giuliano, 2018c) que busca colaboradores y servidores disciplinados o disciplinantes, por lo que combatirla va de la mano con la desobediencia del lenguaje y la indisciplina del pensar, que contribuye con las praxis que ponen en juego la vida en el desenganche de los universales abstractos y de la tiranía disciplinaria que los caracteriza (Mignolo, 2018). Lo cual implica también entender que la gramática no es neutra o inocente sino una “dimensión económica de la ontología” porque “organiza modos de producción, reproducción, y distribución de qué o quiénes son sujeto, qué o quién es predicado y bueno, por supuesto, quienes quedan relegadas a objetos” (Aguer, 2018, p. 163), por lo que la descolonización de la *scholè* no puede ser ajena al des(a)prendimiento del lugar de enunciación que

el sistema de clasificación (sexo-genérico y racial) moderno/colonial nos ha asignado. Del mismo modo, la descolonización de la escuela implicará rebeliones éticas que socaven las clasificaciones y afirmen lo comunal, así como superar la condición de colonialidad que hace a unos incapaces de leer (o escuchar) y a otros incapaces de pensar (Dabashi, 2018). Descolonizar la *scholè*, descolonizar la escuela, se trata también de un movimiento de lucha contra el racismo epistémico y la razón evaluadora que busca instalarse en cada quien bajo la forma de las “mejores intenciones” y que llega incluso a atravesar las propuestas pedagógicas más progresistas y populares (Giuliano, 2018b).

Descolonizar la escuela, liberar la *scholè* de la colonialidad, es un ejercicio de reconstitución epistémica-pedagógica, de recuperación de memorias populares en el íntimo vínculo de su saber y sus sabores, de puesta en juego de texturas de infancia inquieta o ruidosa, de lenguas plurales que tejen enseñanzas ético-políticas, de sensibilidades des(a)prendidas que abren los sentidos a un aprender in-evaluable, siempre en despliegue, a un tiempo inmedible y un espacio enigmático, a un cuerpo enmudecido que ahora puede ser escuchado. Descolonizar la *scholè* es restituir su misterio, resguardar el enigma a salvo de la lógica cruel que pretende descubrirlo todo, encubrirlo todo, comprenderlo todo, conocerlo todo. Este podría ser, quizá, el último gesto mínimo que cuide lo poco de tiempo libre que nos queda y la mucha escuela (descolonial) que resta por hacer.

Referencias:

- Aguer, B. (2018). ¿Podemos pensar las no-europeos/as? En Facundo Giuliano (Comp.), *¿Podemos pensar los no-europeos? Ética decolonial y geopolíticas del conocer*. Buenos Aires: Ediciones del Signo, pp. 161-202.
- Bernal, M. (1993). *Atenea negra: las raíces afroasiáticas de la civilización clásica. Volumen I: la invención de la Antigua Grecia, 1785-1985*. Barcelona: Crítica.
- Coetzee, J. M. (2012). *La edad de hierro*. Buenos Aires: Debolsillo.
- Dabashi, H. (2018). ¿Pueden pensar los no-europeos? En Facundo Giuliano (Comp.), *¿Podemos pensar los no-europeos? Ética decolonial y geopolíticas del conocer*. Buenos Aires: Ediciones del Signo, pp. 69-120.
- Giuliano, F. (2018a). Have You Got Evaluative Reason? Notes for the Deepening of a Philosophical Notion of Education. *Revista Electrónica Educare*, 23 (1), pp. 1-22.
- Giuliano, F. (2018b). Situar a Paulo Freire. Entre el racismo epistémico y la razón evaluadora. Una lectura crítica desde la Filosofía de la Educación. *Pensando. Revista de Filosofía*, 9 (17), pp. 191-225.
- Giuliano, F. (2018c). La pregunta que luego estamos si(gui)endo: manifestaciones de una cuestión ética-geopolítica. En Facundo Giuliano (Comp.), *¿Podemos pensar los no-europeos? Ética decolonial y geopolíticas del conocer*. Buenos Aires: Ediciones del Signo, pp. 11-68.
- Kohan, W. (2018). Sobre la escuela que defendemos. Preguntas en relación con la escuela. En Jorge Larrosa (Ed.), *Elogio de la escuela*. Buenos Aires: Miño y Dávila, pp. 153-166.
- Larrosa, J., et. al. (2018). Diez preguntas sobre la escuela. En Jorge Larrosa (Ed.), *Elogio de la escuela*. Buenos Aires: Miño y Dávila, pp. 183-208.
- Masschelein, J & Simons, M. (2018). La lengua de la escuela: ¿alienante o emancipadora? En Jorge Larrosa (Ed.), *Elogio de la escuela*. Buenos Aires: Miño y Dávila, pp. 19-40.
- Mignolo, W. (2018). Filosofía y diferencia epistémica colonial: ¿Qué es lo que convoca la praxis del pensar desobediente en la exterioridad de los universales eurocéntricos? En Facundo Giuliano (Comp.), *¿Podemos pensar los no-europeos? Ética decolonial y geopolíticas del conocer*. Buenos Aires: Ediciones del Signo, pp. 203-229.
- Odifreddi, P. (2018). *Diccionario de la estupidez*. Barcelona: Malpaso.
- Pennac, D. (2014). *Mal de escuela*. Buenos Aires: Literatura Random House.
- Simons, M. & Masschelein, J. (2014). *Defensa de la escuela. Una cuestión pública*. Buenos Aires: Miño y Dávila.
- Simons, M. & Masschelein, J. (2018). Experiencias escolares: intentando encontrar una voz pedagógica. En Jorge Larrosa (Ed.), *Elogio de la escuela*. Buenos Aires: Miño y Dávila, pp. 41-62.
- Tola, F. y Dragonetti, C. (2008). *Filosofía de la india. El mito de la oposición entre "pensamiento" indio y "filosofía" occidental*. Barcelona: Kairós.



Imagen: Ma. Elena San Lucas



Imagen: Diego Ledesma

Deconstrucción de la montaña como paisaje sublime en las estrategias artísticas contemporáneas.

Deconstruction of the mountain as a sublime landscape in contemporary artistic strategies.

Resumen

Esta aportación teórico-práctica nos propone un destabilizador viaje al mito de la montaña sublime, donde los ojos contemplativos del sujeto romántico, en su obsesiva búsqueda de belleza, quedan relegados a un segundo plano. Nos presenta el paisaje desde una mirada híbrida, ya que muestra a través de la visualización de un video, textos e imágenes dos visiones paralelas: aquella visión subjetiva de la naturaleza interiorizada por el ser humano, junto a la visión deshumanizada de un hipotético animal hambriento -cabra, vaca, lobo- otrora depredador asiduo de aquel lugar. La aportación reflexiona sobre el paisaje desde una concepción del mismo como espacio transcultural, fruto de la fusión de las distintas nociones de paisaje que el ser humano proyecta sobre la naturaleza desde el mundo urbano, rural, científico, vital o fenomenológico.

Palabras Clave: memoria, identidad, extinción antropológica, paisaje sublime, nuevas estrategias artísticas.

Abstract

This theoretical-practical contribution proposes a destabilizing journey to the myth of the sublime mountain, where the contemplative eyes of the romantic subject, in their obsessive search for beauty, are relegated to the background. It presents the landscape from a hybrid perspective, since it shows through the visualization of a video, texts and images two parallel visions: that subjective vision of nature internalized by the human being, together with the dehumanized vision of a hypothetical hungry animal -Cabra, cow, wolf- formerly a regular predator of that place. The contribution reflects on the landscape from a conception of it as a transcultural space, fruit of the fusion of the different notions of landscape that the human being projects on nature from the urban, rural, scientific, vital or phenomenological world.

Keywords: memory, identity, anthropological extinction, sublime landscape, new artistic strategies.

Sumario. 1. Entrada: ¿forma estética de la escuela o forma escuela de la estética?. 2. Mal de escuela. 3. Defensas de la escuela (¿griega?) y descolonización de la *scholè*. 4. Escuela, razón evaluadora y colonialidad. 5. Desenlace: nota por una descolonización de la *scholè*.

Como citar: Fluxá, B. (2019). Deconstrucción de la montaña como paisaje sublime en las estrategias artísticas contemporáneas. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 111-119.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/556>

Bárbara Fluxá

Universidad Complutense de Madrid
Universidad de Salamanca
Madrid, España

bfluxa@gmail.com

Enviado: 19/05/2019

Aceptado: 07/07/2019

Publicado: 29/07/2019

He creído interesante presentar en este número de *Ñawi* –dedicado a la deconstrucción de la estética occidental, como generadora de un canon de belleza universal, y su confrontación a la *ésthesis* que reivindica otro tipo de “belleza” como la de la memoria de los pueblos, sus territorios y sus particularidades– una obra experimental propia, *Claros en el bosque. Un viaje a la trasterminancia como acción pedagógica*. Y lo he hecho por dos motivos. El primero, porque la obra se entronca perfectamente en la temática que se propone, tal y como veremos más adelante; y el segundo, porque defiende la práctica artística como otra vía legítima de investigación. Como artista visual multidisciplinar, docente universitaria e investigadora especialista en arte y naturaleza, conozco y entiendo las diferencias y especificidades de la investigación en cada uno de estos ámbitos. Ciertamente, no es lo mismo la investigación en el contexto de la práctica artística del sistema del arte que la investigación teórica para la adquisición, reflexión y transmisión de conocimiento en el ámbito académico (fundamentalmente de tradición teórico-escrita). Pero, bajo mi punto de vista, aquéllos que además de ser artistas plásticos somos docentes e investigadores conseguimos establecer una compleja sinergia experiencial entre la investigación teórica y la práctica artística que merece reivindicar. Porque entre otras cuestiones, mostramos cómo ambas se entrelazan e imbrican en ambiguos instantes/lugares (infinitos y densos) que

podrían encontrarse entre el espacio liso y el estriado propuestos por Gilles Deleuze y Félix Guattari. Así, en nuestro un tanto esquizofrénico día a día, nos encontramos navegando algo desorientados entre el suelo liso del ganadero nómada: irregular, caótico, infinito, yuxtapuesto, afectivo, emocional, y empírico de la práctica artística; y el suelo estriado del agricultor cultivador sedentario: finito, métrico, determinado, estático, lleno de propiedades, convenciones y características, de percepción óptica-visual, y homogéneo de la investigación teórica.

Viajar en liso es todo un devenir, aunque sea un devenir difícil, incierto. No se trata de volver a la navegación preastronómica ni a los antiguos nómadas. El enfrentamiento de lo liso y lo estriado, los pasos, las alternancias y superposiciones, continúan hoy en día (Deleuze & Guattari, 1980, p. 491).

Claros en el bosque se mueve en esta línea proponiendo un inquietante viaje de traslación espacio-temporal al ancestral paisaje cultural de la trasterminancia, en la Sierra de Gredos (Extremadura, España). La trasterminancia era una dura ganadería de supervivencia y un descarnado pastoreo de montaña centenario. Recientemente extinguida, es hoy tan solo un vestigio social de una arcaica forma de vida en permanente pre-romanización. La obra toma este radical paisaje –y su reciente extinción– como un modo de confrontar al espectador

con ciertos estereotipos románticos de sublimación que, con respecto al paisaje, están todavía vigentes en el imaginario cultural de Occidente. Se trata de obtener una perspectiva heterogénea y alejada de lo que la sociedad contemporánea entiende por naturaleza –en el siglo XXI–, a través de “vivir” la experiencia de un tiempo que no le corresponde y un espacio natural hoy abandonado, obsoleto en su uso y concepción.

Cabría destacar aquí las excelentes aportaciones del teórico social inglés David Harvey (2003), en lo que se refiere a su análisis de la producción de espacio contemporáneo. Me interesa especialmente su visión del espacio desde la geografía humana, pues Harvey entiende la sociedad como una construcción territorial, y no a la inversa, el territorio como una construcción social, tal y como lo entienden comúnmente los sociólogos urbanos. En su libro *Espacios de esperanza*, el sociólogo presenta el capitalismo como un depredador de territorios, que construye, destruye y reconstruye incesantemente para comercializarlos como paisajes consumibles. Bajo este punto de vista, si los “mercaderes” capitalistas se apropian del paisaje especulando con él, los contrarios al sistema neoliberal de mercancías –entre las que se incluye a la propia naturaleza– han de convertirse en nuevos “paisajistas” éticos, recreando esos *espacios para la esperanza* que dan título al libro. Paisajes éticos confundidos con utopías, con paisajes ficticios que permiten rediseñar

el territorio colectivo: utopías geográficas de un nuevo diseño espacio-temporal, que busquen regenerar el territorio y su temporalidad para producir un nuevo espacio social y medioambiental donde todos podamos desarrollar nuestras heterogéneas vidas.



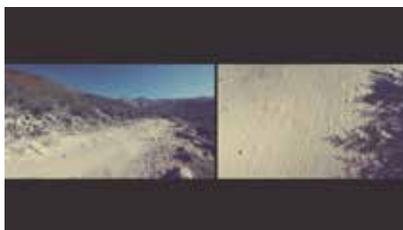
Figura 1. Fotografía de la Sierra de Gredos, España. Bárbara Fluxá, 2013.

Recomiendo en este punto del texto la visualización y escucha de la pieza audiovisual¹, para que el lector tenga su propia experiencia previa antes de la lectura de mis propias conclusiones. Se recomienda poner el vídeo a pantalla completa, la iluminación de la estancia tenue y ponerse cascos para apreciar las sutilezas y riquezas de la banda Sonora original.

Claros en el bosque nos propone un desestabilizador viaje al mito de la montaña sublime, donde los ojos contemplativos del sujeto romántico, en su obsesiva búsqueda de belleza, quedan relegados a un segundo plano. Frente a estos, otros sentidos y partes corporales –el estómago, las piernas, los oídos, el

1 <https://vimeo.com/60541216>

olfato- cobran una importancia esencial, ahora son necesarios para la propia supervivencia tanto del animal como



Figuras 2,3,4,5. Fotogramas de la obra *Claros en el bosque*. Bárbara Fluxá, 2013.

del ser humano, y esto nada tiene que ver, evidentemente, con la experiencia estética. Nos presenta el paisaje desde una mirada híbrida, ya que muestra a modo de díptico audiovisual dos visiones paralelas: aquella visión subjetiva de la naturaleza interiorizada por el ser humano, junto a la visión deshumanizada de un hipotético animal hambriento -cabra, vaca, lobo-otrora depredador asiduo de aquel lugar. La obra reflexiona sobre el paisaje desde una concepción del mismo como espacio transcultural, fruto de la fusión de las distintas nociones de paisaje que el ser humano proyecta sobre la naturaleza desde el mundo urbano, rural, científico, vital o fenomenológico.

Se trata de hacernos ver que la montaña -a pesar de su diversidad simbólica- no se deja acotar bajo conceptos únicos y, generalmente, exclusivamente antropocéntricos. Serán los distintos ojos y cuerpos -incluidos los del animal- que miran y recorren el paisaje, los que le darán forma y la dotarán de distintos usos y acepciones. Durante el visionado de la obra -desmontados los estereotipos románticos- vamos aceptando las distintas dimensiones perceptivas espacio-temporales de este peculiar paisaje. En él se fusionan: la naturaleza como comida y fuente de supervivencia desde la limitada experiencia opresora y primitiva de las cabras y su pastor; la montaña como reto alpinístico de alta peligrosidad desde la mirada intuitiva del escalador que disfruta de la experiencia del riesgo en lo

desconocido, la vega como pintoresco y amable paisaje de recreo desde la mirada del asfixiado urbanita deseoso de un aislamiento sobrecogedor; o las majadas de los cabreros como asentamiento etnoarqueológico de alto valor cultural para el estudio antropológico de estructuras sociales extinguidas procedentes de la cultura celta. Todas estas percepciones del paisaje, tenidas en cuenta en su conjunto –a modo de gran palimpsesto espacio-temporal–, conforman una interesante y compleja concepción de la naturaleza, que aun siendo ya asimilada como construcción cultural se nos manifiesta, al mismo tiempo, genuinamente salvaje e indomable.

La obra no se centra, por tanto, en la naturaleza en sí misma sino en su concepción y nominación dentro de nuestra cultura Occidental. En terminos globales, analiza cómo se construyen los conceptos, quién legitima las ideologías y cómo podemos modificarlas o cuestionarlas dentro de su contexto histórico y cultural. *Claros en el bosque* no se refiere realmente a la naturaleza, sino que es más bien una reconsideración de las ideas de naturaleza.

Multitud de artistas contemporáneos están trabajando en esta misma línea en las últimas décadas. Destacaría entre ellos, al artista americano Mark Dion (Massachusetts, 1961) dedicado desde hace más de treinta años a cuestionar las ideologías e instituciones de poder, y muy especialmente, las raíces del

discurso epistemológico occidental, a través del análisis de la representación de la naturaleza en nuestra cultura². En este sentido, *Claros en el bosque* se sitúa en sintonía con el pensamiento postestructuralista que Felix Guattari exponía en su célebre texto *Las tres ecologías* donde proponía una ampliación de la ecología ambiental hacia lo social y lo mental-psicológico para lograr revelar la compleja red de dependencias, flujos y relaciones presentes en todo ecosistema (Guattari, 1996).



Fig.6. Fotograma de *Claros en el bosque*.
Bárbara Fluxá, 2013.

Por otro lado, en lo que respecta a la idea del espacio-tiempo que se manifiesta en la obra, *Claros en el bosque* nos desvela una espacialidad cargada de memoria, oculta a los ojos del sujeto euclidiano, donde el espectador y su tiempo están más allá del propio lugar de la experiencia. Nos presenta una temporalidad plural e híbrida, en cierto modo materializada más allá del tiempo cronológico lineal, donde el espacio se transforma en un

² Para escuchar declaraciones del artista al respecto, véase la entrevista realizada por el equipo de Art21 para el documental *Art&Ecology in this century*: <https://art21.org/videos/short-mark-dion-neukom-vivarium> (consultada en julio de 2019).

lugar imaginario y atemporal³. Guiados por los vestigios que el pastoreo de montaña trasterminante ha abandonado durante cientos de años en este paisaje –desde la vega del río Tiétar a las altas cotas de la sierra, a dos mil metros de altura– y siguiendo los rastros imaginarios –visuales y sonoros– que la memoria del paisaje todavía nos proporciona hoy, se nos desvela este lugar no solamente desde lo físico, sino desde su carácter virtual e intangible derivado del habitar humano y animal. Un espacio confuso –donde el pasado, el futuro y el presente se entremezclan– cargado de complejas experiencias que se ajustan, quizá más, al espacio y al tiempo psíquicos que al geográfico e histórico.

El “lugar” no es solamente lo físico, sino el espacio de la memoria habitado por el ser humano. El espacio puede estar vacío, los lugares no. Dicho de otra manera, lo

que define a los lugares siempre es su carácter virtual, lo intangible derivado del habitar humano. Por eso los lugares tienen historia [...] Somos tiempo, diversas clases de tiempo, y también somos lugar, diversas clases de lugares habitados por la memoria (Molinuevo, 2006, p. 218).

Tras la grabación y el montaje audiovisual del video –en formato de videocreación experimental–, realizo una acción pedagógica con la misma, en el contexto geográfico y cultural del entorno de La Vera. Surge así, el subtítulo de la obra *Un viaje a la trasterminancia como acción pedagógica*. En un colegio de la zona –a las faldas de la Sierra de Gredos– donde la mayor parte de la población joven tiene o ha tenido algún vínculo familiar con el pastoreo de montaña (padres o abuelos directos), se lleva a cabo la proyección del video en un aula (con niños de edad en torno a ocho años), en colaboración con las profesoras del colegio. En la sesión, tras el visionado del video, se reflexiona sobre la problemática y los conceptos que plantea la obra, contextualizándolos con las experiencias personales y familiares cotidianas de los niños con respecto a la transformación de su paisaje e identidad cultural. Fruto de la acción pedagógica, realizo dos carteles fotográficos, donde se presenta, por un lado, el paisaje de la montaña de Gredos en distintos momentos del rodaje del video y, por otro, varias imágenes de los niños durante la sesión llevada a cabo en el colegio. Carteles que se muestran como documentación – en la exposición del proyecto– junto a la

3 Si se quiere profundizar más en esta idea de un nuevo modelo de tiempo, recomiendo el trabajo de investigación desarrollado por el teórico del arte español Miguel Á. Hernández-Navarro, director del CENDEAC (Centro de Documentación y Estudios Avanzados de Arte Contemporáneo), y el comisario y teórico francés Nicolas Bourriaud, en torno a la exposición con título *Estratos* y el seminario paralelo que llevaron a cabo en la ciudad de Murcia (España) en 2008. Fruto de aquel proyecto se editó una interesante publicación concebida como un catálogo de la muestra sino como una recopilación de textos de crítica y pensamiento en torno a nuevos modos de enfrentarnos al espacio/tiempo contemporáneo. En palabras de Miguel Hernández-Navarro: “Una de las tareas más interesantes del arte en la actualidad será precisamente hacer evidente, visualizar, traer a la visión, ese conflicto temporal para mostrar las inconsistencias, falsedades y artificios del imperialismo cronológico” (2008).

proyección audiovisual en algún muro de la sala expositiva.

Es relevante, señalar aquí, el contexto en el que se produjo *Claros en el bosque. Un viaje a la trasterminancia como acción pedagógica*, ya que la obra se inserta en el marco del programa de experimentación artística “Residencia de artistas en el medio rural. Campo Adentro”, un proyecto multidisciplinar sobre territorios, geopolítica, cultura e identidad en las relaciones campo-ciudad, en España, en la actualidad. Campo Adentro, tal y como reza su página web, “introduce la posibilidad de analizar las representaciones y percepciones actuales de lo rural y cómo esto influye en la construcción de la identidad. También elaborar una lectura de lo rural desde la cultura contemporánea, que haga visible las amenazas y oportunidades que vive el campo español. [...] El debate actual sobre los desequilibrios territoriales, la transformación del paisaje o la crisis ambiental y económica, ha llevado la discusión hacia nuevas dimensiones, formulándose una crítica en múltiples capas por medio de la experimentación artística”⁴.

Como participante de esta plataforma de investigación artística sobre lo rural, propongo una obra y una acción “desde” y “para” un contexto local como un vehículo de reflexión –de ida y vuelta– sobre un paisaje extinguido. Un proyecto

que debe funcionar en ambas direcciones: desde dentro –en el campo– y desde fuera –en la ciudad–. La obra se plantea como espejo, para el espectador del arte urbanita, donde se distorsionan estereotipos y lugares comunes; y, al mismo tiempo, para la gente del lugar, como espacio donde verse identificados en un paisaje que les pertenece, a pesar de estar ya desaparecido. La acción pedagógica se propone entonces como un encuentro donde despertar conciencias y realidades ocultas a las generaciones que ahora pueblan el paisaje, eso sí, desde la “distancia crítica” del que es de otro lugar, en este caso, la artista, yo misma.

Como conclusión, podemos decir que la obra mantiene una profunda tensión con el tiempo como fenómeno indivisible del espacio, en el sentido de que el tiempo es considerado como substancia inherente del espacio mismo que todo lo impregna. Bajo esta consideración no es posible, por tanto, concebir el paisaje sin tener en cuenta su temporalidad cultural y simbólica inmanente. Esta es nuestra principal intuición verificada tras la práctica experimental.

4 Véase: http://archive.inland.org/en/programa_de_residencias/artistas (consultada en mayo 2019).

Referencias bibliográficas

- Deleuze, G.; Guattari, F. (1980). *Mil mesetas*. Valencia: Pre-textos.
- Guattari, F. (1996). *Las tres ecologías*. Valencia: Pre-Textos.
- Harvey, D. (2003). *Espacios de esperanza*. Madrid: Akal.
- Hernández-Navarro, Miguel A. (2008). Presentación. Antagonismos temporales. En Bourriaud, N.; Hernández Navarro, M. (Eds.), *Heterocronías. Tiempo, arte y arqueologías del presente*. Murcia, España: Ediciones Cendeac.
- Molinuevo, J. L. (2006). *La vida en tiempo real. La crisis de las utopías digitales*. Madrid: Biblioteca Nueva.



Imagen: Diego Ledesma

Monográfico:

Producción digital y arte audiovisual.

Coordinadora:

Nayeth Solórzano Alcivar

Escuela Superior Politécnica del Litoral

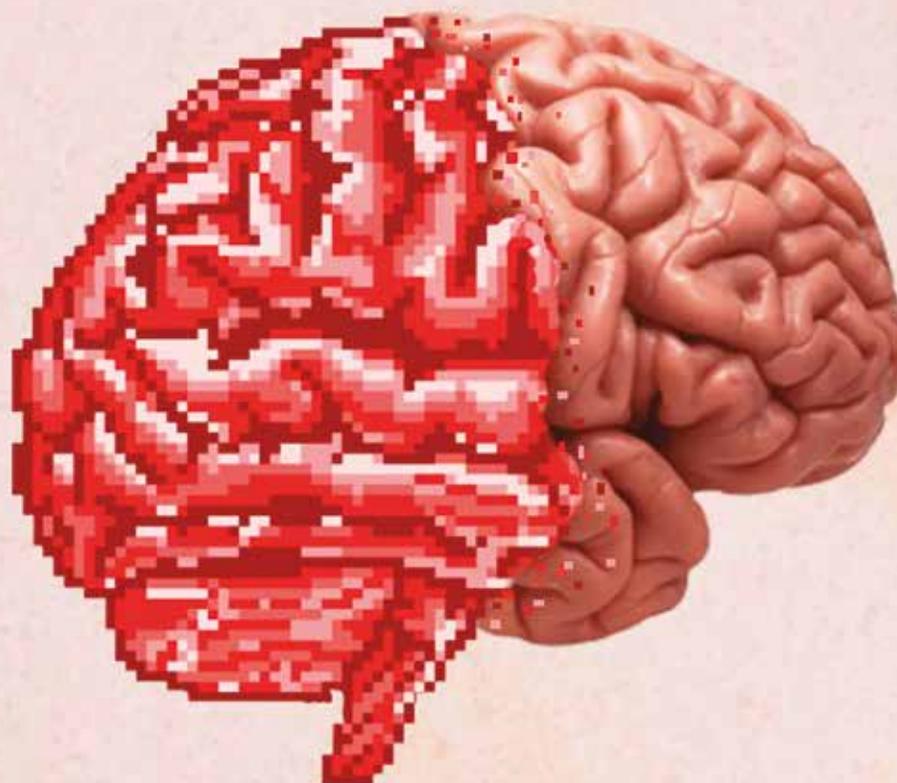


Imagen: Yuliana Molina

En esta nueva edición de *Ñawi. Arte, Diseño y Comunicación*, Vol. 3, N. 2, tomamos el reto de presentar dos monográficos: “Producción digital y arte audiovisual” y “De una éstesis de la memoria. Territorios y geopolítica”, rompiendo esquemas e intentando eliminar las diferencias hegemónicas entre la técnica y la estética, desafiando al lector a romper con ciertos límites establecidos; para que abra sus horizontes y busque de manera práctica la aplicación de lo mejor del mundo del arte y la ciencia en un desarrollo holístico del saber.

En el monográfico de “Producción digital y arte audiovisual”, que tuvo el privilegio de coordinar, se busca un balance analítico entre lo estético y lo técnico, en base a temas que involucran la narración de experiencias o resultados de investigaciones relacionadas con producciones digitales o audiovisuales para los diferentes medios de comunicación. Se discute sobre temas que abarcan la planificación, ejecución, montaje o edición, y hasta la evolución histórica de producciones digitales ilustradas o animadas. Dentro de ello se sustenta los procesos creativos y métodos utilizados para el desarrollo de contenidos en producciones de diferentes géneros, como cortometrajes, documentales, series de ficción, historietas ilustradas o animadas y videojuegos. En la publicación de este tipo de artículos con enfoque multidisciplinario, que mezclan aspectos relacionadas con producciones digitales y audiovisuales, artes gráficas y animación multimedia, donde se discute tendencias sobre la creación de obras de producción digital o animada con fines culturales, históricos o educativos.

En investigaciones relacionadas con el artículo titulado “Evolución de videojuegos y su línea Gráfica. Un enfoque entre la Estética y la Tecnología”, los autores buscan analizar la evolución de líneas gráficas, considerando los aspectos estéticos de sus personajes e las interfaces utilizadas en videojuegos populares. Se identifican los aspectos estéticos más relevantes relacionados con la evolución de los videojuegos animados y su éxito en el mercado. Se analizan, asimismo, los cambios evolutivos que se han dado en el diseño de personajes: calidad, colores, formas y texturas. Los autores sostienen que existen numerosos estudios sobre la evolución histórica de este tipo de juegos digitales, dando una elevada importancia al desarrollo de las tecnologías que utilizan, pero omitían la importancia de los elementos estéticos involucrados en la creación de estos. Se argumenta, por ejemplo, la relevancia que el diseño de los personajes puede tener en el cumplimiento de su rol en un videojuego, dada su conexión con el jugador. Sin embargo, no existe mayor literatura que determine el valor estético de dichos personajes. Se observa también la importancia de otros elementos gráficos en relación directa con el

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/569>

desarrollo de contenidos y tendencias de los videojuegos, y de los personajes interactúan con el jugador como referente para el desarrollo de futuras producciones en este género.

En la publicación “Liminalidad: entre la ilustración y la literatura infantil”, la autora explica inicialmente el concepto de liminalidad que hace referencia a la presencia de dos o más lenguajes que conviven en una misma manifestación y se fusionan en un espacio sin establecer jerarquías, y el papel que juega la imagen en el desarrollo del pensamiento infantil. En este artículo se analiza la relación que surge al interior de una obra cuando esta ha sido construida por el lenguaje literario y el de la ilustración. La autora sostiene que en el caso de los lenguajes que conforman muchos textos de literatura infantil “es posible pintar con versos y narrar con ilustraciones”, destacando el efecto que tiene la imagen en el proceso de construcción de la cultura del niño, frente a la innegable importancia de la palabra a lo largo del crecimiento de éste. Se argumenta, mediante ejemplos, la expresividad poética con la que se mueve emociones al narrar una historia a través de un lenguaje gráfico en el que la selección de trazos y color construye metáforas sobre emociones como la tristeza, soledad, el luto y la pérdida. La noción de “liminalidad” ayuda a entender la forma en que manifestaciones artísticas convergen dentro del texto de literatura infantil para generar un producto combinado cuya poética es única y nace de la articulación de esa diversidad.

Los autores del artículo “*Life is Strange*: la anatomía del drama interactivo” realizan una evaluación detallada sobre el drama interactivo como puente de intercambio tecnológico entre el cine y la industria de los videojuegos. Manifiestan que, desde el surgimiento de la informática y de los videojuegos, aparecieron nuevas maneras de narración que fueron evolucionando a través de las décadas y que como parte de esta evolución surgió el drama interactivo. En este estudio se analiza el drama interactivo: *Life is Strange*, de la productora Dontnod Entertainment, buscando llegar a conocer la estructura de este tipo de producción, así como también la arquitectura narrativa usada en el mismo, para de esta manera entender como el usuario adquiere un rol participativo en obras de este género.

En el artículo “Las tecnologías audiovisuales digitales como facilitadoras para documentar juntos el fenómeno migratorio en Yucatán, México” los autores presentan una reflexión sobre un proceso de investigación social en el que utiliza tecnologías audiovisuales digitales para la producción de un documental sobre el fenómeno de la migración del sur de Yucatán a los Estados Unidos. Toman como punto de partida aspectos de vocación intercultural para propiciar co-autoría con los mismos

involucrados en la realización de un documental. Se afirma que la creación de nuevas escrituras audiovisuales es facilitada por el potencial heurístico y creativo, así como por la accesibilidad, modularidad y transcodificación cultural que permiten las actuales tecnologías digitales en el registro y tratamiento audiovisual. Los autores sostienen que estas nuevas producciones comunican conocimiento de modo afectivo y racional para abrir opciones de difusión del trabajo de la investigación social con múltiples intereses en diversos públicos.

En la publicación titulada “Gráfica precolombina. La vigencia del pasado en los procesos de creación visual contemporánea, una visión personal”, el autor presenta un breve e interesante recorrido sobre variados criterios en torno a la gráfica precolombina, sus clasificaciones y significados. Explica de manera detallada e ilustrativa cómo se han abordado los procesos de creación visual contemporánea, ligados a conceptos y gráficos precolombinos desde cuatro visiones diferentes pero todas ellas vinculadas a un mismo fin. También propone estrategias y metodologías sistemáticas y aleatorias a seguir para el desarrollo de una obra plástica que mantenga el reflejo de procesos que vinculen el legado gráfico precolombino y la contemporaneidad.

Finalmente, es importante señalar que este monográfico logra resalta su potencial e interés estético gracias al acompañamiento de imágenes propuestas por reconocidos artistas plásticos ecuatorianos, y aportes ilustrativos de estudiantes de la Facultad de Arte Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) de la ESPOL a quienes el Comité Editorial de la Revista expresan su impercedero agradecimiento.

Nayeth Solórzano Alcivar.
Guayaquil, julio de 2019.

Imagen: Miguel Villota



Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica _un enfoque entre la Estética y la Tecnología_

Videogames Evolution of their Graphic Line _an Approach Between Aesthetic and Technology_

Resumen

Existen varios estudios sobre la evolución histórica de los videojuegos, considerando por décadas, su creación como un hito tecnológico de manifiesta aceptación en el mercado. Sin embargo, en estos estudios, por la elevada importancia que se da al desarrollo de la tecnología que utilizan, ha hecho que se omita de cierta forma el valor de los aspectos estéticos involucrados en ellos. Por ejemplo, en la caracterización de un personaje, se ignora en muchos casos la relevancia que su diseño puede tener en el cumplimiento de su rol en un videojuego, dada la conexión con el jugador. Esta investigación busca analizar la evolución de líneas gráficas considerando los aspectos estéticos de sus personajes e interfaces en videojuegos populares. También se analiza la percepción que se tiene de los videojuegos desde el punto de vista de un grupo de jóvenes ecuatorianos. Se identifican los aspectos estéticos más relevantes relacionados con la evolución de los videojuegos y su éxito en el mercado. Se analizan, además, los cambios evolutivos que se han dado en sus personajes, evaluando aspectos importantes de su diseño como: calidad, colores, formas y texturas. Se observan otros elementos gráficos en relación directa con el desarrollo de contenidos, y tendencias de los videojuegos, así como la forma en que sus personajes interactúan con el jugador.

Palabras claves: Videojuegos; estética; diseño; línea gráfica; tecnología.

Sumario. 1. Introducción. 1.1. Justificación. 2. Marco Teórico y Análisis Literario. 2.1 Revisión literaria de la historia y evolución de videojuegos. 2.2. Los videojuegos, su estética y su relación con aspectos tecnológicos y la industria del entretenimiento. 2.3. Evolución de los videojuegos y su influencia en la educación y medios audiovisuales. 2.4. Importancia de los personajes en la evolución de los videojuegos como elemento creativo principal. 2.5. La línea gráfica y su importancia. 3. Enfoque Metodológico y recolección de datos. 4. Análisis de datos. 5. Discusión Resultados. 5.1. Presentación y Discusión de Resultados. 5.2. Presentación resultados sobre el análisis de la línea gráfica en videojuegos. 5.3. Análisis evolutivo de características gráficas en Super Mario Bros de Nintendo. 5.4. Evolución de características gráficas en SONY Resident Evil. 5.5. Características y efecto de diseño de los personajes. 6. Conclusiones.

Como citar: Solórzano, N.; Moscoso, S. & Elizalde, E. (2019). Evolución de Videojuegos y su Línea Gráfica _un enfoque entre la Estética y la Tecnología_. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 125-145.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/548>

Nayeth Solórzano Alcivar

Escuela Superior
Politécnica del Litoral
Guayaquil, Ecuador
nsolorza@espol.edu.ec

Stephanie Moscoso Poveda

Escuela Superior
Politécnica del Litoral
Guayaquil, Ecuador
smoscoso@espol.edu.ec

Elizabeth Elizalde Ríos

Escuela Superior
Politécnica del Litoral
Guayaquil, Ecuador
eselizal@espol.edu.ec

Enviado: 07/05/2019

Aceptado: 06/05/2019

Publicado: 29/07/2019

1. Introducción

La línea gráfica de los personajes diseñados como protagonistas para los videojuegos, por generaciones, ha ido evolucionando en una aparente relación con el desarrollo tecnológico, tanto a nivel de hardware como de software (Belli & López Raventós, 2008). Por ejemplo, las evolutivas innovaciones de facilidades en la fabricación de consolas de juego, que derivaron hasta llegar a la creación de dispositivos móviles de uso múltiple (Belli & López Raventós, 2008; Dillon, 2016). Así como también el caso de los celulares, que soportan la ejecución de juegos incluyendo en la actualidad hasta imágenes en 3D y realidad aumentada. Por tanto, se evidencia que las investigaciones sobre temas de evolución de videojuegos se han desarrollado desde un punto de vista mayormente tecnológico (Belli & López Raventós, 2008; Planells de la Maza, 2010), dejando de un lado el estudio del diseño gráfico y otros aspectos estéticos que se representan en sus mundos virtuales. Existe también escasa literatura que plantee la evolución digital de los personajes en videojuegos y la importancia que puede tener su aspecto estético en la adopción de dichos juegos.

Al analizar el éxito de los videojuegos y lo que le otorgan su actual atractivo, no se puede ignorar el factor gráfico y audiovisual (Sánchez, Alfageme, & Serrano, 2010), siendo este uno de los motivos fundamentales de su popularidad. La buena calidad de los gráficos y variados

efectos del diseño, así como la estética utilizada para los personajes, es lo que hace llegar al público un producto atractivo y con potencial de éxito (Vida & Hernández, 2005). Desde hace décadas se sostiene que el diseño se convierte en la esencia de algo, al contener todo lo que busca representar una empresa sobre sus productos (Wong, 1993), criterio que aún se mantiene vigente.

En la actualidad, a los videojuegos ya no se los puede considerar solo como objeto más de entretenimiento, o algo superficial que se puede extinguir con los cambios de los gustos del individuo en el tiempo (García & Gértrudix, 2006). Estos han permanecido arraigados en la sociedad debido a su constante evolución y transformación, paralela a los intereses cambiantes de las personas, considerando las experiencias y sensaciones que genere en el jugador (Sánchez et al., 2010). Los tipos de juegos son tan moldeables que se han involucrado en variadas categorías y se han añadido a su repertorio a lo largo de los años. Por ejemplo, se puede identificar mucha literatura acerca de cómo se han desarrollado juegos relacionados con el deporte, lucha y acción, historia, agilidad mental, música y hasta en educación (Belli & López Raventós, 2008), tanto en razonamiento lógico, idiomas, ciencias naturales, matemáticas, entre otras disciplinas. Sin embargo, encontramos muy poca evidencia de investigaciones realizadas sobre el efecto en los jugadores de su aspecto estético, ya sea a nivel social, personal o psicológico. Por otro lado, existen

estudios que muestran la gran acogida de los videojuegos en jóvenes y niños, ya sea como entretenimiento personal, hasta como ayuda educativa (Sánchez et al., 2010), surgiendo la interrogante de ¿el porqué de estos resultados? También, nos preguntamos si ¿es la línea gráfica, es decir, sus colores, diseño, y posibles cambios relacionados con su estética y aspecto visual, lo que atrae psicológicamente a las personas a utilizar un videojuego? Con base en estas interrogantes, el objetivo de esta investigación es realizar un análisis de la evolución de la línea gráfica de los videojuegos más populares de las últimas décadas, tomando en consideración literatura existente y la opinión de jóvenes ecuatorianos como grupos focales en un entorno local. Esto, con el fin de determinar cuáles son los aspectos más relevantes identificados en videojuegos exitosos.

A través de un estudio exploratorio se reconstruye una cronología de los videojuegos, para identificar factores importantes relacionados a aspectos de diseño y otras características vinculantes. Esto nos conduce a responder la pregunta: ¿Cuáles son los aspectos más relevantes en la evolución de la línea gráfica que han tenido los personajes de los videojuegos más populares identificados en nuestro entorno? Se inicia el estudio con el análisis de literatura relevante sobre el tema. Luego, se continúa con el análisis de datos primarios obtenidos de sondeos y entrevistas realizadas a grupos focales de jóvenes que viven en la ciudad de

Guayaquil. Con esta data, se obtienen los primeros hallazgos sobre preferencias y uso de los videojuegos y sus características estéticas para el análisis de resultados.

1.1. Justificación

Estudios existentes sobre videojuegos revelan varios aspectos que han cambiado a través del tiempo. Las capacidades, destrezas y habilidades con que cuentan diferentes personajes de videojuegos, y el establecer objetivos para la resolución del problema presentado en el videojuego como una meta a alcanzar, son algunas de las bases sugeridas para realizar investigación sobre el tema (Sánchez et al., 2010). En base a ello, también conocer cuáles son los aspectos más importantes que considerar, previo a la compra de un videojuego. La experiencia que tiene el usuario con aspectos estéticos a ser revisados, tales como: diseño, colores, formas y texturas depende de las diferentes compañías de videojuegos, ya que cada una de ellas utiliza una línea gráfica diferente. Aunque encontramos literatura acerca de la historia de los videojuegos, y demás temas relacionados a estos, tales como los estudios de Belli and López Raventós (2008) y Dillon (2016), no se ha encontrado información específica acerca de sus personajes su relación con una línea gráfica y la estructura de sus diseños, en el contexto de la historia y temática del videojuego. Especialmente para el análisis de los efectos educativos en niños y jóvenes, enlazados con un contexto social, histórico o cultural.

2. Marco Teórico y Análisis Literario

Desde su creación, la popularidad de los videojuegos en la sociedad ha aumentado progresivamente, creando su propio mercado bajo el paraguas de la industria del entretenimiento. Su evolución ha ido mejorando considerablemente, empezando con ilustraciones planas y animaciones en dos dimensiones, máquinas Arcade, consolas sencillas para el hogar, hasta llegar a innovaciones tecnológicas y gráficas con desarrollo de juegos en tres dimensiones, y realidad virtual. Existe literatura, videos, e imágenes que describen la evolución de los videojuegos y su desarrollo en la historia, como por ejemplo, los estudios de nacimiento de videojuegos desde 1952 presentados por Belli and López Raventós (2008) y otros sobre los juegos de aventuras desde 1975 de Planells de la Maza (2010). Estos hacen mayor énfasis en su desarrollo tecnológico. Sin embargo, hay desconocimiento de la evolución de la línea gráfica como factor estético y visual.

2.1 Revisión literaria de la historia y evolución de videojuegos.

Existen argumentos que, desde 1952, indican el desarrollo de un programa considerado como el primer videojuego llamado "Nought and Crosses", también conocido como OXO. Este juego era una versión automatizada del clásico juego en papel tres en raya, que se ejecutaba sobre un computador de esa época (). Durante esa década y entre los años 60 y 70, se continúa con la creación de otros videojuegos adaptables a los ordenadores

de la época, creados en el Instituto de Massachussets, MIT y la universidad de Stanford respectivamente (Belli & López Raventós, 2008).

En 1974, se crea un dispositivo de entretenimiento, utilizando Tubos de Rayos Catódicos (CRT). Este era tan simple que sólo se trataba de un simulador de radar, donde el jugador controlaba un misil, con el objetivo de hacerlo impactar contra el objeto (Dillon, 2016). En esa época, aparentemente carecía de importancia la imagen y el diseño en el desarrollo de videojuegos. Pero, de cualquier manera, se determina a este periodo como el inicio de una nueva era en la industria del entretenimiento.

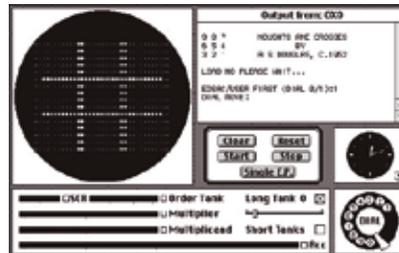


Figura 1. Simulador de juego Nought and Crosses.

Fuente: <https://cutt.ly/Bt1Wj>

En la década de los años 70, aparecen también los juegos arcade; algunos ejemplos de estos primeros juegos son: Spacewar, Computer Space, Space Invaders (ejemplo). En ellos se dio mayor énfasis a aspectos de programación, ya que su objetivo era la rapidez y los reflejos de los jugadores con el fin de atraer a los primeros aficionados. Pero, estas características de los juegos de acción en primera persona

estaban condicionadas por los límites tecnológicos (Belli & López Raventós, 2008). También se identificó una evidente evolución en el diseño físico tanto de las consolas como de las máquinas grandes con diferentes diseños, que eran ubicadas en los establecimientos donde las personas acudían a jugar.



Figura 2. Interfaz de Computer Space.

Fuente: <https://cutt.ly/9tTldQ>

A mediados de los años 80 y 90, se da la popularización de Consolas "Nintendo Entertainment System" (NES), definidas como consolas domésticas de Nintendo, que empezaron a mostrar grandes cambios en el diseño, tanto en personajes, interfases y otros elementos involucrados como parte integral del juego. Se identifica el marcado uso de imágenes definidas como 2D, colores sólidos y brillantes con fondos negros. López Raventós (2016), indica que en este periodo, en ciertas partes del mundo se produjeron polarizaciones sobre el uso de los sistemas de videojuegos, ya un poco más atractivos pero sobre diferentes tecnologías. Mientras Japón apostaba por el uso de consolas domésticas como la Famicom (Family Computer), lanzada por

Nintendo en 1983 y conocida en occidente como NES, en Europa se decantaba el uso de microordenadores como el Commodore 64 o el Spectrum.

Según Belli and López Raventós (2008), en la década de los años 90, se registra un importante salto técnico en las videoconsolas, con la llamada "generación de 16 bits". Aquí se introducen el Super Nintendo Entertainment System "SNES", el Turbografx como la PC Engine de NEC, la CPS Changer de (Capcom) y la Neo Geo (SNK), una consola con características técnicas similares a las de un arcade, pero demasiado costosa para uso en hogares. De cualquier manera, se registró un aumento importante en la cantidad de jugadores, la introducción de nuevas tecnologías como el uso del CD-ROM y cambios significativos en la evolución de tipos y géneros de videojuegos. Gracias a mayores capacidades técnicas disponibles para PC surgen nuevos entornos tridimensionales sobre entornos pre-renderizados en 3D, como el de Alone in the Dark, los producidos en la SNES como Donkey Kong Country y Killer Instinct. En esta era, aparece también el primer juego poligonal de gran éxito conocido como Virtual Racing (), el cual surge como punto de lanza de tecnologías 3D.



Figura 3. Interfaz de Virtual Racing.

Fuente: <https://cutt.ly/ptTlYp>

Se puede dar una mirada al pasado y notar el constante cambio visual respecto a la estética de los gráficos en los videojuegos. Desde el uso de trazos y formas geométricas, el empleo de personajes 2D más complejos, los primeros experimentos de representar un ambiente 3D, al degradar los colores de los píxeles para dar una ilusión de volumen, hasta el descubrimiento y empleo de polígonos para crear la verdadera tercera dimensión digital. Curiosamente, esto surge con el desarrollo del primer modelo tridimensional en 1974, con base en un sencillo modelo matemático creado sobre el boceto de una tetera (). Este modelo, conocido como tetera de Utah, fue ideado por Martin Edward Newell en la Universidad de Utah y se ha convertido en un icono referente de la informática gráfica (López, 2015).



Figura 4. Boceto de la tetera de Utah de Martin Edward Newell.

Fuente: <https://cutt.ly/PtT13m>

En la actualidad, el interés de los desarrolladores de videojuegos está enfocado en dar mayor calidad con una estética de juegos realistas e hiperrealistas, tomando en consideración aspectos como la realidad aumentada y niveles de

accesibilidad en línea. La intención es llegar a los usuarios mediante la conectividad de variados dispositivos al internet para utilizar los juegos. Principalmente, masificando su uso en dispositivos móviles, como teléfonos celulares y tabletas (Lara & Villarreal, 2004).

2.2. Los videojuegos, su estética y su relación con aspectos tecnológicos y la industria del entretenimiento

La industria tecnológica y la de los videojuegos van unidas desde su creación. Esto, con el fin de demostrar la capacidad que tenían las computadoras en la innovación de la tecnología. Se menciona, además, la evolución de la industria de los videojuegos en consolas, su impacto en el mundo del entretenimiento y su valor global. También, se sostiene que la industria de los videojuegos ha estado directamente ligada a la innovación tecnológica. Las industrias tecnológicas de electrónica siempre han impulsado la innovación en este ámbito. Por ejemplo, Compañías de semiconductores como Fairchild y National Semi-Conductor, pensaron que las consolas de videojuegos eran perfectas para su nueva tecnología, por lo que tuvieron un gran efecto en el impulso de la producción de videojuegos (Johns, 2005).

Se sostiene que entre los factores tecnológicos que han contribuido a que los videojuegos luzcan estéticamente más atractivos, está el desarrollo progresivo de pantallas con mayor resolución –píxeles por pulgada–, pues esto permite mejorar la

definición y nitidez de sus gráficos. Se han utilizado, por ejemplo, resoluciones VGA (matriz de gráficos de vídeo) y numerosas extensiones ligeramente distintas que aumentan el número de píxeles por pulgada, diseñadas para formatos de pantalla con distintas relaciones de aspecto como 4:3. También, resoluciones HD (alta definición) para formatos de pantalla 16:9. Cada tipo de formato posee dimensiones específicas y paletas de colores manejadas por una gran cantidad de megapíxeles en imágenes entrelazadas transmitidas a alta velocidad, proporcionando mayor calidad y riqueza en la imagen (Bustillos Rojas, 2013).

Otro factor tecnológico muy importante para los jugadores es la latencia, entendida como el tiempo transcurrido entre el instante en que un jugador lleva a cabo una acción, desde el teclado, mouse, o al pulsar un botón táctil; hasta el momento en que se muestra en pantalla (Dávila, Macías, & Lamas, 2017). Dependiendo de los valores del hardware, las pantallas procesan la información como cuadros por segundo proyectados o *frame rate*, gestionando el espacio de color en el monitor y mostrando una imagen atractiva y agradable.

Por otro lado, parte del crecimiento de la industria del videojuego está relacionado con el gigante corporativo Nintendo, quien con la gran aceptación del juego Super Mario Bros, revolucionó esta industria con una consola que revitalizaba a un mercado que caía y obligaba a varias empresas a cerrar. Esta consola llamada NES, junto

con el lanzamiento del popular juego *Super Mario Bros* en 1985, llevaría a Nintendo a posicionarse en el mercado mundial. La NES con apenas 2KB de memoria RAM y un bus de transmisión de datos de 8 bits, permitía una experiencia entretenida para muchos, a pesar de las limitantes propias de la tecnología y la capacidad que podía ser lograda en esa época. Con el paso de los años, se desarrollaron varias consolas que soportaban los avances de los juegos de *Super Mario Bros* hasta llegar al Nintendo 3Ds. Con este modelo, se aprecia una gran fluidez en cuanto a la experiencia visual y una completa liberación del formato 2D hacia 3D (Nintendo, 2019).

Desde 1995 se lleva a cabo una convención internacional de videojuegos llamada Electronic Entertainments Expo (E3), donde compañías de videojuegos exponen sus próximos lanzamientos. Para la convención de junio del 2019, ya existe una lista de juegos a presentarse, entre estos esta; Star Wars Jedi: Fallen Order, Battlefield V, FIFA 20, Madden NFL 20 y Los Sims 4. Todos con una estética realista a hiperrealista. Aquí también Nintendo apuesta por el realismo con el lanzamiento de Pokemon Espada y Escudo. Todos estos juegos desarrollados por compañías de alto nivel son llamados juegos AAA, como resultado de las tendencias hacia las que apuntan los jóvenes en la actualidad (Vidaextra, 2019).

A pesar de la atracción por el realismo, se identifica también la popularidad de otros videojuegos con características

de estética retro, como los llamados juegos Indie, creados por individuos y grupos pequeños. Estos empiezan a dar competencia a los juegos AAA, presentando variedad entre realistas y no realistas. Alguno de estos juegos de ellos alejándose de lo realista, han desarrollado una constante estética a lo retro. Muchos optaron por elementos como: pixel art, blanco y negro, imitación de acuarela y dibujo a lápiz, entre otras técnicas. Es el caso de Cuphead (Figura 5. Cuphead estética antigua.), un videojuego con la misma estética que las antiguas películas y cortometrajes de Walt Disney, pero con la facilidad y liberación de movimiento en su formato 2d digital (Moreira, 2017; Pérez-Rufí, 2016).



Figura 5. Cuphead estética antigua.

Fuente: <https://bit.ly/2wKVZGy>

2.3. Evolución de los videojuegos y su influencia en la educación y medios audiovisuales.

Una de las variables de análisis para argumentar la evolución de los videojuegos en los medios audiovisuales es que estos han enseñado que nada nace de manera espontánea. Esto quiere decir que el crecimiento de los videojuegos se produce gracias al avance de la tecnología que va

de la mano con la revolución digital, y que permite realizar investigaciones con el fin de revelar su importancia y cómo éste se introduce en medios culturales, sociales, educativos e industrial. El mismo hecho de que existan varias investigaciones sobre videojuegos y sus efectos es una muestra de su importancia como un tema de discusión. Por ejemplo, el estudio llamado "Game Studies" explica que el conjunto de procesos teóricos de varios investigadores debe ser compartido y llevarse a un fin entre varios, ya que, como una teoría, los videojuegos se necesitan comprender mejor como fenómeno (Navarrete, Gómez, & Pérez, 2014).

Actualmente, los videojuegos son un recurso tecnológico al cual se le está reconociendo su utilidad desde otros puntos de vista, particularmente su uso en las aulas como herramienta de apoyo educativo. Se discute que los videojuegos con una buena planificación, proporcionan situaciones muy creativas que bien conducidas contribuyen o incentivan a la exploración, la investigación y los descubrimientos significativos (Cuello, 2006).

En un estudio de Chuang and Chen (2007), buscaban encontrar mediante la observación y el análisis, las diferencias entre el aprendizaje estandarizado y la aplicación de videojuegos. Ellos lograron identificar en sus resultados la existencia de una gran diferencia entre ambos escenarios. En otros estudios, se sostiene también que los videojuegos utilizados

como juegos didácticos pueden ser de gran apoyo en la educación, ya que su uso por ejemplo, puede influenciar directamente en el aprendizaje de los niños como una forma divertida y fácil de entender (Marín & Martín, 2014; Solorzano, 2006).

El hecho de que los videojuegos como apoyo en el aula, pueden facilitar el rendimiento de aprendizaje de los estudiantes, se demuestra gracias a este tipo de estudios, donde se indica que los videojuegos no solo mejoran los procesos de recuerdo/hecho de los participantes, sino que también promueve las habilidades de resolución de problemas al momento en que el participante reconoce múltiples soluciones para estos. Por ejemplo, el estudio de Chuang and Chen (2007), se enfocó en que los participantes recordaran hechos, definiciones y conceptos clave, logrando al parecer una mejor comprensión de los materiales y conceptos fácticos. En consecuencia, se identifica que los usuarios saben que tienen que memorizar los hechos o conceptos clave, incluso si solo estuvieran jugando un juego.

2.4. Importancia de los personajes en la evolución de los videojuegos como elemento creativo principal.

Los videojuegos poseen una carga simbólica, por lo que se comparan con una obra de arte en la que el público se involucra. Mientras en las artes escénicas el artista desea ser el intérprete, en los videojuegos es el jugador quien es visto como tal. El

artista usa referencias de otros artistas para su obra. El jugador ejecuta acciones planteadas en el juego para desarrollar o avanzar en la trama (Tavinor, 2010). Para esto, se apropia de los modos de juego que le permiten interesarse más por la historia, generando genuina interactividad. Existen videojuegos en tercera persona, que representan a sus jugadores como personajes computarizados, como los casos de *Super Mario Bros* y *Sonic*. En otros videojuegos, en cambio, el modo de juego es en primera persona, en los cuales la vista del jugador es simulada en el visor de la pantalla, interpretando esta acción por medio de extremidades, o parte del torso, que sostienen algún arma; este modelo de juego es popular en *Resident Evil* (Tavinor, 2010).

En la evolución de los videojuegos se ha establecido elementos creativos en base a elementos comunicacionales de esta área. Estos son, el relato; los personajes que habitarán dentro del mismo; y, los géneros o tipos de juegos. Estos elementos darán una orientación y credibilidad al juego. Al inicio, estos elementos eran simplemente acciones cíclicas, después comenzaron a desarrollarse ilustraciones más elaboradas, con diferentes estilos gráficos. Posteriormente, los relatos se convirtieron en parte importante al incorporar animales y objetos, para después crear conflictos dentro de la historia que deberían ser resueltas por un personaje principal del videojuego.

Esto nace con la aparición del ya mencionado *Super Mario Bros* (Figura 6. Interfaz de Super Mario Bros 1.) and *The Legend of Zelda* de 1986 (Figura 7. Versión antigua de). Desde su creación inicial, se pudo analizar que el personaje protagonista era libre de andar por todo el mundo virtual y era él quien hacía que la historia se desarrolle conforme se van ejecutando las acciones dadas por el usuario. Fue el inicio para la idea de crear videojuegos con técnicas tridimensionales de mundo abierto “Open World” (Belli & López Raventós, 2008).



Figura 6. Interfaz de Super Mario Bros 1.

Fuente: <https://cutt.ly/ytT0qx>



Figura 7. Versión antigua de The Legend of Zelda de 1986.

Fuente: <https://cutt.ly/ttT0ss>

Garfias (2010), indica que la inclusión de personaje, para suponer su existencia y darle mayor credibilidad al juego, comenzó a ser considerado como parte importante de la historia del videojuego, aunque ese personaje no narre o cuente nada. Un personaje debería tener carácter y realizar acciones en las que se defina su personalidad en el contexto del videojuego. Estos rasgos son aprovechados por la industria del videojuego para brindar entretenimiento con el personaje, siempre y cuando antes se hubiese realizado un estudio del contexto cultural de esa época. Este autor sostiene que

las historias no podrían realizarse sin personajes, ya que de acuerdo con sus acciones llevan el peso de la trama. Lo importante de un personaje en videojuegos es explotar el carácter visual que el medio ofrece para que en su indumentaria, accesorios y marcas personales se haga referencia al porqué de su personalidad y acciones (Garfias, 2010, p. 168).

También indica, que George Broussard, presidente y creador de videojuegos para 3D REALMS, sostiene que las características claves que deben ser consideradas al diseñar un personaje son: rasgos de personalidad, apariencia, motivaciones, muletillas y el nombre. La combinación de estos elementos deriva en la personalidad.

Volviendo a los años 80s y 90s, con el juego arcade donde nace el primer personaje *Pac-Man* con características de diseño reconocidas. Se refuerza entonces la idea en los diseñadores de realizar

juegos como: *Donkey Kong* (Figura 8) *Sonic* (Figura 9), entre otros que marcaron la historia. Desde ahí se dio paso a que el personaje adquiriera el rol de la estrella en este mundo. Con la incorporación de los personajes se crea entonces la necesidad de adaptarlos a un género. Esto se refiere a clasificar los videojuegos en grupos de géneros, como son: acción, aventura, plataformas, carreras, disparos, juegos de roles, rompecabezas, musicales, entre otros (Garfías, 2010; Latorre, 2011).

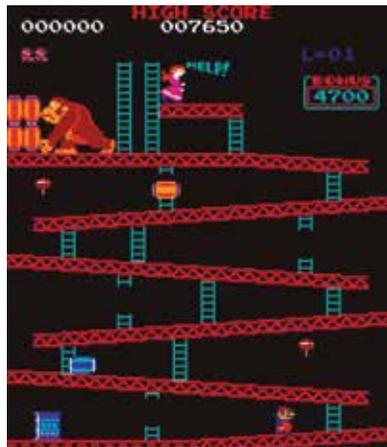


Figura 8. Interfaz de Donkey Kong, 1981.

Fuente: <https://cutt.ly/gtT0xl>



Figura 9. Pantalla inicial del juego Sonic, 1991.

Fuente: <https://cutt.ly/gtT0bD>

2.5. La línea gráfica y su importancia.

Según el Real Academia Española (RAE) el diseño gráfico se lo define como "el proceso previo de configuración mental, prefiguración en la búsqueda de una solución en cualquier campo" Desde las primeras teorías de Wallas, que inician en 1926, el proceso creativo para un buen diseño, se lo debe clasificar de la siguiente manera: la *preparación*, aquí nace la idea del diseño, se definen características que deben ir adaptadas al entorno; la *incubación*, donde se plasman todas las probabilidades del diseño que se va a elaborar, requiere de un nivel de imaginación alta, se usan imágenes y símbolos para llegar a lo que se quiere; la *iluminación*, es donde ya se puede visualizar la idea plasmada de manera clara; y por último, la *verificación*, que es donde se arranca la idea para ver si cumple con el objetivo propuesto (Contreras & Broitman, 2013).

Otro aspecto importante en la línea gráfica es la elección de los colores, pues como indica Castañeda: "Habría que mirar detenidamente la aparición de los colores en las tipologías, entendiendo el papel que desempeña este acorde con la naturaleza comunicativa o decorativa del producto" (2008, p. 3).

Por último, para la línea gráfica de los juegos se debe seguir una guía de construcción de personaje. Estos pueden ser: formular hipótesis de personaje, revisar la hipótesis de personaje, relacionar usuarios entrevistados con variables de comportamiento, identificar patrones de comportamiento, sintetizar características

y metas relevantes, verificar la completitud del elenco, desarrollar narrativas y definir tipos de personajes (Méndez, 2010).

3. Enfoque Metodológico y recolección de datos

Esta investigación realizada a nivel exploratorio permite analizar el tema y dividirlo en apartados para tener una visión más amplia de los detalles que se deben de indagar a profundidad. Por tanto, con un enfoque paradigmático pragmatista se sigue un proceso metodológico donde se aplican estrategias de métodos pluralistas cuyo propósito está en lograr un resultado, mas no en la rigurosidad del método (Creswell, 2013; Solorzano, Sanzogni, & Houghton, 2014). Se empieza la investigación con la construcción de una línea base donde se identifica el problema y formula problemas para determinar un estudio más preciso y poder establecer prioridades sobre el levantamiento de información relevante para el tema. Como parte de las herramientas para la recolección de datos primarios y su posterior análisis sobre algunos temas a nivel cualitativo y otros cuantitativos, se diseñó una encuesta. La encuesta es ejecutada de manera presencial o utilizando medios digitales como Google Forms. La prueba piloto se planificó para realizarse a manera de sondeo a por lo menos 40 jóvenes que residen en la ciudad de Guayaquil. Se busca poder realizar un muestreo para entender con mayor claridad las opiniones y preferencias con respecto al uso los videojuegos más populares en un entorno local.

Parte de la información recaudada se pone en cifras para facilitar su análisis y presentación de resultados iniciales. Se examina porcentajes de jóvenes que les gusta y siguen jugando videojuegos, así como preferencias y opiniones respecto a los aspectos visuales del juego, es decir: estilo gráfico, texturas, colores, renderizado, calidad y personaje. También, se selecciona y analiza para el tipo de empresa de videojuego que complemente la mayoría de las preferencias a ser identificadas.

Utilizando herramientas para métodos cualitativos, se trabajó con 10 entrevistas realizadas a los grupos culturales de personas fanáticas a los videojuegos. Estas entrevistas se llevaron a efecto de manera presencial con jóvenes para los cuales el videojuego forma parte ya de su vida cotidiana. Se busca identificar percepciones y opiniones que personas del medio tienen acerca del tema investigado. Con la data recopilada se realizó el proceso de categorización de códigos abiertos y axial, para posteriormente facilitar la presentación y discusión de los resultados.

4. Análisis de datos

En la tabulación de datos recolectados en un proceso de sondeo realizado a 40 jóvenes y 10 entrevistas, el 80% de la población involucrada corresponden a un rango de edad de entre 18 y 30 años, el 12% es de 9 a 12 y el 8% a mayores a 30. De esta población más del 90% sigue jugando videojuegos actualmente y más del 40% juega de dos a tres videojuegos

activamente. Se preguntó aspectos relacionados con preferencias de uso y características visuales de los juegos para su posterior análisis y discusión de resultados (figuras 10 a 14).

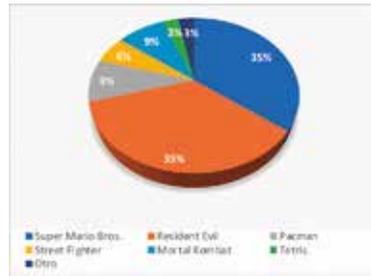


Figura 10. ¿Cuál considera que es el videojuego más popular o conocido en estos tiempos en el Ecuador?

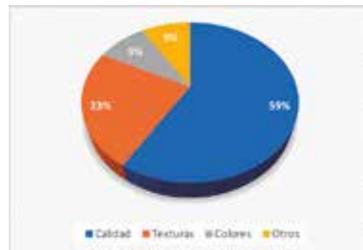


Figura 11. ¿Qué te atrae más visualmente de un videojuego?

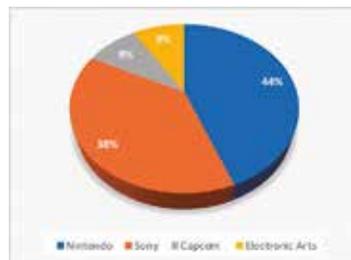


Figura 12. ¿De las siguientes compañías de videojuegos, cual considera presenta mejor estética visual en sus videojuegos?

Con base a las preguntas realizadas, dándoles a los encuestados una lista de los juegos más populares identificados en la historia y evolución de los videojuegos, seleccionaron como los más populares en el medio a *Resident Evil* y *Mario Bros* con el 35% ambos juegos sobre el total (Figura 10), coincidiendo con la popularidad que tienen estos mismos juegos también a nivel internacional, según literatura identificada sobre el tema.

Con respecto a la imagen visual de los juegos, el 59% de los encuestados indica que su preferencia visual está relacionada con la calidad del videojuego (Figura 11). Y, entre las empresas influyentes en la industria, se refleja una preferencia cercana entre SONY con 38% y Nintendo con 44% (Figura 12).

Adicionalmente, se determinó que entre los encuestados que los géneros de videojuegos más populares que utilizan actualmente los usuarios son los de tipo estrategia, educativo y arcade (Figura 13). También se dio a escoger entre videojuegos favoritos pidiendo los ordene según sus preferencias, ubicando a *Super Mario Bros* con el 19% aproximadamente (Figura 14) en el primer lugar. Esto se pudo corroborar ubicando nuevamente a *Super Mario* como uno de los favoritos en la historia, después de seleccionarlo también entre los 2 videojuegos favoritos que más le atraen visualmente con el 35% aproximadamente (Figura 10).

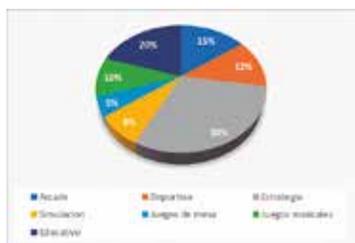


Figura 13. Ordene de mayor a menor, siendo 1 el más alto y 7 el más bajo, que tipo de videojuego le gusta más.



Figura 14. Seleccione 3 videojuegos que le agraden jugar más.

Por otro lado, con base en las entrevistas realizadas, se observa que los usuarios al momento de elegir jugar un videojuego se guían por sus gustos y preferencias personales (Tabla 1). También se evidenció que los aspectos gráficos son muy relevantes para los usuarios al jugar videojuegos. La mayoría destaca su preferencia en el estilo del juego ya sea actual con efectos surrealistas o retro (ejemplos opiniones codificadas en Tabla 2), pero también relaciona su preferencia con el género del videojuego (ejemplos opiniones codificadas en Tabla 1).

Tabla 1. Análisis 1 – Ejemplo opinión preferencias usuarios.

Categoría	Código	Unidad de registro
Gustos del usuario relacionada con géneros	Preferencias de juegos PJ	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mi preferencia con respecto a los videojuegos es arcade. 2. Sí me gustan los juegos de guerra como call of duty 3. Me encantan los videojuegos de Sony, son realistas.

Tabla 2. Análisis 2 – Ejemplo preferencias aspectos visuales.

Categoría	Código	Unidad de registro
Aspectos visuales y gráficos de los videojuegos.	Estilos gráficos del videojuego ACV	<ol style="list-style-type: none"> 1. Busco realismo, una buena historia es importante. 2. Me gusta si tiene un estilo retro, gráficos de 8 y 16 bits. 3. Me encantan los personajes, tienen diferentes comportamientos y vestuarios con aspectos surrealistas.

Por el análisis de las entrevistas, también se pudo determinar que el contenido o trama del videojuego es muy relevante para el usuario, ya que de esta forma se logra interesar por el juego, siendo el contexto de la historia lo que llama su atención, lo que lo cautiva al momento de jugar (ejemplos opiniones codificadas en Tabla 3). Además, se identifica que los personajes favoritos de los usuarios son elegidos por sus gustos personales, aparentemente relacionados con ciertas habilidades del personaje (ejemplos en Tabla 4).

Tabla 3. Análisis 3 -
Ejemplo preferencias contenidos.

Categoría	Código	Unidad de registro
Interés en contexto e historia del videojuego.	Descripción, trama del videojuego. DV	1. Debe haber un buen guionista para la historia 2. Es un asesino que está en el pasado. La historia conecta con los usuarios. 3. Me encanta Mario Bros porque se transporta a varios mundos.

Tabla 4. Análisis 4 -
Ejemplo preferencias personajes.

Categoría	Código	Unidad de registro
Aspectos del personaje	Personalidad y aptitudes del personaje AP	1. Porque es rápido tiene poderes a largo alcance. 2. Mario Bros es muy rápido, muy ágil y veloz sobre todo es interesante como tiene que salvar a la princesa. 3. Mario Bros es mi favorito.

videojuego que atrae más a los usuarios en el medio. Como resultado destacaron los videojuegos de estrategia y arcade. Específicamente, considerando también como referencia la elección de videojuego en la historia y opiniones de jóvenes locales, se tomaron en cuenta las preguntas del enunciado de la Figura 10 y 14. Por las respuestas, se resalta en popularidad respecto a la gama de juegos de Nintendo en Mario Bros, tanto en las opiniones de cuál es el más popular (Figura 10) y en la elección de los videojuegos que les agraden más (Figura 14), se evidenció mayor preferencia por Mario Bros. Esto lleva a analizar si las causas de estos resultados están más relacionadas a aspectos visuales o a su modo de juego.

Abordando el tema de preferencias visuales, de manera general, el 59% de los usuarios locales indican que prefieren la calidad del videojuego como un atractivo de aspectos visual, refiriéndose a la definición de gráficas. Esto se refuerza al observar que el 45% de los encuestados prefieren la estética de Sony, ya que este tiene videojuegos que buscan ser más realistas y con gráficas de mayor calidad en resolución de pixeles y detalles. Sin embargo, su preferencia estuvo muy debatido con los videojuegos de Nintendo. Pero se discute que la razón de uso de Nintendo puede estar también influenciada al ser una institución ya posicionada por sus videojuegos, observándose que los juegos de Nintendo atraen más por su modo de juego que por su estética visual.

5. Discusión y resultados

5.1. Presentación y Discusión de Resultados

Respecto a preferencias en videojuegos, primero se buscó identificar los más populares en el medio, en relación con aquellos identificados en literatura existente sobre su historia, evolución y popularidad hasta la actualidad, reconociéndose a *Super Mario Bros* y *Resident Evil* de manera evidente en ambos casos. Luego se buscó conocer el género de

5.2. Presentación de resultados sobre el análisis de la línea gráfica en videojuegos

Como se indica en sección anterior, los resultados identifican como los videojuegos más populares a Super Mario Bros y Resident Evil. Esta selección da paso a poder desarrollar un análisis más específico, puntualmente sobre la línea gráfica de estos dos videojuegos. Sobre ellos se buscó evaluar si existen cambios realmente notables en dimensiones, trazos y gama cromática. Los dos factores visuales dentro del Diseño Gráfico, identificados como los más relevantes, fueron el color y la calidad. A estos se los tomará como las variables de análisis de la línea gráfica. La variable de calidad se observa que técnicamente están ligadas con el número de píxeles en pantalla y la densidad, medida en píxeles por pulgada (Vázquez, Flores, Hernández, & Meneses, 2017).

Super Mario Bros es un juego producido por la compañía Nintendo que se popularizó en la era de la consola de 8 bits (Figura 15). Mientras que *Resident Evil* fue originalmente lanzado para PlayStation en plataforma desarrollada por SONY (Figura 16), que posteriormente se adaptó a otras plataformas y cuya calidad de procesamiento era 128 bits (Belli & López Raventós, 2008; Iglesias & Blanque, 2011). Esto permite evidenciar la evolución en la calidad de la gráfica en los videojuegos, tanto en trazo como en combinación de colores, luces y sombras y cómo esta combinación de calidad puede influir en preferencias.

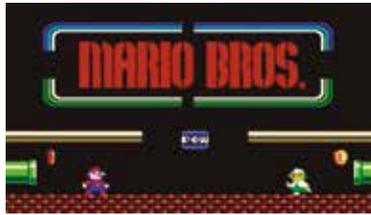


Figura 15. Interfaz de Mario Bros, 2006.

Fuente: <https://bit.ly/2J7WFxM>



Figura 16. Captura del juego Resident Evil, 1998.

Fuente: <https://bit.ly/2H7LW4o>

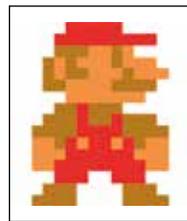
5.3. Análisis evolutivo de características gráficas en Super Mario Bros de Nintendo.

1985. En el primer *Super Mario Bros* empieza con una paleta de colores cálidos, ocre, naranja, café y verde. En cuanto a calidad, se ven utilizados píxeles grandes, sin bordes ni volumen, completamente plano, dado que la resolución de pantalla no permitía estos aspectos (Figura 17a).

1991. Se cambian por completo la paleta a colores fríos, hacen uso del cian y magenta con colores monocromáticos entre azules más bajos y rosados más fuertes. Sobre su calidad, se ven utilizados mayor cantidad de píxeles, lo que genera

un poco de volumen en la composición del personaje, incluyendo bordes y más detalles como zonas de luces y sombras por un mayor uso de colores (Figura 17b).

1996. Se vuelve a cambiar los colores, pero esta vez no tan alejados de los anteriores, cambian el magenta por rojo y el cian por azul, haciendo uso de los colores primarios: rojo, azul y amarillo con un poco de blanco y usan sombras grises. Sobre su calidad, comienza el uso del personaje en tres dimensiones, pero con resultados incipientes, ya que se observan acabados geométricos y con ángulos marcados, pero se rescata la existencia de volumen (Figura 17c).



a) Mario Bros 1985.



b) Mario Bros 1991.



c) Mario Bros 1996.



d) Mario Bros 2007.

Figura 17. Evolución personaje Mario Bros.

2007. El uso de colores base definidos en la estética: rojo, azul y amarillo, que son

colores primarios sin matices comunes, siendo contrastantes a la visión y llegan más rápido a las personas. Estos colores en la respectiva prenda del personaje se vuelven su sello de marca. En su calidad, la resolución en pantalla aumenta, lo que permite usar mucho volumen en la construcción del personaje, se vuelve tridimensional y con muchos detalles en el cabello, variación en el color de ojos. Se puede hasta notar la textura (material) de la ropa que usa, manteniendo el estilo animado que caracteriza al personaje desde sus inicios (Figura 17d).

5.4. Evolución de características graficas en SONY

Resident Evil

1998. Se hace uso de una paleta de colores con tonos fríos, entre una gama monocromática de azules. En cuanto a la calidad, se utiliza un diseño 3D desde sus inicios, pero igualmente geométrico sin muchos detalles, usan sombras para darle volumen al personaje (Figura 17a).

2004. En esta segunda versión, sobre la paleta de colores se observa que el personaje generalmente viste chaquetas oscuras u ocres, lo cual va de la mano con la personalidad de este, la gama de colores da alusión a seriedad, como grises y cafés. En calidad se observa el diseño 3D, con una mejora notable en cantidad de detalles, tanto en la ropa como en la estructura del personaje, por lo que se vuelve más realista (Figura 17b).

2012. En la paleta de colores, prevalecen los tonos ocres y oscuros, como se ha venido dando desde entregas anteriores, para darle una personalidad oscura al personaje. En esta versión la calidad del diseño tridimensional se ve más realista y lleno de detalles, desde cada pliegue de la ropa y el diseño del cabello, hasta en los accesorios como armas, caracterizando al personaje (Figura 18c).



a) Resident Evil 1998.



b) Resident Evil 2004.



c) Resident Evil 2012.

Figura 18. Evolución personaje Resident Evil.

5.5. Características y efecto de diseño de los personajes

Entre los videojuegos populares, existe una tendencia enmarcada en la calidad que permite la resolución y velocidad de proceso de los dispositivos actuales y una estética de juegos realistas e hiperrealistas y en algunos casos de carácter retro. La opción de que los roles y acciones de los personajes, puedan ser escogidas por los jugadores para representarlos virtualmente. Por tanto, según Ramírez (2012), se crea la conexión entre el jugador y el videojuego al realizar las acciones que el jugador efectúa. Dicha conexión puede llegar a ser tan profunda que puede poner en duda los papeles de jugador-personaje, pues se crea una gran inmersión del usuario en el videojuego. Los usuarios, en su rol de jugadores, y de acuerdo con sus gustos personales, la calidad de los personajes o las acciones que representan, escogen los juegos y sus personajes, demostrando así el alto grado de importancia que los usuarios le dan a los personajes de los videojuegos.

6. Conclusiones

En base a la revisión de literatura existente, y a la discusión de resultados sobre el análisis de datos primarios, se examinó la evolución de los videojuegos, identificando y analizando algunos de los más populares. Se identificó que el desarrollo y diseño de los personajes, en cuanto a paleta de colores y calidad de línea gráfica, en cada etapa o fase, está también limitado a los avances tecnológicos de la época en la que se desarrolló y a la consola

a la que pertenecen. Se argumenta que los primeros juegos solo se basaban en ejecutar acciones limitantes de ejes verticales y horizontales, lo que impulsó en sus inicios los juegos espaciales, con el fin de realizar el mayor puntaje y pasar de nivel. Posteriormente, se desarrollaron tramas complejas en las que surgen personajes protagonistas. Estos personajes creados con determinadas características físicas e intelectuales buscan cumplir un cometido dentro de los juegos. Basados en estos aspectos, se impulsa el desarrollo de la imagen y efectos visuales de los personajes protagonistas y otros elementos del videojuego, buscando se acoplen a un ambiente, estética, y funciones diseñadas según el género del juego.

También se observa, cómo en la actualidad los videojuegos, en su mayoría, tienden a enfocarse a una estética de juegos realistas e hiperrealistas. Sin embargo, a pesar de la atracción por el realismo, la nostalgia por la estética los ha llevado tomar elementos del pasado, pero aprovechándolos con las tecnologías actuales. Esto se nos evidencia con el aumento de la popularidad de otros videojuegos como los llamados juegos Indie.

Los jugadores pueden escoger según sus preferencias un personaje protagonista que les permite asumir roles dentro del juego. Esto se relaciona con el grado de importancia que los usuarios le otorgan a los personajes que se crean, así como también al contexto del videojuego, los

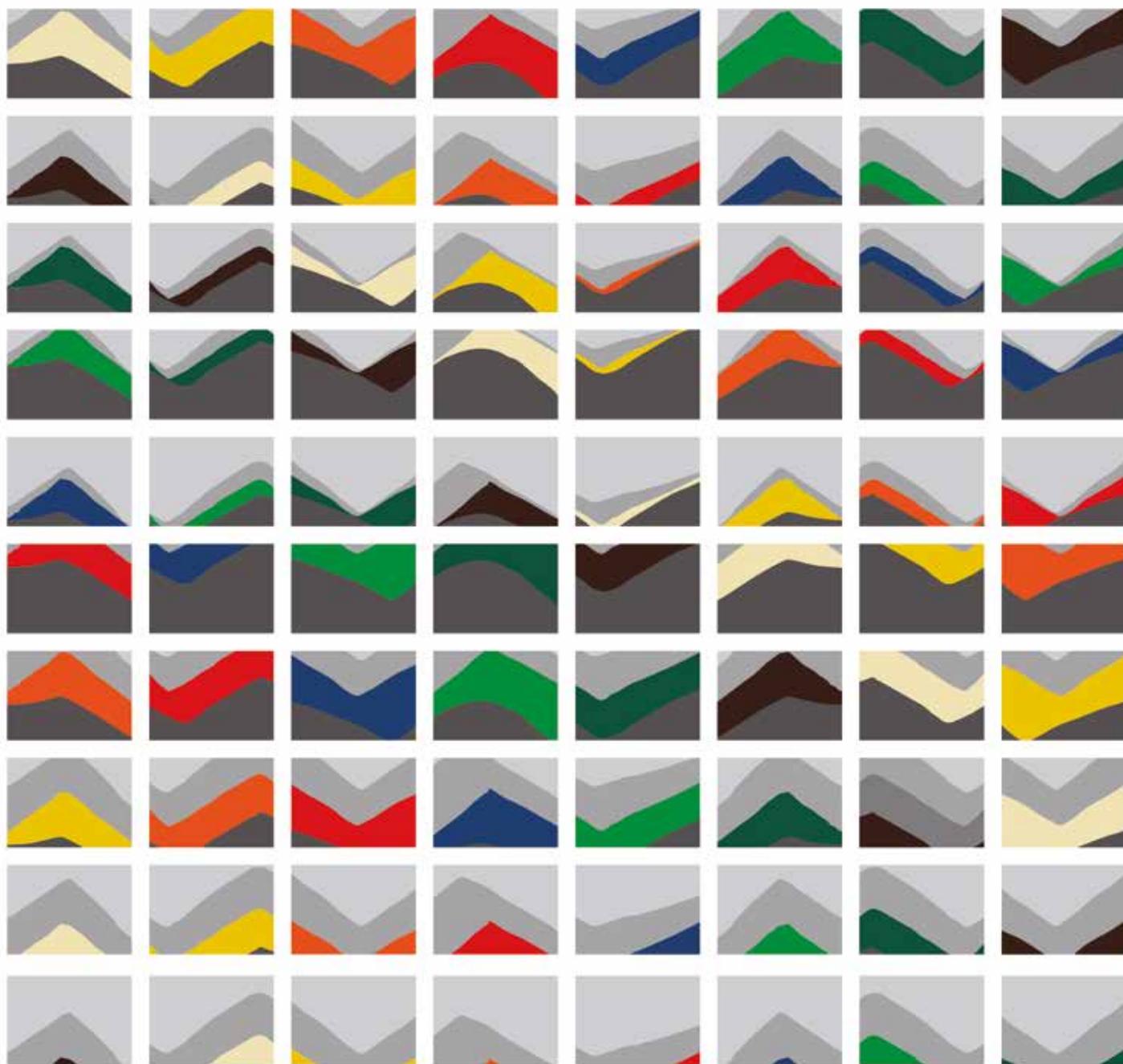
gráficos, su estética y calidad. Basado en estos aspectos, se deduce que el factor de estética visual sí constituye una variable de importancia para los usuarios a la hora de decidir la compra de un videojuego. Sin embargo, como las evaluaciones se realizaron dentro de un grupo reducido de jóvenes, se recomienda ampliar este estudio para afianzar la confirmación de los resultados obtenidos.

7. Reconocimientos

Nuestro agradecimiento a la Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual (FADCOM) de la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), como auspiciante de esta investigación. Un reconocimiento especial a los estudiantes del Semestre II-2018 de la materia Investigación Aplicada al Diseño por su contribución en el levantamiento de información.

Referencias bibliográficas

- Belli, S., & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital: revista de pensamiento e investigación social*, (14), pp. 159-179.
- Bustillos Rojas, B. M. (2013). *Implementación de un circuito cerrado de televisión digital para la empresa telecomunicaciones fulldata*. Quito: Universidad de las Américas, 2013. Retrieved from <http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3499/1/UDLA-EC-TTRT-2013-02%28S%29.pdf>
- Castañeda, M. W. J. (2008). Diseñar con colores. Límites y alcances del recurso para el diseño de información. In Universidad de Palermo (Ed.). Argentina: Facultad de Diseño y Comunicación.
- Chuang, T.Y., & Chen, W.F. (2007). *Effect of computer-based video games on children: An experimental study*. Paper presented at the 2007 First IEEE International Workshop on Digital Game and Intelligent Toy Enhanced Learning (DIGITEL'07).
- Contreras, P. d. P., & Broitman, P. R. (2013). Desafíos Interdisciplinarios en la Formación Universitaria. Una contribución desde la Facultad de Diseño de la Universidad del Desarrollo. *Journal of technology management & innovation*, 8, pp. 90-96.
- Creswell, J. W. (2013). *Qualitative inquiry & research design: Choosing among five approaches*. Los Ángeles, USA: Sage.
- Cuello, A. B. (2006). Los videojuegos. Acceso directo a las nuevas tecnologías. *Revista Comunicación y Pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos*.
- Dávila, J. A. V., Macías, J. V., & Lamas, M. V. (2017). Videojuegos basados en BCI (Interface cerebro computadora): Revisión Sistemática Literaria. *Programación Matemática y Software*, 9 (2), pp. 10-23.
- Dillon, R. (2016). *The golden age of video games: The birth of a multibillion dollar industry*: AK Peters/CRC Press.
- García, F., & Gértrudix, M. (2006). Aplicaciones de los videojuegos de contenido histórico en el aula. *Revista ICONO14 Revista científica de Comunicación y Tecnologías emergentes*, 4 (1), pp. 217-230.
- Garfías, F. J. Á. (2010). La industria del videojuego a través de las consolas. *Revista mexicana de ciencias políticas y sociales*, 52 (209), pp. 161-179.
- Iglesias, A. A., & Blanque, J. (2011). *Desarrollo de videojuegos*. (Doctoral Disertation), Universidad Nacional de Luján Buenos Aires, Argentina. Retrieved from https://tesis.blanque.com.ar/Home_files/Tesis_Alejandro_Adrian_Iglesias.pdf
- Johns, J. (2005). Video games production networks: value capture, power relations and embeddedness. *Journal of Economic Geography*, 6 (2), pp. 151-180.
- Lara, L. H., & Villarreal, J. L. (2004). La realidad aumentada: una tecnología en espera de usuarios. *Revista Digital Universitaria*, 10.
- Latorre, Ó. P. (2011). Géneros de juegos y videojuegos: una aproximación desde diversas perspectivas teóricas. *Comunicació: revista de recerca i d'anàlisi*, pp. 127-146.
- López, R. A. (2015). Estudio de la utilización del medio CGI en el panorama del cortometraje de animación actual.
- López Raventós, C. (2016). El videojuego como herramienta educativa. Posibilidades y problemáticas acerca de los serious games. *Apertura (Guadalajara, Jal.)*, 8 (1).
- Marín, V., & Martín, J. (2014). ¿Podemos utilizar los videojuegos para el desarrollo del currículo de la etapa de infantil. *New approaches in educational research*, 3, pp. 21-27.
- Méndez, M. I. (2010). *El Diseño Gráfico en la creación de personajes para la publicidad*. (Licenciada en Diseño Gráfico con Enfoque Creativo con Especialidad en Publicidad), Universidad de San Carlos de Guatemala, Guatemala. Retrieved from http://biblioteca.usac.edu.gt/tesis/02/02_2567.pdf
- Moreira, J. (2017). *Nuevas jugabilidades y nuevos sentidos en los indie games*. Paper presented at the II Jornadas de Investigación, Facultad de Información y Comunicación, Montevideo, Uruguay.
- Navarrete, C. L., Gómez, P. F. J., & Pérez, R. R. P. (2014). Una aproximación a los paradigmas de la Teoría



“Valores precolombinos.”

Estructuras formales contemporáneas
Serie: Análisis geométrico precolombino

Billy Soto Chávez

Composición: acrílico sobre canvas / 2019
12,7 x 17,8 cm. c/u

Gráfica precolombina. La vigencia del pasado en los procesos de creación visual contemporánea, una visión personal.

Pre-Columbian graphic. The validity of the past in the processes of contemporary visual creation, a personal vision.

Resumen

Este artículo presenta un breve recorrido por diversos criterios en torno a la gráfica precolombina, sus clasificaciones y significados. Además, presenta cuatro visiones diferentes pero vinculadas a un mismo fin, cómo se han abordado los procesos de creación visual contemporánea ligados a conceptos y gráficos precolombinos. Finalmente, se proponen estrategias y metodologías, unas sistemáticas y otras aleatorias en la resolución de una obra plástica que sea reflejo de ese proceso que vincula nuestro legado gráfico y la contemporaneidad.

Palabras claves: Gráfica Precolombina; procesos; geometría; sellos tubulares.

Abstract

This article makes a brief tour of various criteria regarding the pre-Columbian graphics, its classifications, and meanings. It also presents four different visions but linked to the same goal. It also explains how the processes of contemporary visual creation linked to pre-Columbian concepts and graphics have been addressed. Finally, strategies and methodologies are proposed, some of them systematic and others randomness in the resolution of a plastic work that is a reflection of the process that links our graphic legacy and contemporaneity.

Keywords: Pre-Columbian graphics; processes; geometry; tubular seals.

Billy Soto Chávez

Universidad Católica de
Santiago de Guayaquil
Guayaquil, Ecuador
billy.soto@cu.ucsg.edu.ec

Fernanda Sánchez Mosquera

Universidad Católica de
Santiago de Guayaquil
Guayaquil, Ecuador
fernanda.sanchez01@cu.ucsg.edu.ec

Enviado: 13/05/2019

Aceptado: 05/06/2019

Publicado: 29/07/2019

Sumario. 1. Introducción. 2. Contexto. ¿Gráfica Precolombina? 3. La línea precolombina. 4. En la mesa de trabajo. 5. Conclusiones

Como citar: Soto Chávez, B. & Sánchez Mosquera, F. (2019). Gráfica precolombina. La vigencia del pasado en los procesos de creación visual contemporánea, una visión personal. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 147-161.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/555>

1. Introducción

El presente artículo busca, en las tres etapas que lo componen, orientarnos, guiarnos y enseñarnos el camino de la creación visual contemporánea a partir de nuestro legado gráfico precolombino.

En la primera parte se busca ilustrar la Gráfica Precolombina, los criterios que se han generado a partir del estudio de estos objetos y las improntas que generaban. Seguido a esto, se plantea un cuadro clasificatorio de los distintos gráficos precolombinos, que nos permite ver con mayor claridad a que grupo pertenecen estas representaciones gráficas y ayudarnos a decidir el más idóneo, en la búsqueda de nuestras propias creaciones visuales.

En la segunda parte se hace un paneo a cuatro artistas que proponen su visión del abordaje a este legado gráfico y como sus obras han sabido dialogar con la contemporaneidad. Estuardo Maldonado, Carlos Zevallos Menéndez, Peter Mussfeldt y Nadín Ospina, cuatro visiones diferentes y dispares en sus obras como artistas y diseñadores, pero vinculadas por un mismo fin, la intervención de los elementos de culturas precolombinas en sus obras y creaciones. Cuatro propuestas que permiten aproximarnos a sus estrategias de creación visual, por otro lado resulta interesante ver estas cuatro visiones y reflexionar sobre lo audaz que han sido cada uno de estos artistas para

proponer su propio y sólido discurso que encuentran una misma similitud: el pasado precolombino.

En la tercera parte, se expone con detalle los procesos generados por el profesor y artista, Julián Gil. Además se expone parte de sus metodologías y esquemas regulares de creación visual que responden a estrategias matemáticas y simétricas de composición y creación visual. Finalmente, se plantea una visión personal sobre la creación de obras de carácter pictórico a partir del uso de las líneas precolombinas encontradas en los sellos tubulares de la cultura Jama-Coaque.

2. Contexto. ¿Gráfica Precolombina?

Cuando se hace referencia al término *precolombino*, lo primero en que se piensa es en las culturas ancestrales del Ecuador que nos fueron enseñadas en la escuela y repasadas en el colegio. Nombres de culturas como Caranquis, Guangala, Huancavilca, Jama-Coaque, Valdivia y otras saltan a nuestra mente, y nos llevan a recordar nuestro legado histórico. Interesante es saber que estas culturas han sido abordadas por diversos estudios desde algunos puntos de vista: arqueológico, antropológico, histórico y hasta decorativo. Sin embargo, menciona Ballestas (2010, p. 9), desde la óptica del diseño gráfico no se ha abordado el estudio sistemático, salvo algunas aproximaciones aisladas, que analicen la gráfica de estas

culturas contenidas en diversos objetos de barro y que inviten a repensar nuestro legado como herramienta de creación visual contemporánea.

Pero, ¿qué es la gráfica precolombina? Martha Calderón (2017, p.32), emplea dos términos, “arte y diseño precolombino”, para referirse a las gráficas contenidas en elementos precolombinos, y señala lo siguiente: “el diseño precolombino, como representación del espíritu, no sólo es gesto, sino pensamiento hecho dibujo, hecho forma o una manera de “tocar” el pensamiento (..) y que el dibujo precolombino (pictogramas) como lenguaje, signo, símbolos o arquetipos, contienen una gestualidad gráfica inherente a lo humano: líneas y puntos que conforman una geometría del espíritu. Detrás de toda esa gestualidad gráfica es posible ver el sentido comunicativo de ideas, principios y patrones que se repiten”. Nuestros antepasados fueron personas muy visuales y registraban su entorno sobre la superficie de diversos objetos de cerámica que ellos elaboraban, vasijas, compoteras, jarrones, contenedores, hachas, cuentas, figurillas, silbatos, sellos y demás.

Por otro lado, existe una clasificación importante realizada desde hace varias décadas por Ricaurte (1993), quien también emplea el término “diseño” para referirse a las gráficas y que permite comprender los diversos motivos encontrados en los objetos precolombinos (Figura 1).

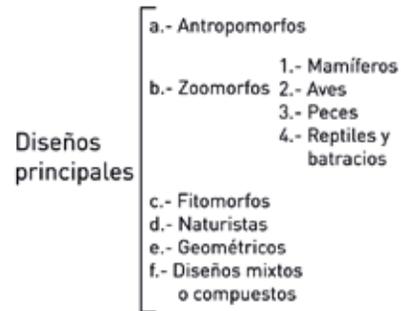


Figura 1. Clasificación de gráficas precolombinas.
Fuente: Ricaurte, *Diseños prehispánicos del Ecuador*.

La clasificación propuesta por Ricaurte (1993) permite entender el amplio universo gráfico desarrollado por nuestras culturas precolombinas. Señala Gamboa (1994) lo siguiente: “El arte precolombino es muy rico y diverso en sus manifestaciones, obedece a una realidad social, mítica y religiosa (...). Comprende las formas creadas por el hombre americano como fruto de sus preocupaciones vitales o de sus relaciones con las divinidades, el más allá y el culto a sus antepasados” (p. 78).

3. La línea precolombina

En investigaciones realizadas anteriormente por Soto (2011 y 2016), el objeto de estudio fueron los sellos tubulares de la cultura Jama-Coaque y las gráficas contenidas en estos. Se tuvo acceso a la reserva de arqueología del Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo MAAC, de la ciudad de Guayaquil, Ecuador. Este museo posee una colección de 1727 sellos, entre planos, cilíndricos y tubulares, clasificados según

lo planteado anteriormente por Ricaurte (1993). En estudios realizados por Soto en el año 2011, el problema de investigación giraba en torno al diálogo de las gráficas de los sellos y los elementos básicos de la composición visual, posteriormente en la segunda investigación en el año 2016, ya con criterios renovados sobre metodologías de investigación, levantamiento y registro de la información contenida en los sellos, se analizó la relación entre las gráficas, teorías sobre la Gestalt y los elementos básicos de la composición visual. De ambas investigaciones se llegó a la conclusión de que nuestros antepasados eran diestros al momento de representar y esquematizar gráficamente un objeto determinado, además de ser muy talentosos en la construcción de complejas composiciones visuales.

Lo que condujo a la siguiente reflexión y posteriores cuestionamientos. Comprender que las culturas de nuestros antepasados llevaron la creación visual hasta su punto más alto, plasmando creatividad e ingenio compositivo en elementos de barro cocido, esta información se encuentra ahora a la mano, en las reservas de los museos y en las exposiciones permanentes de arte precolombino. Nuestros antepasados desarrollaron un universo amplio de representaciones esquemáticas de animales, personas y flora de su época, resueltos con prolija factura y criterio tal que, desde nuestra perspectiva

contemporánea y con la tecnología actual se pensaría que sería “difícil” de lograr en aquella época y con elementos tan rudimentarios como el barro y utensilios de madera, un resultado tan complejo.

Sin embargo ahí están y es nuestro legado, ahora registrado, levantado y digitalizado (Figura 2). Lo que motivó los siguientes cuestionamientos: ¿qué hacer con tanta información visual?; ¿cómo manejar este legado gráfico heredado a nosotros y cómo utilizarlo con el propósito de llevar esta expresión a nuevas instancias de creación visual contemporánea?; ¿existen procesos o metodologías que nos den una pauta para generar obras que arrastren nuestro legado gráfico? Y, de ser así, ¿cómo implementarlas?

Existen precedentes de artistas que han sabido trabajar estos cuestionamientos y hacer que los resultados visuales –entiéndase escultura, pintura, diseño, arte digital, instalación y otros– reflejen con destreza, tal vez como la de nuestros antepasados, esa mezcla entre “el ayer y el hoy”.

Un referente local en el uso de los grafismos precolombinos es el quiteño Estuardo Maldonado, artista de nuestro tiempo. Menciona Montana (1976) que la obra de Maldonado toma como inspiración la línea precolombina en forma de “S”, esta tiene orígenes lejanos, es un signo que pertenece a una civilización que fue dispersa y sepultada: una especie de jeroglífico preincaico, de cultura Manteña, Valdivia o

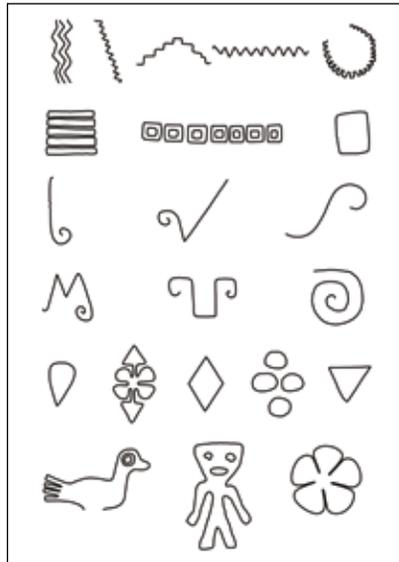


Figura 2. Gráfica precolombina,
sellos tubulares Jama-Coaque.

Fuente: Soto, *Identidad únca. Del barro al vector.*

Esmeraldas del arcaico Ecuador. Asimismo, señala que el trabajo de Maldonado no sólo está centrado en la recreación de obras contemporáneas avocadas a legado gráfico, el trabajo del artista es, ante todo, la "búsqueda de estructuración de la visualidad contemporánea: formas, colores y superficies se colocan en un área de cultura que es de hoy "hic et nunc", y es además, un campo de intervención operativa y crítica de un artista, que tiende a poner en discusión y superar la actual caótica instrumentalidad de la comunicación visual" (Maldonado, 1976).

La obra de Maldonado nos plantea un salto a lo esquemático, a lo regular del gráfico precolombino, y esto se hace evidente en sus estructuras modulares, obras de carácter geométrico lineal que plantean diversas lecturas. Señala Montana (1976) de nuevo: "El movimiento de la estructura aumenta la especularidad ambiental que obra en función de "disturbio" óptico (Figuras 3 y 4). Evidentemente entre el movimiento de la estructura y el impacto especular de la superficie hay un enlace calculado, una medida de la cual no se puede prescindir. Un intervalo mayor se debe a una extraña reflectividad"

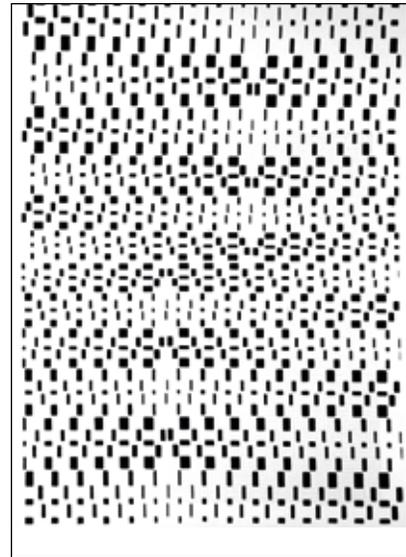


Figura 3. Estructura Modular No.2 0 1975 - acero
inox-color. Fuente: Fundación Estuardo Maldonado,
<http://fundacionemaldonado.blogspot.com/2011/01/>

Maldonado, en la creación de estas obras, planteaba diversas estructuras modulares, controlando “el límite y la posibilidad del impacto visual, obteniendo un resultado de particular estética” (Montana, 1976).

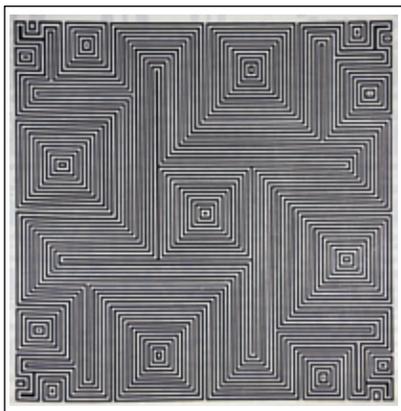


Figura 4. Estructura Modular, acrílico sobre tela.
Fuente: Fundación Estuardo Maldonado,
<http://fundacionemaldonado.blogspot.com/2011/01/>

El Arqueólogo guayaquileño Carlos Zevallos Menéndez, en sus investigaciones realizadas en octubre de 1931, encontró en la isla Puná (Ecuador) edificaciones construidas por los Huancavilcas, y además orfebrería de altísima calidad en las orillas del río Guayas. Estos hallazgos inspiraron a Zevallos Menéndez a realizar dibujos en tinta china, que se trataban de estilizaciones de carácter zoomórfico y geométrico (Figura 5), bautizados con el nombre de “Arte Decorativo Precolombino de la isla Puná”. Diseños precolombinos que fueron expuestos

como parte de la primera exposición de la Sociedad Promotora de Bellas Artes “Alere Flammam”.

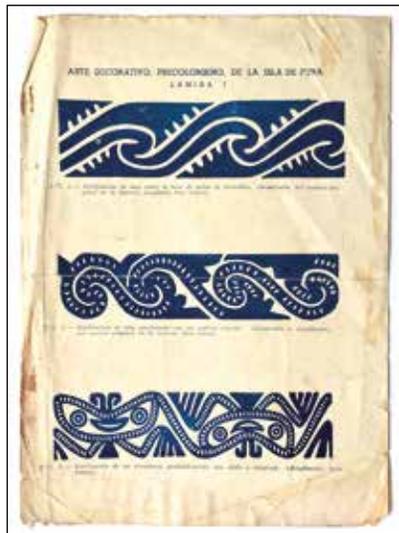


Figura 5. Carlos Zevallos Menéndez, 1931, “Arte Decorativo, Precolombino de la isla Puná”, Lámina I. Catálogo de la exposición de la Sociedad Promotora “Alere Flammam”.
Fuente: Colección Billy Soto Chávez

La producción gráfica de Zevallos Menéndez nos da un indicio de la importancia que tuvieron las gráficas precolombinas en el desarrollo de su obra, donde retomaba los diseños encontrados en la isla Puná para proponerlos sobre nuevos soportes como metal, cerámica, etc. En la segunda muestra de Alere Flammam, los medios de la época elogian el trabajo de Zevallos, exaltando su labor creadora señalando lo siguiente: Zevallos Menéndez pretende hacer del arte decorativo Puna, una escuela creadora, y los amantes de lo genuino, de lo propio, estamos

sinceramente complacidos por el éxito de esta exposición, que ha marcado un gran paso hacia el desenvolvimiento artístico de Guayaquil (Álvarez, 2003, p. 47).

En esta misma línea, y bajo la premisa de entender los ejemplos de creación gráfica contemporánea a partir del estudio (o, como en este caso, inspiración) de nuestra herencia precolombina, se encuentra el diseñador y artista de origen alemán Peter Mussfeldt. Señala Cifuentes (2017, p. 12), que “la riqueza morfológica casi abstracta y minimalista de los motivos del arte precolombino ha servido de fuente de inspiración para Mussfeldt. Se destacan así el mínimo trazo o el valor de lo geométrico como elemento constitutivo para elaborar limpiamente una figura”. También Valencia (2014, p. 26) señalaba que Mussfeldt considera a nuestra herencia gráfica como “el vector del arte precolombino por su dimensión abstracta, cifrada en trazos o figuras elementales conectadas a una representación esencial del mundo”.

La serie *Pájaros* (Figura 6), realizada por Mussfeldt durante los años setenta son reflejo directo del repensar nuestro legado gráfico, con composiciones lineales que nos evocan directamente a los diseños encontrados en los elementos precolombinos. “Su fascinación por lo precolombino puede relacionársela al interés del artista europeo moderno por lo “primitivo” en la búsqueda de nuevas formulaciones estéticas en una actitud de innovación y experimentación de creadores de los años veinte y treinta” (Valencia, 2014, p. 5).



Figura 6. Serie *Pájaros*. Peter Mussfeldt.
Fuente: <https://www.talenthouse.com/item/855193/053ce82c>

Finalmente, la obra del artista colombiano Nadín Ospina es un claro ejemplo de cómo abordar el arte precolombino y proponer reflexiones en torno a la creación visual en la

contemporaneidad. Ospina es un artista pop, reconocido principalmente por elaborar figuras basadas en el arte precolombino con personajes de la cultura popular norteamericana, en este caso un Mickey Mouse. Señala Arias (2018) que el artista realiza una apropiación de una escultura precolombina mesoamericana conocida como *Chac Mool*, (Figura 7), y propone una estatua tallada en piedra de color gris, corrugada, con características

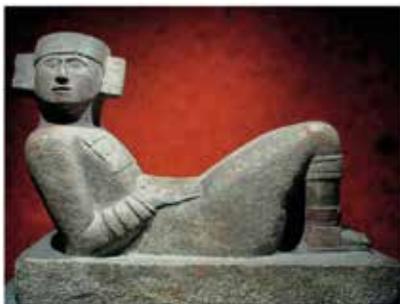


Figura 7. Imagen 2. Maya, Chac Mool. Fotografía: Luis Alberto Melograna. Fuente: <http://www.flickr.com/photos/lecuna/1803450903/>

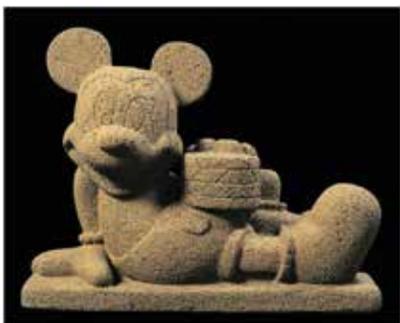


Figura 8. Imagen 1. Nadín Ospina (1999). Chac Mool III. Piedra tallada, 47 x 59 x 27 cm. Serie de 4. Colección particular, Bogotá, Colombia. L. C. Imagen cortesía del artista.

antropomórficas y zoomórficas. Además, señala Arias que Ospina maneja la intertextualidad al apelar a la técnica artesanal al tallar en piedra al Mickey (Figura 8), recreando también la misma posición corporal de la escultura referenciada.

4. En la mesa de trabajo.

Como autor de este estudio, y desde mi punto de vista como diseñador y artista, describo en este artículo el amplio camino trazado para emplear las gráficas precolombinas en aras de la creación contemporánea. Los primeros procesos buscaban siempre alejarse de la estrategia de la inmediatez, tomar la gráfica y plasmarla sin alteración alguna sobre otro soporte. Considero no viable ese proceso, por lo señalado anteriormente. A nuestros antepasados les tomó muchos años llegar a un nivel muy alto de esquematización, lo que tenemos en nuestras manos es la máxima expresión visual a la que llegaron, y pienso que como creadores visuales, el desafío está en buscar estrategias que lleven esa expresión a nuevas instancias.

En el camino surgieron criterios como los grupos de simetría, la reticulación, la estructuración de patrones, celdas, módulos y supermódulos, criterios que se convirtieron en herramientas determinantes en los procesos de creación gráfica realizados hasta ahora. Posteriormente los movimientos de simetría sirvieron de plataforma para, entre

aciertos compositivos y errores, que se volvieron finalmente procesos válidos, surja la creación de obras de corte geométrico abstracto. De todo ello, emerge la pregunta acerca de ¿cómo construir un puente entre ambos mundos, entre lo estructurado de la gráfica precolombina y la creación visual contemporánea? Para esta labor fue necesario revisar la obra del artista y profesor Julián Gil, representante del arte concreto español. Señala Guerrero: “Sus obras emergen a partir de las estructuras peculiares del soporte empleado, que le sirven para organizar la superficie del cuadro, tendiendo a una economía de formas y tonos de color próximos al minimalismo” (2014). Arte Informado. Julián Gil. Artista, Comisario.

Los procesos generados por el profesor Julián Gil son muy amplios y sus obras, catalogadas y clasificadas por series, responden a una estructura esquemática y matemática muy precisa. Cuevas Riaño (2018) explica que ella ha sido la responsable de llevar la producción del artista Julián Gil de lo pictórico a lo procesual, identificando y transcribiendo a lenguaje natural cada estrategia visual realizada. Por citar un ejemplo, menciona que las obras de esa serie *ORT/ESC* (Figura 9 y 10) utilizan una trama que se obtiene por la superposición de la trama *ORTogonal* y la trama *ESCuadra*: está formada por líneas a 0° , 90° y 45° . La construcción las obras del profesor Gil están basadas en un mismo principio constructivo:

1. Dividir el soporte cuadrado por una diagonal descendente que va desde el vértice superior izquierdo del cuadrado al vértice inferior derecho (45°). Esta línea pertenece a la estructura *ESCuadra*.
2. A cada una de las mitades obtenidas aplicarle una traza de la trama *ORTogonal*, de forma que ambas sean perpendiculares entre sí.
3. Utilizar combinaciones de 4 tonos para completar la obra.



Figura 9. ORT. / ESC. 300 A. Acrílico sobre tela 120x120 cm. Fuente: http://www.juliangil.eu/catalogo_06-1.htm. Cuevas Riaño (2018).

Menciona Cuevas Riaño (2018) que los orígenes de las trazas son diferentes según sean las líneas que se van a trazar. Para las líneas verticales y diagonales,

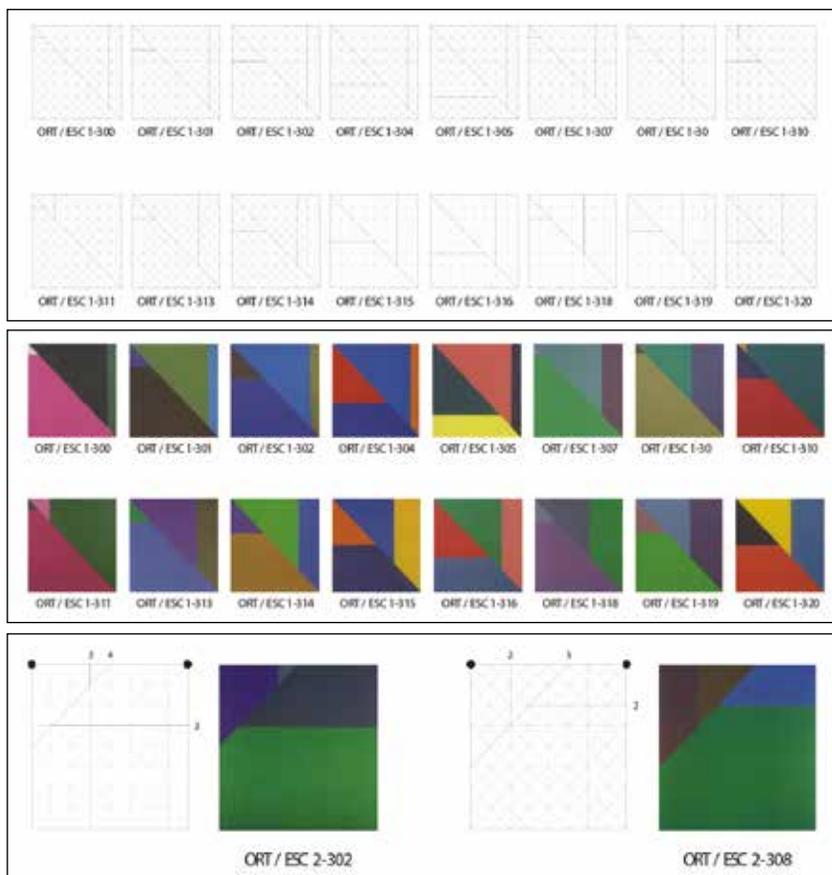


Figura 9. ORT. / ESC. 300 A.

Fuente: http://www.juliangil.eu/catalogo_06-1.htm
Cuevas Riaño (2018).

se utiliza como punto de partida el vértice superior izquierdo del cuadrado. Para las líneas horizontales, se utiliza el vértice superior derecho. Gracias a estas combinaciones, estructuras y procesos la obra del profesor Gil adquiere, desde el ámbito metodológico, una gran pauta

para abordar las gráficas precolombinas desde un nuevo punto de vista.

El interés que ha permanecido desde que la investigación realizada por Soto comenzó en el año 2011 se centra en las líneas continuas de las gráficas precolombinas. En los sellos tubulares geométricos de la Cultura Jama-Coaque, encontramos infinidad

de combinaciones de elementos y contornos básicos: cuadrado, triángulo, línea, línea escalonada, espiral, curva, también direcciones visuales, la diagonal, horizontal y vertical, círculo, rombo, etc.

En el desarrollo de la serie de Soto (2018), *Valores Precolombinos*, se vinculan algunos de los procesos anteriormente descritos. El interés del presente artículo es referir los pasos seguidos hasta conseguir la obra final como práctica que vincule el estudio de la gráfica precolombina y la creación contemporánea. Son los siguientes:

(a) Se extraen líneas de un sello geométrico cuya característica principal es la superficie surcada de líneas verticales en zigzag. Por medio de fotografías o entintando la superficie y generando una impronta sobre un soporte como papel o tela, se extrae el registro gráfico del sello, este registro se lo lleva al plano vectorial respetando cada irregularidad conseguida.

(b) Aquí es determinante respetar la impronta realizada ya que esa irregularidad genera tramas, esquemas, formas y diseños muy ricos en su carga visual. Posteriormente se propone extraer grupos de líneas en intervalos de grupos de tres o de cinco, o de más líneas.

(c) Las decisiones tanto de elección como compositivas están estrechamente ligadas a los resultados que el creador busca, es parte de la "prueba-error". La disposición de las líneas seleccionadas

cambia a horizontal, esto permite una mejor interacción con los movimientos de simetría, es en este punto donde las nuevas propuestas emergen.

(d) Cada línea tiene la posibilidad de rotar, trasladarse, repetirse, multiplicarse, superponerse, alinearse hacia la derecha o hacia la izquierda, agruparse nuevamente, etc. Este ejercicio de diseño y creación da pie a propuestas frescas de lenguaje visual, y los resultados gráficos son admirables.

De la construcción gráfica obtenida se extrae un fragmento; la elección de este fragmento es aleatoria, la forma que persigue esta selección puede variar: cuadrada, circular, ovoide, y demás. Para la creación de la obra *Valores Precolombinos* la selección fue circular (e), esta selección se la extrae del grupo general de líneas, generando una figura circular compuesta de varios fragmentos de la agrupación de líneas. Finalmente se plantea una paleta cromática basada en los colores utilizados por nuestros antepasados. Como se menciona en la investigación realizada por Soto (2016), los colores utilizados son el rojo, negro, amarillo, crema, azul, blanco, verde, verde azulado y se adiciona el color naranja como propuesta del autor. Se pinta cada sección de un color de la lista mencionada, así mismo la aplicación del color no sigue un esquema regular como los planteados por el profesor Julián Gil, aquí se plantea un equilibrio compositivo en el uso del color, teniendo las áreas más amplias tanto en la parte superior como

Pensar que la cultura precolombina no pierde vigencia y que conforme surgen nuevas propuestas que evoquen ese pasado, mas entenderemos lo pertinente que resulta crear a partir del análisis de estos gráficos.

Referencias Bibliográficas:

- Álvarez, L. (2003). *Umbral del Arte en el Ecuador. Una mirada a los procesos de modernización estética*. Guayaquil, Ecuador: Museo Antropológico y de Arte Contemporáneo.
- Arias, A. (2018). Mickey Mouse como símbolo de resistencia contra la contaminación cultural: una aproximación a la obra Chac Mool III de Nadín Ospina. *Calle 14*, N. 11.
- Ballestas, L. H. (2010). Las formas esquemáticas del diseño precolombino de Colombia: relaciones formales y conceptuales de la gráfica en el contexto cultural colombiano. Tesis Doctoral. 343. Madrid, España.
- Calderón, M. (2017). *Reflexión en torno a la obra de Antonio*. Bogotá: Universidad Jorge Tadeo Lozano. Departamento de Humanidades
- Cifuentes, M. A. (2017). Entre-espacios en la serie "Soles" de Peter Mussfeldt. *Index, revista de arte contemporáneo*, n. 00, pp. 8-22.
- Cuevas, M. (2018). Julián Gil. Serie ORT + ESC. Documento Explicativo, Julian Gil, Madrid. Recuperado de http://www.juliangil.eu/catalogo_06.htm
- Cummins, T. (1996). *Arte prehispánico del Ecuador. Huellas del pasado. Los sellos de Jama-Coaque. Vol. 1*. Guayaquil, Ecuador: Banco Central del Ecuador.
- Fundación Estuardo Maldonado (1976). Recuperado de <http://fundacionemaldonado.blogspot.com/2011/01/>
- Gamboa, P. (1994). *Arte precolombino, arte moderno y arte latinoamericano*. Bogotá, Colombia: Universidad Nacional de Colombia.
- Guerrero, C. (2014). *ArteInformado*. Recuperado de <https://www.arteinformado.com/guia/f/julian-gil-2204>
- Montana, G. (1976). *Fundación Estuardo Maldonado*. Recuperado de <http://fundacionemaldonado.blogspot.com/2011/01/>
- Prada, M. C. (2017). *Reflexión en torno a la obra de Antonio Grass. Una propuesta pedagógica para el estudio de las culturas indígenas en la educación artística*. Bogotá, Colombia: Universidad Jorge Tadeo Lozano.
- Ricarte, L. (1993). *Diseños prehispánicos del Ecuador*. Quito, Ecuador: Gráficas San Pablo Cia Ltda.
- Soto, B. (2016). *Identidad única. Del barro al vector. Una aproximación a la gráfica precolombina de los sellos Jama-Coaque. Vol. 1*. Guayaquil, Ecuador: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.
- Soto, B. (2011). *Estudio de sellos prehispánicos inéditos para la aplicación en el diseño gráfico contemporáneo*. Guayaquil, Ecuador: Escuela Superior Politécnica del Litoral.
- Valencia, L. (2014). *Soles de mussfeldt. viaje al círculo de fuego*. Quito, Ecuador: La Caracola Editores.

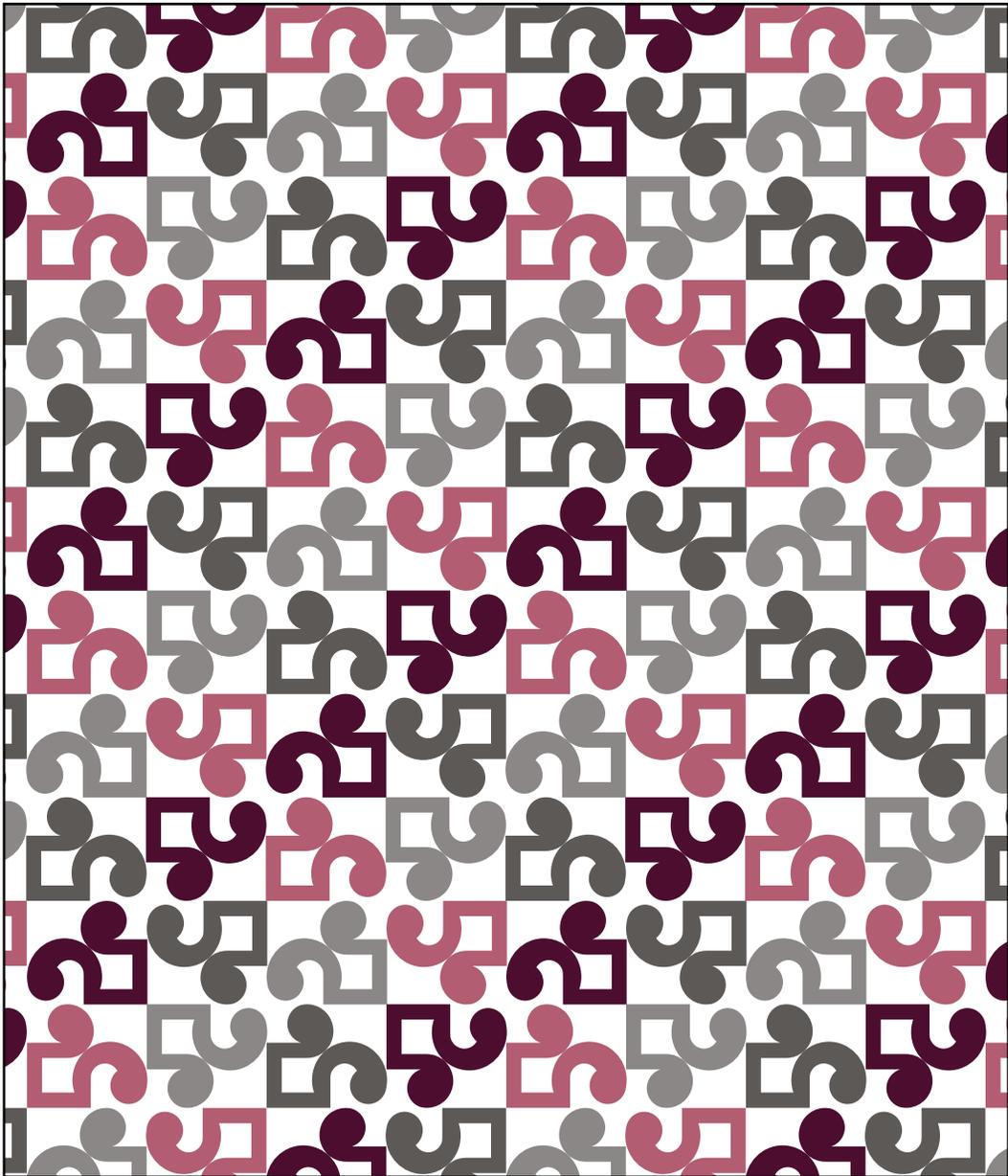
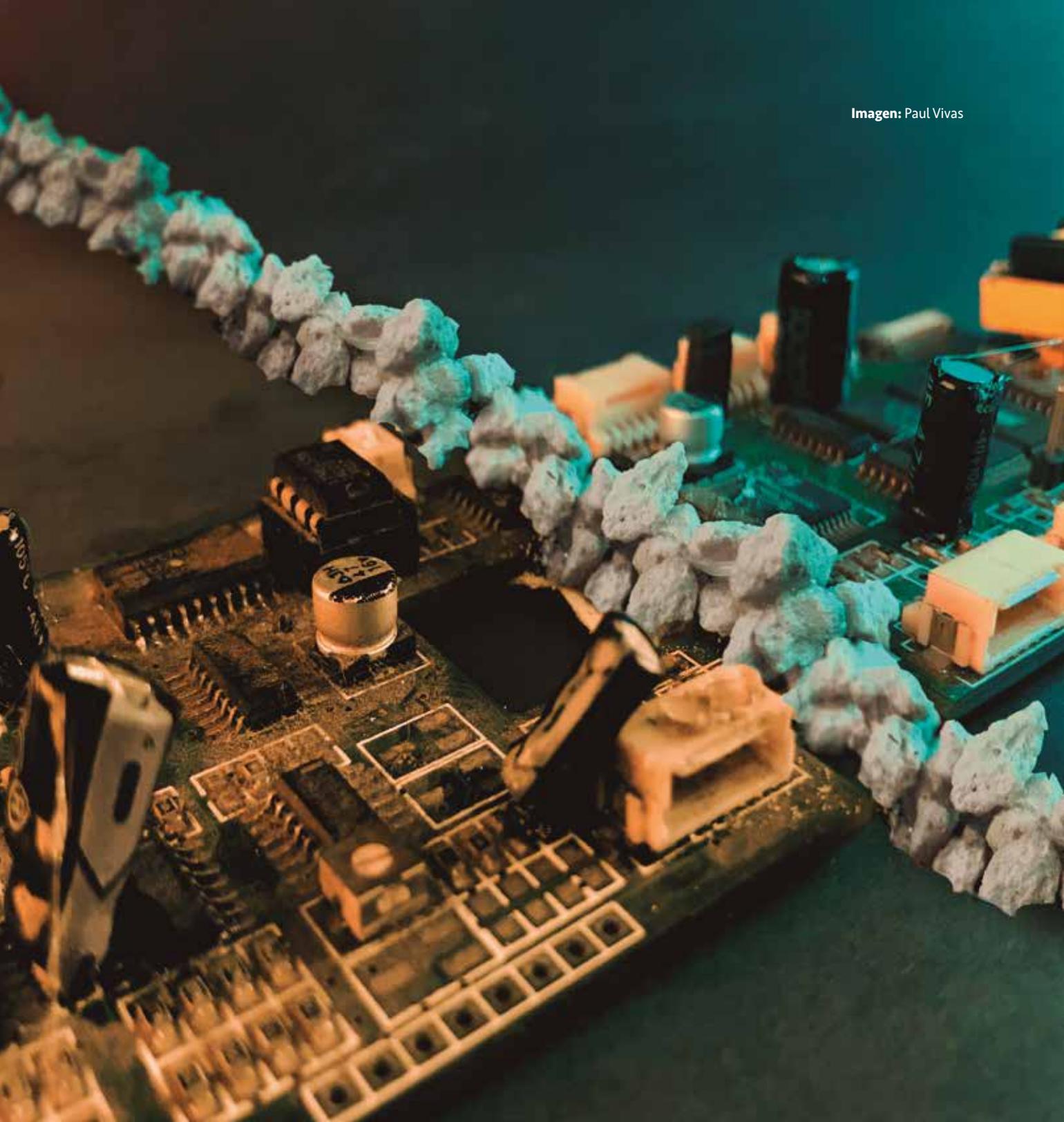


Imagen: Adriana Molina

Imagen: Paul Vivas



Las tecnologías audiovisuales digitales como facilitadoras para documentar juntos el fenómeno migratorio en Yucatán, México.

Digital audiovisual technologies as facilitators to document together the migration phenomenon in Yucatan, Mexico.

Resumen

En este artículo reflexionamos sobre un proceso de investigación social en el que empleamos tecnologías audiovisuales digitales para producir un documental sobre el fenómeno de la migración del Sur de Yucatán a los Estados Unidos. Partimos de una vocación intercultural para propiciar una realización en coautoría entre investigadores y personas que nos brindan su experiencia migratoria, facilitada por el potencial heurístico y creativo, así como por la accesibilidad, la modularidad y la transcodificación cultural que permiten las actuales tecnologías digitales en el registro y tratamiento audiovisual. Proponemos que estas nuevas escrituras audiovisuales comunican conocimiento al transferir emociones y pensamientos a diversos públicos.

Palabras clave : Documental; migración; interculturalidad; investigación social; tecnologías digitales.

Abstract

In this article, we reflect on a social research process in which we use digital audiovisual technologies to produce a documentary on the phenomenon of migration from the South of the Yucatan to the United States. We start from an intercultural vocation to promote a realization in co-authorship between researchers and people who provide us with their migratory experience, facilitated by the heuristic and creative potential, as well as by the accessibility, modularity and cultural transcoding that modern digital technologies allow in the audiovisual record and treatment. We propose that these new audiovisual writings communicate knowledge by transferring emotions and thoughts to diverse audiences.

Keywords: Documentary film; migration; interculturality; social investigation; digital technologies.

Vicente Castellanos Cerdá

U. Autónoma Metropolitana,
Unidad Cuajimalpa
México D.F., México
vcastellanos@gmail.com

Inés Cornejo Portugal

U. Autónoma Metropolitana,
Unidad Cuajimalpa
México D.F., México
icornejo@correo.cua.uam.mx

Enviado: 15/04/2019

Aceptado: 22/05/2019

Publicado: 29/07/2019

Sumario. 1. Antecedentes de la experiencia de investigación. 2. El documental como escritura audiovisual en coautoría. 3. Valores heurísticos que orientan documentar juntos con tecnologías y lógicas digitales. 4. Conclusiones: las tecnologías digitales en la investigación social

Como citar: Castellanos Cerdá, V. & Cornejo Portugal, I. (2019). Las tecnologías audiovisuales digitales como facilitadoras para documentar juntos el fenómeno migratorio en Yucatán, México. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 163-181.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/542>

1. Antecedentes de la experiencia de investigación

Nuestra intención en este trabajo es reflexionar sobre un proceso de investigación interdisciplinaria en el que convergen las ciencias de la comunicación, la sociología y la antropología, con el objetivo de construir un producto comunicativo con el apoyo de tecnologías y lógicas digitales de realización audiovisual. La experiencia parte de la elaboración de una estrategia integral de comunicación sobre el fenómeno migratorio que se da en poblaciones del Sur de Yucatán hacia los Estados Unidos. Trabajamos en los pueblos de Dzan, Oxkutzcab y Xul (ranchería perteneciente también al municipio de Oxkutzcab) por más de una década, un periodo durante el cual hemos logrado desarrollar investigaciones en colaboración con los retornados y sus familias. Los resultados de este periodo han sido diversos porque uno de nuestros objetivos es que los mismos afectados sean los beneficiarios del conocimiento que co-construimos con ellos gracias a instrumentos y medios de colaboración. Nos interesa conocer la realidad de los migrantes retornados en este caso en particular. Si bien reconocemos que la problemática para México y Centroamérica se ha complicado en los últimos años por la pobreza de la región, la oferta real de trabajo en Estados Unidos y las políticas que obstaculizan o apoyan las dinámicas migratorias, lo cierto es que se debe hablar también de

las particularidades de los migrantes. Pensamos que si bien la migración maya tiene explicaciones comunes con otras de la región, es necesarios exponer sus especificidades en nuestro trabajo.

En términos estadísticos, Dzan es una localidad ubicada en la sierra del Puuc al sur del estado de Yucatán, cabecera del municipio del mismo nombre. El lugar está habitado por 5 mil 357 personas, de las cuales 2 mil 638 son hombres y 2 mil 719 son mujeres, según datos del 2018 del Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Se estima que 69.24% de la población mayor de tres años habla lengua maya. Del total de la población, 79.6% de los habitantes están en alguna situación de pobreza. Dzan se encuentra en el quinto lugar a nivel estatal en intensidad migratoria; 121 viviendas, equivalentes a 11% de los hogares, recibieron remesas o tenían familiares en Estados Unidos, entre 2010 y 2015. Por su parte, el municipio de Oxkutzcab al Sur de Yucatán, tiene una población de 31 mil 202 personas, de las cuales 15 mil 32 son hombres y 16 mil 170 son mujeres. Aproximadamente, 60.42 % son hablantes de una lengua indígena. Hay un alto grado de marginación, pues 63% de la población presenta alguna situación de pobreza. Oxkutzcab ocupa el segundo lugar a nivel estatal en intensidad migratoria hacia Estados Unidos, pues más de 15% de los hogares tienen familiares en el país vecino, quienes generan 15.1 millones de pesos en remesas para este municipio.

Dado este contexto de alta migración a los Estados Unidos, uno de los productos de investigación de nuestra estrategia integral de comunicación fue la planeación, realización, circulación y evaluación de un documental audiovisual que titulamos *Historias compartidas. Mayas migrantes* (2014). Es en función de este documental que centramos el debate en dos temas pertinentes: el potencial heurístico del documental en la era digital y su uso como herramienta para la investigación social en co-autoría entre personas que procuran un diálogo horizontal en la búsqueda de explicaciones del fenómeno migratorio a partir de las narrativas de las personas que migran a los Estados Unidos por motivos económicos y que en el proceso de esta experiencia personal y familiar se hace necesario conocer las situaciones que viven relacionadas con la enfermedad, la inseguridad, la delincuencia, el alcohol, el fracaso, y en contraste, con las creencias religiosas, el compromiso familiar, el bienestar y el éxito (Anexo 1).

Las tecnologías audiovisuales digitales han sido para nuestro proceso de investigación una herramienta de interacción con nuestros colegas migrantes y sus familias. Nos han permitido el registro de su presencia corporal, su ambiente social y su cotidianidad, pero sobre todo un encuentro que propicia el diálogo entre investigadores, los migrantes y sus familias quienes viven las particularidades de esta situación. Audios, fotografías e imágenes en movimiento son evidencias de investigación que se

complementan con apuntes, diarios de campo y discusiones registradas *in situ*. En lo referente al documental *Historias compartidas. Mayas migrantes*, grabamos las entrevistas de once personas de los poblados mencionados en el marco de un hilo conductor de decisión de la partida, la llegada, la estancia en Estados Unidos, las relaciones con la familia, el retorno y el presente. La confianza que hemos construido en estos años nos permitió tener conversaciones en la que las emociones de felicidad y tristeza acompañan a un discurso argumentativo que explica los motivos de pobreza y condición social por los cuales se ven obligadas a irse “allá lejos”¹.

2. El documental como escritura audiovisual en coautoría

La accesibilidad a los equipos digitales no sólo facilita el proceso de producción y las rutinas profesionales para generar imágenes de calidad en forma y contenido, sino también de pensarlas en función de nuestros objetivos de investigación. Consideramos que son herramientas de escritura audiovisual que acompañan hallazgos de conocimiento a lo largo de un proceso de investigación de carácter social. Entendemos como escritura audiovisual a la articulación de elementos signícos visuales y sonoros en un mensaje que se construye gracias a ciertas convenciones espaciales y temporales, tanto en simultaneidad como en secuencia, en

1 El documental se encuentra disponible en: http://hermes.cua.uam.mx/Producciones_DCCD/mayasmigrantes

contextos de enunciación dinámicos en los que las personas interactúan para intercambiar interpretaciones, ideas y emociones sobre su entorno. La escritura audiovisual es representación del investigador o documentalista en el otro que brinda su discurso y su representación, gracias a una búsqueda por comprenderse mutuamente y reconocer el lugar particular que se ocupa en las relaciones sociales (Castellanos, 2017). En otras palabras, la escritura audiovisual trabaja con un significado que comunica mediante ciertas especificidades signílicas un contenido de realidad y, a la par, establece una interacción social de mutuas influencias entre personas, las situaciones de éstas en la comunicación y la concepción subjetiva de uno respecto a lo externo.

A este producto de sentido, y siguiendo a Homi Bhabha (1994), le hemos llamado “espejeo”, es decir, reflejos personales y sociales en lo que las subjetividades se comparten en el espacio público en un ir y venir de imágenes propias y ajenas acerca de una realidad en la que creemos que estamos y somos. El espejeo es un compartir con los pares, pero también con los ajenos al contexto original y en eso la escritura audiovisual es particularmente poderosa, pues pone a dialogar a investigadores con los sujetos representados y con otros destinatarios cuya intervención como público es indispensable para socializar los contenidos que transportan los géneros de esta escritura.

Identificamos que uno de los géneros de la escritura audiovisual es el documental, cuya pretensión de recrear, reordenar y relatar un fragmento de realidad, constituye su rasgo fundamental que deriva en la divulgación de un conocimiento. Los documentales son fácilmente identificables, porque trabajan con una forma y contenidos construidos históricamente como documentos (Aguilar, 2018). Esto se traduce en registros *in situ* de realidades no ficcionales que se apegan a la idea de que lo que se expone en sus imágenes y sonidos ha ocurrido en alguna parte de este mundo y está motivado por la acción humana.

Es difícil negar que de manera coloquial podemos distinguir la ficción de la no ficción, a veces con sólo ver un fotograma de la cinta. Esto porque podemos reconocer la forma documental, es decir, la forma en que los documentales lucen, los modos en que los documentales enuncian su contenido. Esta forma documental se manifiesta a través de estrategias del lenguaje cinematográfico (Aguilar, 2018, p. 77).

Los documentales pueden clasificarse según la intención y el diálogo que propicia la autoría. El autor del documental es un documentalista, periodista, académico o cineasta con pretensiones de revelar un conocimiento acerca de algún fenómeno humano en circunstancias particulares. Esta intención y diálogo puede ser de tres tipos: unidireccional, en colaboración y en coautoría. Los primeros son el resultado

de un proceso autoritario e impositivo de la voluntad del documentalista sobre la forma, el contenido y la participación tanto de los sujetos representados como de sus colaboradores en la producción. Trabaja con un polo de la comunicación, el del emisor. El documentalista toma las decisiones sobre lo que se debe representar en imágenes y sonidos, el modo en que el relato se conduce y lo que es relevante del contexto. Si bien pueden ser obras cinematográficas memorables, aquellos sujetos de representación sólo tienen la opción de aceptar o rechazar la película ya hecha o ya finalizada. La comunicación con las personas representadas se pospone en espera de un final que alcance cierto consenso sobre el resultado en pantalla.

Cuando el documentalista abre la posibilidad de diálogo tanto con su equipo de realización como con las personas que le brindan su experiencia de vida en ciertas circunstancias y con cierta argumentación, además de que esta forma de conducirse obligue al cineasta a moverse de lugar epistémico y reconsiderar su intención primera, entonces se trabaja en un documental colaborativo. El consenso se construye a lo largo del proceso de realización, sin embargo, se conserva la jerarquía entre los sujetos de representación y los que tienen los conocimientos y las herramientas para representarlos. El documentalista abre el diálogo y lo conduce según sus intenciones, aunque lo modifica conforme escucha, aprende y corrige.

Por su parte, el documental en coautoría pone en juego un constante acompañamiento de propuestas y contra propuestas entre las personas que intervienen en su realización, idealmente desde la primera escaleta hasta la posproducción. No es un proceso voluntarista; por el contrario, tiene su fundamento en principios de investigación sobre la comprensión de las estructuras de pensamiento racional y emotivo de los demás. Se trata de poner en debate nuestras posiciones epistémicas e ideológicas sobre un tema o situación determinados. Es un encuentro de epistemologías en permanente tensión con la finalidad de alcanzar acuerdos o exhibir los desacuerdos en un producto comunicativo que satisfaga porque tiene sentido para el colectivo que lo construyó. En resumen, la coautoría consiste en un acompañamiento de ideas, expresiones y toma de decisiones en conflicto, cuyo resultado son acuerdos y desacuerdos que complejizan el proceso de realización y la representación audiovisual misma. Produce una obra colectiva satisfactoria, pero no agotada en sus posibilidades creativas y de recepción crítica.

3. Valores heurísticos que orientan documentar juntos con tecnologías y lógicas digitales.

En el documental que nos ocupa, la coautoría tomó forma de un acuerdo que nombramos *documentar juntos*. Tomamos la decisión de alejarnos de las retóricas clásicas del documental, como pudo ser

el tratamiento didáctico o el empleo de recursos formales que muestran ciertos acentos en la imagen o en el sonido registrados y que adornan, pero no manifiestan saber alguno. Preferimos aprovechar el potencial heurístico del género documental que para Nichols (2001) consiste en su capacidad de proporcionarnos información, conocimiento y conciencia sobre algún aspecto de la realidad. La migración, en este sentido, se presenta con sus diversas aristas que tienen en común un punto de inflexión impostergable: estas personas mayahablantes del Sur de Yucatán se tienen que ir “allá lejos”, a los Estados Unidos. La revelación del porqué y cómo es que migran es la expresión de un discurso sobrio (Grierson, 1998) acerca de la realidad de la migración, representada en forma de documental.

Para Nichols, acompañan al documental cinematográfico otros discursos de la sobriedad cuyo propósito principal es generar y transmitir conocimiento, por ejemplo, el de la ciencia, gracias al empleo de diversas narrativas de base como el periodismo o la biografía. Este aporte fue pertinente en nuestra estrategia integral de comunicación porque como investigadores aprovechamos la escritura audiovisual para documentar juntos en función de tres valores heurísticos:

- a. El de la forma documental, creativa en tanto que construcción de módulos temáticos en las que

escuchamos y vemos a nuestros colegas mayahablantes compartir sus experiencias de vida como migrantes.

- b. El del estilo del documental, cuya marca de realización fue siempre en coautoría y atendiendo al principio de sobriedad de los hechos y dichos registrados que permitieran la posibilidad de comprendernos en el otro.
- c. El de una función comunicativa caracterizada por ser afectiva y racional a la vez, “es como volver a vivir”, un volver a vivir reflexivo y a la distancia que permite una reinterpretación de la complejidad del fenómeno de la migración y el modo en que afecta para siempre a las personas que lo viven. También una función comunicativa que pretendió partir de una enunciación horizontal entre todos los que documentamos juntos y construimos la película como resultado de una reubicación mutua de nuestras epistemologías y subjetividades.

Con estos valores heurísticos que propiciamos en la hechura del documental, logramos una coautoría también facilitada por las tecnologías y lógicas digitales. En un contexto de horizontalidad enunciativa en el que el cuestionamiento constituye el motor de avance en la toma de decisiones sobre la realización y las estrategias de representación audiovisual, la idea de

construir primero módulos temáticos y luego módulos audiovisuales con cada uno de los entrevistados que aparecen en el documental, nos permitió un tejido narrativo fino que respondió a los intereses de la investigación y a las posibilidades creativas que se abren con lo digital.

La guía de entrevista fue el primer documento construido con una lógica modular que respondía a nuestros intereses y abría el debate sobre las opciones de representación con nuestros colegas mayahablantes sobre cómo, por qué y para qué relatar la experiencia migratoria. A continuación, enumeramos los módulos de la guía y ejemplificamos con algunas preguntas que orientaron las diversas temáticas:

- Módulo 1. ¿Quiénes son y por qué se van? ¿Cuéntanos las razones por las cuales decidiste migrar a los Estados Unidos?
- Módulo 2. El recorrido y el cruce. ¿Con qué dinero te fuiste y cuál fue tu recorrido? ¿Cómo cruzaste la frontera?
- Módulo 3. Redes familiares o de amistad entre Yucatán y Estados Unidos. ¿Quién te ayudó a encontrar trabajo allá?
- Módulo 4. Lengua. ¿Hablar maya te sirvió en Estados Unidos?
- Módulo 5. Trabajo. ¿Con quiénes y dónde trabajabas?

- Módulo 6. Salud. ¿Te enfermaste? ¿Cómo te sentías emocionalmente?
- Módulo 7. Creencia. ¿Tu creencia te ayudó a superar momentos difíciles en tu situación de migrante?
- Módulo 8. Afectos. ¿Cómo fue la relación con tu familia mientras estabas allá: tu mamá, tu papá, tu esposa, tus hijos?
- Módulo 9. Retorno. ¿Por qué regresaste? ¿En qué cambió tu vida acá tu estancia en Estados Unidos?
- Módulo 10. Presente y futuro. ¿Tienes algún sueño que no has realizado?

Los módulos tuvieron la suficiente congruencia de origen como para cambiar muy poco a lo largo de la realización del documental y fueron muy bien recibidos por nuestros entrevistados. Además, las preguntas, sumado a la confianza ganada, propiciaron respuestas honestas y reflexivas que nos obligaron a pensar la migración en sus múltiples aristas, evitando explicaciones o representaciones ya sabidas.

Una consecuencia de la producción digital es el desplazamiento de la lógica de construcción secuencial de imágenes y sonidos por otra de carácter modular. Manovich (2005) hablaba de cinco principios que tienen los nuevos medios digitales, el cine incluido, entre los que se encuentra la modularidad. Apuntaba lo siguiente:

Los elementos mediáticos, ya sean imágenes, sonidos, formas o comportamientos, son representados como colecciones de muestras discretas (píxeles, polígonos, vóxeles, caracteres o *scripts*), unos elementos que se agrupan en objetos de mayor escala, pero que siguen manteniendo sus identidades por separado (Manovich, 2005, pp. 75-76).

La modularidad es para nosotros una de las lógicas de producción que guían la construcción audiovisual en lo digital. El registro *in situ* de las entrevistas son en realidad elementos que se pueden agrupar en mayor escala y que constituyen el documental en sí mismo, pero a la vez, cada uno conserva su identidad de sentido por separado. Esta lógica acentuada en lo digital tiene relación con las posibilidades de construcción espacio-temporal que permite el montaje. La realidad es articulable en toda la historia del cine, sólo que es un articulable en discurso intencionado y con la particularidad en lo digital de que se conforma como una rutina de pensamiento, traducida en procedimientos de cortar, pegar, eliminar, jerarquizar y reordenar el sentido que se le quiere dar a cada módulo tanto en su autonomía como en su interrelación con los otros.

La lógica modular facilita el montaje final, pero, sobre todo la articulación se potencializa junto con las posibilidades creativas de armado en secuencia y simultaneidad. Fue así como decidimos no hacer una presentación yuxtapuesta

de cada módulo, sino de contar con un hilo conductor temático². La intención narrativa del documental fue la de hilar los módulos en una secuencia de causas y efectos con una permanente reflexión de las consecuencias personales, familiares y sociales de la migración. Sobresalen las problemáticas de la soledad, el abandono, el alcoholismo frente a los aspectos positivos como el bienestar material, la satisfacción de hacer bien el trabajo, el interactuar con otras personas de diferente origen y alcanzar metas que se traducen en una mejor vida, sea en los Estados Unidos o en su pueblo.

Entre el trabajo del guion y el montaje del documental aprovechamos las alternativas de asincronía que abren las tecnologías digitales en la realización audiovisual. Mientras construimos las diversas versiones del guion de edición, nuestro colega editor montaba las imágenes y sonidos según las sugerencias que habíamos proporcionado por escrito y le enviábamos por correo electrónico. Él montaba las secuencias de acuerdo con las posibilidades del material y según su criterio de continuidad técnica y narrativa. Una vez que tenía una versión completa, nos la enviaba para revisión por algún sistema de intercambio de archivos. El trabajo asincrónico facilita la concentración en alguna actividad en específico (escritura del guion, edición de acuerdo con las condiciones en las que

2 Véase en el anexo la escaleta de posproducción en su versión del tercer corte, como un ejemplo de la lógica modular temática que decidimos emplear.

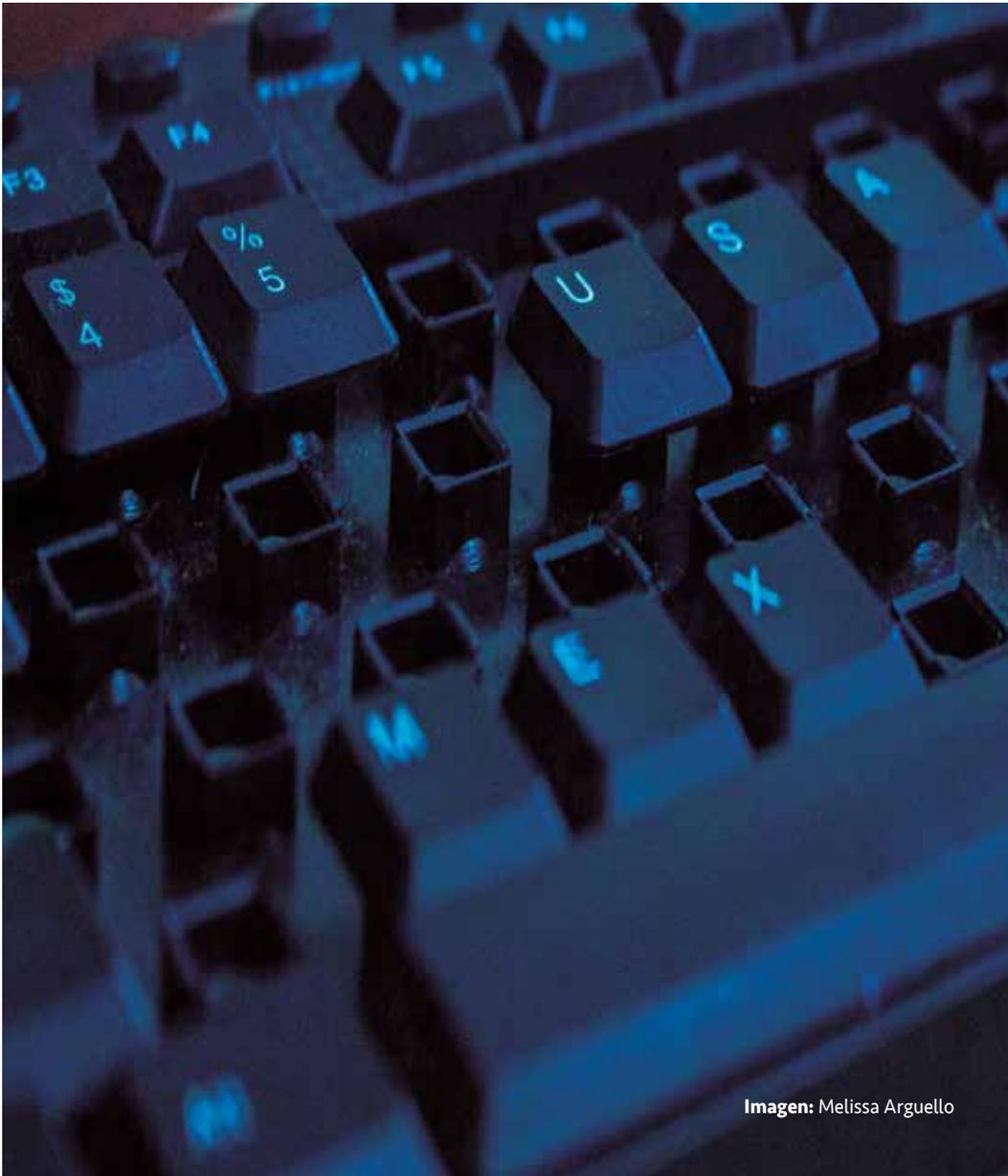


Imagen: Melissa Arguello

se realizó el registro) y es a partir de un resultado en concreto que el diálogo entre realizadores se da para corregir, reordenar, eliminar o mejorar. Nos reunimos pocas veces y en la última sesión presencial evaluamos el corte final y decidimos cambiar o corregir algunos detalles que podían constituir un ruido físico o semántico para el público.

Concebimos que la primera guía de preguntas y la escaleta fueron dos partes de un proceso de creación que se instrumentó en el montaje y en la articulación de cada módulo con el objetivo de que el documental propiciara comunicación, diálogo e interrelación social sobre los múltiples aspectos humanos de la migración. Coincidimos con Miquel Francés que la producción de documentales en esta era digital facilita su realización y circulación y que también “la profundización en la democratización, el respeto a la diversidad, la constatación de las culturas nacionales y el valor de los fenómenos interculturales, puede verse favorecido por la incidencia de las nuevas tecnologías de la información que permiten la difusión integrada de diferentes relatos o programas” (Francés, 2003, p. 31). Respecto a las posibilidades de integración de relatos en otros soportes mediáticos es importante mencionar que las unidades modulares, propias de la lógica digital, también nos permitieron producir una serie radiofónica de trece capítulos titulada “Voces que se van, palabras que se van” que se transmitió en

el año 2015 en la radio de la Universidad Autónoma Metropolitana, UAM Radio 94.7, ubicada en el cuadrante metropolitano de la Ciudad de México. Nos propusimos que cada módulo del documental tuviera un correlato testimonial sonoro a manera de una instantánea que produjera en la audiencia una primera impresión de esta problemática y que en la actualidad en México forma parte de la discusión pública debido a la migración nacional y centroamericana hacia los Estados Unidos.

Otros productos comunicativos emanados de la lógica modular fueron un cine minuto titulado “El cruce” y un programa unitario de radio que decidimos nombrar “Todo se lo debo a Dios”. En el primero aprovechamos parte de un módulo del documental y lo reensamblamos gracias a un montaje sonoro que resaltaba los peligros de cruzar la frontera como las violaciones a la mujeres o la exigencia de transportar drogas, mientras las imágenes mostraban a uno de nuestros colegas retornados, Jorge Villafaña, conviviendo con sus hijas y arreglando su motocicleta; logramos exhibir el contraste entre la situación violenta relatada y las imágenes de un hombre en familia. El programa unitario de radio, extrae de los módulos algunos fragmentos en los que los migrantes expresan su creencia y agradecimiento a Dios por haberse podido ir a los Estados Unidos, encontrar trabajo, así como realizar sus sueños personales y familiares.

Entender el carácter modular de los registros audiovisuales digitales nos ha permitido acentuar otros hallazgos de investigación que los materiales transportan y cuya pertinencia se actualiza gracias a la reflexión permanente que tenemos sobre la complejidad de la migración. Estos productos comunicativos son ejemplo de las posibilidades transmediáticas de la producción digital y del funcionamiento de la modularidad en unidades de sentido que son ensamblables según diversas intenciones y recursos tecnológicos.

La difusión integrada en diferentes relatos, programas o soportes también es evidente en las posibilidades de circulación que abren las tecnologías digitales. En nuestro caso, el documental formó parte de una estrategia integral de comunicación que circula en dos soportes: discos compactos y en línea. El primero tuvo una causa editorial y académica que es la de contar con un ISBN, asignado una vez que fue evaluada toda la estrategia de modo positivo por pares ajenos al proyecto. La circulación en línea es realmente la que permite una existencia real y permanente del documental sin importar tiempos ni distancias. Esta doble circulación evidencia las tensiones que existen aún entre lo que se considera un producto de investigación válido *versus* otros de carácter divulgativo, creativos, e inclusive periodístico, de ahí nuestra insistencia en este artículo de considerar el documental como una escritura audiovisual que revela, profundiza

y difunde un conocimiento y que es complementaria a la escritura académica legitimada por los sistemas de evaluación científicos nacionales e internacionales.

A la par, la integración en la difusión de nuestro documental tiene una explicación conceptual. Recuperamos a Lev Manovich (2005), ahora en dos nociones clave para comprender cómo lo digital forma parte de una transformación que tiene dos capas: la capa informática y la capa cultural. Ambas conforman lo que este autor considera el quinto principio de los nuevos medios, la transcodificación. Lo digital tiene una base numérica y eso permite la modularidad y la automatización de la información que se trabaja en la capa informática. Pero, como hemos insistido aquí, no se trata sólo de una opción tecnológica, sino que recupera y transforma códigos culturales relativos a la producción, circulación y consumo de los mensajes. La capa cultural es objeto de representación de la informática en un primer momento, y en uno posterior, transforma e influye en las formas de concebir y realizar mensajes.

Las maneras en que el ordenador modela el mundo, representan los datos y nos permite trabajar; las operaciones fundamentales que hay tras todo programa informático (como buscar, concordar, clasificar y filtrar) y las convenciones de su interfaz –en resumen, lo que puede llamarse la ontología, epistemología y pragmática del ordenador– influyen en la capa cultural de los nuevos medios, en su

organización, en sus géneros emergentes y en sus contenidos (Manovich, 2005, p. 93).

A esta influencia aquí la hemos nombrado lógica de producción digital la cual orienta la asincronía, la no linealidad (técnica y espacio-temporal), así como la construcción de módulos independientes y articulables de información, correspondientes a la capa informática. El proceso de transcodificación cultural nos ha llevado a proponer un género de la escritura audiovisual que es el documental y cuyo mayor rasgo de distinción sobre otros discursos sobrios, es que produce conocimiento, en nuestro caso, del fenómeno migratorio y las particularidades que adquiere en migrantes mayahablantes del Sur de Yucatán. La modularidad informática es también una modularidad temática de la que ya hemos hablado y que es el centro del debate que proponemos al estudiar y representar en coautoría las imágenes y sonidos de las personas y familias que pasan por esta experiencia y las obliga a transformar su vida.

En lo que se refiere a la difusión de nuestro documental y sus dos soportes, es importante decir que la existencia de éste en archivos digitales nos permitió contar con una interfaz como punto de diálogo e interacción entre investigadores, entre investigadores y nuestros colegas mayahablantes, y entre documental y sus públicos. El hecho de transportar en código binario los veinticinco minutos de duración de *Historias compartidas*.

Mayas migrantes, nos facilitó lo que nosotros llamamos evaluación por parte de las personas que nos brindaron su imagen y voz para realizar cada módulo. Fue así como fácilmente, y con pocas gestiones, pudimos tener en los poblados de Oxkutzcab y Xul proyecciones públicas y privadas con las familias que forman parte del documental. La pantalla de la computadora o la proyección que permite un cañón, junto con unas bocinas, fueron las interfaces tecnológicas que facilitaron la coautoría al momento de la proyección. En la sesión de Oxkutzcab, el día 7 de mayo del 2013, asistieron varias familias de nuestros colegas migrantes lo cual produjo dos síntomas colectivos: la nostalgia de “volver a vivir” y reconocerse en el proceso migratorio de partida, estancia en Estados Unidos y retorno; así como un segundo que denominamos con Bhabha como “espejeo”: la realidad del pueblo es la realidad de sus migrantes que encontraron en el documental coincidencias para saberse que comparten algo más que la vecindad.

4. Conclusiones: las tecnologías digitales en la investigación social

Nuestra intención ha sido que la coautoría derive en diálogo para abrir nuevas vetas en la comprensión del fenómeno migratorio y estamos claros que las tecnologías digitales y sus lógicas de producción pueden formar parte fundamental de procesos de construcción de conocimiento útil para la ciencia y la sociedad que los requiere.

El documental también se ha difundido en círculos académicos en varias sesiones en las que hemos pretendido abrir temas de discusión tanto de la reflexión sobre la migración como lo que aportamos de novedoso a la investigación social al emplear con sentido crítico las tecnologías de la información en diversos soportes y géneros. Las interfaces culturales digitales están abriendo camino a una mejor interacción entre temas, investigadores y sociedad, un nuevo rumbo que estamos explorando, pues creemos en el potencial heurístico del audiovisual y sus nuevas interfaces. Coincidimos, una vez más, con Manovich:

El cine, la palabra impresa y la interfaz entre el hombre y el ordenador: cada una de estas tradiciones ha desarrollado su manera singular de organizar la información, presentarla al usuario, relacionar el tiempo con el espacio y estructurar la experiencia humana en el proceso de acceder a la información (...), son los principales depositarios de las metáforas y estrategias de organización de la información que nutre las interfaces culturales (2005, pp. 122-123).

Pensamos que una de estas estrategias de organización de la información puede ser explotada por el documental como escritura audiovisual, pues a la vez que proporciona información, mueve emociones y empatías que derivan en reflexiones sobre uno, como investigador, en el mundo y sobre uno respecto a los demás, las personas que nos brindan

sus imágenes, sonidos y discursos. Los documentalistas están girando su interés hacia las opciones de interactividad que permite la interfaz de la computadora para crear un nuevo género, el del documental interactivo, con usos cada vez más comunes en antropología, sociología, divulgación de conocimiento e incluso como artículo científico especializado.

Nuevas formas de interrelación son posibles en lo digital, y esto es una oportunidad valiosa para la investigación social. En nuestro caso, hemos trabajado en un ir y venir de tensiones que tienen su origen en nuestra vocación intercultural. Una actitud que nos ha obligado a cuestionarnos sobre el papel tradicional que ocupamos como investigadores de una universidad pública en México y en América Latina y el modo en que conceptualizamos y nombramos a los otros, a los que migran en circunstancias vulnerables de Yucatán a Estados Unidos. No se trata sólo de escucha y diálogo; también es necesario entender por qué y cómo hacemos investigación que sirva para comprender y transformar. Hemos logrado que nuestro trabajo de campo y de reflexión teórica se fundamenta en principios que permitan una comunicación intercultural crítica y cambiante.

En primer lugar, procuramos una relación interpersonal de igualdad sobre el principio de horizontalidad enunciativa (Corona, 2013), donde nos presentamos con el otro, el mayahablante migrante y su familia, al estar en un espacio liminal

en que inauguramos una relación que tiene nobles intereses de conocimiento y divulgación. No estamos libres de conflictos, pero los trabajamos con nuestra presencia, congruencia en el trabajo y, sobre todo, acompañándonos con nuestros colegas que viven en estos pueblos. Con ello podemos dar cuenta de la migración en este caso particular e intentar conclusiones que expliquen la migración en dimensiones de macroestructuras sociales. La postura intercultural tiene la ventaja de moverse siempre en espacios intersticiales que permiten relacionar lo particular con aspectos sociales más amplios.

Los estudios críticos de comunicación intercultural son los más adecuados para prestar atención para comprender cómo las macro condiciones y estructuras de poder (la autoridad de la historia, las condiciones económicas y de mercado, la esfera política, las instituciones y las ideologías) juegan y comparten micro actos (procesos de comunicación entre grupos). Las perspectivas críticas siempre han sido finamente sintonizadas para revelar una gran percepción de los aspectos de poder más grandes, ocultos (debajo de la superficie) y visibles (lo que vemos y damos por hecho dada su apariencia naturalizada) que constituyen encuentros y relaciones de comunicación intercultural (Nakayama & Hualalani, 2011, p. 5).

Por su parte, la transcodificación entre la capa informática y la capa cultural

nos permite aprovechar las tecnologías audiovisuales a favor de un proceso de investigación que incorpora a la escritura, la libreta y el libro, otras herramientas digitales como el *storytelling*, las infografías, los portales interactivos y un número importante de aplicaciones de software, que favorecen un proceso horizontal de generación de conocimiento gracias a que se amplían las escrituras, los mensajes, la interrelación y, sobre todo, se deja de trabajar con la diversidad cultural que es siempre condescendiente con el débil para hacerlo con la diferencia cultural.

Bhabha afirma que la diferencia cultural "es el proceso de la enunciación de la cultura como "cognoscible", autoritativa [*authoritative*], adecuada a la construcción de sistemas de identificación cultural" (1994, p. 54). Conocer la cultura es conocerse en el otro en el espacio público y evidenciar el lugar de interacción social en sus contradicciones y desigualdades que derivan en formas de simbolización expandidas por las nuevas herramientas de expresión y comunicación que adquieren las lógicas de las interfaces culturales.

Sólo cuando comprendemos que todas las proposiciones y sistemas culturales están contruidos en este espacio contradictorio y ambivalente de la enunciación, empezamos a comprender por qué los reclamos jerárquicos a la originalidad inherente o "pureza" de las culturas son insostenibles, aun antes de recurrir a

las instancias empíricas históricas que demuestran su hibridez (Bhabha, 1994, p. 58).

Como se puede inferir, encontramos en la convergencia de documentar con el apoyo de las tecnologías digitales y en el marco del principio de horizontalidad enunciativa, una opción viable y pertinente de generar conocimiento de carácter intercultural en las que los procesos de diálogo están al servicio de una mejor comprensión de personas que ocupan lugares diferenciados en la cultura y que están destinados a encontrarse, en la hibridez dice Bhabha, para transformarse.

Existen otros temas que se replantean en la era digital, pues por principio cualquier tema se ha vuelto documentable, se puede llegar a sitios que una cámara analógica no permitía e incluso utilizar la cámara como una forma de contacto más personal con el público. Lo digital facilita el acceso a la realidad, al mismo tiempo que acelera los procesos de edición y disminuye los costos de producción. El documental tiene una amplia aceptación en su tratamiento de la sobriedad y precisamente la accesibilidad que le brinda lo digital lo hace más creíble para sus públicos. Su estudio se ha ampliado y nuevas taxonomías de lo que Grierson (1998), nombró como tratamiento creativo de la realidad o de la factualidad están apareciendo. Aram Vidal (2011), identifica cuatro tendencias formales que son resultado de los tratamientos informáticos que ciertos

programas de cómputo comerciales le dan al documental en nuestros días. Esta nueva clasificación incluye lo que este investigador nombra como documental de hipermontaje, documental pictoralista, documental collage y documental animado. Lo relevante de su propuesta es que parte de un criterio informático como usuario profesional de programas de cómputo para referir cómo es que está cambiando la visualidad y los usos creativos del documental en la lógica de la modularidad y la transcodificación.

Lo importante en este nuevo ecosistema digital es continuar experimentando con el valor heurístico del documental como un género caracterizado por trabajar con realidades que necesitan conocerse, comprenderse y transformarse, a la vez, que las lógicas digitales facilitan diálogos y encuentros entre culturas y entre personas. El documental es, también, un fenómeno comunicativo de acompañamiento y descubrimiento del otro en nosotros.

Referencias bibliográficas

- Aguilar Alcalá, S. (2018). Decir la verdad mintiendo. Del documental al falso documental. México: UNAM. Tesis de Maestría.
- Bhabha, H. (1994). *El lugar de la cultura*. Buenos Aires: Manantial.
- Castellanos Cerda, V. (2017). La escritura audiovisual en la investigación de la comunicación intercultural. En Cornejo Portugal, I. (Coord.). *Juventud rural y migración mayahablante. Acechar, observar e indagar sobre una temática emergente*, pp. 145-162. México: Universidad Autónoma Metropolitana.
- Cornejo, P.; Fortuny, P; Castellanos, V. (2014). *Estrategia Integral de comunicación. Mayas migrantes*. México: UAM Cuajimalpa.
- Corona Berkin, S. (2013). La comunicación y su vocación intercultural. En Cornejo, I.; Guadarrama L. A. (Coord.), *Culturas en comunicación. Entre la vocación intercultural y las tecnologías de la información*, pp. 25-46. México: Tintable.
- Francés, M. (2003). *La producción de documentales en la era digital. Modalidades, historia y multidifusión*. Madrid: Cátedra.
- Grierson, J. (1998). *Postulados del documental*. Madrid: Cátedra.
- Manovich, L. (2005). *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Barcelona: Paidós.
- Nakayama, T.; Tamiko H. (2011). *The Handbook of Critical Intercultural Communication*. USA: Wiley-Blackwell.
- Nichols, B. (2001). *Introduction to Documentary*. USA: Indiana University Press; Bloomington & Indianapolis.
- Vidal, A. (2011). Nuevas tendencias formales del cine documental en el siglo XXI. *El Ojo que Piensa. Revista de cine iberoamericano*, N. 4, Julio/Diciembre, México.

Anexo 1. Escaleta

Documental *Historias compartidas: mayas migrantes.*

Tercer corte

Nombre / Tema	Audio	Imágenes
Presentación		
María Ausencia	1. 00:06 – 00:15 He estado yendo... que es Mary's Boutique	"Boutique Ausencia" 04:45 – 05:00 "Carpeta 1" 19:15 – 20:41 "Carpeta 2" 09:00 – 09:11 12:30 – 12:40
Louis	2. 00:15-00:28 Fue muy difícil para mí... algo que duela mucho	14:46 – 15:00 20:14 – 20:26 "Carpeta 3" 29:00 – 29:23 34:35 – 34:50 "Dzan"
		Créditos iniciales
El paso		
Lucy	3. 01:54 – 02:54 Yo decidí ir más que por mi hija... y es de ella también	"Xul" 02:46 – 03:00
Raúl	4. 03:22: - 05:09 En el mes de mayo creo que del 98... como los discriminan como son cazados por los texanos	"Cartel uno" Queda 20" Disuelve a... Carpeta 1 14:29 – 15:07 16:55 – 17:30
La llegada y trabajo "allá lejos"		
Louis	5. 08:42 – 09:56 Mi hermanito me llevó a buscar mi primer trabajo... el que estaba como manejador de esa tienda	"Dzan" 28:46 – 28:59 "Carpeta tres" 07:03 – 07:25 09:37 – 9:50
María Ausencia	6. 10:16 – 10:50 Este trabajo es muy estresante... pero ya me hablaron que tengo que regresar	

Nombre / Tema	Audio	Imágenes
Salud		
Raúl	7. 12:42- 18:29 pues creo que a los cuatro días... la verdad no es fácil estar en los Estados Unidos Cortar queda solo 12:42 – 14:12 pues creo que a los cuatro... era muy desesperante	“Cuñado Ausencia” 02:38 – 03:00
Creencia		
Abraham	8. 19:12 – 20:17 Yo soy presbiteriano... mi esposa igual, mis hijas igual	“Carpeta 3” 27:58 – 28:06 “Dzan” 24:10 – 24:32
Jorge	9. “Jorge Gabriel Villafaña” 24:29 – 25: 18 y de hecho ahí es una iglesia... raza o religión	
Nostalgia y regreso		
Abraham	11. 21:53 – 22:55 Bueno desde un principio nunca fui.. ya no quiero perder a mi familia de nuevo	“Carpeta 1” 27:43 – 27:55
Louis	12. 22:55 –24:58 Dejé una gran parte de mi vida... eso fue parte de las decisiones que me motivó a regresar Cortar queda solo 23:15 – 24:10 Dejé una familia de amigos... fue muy doloroso	
Futuro		
María Ausencia	13. 26:35 – 26:56 No tengo sueños que no he realizado... el hotel es uno de los sueños que tuve	“Hotel y casa María Ausencia” 00:18 – 00:38 00:51 – 01:00 02:29 – 02:42
Daniel	14. 29:51 – 30:07 Ahora estoy esperando a uno de mis amigos... Tenlo siempre presente yo me voy a ir un día de éstos	
		Créditos finales

Fuente: elaboración propia.

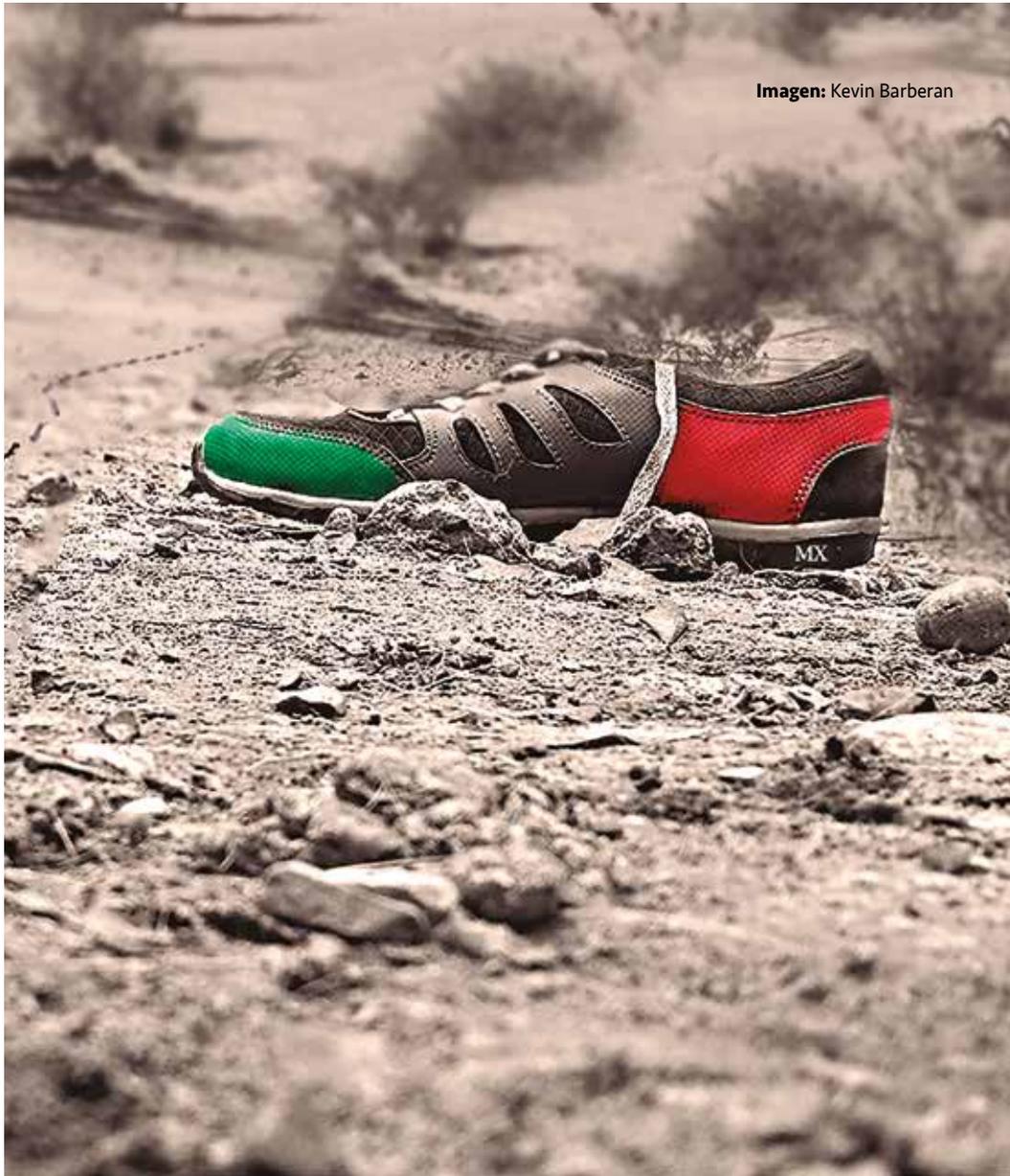
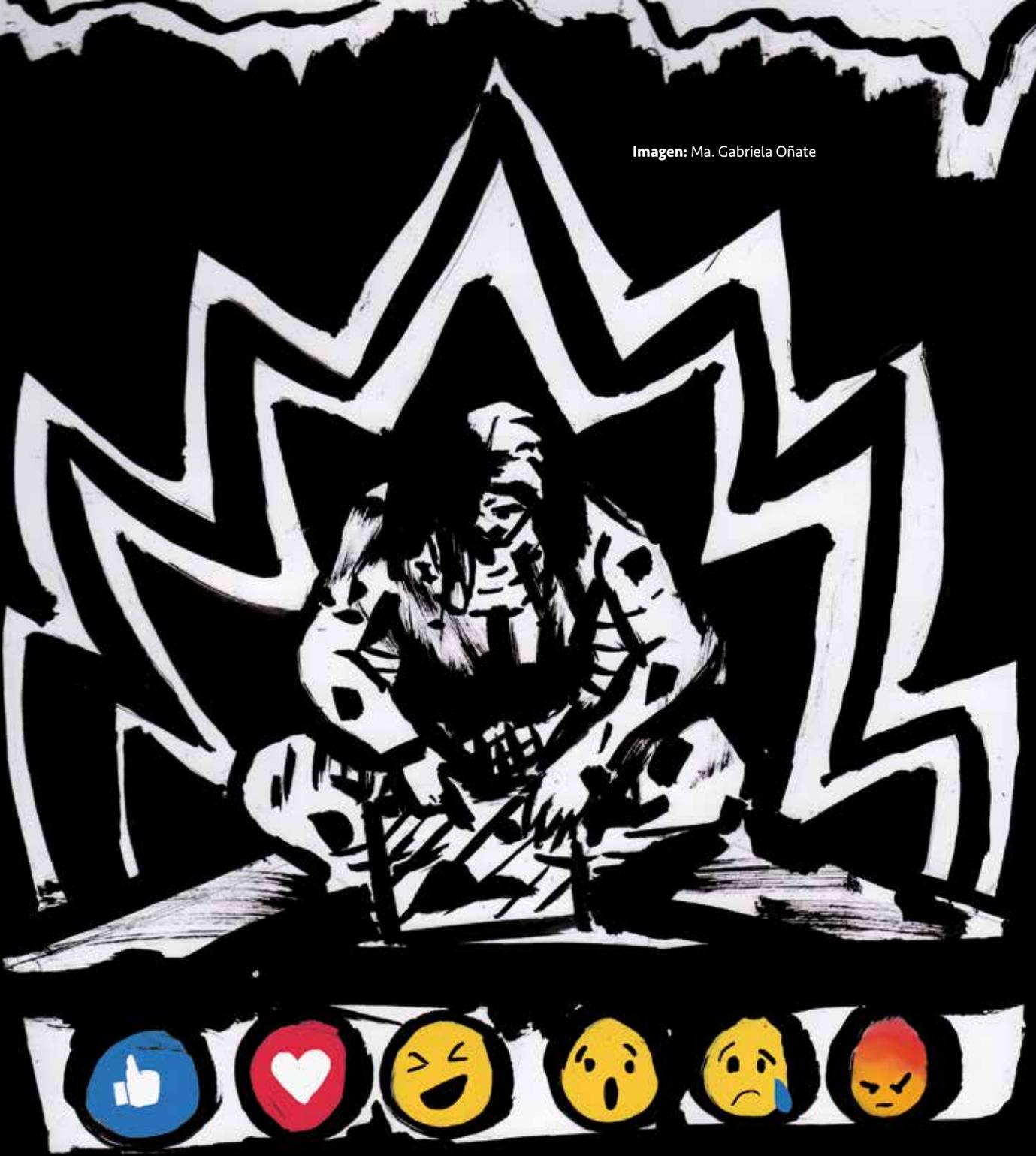


Imagen: Kevin Barberan

Imagen: Ma. Gabriela Oñate



Life is Strange. La anatomía del drama interactivo. Life is Strange. The anatomy of the interactive drama.

Resumen

Desde el surgimiento de la informática y de los videojuegos, aparecieron nuevas maneras de narración que fueron evolucionando a través de las décadas. Como parte de esta evolución aparece el drama interactivo, el cual nos propone un puente de intercambio tecnológico entre el cine y la industria de los videojuegos. El propósito de este estudio es analizar el drama interactivo: *Life is Strange*, de la productora *Dontnod Entertainment*. Esta investigación permitirá conocer la estructura de este drama interactivo, así como también la arquitectura narrativa usada en el mismo, para de esta manera entender como el usuario adquiere un rol participativo en la obra.

Palabras claves: Diseño; arte; tecnología; narración interactiva; videojuegos.

Abstract

Since the computing and videogames emerged, new ways of narrating appeared, and they were evolving over the decades. As a part of this evolution, the interactive drama shows up, which offers us a bridge of technological exchange between the film and videogames industry. The purpose of this study is to analyze the interactive drama: *Life is Strange*, of the production company *Dontnod Entertainment*. This research will allow to know the narrative structure of this interactive drama, as well as the narrative architecture used in it, in order to understand how the user acquires a participatory roll in this type of work.

Keywords: Design; art; technology; interactive storytelling; videogames.

Julio César Hernández

Universidad Técnica de Manabí

Portoviejo, Ecuador

juliocesarjedi@gmail.com

Enviado: 02/05/2019

Aceptado: 03/06/2019

Publicado: 29/07/2019

Sumario. 1. Introducción. 2. Metodología. 3. Marco Teórico. 4. Análisis de la narrativa en la película interactiva *Life is Strange*. 5. Conclusiones

Como citar: Hernández, J. C. (2019). *Life is Strange*. La anatomía del drama interactivo. *Nawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 183-197.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/546>

1. Introducción

La narración existe, desde el principio de los tiempos, como medio para transmitir los mitos de los pueblos de generación en generación. Pero, ¿qué entendemos por narración? “El término narración suele utilizarse para hacer referencia al contenido del relato (historia), a su forma (estructura), y al propio acto de enunciarlo (contar)” (Orihuela, 1997, p. 38). Este concepto se ha mantenido a través del tiempo en las diversas artes narrativas.

Esta enunciación de las historias y mitos han ido evolucionando a la par de los avances tecnológicos de los pueblos. Al inicio de los tiempos, las pinturas rupestres narraban las jornadas de caza de nuestros antepasados. Luego, aparecen las distintas civilizaciones antiguas y sus maneras de narrar: jeroglíficos, libros, pinturas, canciones. En la modernidad contemporánea se establece una ruptura con la aparición del cine y, posteriormente, con la ciencias de la computación. Esta última posibilitó que los desarrolladores crearan videojuegos y, con ellos, nacieron los primeros dramas o películas interactivos.

David Cage y Quantic Dream, demostraron que el videojuego podía ser algo que más que disparos, carreras en vehículos o *cutscenes* como motor principal de la historia. Por tanto, junto a una planificada historia, a la que se incorporaron elementos del lenguaje cinematográfico, se planteó un escenario de posibilidades múltiples dentro del

relato, generadas por la toma de decisiones del usuario ante ciertos acontecimientos (Lara, 2014). Esta tesis es confirmada por Sánchez & Otero (2012), quienes consideran lo siguiente:

La implicación del usuario-espectador en el desarrollo de la historia se ha convertido en una de las características diferenciales de las llamadas “nuevas narrativas”, que rompen aparentemente con la linealidad del texto escrito o audiovisual para incorporar la experiencia del receptor (p. 105).

En este sentido la narración interactiva difiere de la usada en el cine tradicional en el hecho de que el espectador toma un papel participativo en la obra, mientras que en el cine es un observador más en la sala de proyección. Es por este hecho, que los medios que involucran narraciones interactivas son considerados sumamente poderosos.

Los dramas interactivos cuentan con sus propias estructuras narrativas, dependiendo de cuál sea la finalidad del videojuego como indica José Luis Orihuela (1997, p. 5):

Lejos de carecer de estructura, las narraciones interactivas aglutinan modelos estructurales complejos, cada uno de los cuales tiene una función específica (establecimiento de los datos esenciales de una historia, desarrollo de tramas, planteamiento de los diálogos, resoluciones, etc .) o bien una aplicación dominante (juegos interactivos, materiales educativos, motores narrativos en software de escritura de guiones, etc.).

Uno de los interrogantes que puede ayudar a comprender estas estructuras narrativas complejas, es la que nos plantea Francisco García (2006, p. 7), cuando se pregunta: “¿En qué medida y en qué tipos de juegos, jugar es narrar; y en qué medida y en qué tipo de narración, narrar es jugar?”.

Teniendo en cuenta estas observaciones, nos proponemos la realización de un análisis del modo de narración interactivo que pone en práctica la obra *Life is Strange* (Donnod Entertainment, 2015). Su estructura está basada en las decisiones que toma el jugador y en las posibilidades narrativas de cada una de ellas.

2. Metodología

Para el análisis de esta obra interactiva se hizo un estudio de caso en donde se develó cual es la estructura y organización de un drama interactivo. Así mismo el estudio de caso nos permitió conocer cuáles son las arquitecturas narrativas posibles en una obra interactiva, y a cuál de dichas arquitecturas pertenece el producto a analizar, también entendimos el significado de las narrativas multiplataforma que es narrar en múltiples formatos (cine, libros, videojuegos, etc.), transmedia que es narrar en distintos formatos, pero en cada formato se narra una historia distinta e independiente que tiene relación con la narración global, y *cross media* que es narrar en múltiples formatos, pero es necesario experimentarlos todos para entender la narración global de la historia. De la misma manera, pudimos comprender

la evolución de la narración en base a la evolución de la tecnología, así como de los distintos elementos y formas que conforman una obra interactiva.

3. Marco Teórico

Los campos teóricos que apoyan esta investigación son los siguientes: el diseño de juegos y la narración interactiva. El primero nos ayuda a entender los componentes básicos que forman parte de una obra interactiva, y el segundo nos dirige a una comprensión de la forma de narración en un medio interactivo. Dentro del campo del diseño de juegos encontramos a Schell (2015) el cual propone la teoría de la “anatomía del juego”, esta puede ser usada para el análisis objetivo de la obra audiovisual en cuestión. En la misma disciplina del diseño de juegos encontramos a Novak & Krawczyk (2007), estos autores nos ayudan a entender como están creadas las historias y los personajes de los videojuegos, así como las diferencias y similitudes en la narración entre los videojuegos y el cine tradicional.

En este mismo dominio de estudio encontramos a Picucci (2014), el provee una definición y clasificación de las distintas arquitecturas narrativas presentes en los videojuegos, que servirán para aplicarlas al análisis de *Life is Strange*. También está presente García (2006), quien nos comparte conocimientos de cómo los videojuegos se convierten en el arte de participar. De él, vamos a utilizar el concepto del receptor que toma un rol participativo de la obra. De la misma manera encontramos a Latorre

(2010), quien nos proporciona estructuras y teorías acerca de cómo los videojuegos se convierten en medios de enunciación en el ámbito interactivo, lo cual nos ayudará a comprender las maneras en la que los juegos narran.

En el campo de la narración interactiva encontramos a Lara (2014), quien propone las definiciones y estructuras de los dramas interactivos, así como un análisis de dos productos: *Heavy Rain* y *Beyon. Two Souls*. Otro autor en este campo de investigación es Orihuela (1997, 2004), en 1997 su obra nos ayuda comprender la evolución de las historias interactivas con la tecnología, así como conceptos de interactividad, y de algunas formas y elementos de un relato interactivo. En el 2004, en cambio habla del rol del narrador y la narratología en la ficción interactiva, estos conceptos nos pueden ayudar a comprender el rol del diseñador de juegos como narrador en un drama interactivo. De la misma manera encontramos a Medina (2015), el escribe acerca de la teoría de los mundos ficcionales posibles en los videojuegos, gracias a esta teoría podemos entender la ficción presente en *Life is Strange*.

En la misma disciplina de la narración interactiva están Sánchez & Otero (2012), su aportación es proveer de un punto de vista histórico de la narración en general, de las narraciones multiplataforma, transmedia, cross media, y de las formas y estructuras de estos relatos. Así mismo encontramos a Ponce & García (2012), quienes explican las similitudes

y diferencias entre los videojuegos y sus adaptaciones cinematográficas, en cuanto a las similitudes se puede decir que dentro de sus narrativas tienen características en común como lo son la participación de uno o varios personajes, y también de un universo en donde se desarrolle el conflicto principal de la historia. En cuanto a sus diferencias se puede inferir que ambos requieren del espectador algo distinto, mientras que el cine requiere de un espectador-observador, los videojuegos requieren de un observador activo en la obra. De esta manera podemos obtener una mejor comprensión del paradigma *cross-mediático* actual. En esta misma disciplina de estudio encontramos a Font, Sora, Adillo y Torrabadella (2014), quienes proponen un método de análisis interactivo denominado: *decoupage interactivo*, de este método podremos encontrar parámetros como contenido, interactividad, estructura, interfaz, que se pueden analizar dentro de una obra interactiva.

4. Análisis de la narrativa en la película interactiva *Life is Strange*

Para analizar la narrativa interactiva de *Life is strange* debemos identificar y analizar cuatro componentes principales, siguiendo la metodología descrita por Schell (2014, p. 51): “Our study of anatomy begins with an understanding of the four basic elements that comprise every game”. Estos elementos son: estética, tecnología, mecánicas, historia. Bajo estos parámetros, a continuación vamos a analizar la película interactiva *Life is Strange*. En primer lugar,

vamos a analizar la estética de la obra, según Schell "Aesthetics: This is how your game looks, sounds, smells, tastes, and feels. Aesthetics are an incredibly important aspect of game design since they have the most direct relationship to a player's experience" (Schell, 2014, p. 52).



Figura 1. Habitación de Chloe, *Life is Strange*
Fuente: ©Dontnod Entertainment©, 2015.

En el caso de la estética *Life is Strange* está hecha con gráficos que no son fotorrealistas, sino que intentan tener una apariencia de como si estuvieran hechos a mano, o como si tuvieran un acabado impresionista con texturas simples para no sobrecargar la imagen. Esto lo indica el co-director del juego Michel Koch en los comentarios de los directores del juego.

Podemos ver este concepto reflejado en la Figura 1, en donde la estética de la escena no es fotorrealista, más bien parece una historieta dibujada a mano. A continuación, vamos a realizar un análisis del color, textura e iluminación. En cuanto a los colores y las texturas de este ambiente, se puede decir que los colores son cálidos y las texturas son simples. La iluminación también es cálida, pero todo esto tiene una razón de ser: esa habitación pertenece

a Chloe, uno de los personajes principales del juego. La cantidad de elementos que hay en la habitación definen los caracteres del personaje a la que pertenece, y la mayoría de elementos de la habitación son interactivos.

Toda la combinación de estos elementos estéticos (colores, texturas, iluminación, y elementos de la escena) forman lo que en conjunto se denomina Environmental Storytelling. Esto es la porción de la historia que no está dicha explícitamente, sino que solo está embebida en el espacio físico del juego. Por tanto, cada elemento visual del videojuego ayuda a la narrativa global del mismo.



Figura 2. Pasillos del instituto, *Life is Strange*
Fuente: ©Dontnod Entertainment, 2015.

La banda sonora del juego está compuesta por la banda Syd Matters, la música no es orquestada, es música pop hecha para dar la sensación de juventud, y para ayudar al escenario a ubicarnos en un contexto universitario. Este concepto es confirmado en la escena de la Figura 2, cuando por primera vez entramos al instituto de Arcadia Bay, en donde suena la música de los audífonos de Chloe. En las canciones la guitarra tiene protagonismo,

esto tiene una razón de ser, la cual es que Max toca la guitarra, y en su habitación ella tiene una que puede ser usada por el jugador.

En segundo lugar vamos a analizar la tecnología de *Life is Strange*. Así podremos entender como los soportes tecnológicos actuales, ayudan a la narración interactiva de este videojuego. "The technology you choose for your game enables it to do certain things and prohibits it from doing other things. The technology is essentially the medium in which the aesthetics take place, in which the mechanics will occur, and through which the story will be told" (Schell, 2014, p. 52).

Life is strange es un drama interactivo y multiplataforma, diseñado para PlayStation 4, Xbox One, PlayStation 3, Xbox 360, Microsoft Windows, GNU/Linux, Mac OS. Respecto a la tecnología, vamos a partir de dos problemáticas: la implementación de la tecnología en la narración, y las narrativas *cross media*. De esta manera cabe preguntarse: ¿cómo *Life is strange* hace uso de estas tecnologías para narrar su historia? Los controles de este drama interactivo son simples, no hace uso de todos los botones de los controles de cada consola, sino que usa los estrictamente necesarios para cumplir con sus mecánicas, de las cuales hablaremos más adelante.

Se puede decir que *Life is Strange* es a la vez un producto *Cross-media*. "Cross-media se refiere a experiencias integradas a través de múltiples medios que incluyen Internet, videos, televisión, dispositivos móviles,

DVD, prensa y radio. La incorporación de nuevos medios en la "experiencia crossmedia" implica niveles más altos de interactividad en la audiencia" (Davidson, 2010, p. 8). *Life is Strange* cuenta con un Sitio web en la que hay alojados *trailers*, fotos, sinopsis, calificaciones, entre otros, además cuenta con un segundo sitio web que es totalmente dedicado a la comunidad en donde se organizan: concursos de *cosplay*, de fotografía, de capturas de pantalla, de videos, *streams*, etc. Todas estas distintas formas de expresión digitales y no digitales, forman en conjunto la experiencia Cross Media de *Life is Strange*.

El tercer lugar vamos a hacer un análisis sobre las mecánicas de este drama interactivo, de esta manera podemos entender como estas sirven de soporte para la historia del juego. Pero antes de hablar sobre las mecánicas de *Life is Strange*, es necesario hacer una aclaración teórica sobre el término "mecánica" aplicado a un juego.

En un nivel macro-estructural se refiere al conjunto de reglas denominado *game mechanics* o "mecánica de juego" que determina la complejidad y el nivel de interacción con el videojuego y que produce un *gameplay* o "dinámica de juego" que ofrece una experiencia de interacción al usuario (Lara, 2014, p. 133).

Life is Strange trae su propio set de reglas, que están enfocadas en hacer de la narrativa el protagonista del juego, estas reglas de juego son: se puede caminar y explorar los entornos, se puede hacer

elecciones en base a las interacciones con los NPC (personajes no jugables), se puede retroceder el tiempo.

Las mecánicas, a su vez, tienen una clasificación, estas son: mecánicas núcleo, mecánicas primarias y mecánicas secundarias. Las mecánicas núcleo son las actividades principales que realiza el jugador, en muchos juegos está comprendida de otras actividades más pequeñas. En *Life is Strange* la mecánica núcleo es la de tomar decisiones, el jugador tiene que lidiar con las decisiones que ha tomado a medida que transcurre la historia. Este concepto es reflejado en la Figura 3, en la que debemos tomar una decisión referente al futuro de Kate Marsh (personaje del juego).



Figura 3. Diálogo con Kate Marsh, *Life is Strange*
Fuente: © Dontnod Entertainment, 2015.

Luego de las mecánicas núcleo, vienen las mecánicas primarias, "Primary mechanics can be understood as core mechanics that can be directly applied to solving challenges that lead to the desired end state" (Sicart, 2008). En *Life is Strange* la mecánica primaria es la de retroceder el tiempo, porque nos ayuda a resolver los problemas que nos causan las

decisiones que vamos tomando en el juego, la narración en la historia cambia cada vez que se usa esta mecánica primaria.

Después de las mecánicas primarias, vienen las mecánicas secundarias, que son las que nos facilitan la interacción con el juego, para cumplir las misiones u objetivos del mismo. En *Life is Strange* las mecánicas secundarias son las de exploración: caminar, rotar la cámara para observar el entorno. En cuanto al *Gameplay* o a las dinámicas, se puede decir que dependen mucho del usuario y de su "estilo de juego". Así lo indica Pérez Latorre: "La noción de *gameplay* o dinámica de juego corresponde, en un sentido general, a la dimensión procesual implícita de un videojuego, el espacio de posibilidad implícito en su diseño" (2010, p. 142).

Esto significa que el usuario si desea, puede explorar o no el escenario, puede interactuar con cada objeto o no, y puede retroceder el tiempo o no para cambiar las decisiones que ha tomado, aun cuando esto implique que debe lidiar con las consecuencias de sus decisiones. El *Gameplay* también cuenta con una clasificación mencionada por Pérez Latorre (2010). Estas tres dimensiones de experiencia de juego pueden ser consideradas como tres tipos de *gameplay*, o experiencias diseñadas (implícitas) del jugador:

- Experiencia lúdica implícita
(*gameplay* lúdica)
- Experiencia narrativa implícita
(*gameplay* narrativa)

-Experiencia audiovisual implícita
(*gameplay* audiovisual)

Analizar la experiencia lúdica implícita del juego implica analizar el jugador modelo en términos estrictamente lúdicos; analizar la experiencia narrativa implícita del juego implica analizar el “jugador/narratorio modelo”; y analizar la experiencia audiovisual implícita del juego implica analizar el “jugador/espectador modelo”.

Las posibilidades dinámicas juegan un papel importante en este drama interactivo. Esto debido a que cada porción del escenario tiene algo que contar y si decidimos no explorarlo, o si decidimos no retroceder el tiempo en alguna ocasión, luego hay que lidiar con la decisión que se ha tomado, y el curso de la historia del juego cambiará.

En cuarto lugar, es momento de analizar la historia de *Life is Strange*, con el objetivo de conocer como está estructurada en esta película interactiva. Así lo indica Schell “Story: This is the sequence of events that unfolds in your game. It may be linear and prescribed, or it may be branching and emergent” (2014, p. 52). De la misma manera, Lara (2014, p. 13) indica una estructura para la historia de los dramas interactivos.

En una primera fase, la tensión dramática aumenta progresivamente sin que el usuario tenga retos de interacción por superar. En la segunda fase, la tensión dramática genera que el usuario pase de un estado de inactividad

observadora a uno de intervención decisiva sobre el desarrollo de los acontecimientos.

Los hechos del juego transcurren en la semana del 7 al 11 de Octubre del 2013, Max es una estudiante de fotografía en Arcadia Bay, el cual es un pueblo costero en donde se desarrollan todos los eventos del juego. La historia narra la búsqueda de Max para salvar a su amiga Chloe, la cual tendría que haber muerto de un disparo, pero en ese justo momento Max descubre que tiene un poder para retroceder el tiempo y lo usa para salvarla. En el transcurso del juego, Max tendrá que lidiar con las consecuencias de las decisiones que ha tomado, de la misma manera tendrá que afrontar las consecuencias de retroceder el tiempo a su conveniencia.

Las decisiones que se deben tomar en *Life is Strange* son sobre temas cotidianos, cosas que nos pueden pasar a cualquiera, como una simple conversación entre amigos, pero cada decisión cuenta. Tal como se muestra en la Figura 4, la cual es una conversación entre Max y su amiga Chloe. Aquí Max intenta demostrar a Chloe su poder de manipular el tiempo, y si el jugador se equivoca en decir el número



Figura 4. Diálogo con Chloe, *Life is Strange*
Fuente: ©Dontnod Entertainment, 2015.

de cigarrillos, Chloe no le cree a Max y la narración cambia.

Debido a que la narración cambia en consecuencia a las decisiones tomadas por el usuario, creando distintas realidades y mundos ficcionales en la historia, es necesario mencionar la teoría de los mundos ficcionales posibles tal como las describe Medina (2015):

1. Los mundos ludoficcionales están estructurados en sistemas de mundos posibles cohesionados, estables y autónomos. El juego de la ficción parte, principalmente, de la anticipación de mundos mediante unas pistas básicas. La experiencia de juego siempre se define por varios posibles y algún necesario que dotan de cohesión a todo el sistema: no existe un mundo de juego donde todo cabe.
2. Los mundos ludoficcionales son modelos estáticos y diseñados para ser autenticables por uno o más jugadores. Esta potestad de decisión supone aceptar un mundo posible y rechazar otros para, posteriormente, asumir sus consecuencias y obtener un balance final del juego.
3. Los mundos ludoficcionales establecen mecanismos de retroalimentación y dependencia entre su dimensión lúdica y su dimensión de ficción. La total e indisoluble integración entre las reglas de juego y los elementos

ficcionales genera un espacio de significación único.

4. Los mundos ludoficcionales están metalépticamente naturalizados. La dimensión metaléptica conlleva que los límites de la ficción no pueden ser superados por el jugador salvo por un canal semiótico que quiebra de manera permanente y en ambos sentidos –acción y devolución los límites entre la ficción y la realidad.
5. Los mundos ludoficcionales participan del modelo ecológico del transmedia. La verdadera potencialidad transmediática de los mundos ludoficcionales en relación con otros no radica en una posible versión del relato, sino en una verdadera comprensión de los particulares ficcionales y los espacios en los que se desarrollan los eventos.

Para analizar la historia de este drama interactivo en más profundidad, vamos a remitirnos a la teoría de las arquitecturas narrativas interactivas, la cual fue propuesta por Picucci “Here I define four narrative structures, namely PreReestablished, Discovery, Sandbox and Computer generated” (2014, p. 105).

La primera arquitectura narrativa conocida como preestablecida consiste en que la cantidad de libertad que se le ofrece al jugador está limitada por la historia que el diseñador ha planeado. El usuario no puede hacer nada más que seguir la narración principal, que normalmente progresa de

manera lineal, tal como lo indica Picucci: "The PreEstablished type of narrative can be considered as the principal and most common storytelling architecture. In its purest form, this type of structure offers designers a highly controlled story delivery environment governing the main plot of the game" (2014, p. 106).

Los diseñadores de juegos han innovado, han añadido nuevas características a esta arquitectura narrativa, como por ejemplo historias paralelas, o finales múltiples que se desbloquean de acuerdo a las decisiones del jugador. "On the one hand, game designers can add more variety by dissecting the plot into several story branches and providing different endings according to key decisions players will take during the gameplay" (Picucci, 2014, p. 107).

Ahora vamos a definir el siguiente tipo de arquitectura narrativa interactiva, esta es la de descubrimiento. "A higher degree of freedom in terms of pace and delivery of the story is true of titles that implement a Discovery narrative structure relying on players' free exploration of the game world and subsequent discovery of story information" (Picucci, 2014, p. 108). En esta arquitectura narrativa, el usuario tiene la libertad de explorar el mundo propuesto en el juego. A medida que va explorando va descubriendo la historia de lo que está sucediendo. Pueden existir muchas historias paralelas y mucha libertad, pero esto no afecta al hecho de que el usuario siempre seguirá el conflicto principal del juego.

A continuación, se encuentra la arquitectura Sandbox, "The crucial element differentiating this category from the previous ones and defining the narrative in Sandbox games is represented by the high levels of interactivity with the game world and the entities populating it" (Picucci, 2014, p. 109). Esta arquitectura narrativa está basada en otorgarle al usuario una gran cantidad de libertad, la cual usará para explorar y descubrir lo que está sucediendo en el mundo del juego, esto hace que la historia principal del juego tenga menos importancia o sea menos llamativa.

La cuarta y última de las arquitecturas narrativas, es la generada por computadora, o mejor conocida como emergente. "This type can be observed primarily in games belonging to the simulation genre, and can be distinguished from the other narrative structures by the absence of a main pre-established story plot and the maximization of randomness and autonomously generated events" (Picucci, 2014, p. 111). La arquitectura generada por computadora, es la que encontramos en juegos de simulación, esto es porque carecen de una historia principal, la narración que ocurre aquí es emergente, esto es debido a la existencia de eventos aleatorios y auto generados. Aquí el usuario crea su propia narración de acuerdo a los eventos que ocurren en el juego.

Una vez descritas las arquitecturas narrativas según Picucci, el siguiente paso

es establecer cuál de ellas pertenece a la obra en cuestión, de esta manera podemos realizar un análisis de la narración de la obra, enfocándonos en la arquitectura a la que pertenece. *Life is Strange* pertenece a la arquitectura narrativa pre establecida, porque la historia va de un punto A a un punto B, cada que el jugador llega a un "checkpoint" aparece una escena revelando lo que sigue de la historia. A medida que se van tomando las decisiones en el juego, se van abriendo las historias paralelas que el usuario tiene que seguir, y así hasta llegar al final del juego y escoger uno de los posibles desenlaces del mismo.

A partir de este concepto, se ha desarrollado un gráfico a modo de esquema indicado en la Figura 5, con este gráfico se pretende explicar la arquitectura narrativa usada en *Life is Strange*, de esta misma manera, esta representación puede ser usada para el estudio de otros dramas interactivos.

Este esquema en la figura 5, nos indica que al inicio de la narración se nos presentan unas opciones. Una vez que el usuario escoge una, va a tener tiempo para explorar, y darse cuenta de las consecuencias de su decisión. En este espacio de *Gameplay* se presenta además una cinemática o diálogo, que va a llevar a una nueva pregunta con otras opciones. Este ciclo se va repetir hasta el final del juego.

Life is Strange cuenta con muchas historias paralelas, casi cada personaje tiene su propio arco. En cada arco vemos reflejadas las consecuencias de las decisiones que hemos tomado sobre ese personaje. Dependiendo de las decisiones que tomemos, pueden o no pueden estar en los distintos arcos narrativos, esto refleja además una clara influencia de las novelas visuales japonesas. En ellas el usuario escoge una ruta, normalmente representada por un personaje femenino o

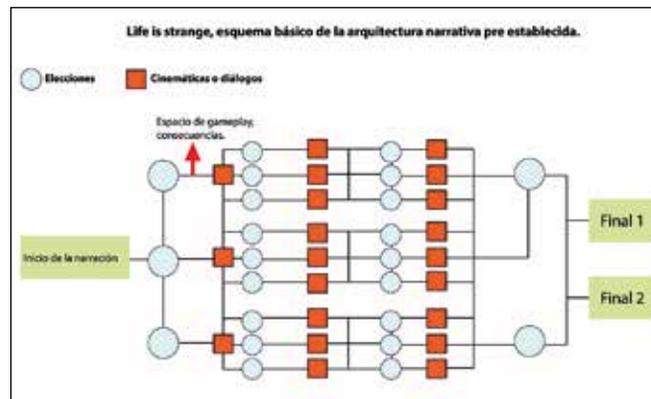


Figura 5. Esquema básico de la arquitectura narrativa preestablecida. Elaboración propia.

masculino, y sigue su historia hasta el final, dependiendo de a quién escogió pueden o no aparecer personajes nuevos y cambios en la narrativa.

Life is Strange dispone de dos finales que se hacen elegibles en el último diálogo/ cinemática del juego. Cada final cuenta con consecuencias distintas para el jugador, haciendo notar hasta el final que la mecánica núcleo del juego, es la de tomar decisiones.



Figura 6. Arcadia Bay destruido, *Life is Strange*
Fuente: © Dontnod Entertainment, 2015.

En el primer final vemos a Arcadia Bay destruido tal como lo indica la Figura 6, la tormenta del inicio del juego terminó arrasando al pueblo. Esto debido a que Max elige salvar a su amiga Chloe, y sacrificar a toda la población, luego de esto ambas chicas entran a Arcadia Bay en auto y observan el panorama.



Figura 7. Funeral de Chloe, *Life is Strange*
Fuente: © Dontnod Entertainment, 2015.

En el segundo final del juego que está indicado en la Figura 7, elegimos despedirnos de Chloe, al tomar esta decisión habremos salvado a Arcadia Bay. Chloe entonces habrá muerto y asistiremos a su funeral, en el cual estarán todos los demás personajes relevantes para la historia.

Para concluir el análisis narrativo, podemos decir que *life is strange* es una obra con una arquitectura narrativa bien definida, la cual de acuerdo al análisis sabemos que es pre establecida. Este drama interactivo además, hace un uso magistral de la tecnología para reflejar ambientes con mucha belleza, y una jugabilidad adictiva.

5. Conclusiones

Este estudio provee un análisis de la narración interactiva en *Life is Strange*. Este drama interactivo, presenta una narración cercana a la usada en el cine tradicional. La diferencia está en que debido a la interactividad, el usuario deja el papel de espectador, para adoptar un papel en el que sus decisiones afecten a la historia de la obra. Es en este hecho que radica el potencial narrativo de *Life is Strange*.

El análisis presentado consta de una estructura de cuatro partes, tal como lo define Schell (2014). Estos elementos son: estética, tecnología, historia, mecánicas. De esta manera se hizo énfasis en el análisis de la historia, en donde se analizó la obra de acuerdo al concepto de las arquitecturas narrativas, tal como lo indica Picucci (2014). *Life is Strange* está dentro de las

arquitecturas narrativas pre establecidas, esto es debido a que presenta una historia que inevitablemente va de un punto A a un punto B, los cuales son controlados por el diseñador del juego. El potencial narrativo de esta arquitectura narrativa, está en la implementación de historias paralelas y finales alternos, que son presentados de acuerdo a las decisiones que tome el usuario en la obra.

La importancia de este estudio radica en el análisis detallado de todos los componentes de esta obra interactiva. Además nos sirve para darnos cuenta de que existe un puente entre el cine tradicional y los videojuegos, este llamado "puente" son los dramas interactivos. Los relatos interactivos, pueden ser considerados por los cineastas para llegar a un público que guste más de la interactividad que ofrecen los videojuegos. Así mismo este estudio puede servir de punto de partida para el análisis y diseño de otras obras interactivas.

Referencias bibliográficas

- Schell, J. (2015). *The art of Game Design*. Pennsylvania, USA: CRC Press.
- Novak, J. & Krawczyk. (2007). *Game Story and Character Development*. Canadá: Delmar.
- Costa, C. Y Piñeiro, T. (2012). Nuevas narrativas audiovisuales: multiplataforma, crossmedia y transmedia. *ICONO 14. Revista científica de comunicación y tecnologías emergentes*, Vol. 10, N. 2, pp. 102-125.
- Freixa, P.; Sora, C.; Soler, J. y Ribas, I. (2014). El decoupage interactivo: una propuesta metodológica para el estudio y análisis de aplicaciones audiovisuales interactivas. Comunicación presentada en el *IV congreso internacional de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación*, Universidad de Pompeu Fabra, Barcelona, España.
- Orihuela, L. (1997). Narraciones interactivas: el futuro no lineal de los relatos en la era digital. *Palabra Clave*, N. 2, pp. 37-46.
- García, F. (2006). Videojuegos y virtualidad narrativa. *ICONO 14. Revista científica de comunicación y tecnologías emergentes*, Vol. 4, N. 2, pp. 1-24
- Pérez, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego: Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso* (tesis doctoral). Barcelona, España: Universidad de Pompeu Fabra.
- Jafet, I. (2014). Heavy Rain y Beyond. Dos almas. Dramas interactivos en la narración transmedia. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 3, N. 1, pp. 129-152.
- Orihuela, L. (2004). El narrador en ficción interactiva. El jardinero y el laberinto. Alicante, España: Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.
- Latorre, O. (2010). *Análisis de la significación del videojuego* (tesis doctoral). Barcelona, España: Universidad de Pompeu Fabra.
- Picucci, M. (2014). Cuando los videojuegos cuentan historias: un modelo de las arquitecturas narrativas del videojuego. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 3, N. 2, pp. 99-117.
- Sánchez, A. (2015). Videojuegos y mundos de ficción. *Caracteres. Estudios culturales y críticos de la esfera digital*, Vol. 4, N. 2, pp. 118-124.
- Delgado, A.; Granados, F. (2012). Videojuegos trasladados al cine: análisis y caracterización de la narrativa audiovisual en ambos medios. *Revista Comunicación*, N. 10, Vol. 1, pp. 63-77.

Imagen: Rodrigo Santos





Imagen: Joan Vargas

Liminalidad: entre la ilustración y la literatura infantil.

Liminality: between illustration and children's literature.

Resumen

Sobre la base del concepto de liminalidad y el papel que juega la imagen en el desarrollo del pensamiento infantil, este trabajo analiza la relación que surge al interior de una obra cuando esta ha sido construida por el lenguaje literario y el de la ilustración. Frente a la innegable importancia de la palabra a lo largo del crecimiento de la niña y el niño, se destaca la incidencia que tiene la imagen en el proceso de construcción de su cultura. De ahí lo sustancial de la experiencia de lectura en la que se conjugan la palabra y la ilustración. La noción de "liminalidad" permite comprender la particular forma en que ambas manifestaciones artísticas convergen dentro del texto de literatura infantil para generar un producto híbrido que surge de ese lugar de encuentro, un resultado cuya poética es única y nace de la articulación de esa diversidad.

Palabras claves: Artística; imagen; lenguaje; poética; texto.

Abstract

Based on the concept of liminality and the role played by the image in the development of children's thinking, this work analyzes the relationship that arises within a work when it has been constructed by literary language and illustrations. Faced with the undeniable importance of the word throughout the growth of the girl and the boy, the impact of the image in the process of building its culture stands out. Hence the substance of the reading experience in which the word and the illustration are conjugated. The notion of "liminality" allows us to understand the particular way in which both artistic manifestations converge within the text of children's literature to generate a hybrid product that arises from that place of encounter, a result whose poetics is unique and arises from the articulation of that diversity.

Keywords: Artistic; image; language; poetics; text.

Sumario. 1. Introducción. 2. Desarrollo y Antecedentes. 3. Análisis literario de una obra desde el concepto de liminalidad. 4. Resultados del análisis literario. 5. Conclusión

Como citar: Salvador Sarauz, P. & Garcés Gutiérrez, L. (2019). Liminalidad: entre la ilustración y la literatura infantil. *Ñawi: arte diseño comunicación*, Vol. 3, Núm. 2, 199-209.

<http://www.revistas.espol.edu.ec/index.php/nawi/article/view/368>

Patricia Salvador Sarauz

Universidad Tecnológica
Indoamérica.

Quito, Ecuador

salvadorpatricia@gmail.com

Liliana Garcés Gutiérrez

Universidad Tecnológica
Indoamérica.

Quito, Ecuador

lilith.garcgut@gmail.com

Enviado: 14/09/2018

Aceptado: 21/06/2019

Publicado: 29/07/2019

1. Introducción

Desde el nacimiento del *Orbis Sensualium Pictus* en 1658 como el primer libro infantil ilustrado, se ha pensado en la imagen como un elemento cuyo aporte al relato es básicamente descriptivo y de acompañamiento, en función de una mejor comprensión de un contenido cuyo fin es el de educar. Pasados ya varios siglos nos encontramos que, aunque las herramientas conceptuales de las que nos provee el estudio del arte se han multiplicado, se sigue manteniendo esta misma idea al momento de afrontar el tema del papel de la ilustración en la literatura infantil.

Hasta la actualidad, es frecuente que quienes abordan el análisis de dicho tema continúen viendo a ambas expresiones como dos presencias conjuntas que apenas se apoyan una en la otra, dando prioridad al relato escrito por ser el poseedor de la palabra, de la lengua como recurso de poder que desplaza a otras manifestaciones y les otorga la apariencia de una condición menor. El poder de la lengua reside en ser un medio de exclusión que depone un término por otro (Foucault, 2012), que circunscribe lo que se debe y no se debe decir, que prohíbe ciertas expresiones según las circunstancias. Roland Barthes, en la misma línea de pensamiento, indicaba lo siguiente: “Aquel objeto en el que se inscribe el poder desde toda la eternidad humana es el lenguaje o, para ser más precisos, su expresión obligada: la lengua” (2007, p. 53). Por

lo tanto, algunos han asumido que en la conjunción de la palabra y la ilustración en la literatura infantil, se debe priorizar un lenguaje en detrimento del otro.

Con el propósito de cuestionar esta visión excluyente de lo que implica en la literatura infantil la confluencia de la palabra y la imagen y su función narrativa, se propone aquí abordar de manera simultánea dos tipos de análisis. El primero tiene que ver con el concepto de *liminalidad*, y el segundo con la idea de imagen como elemento intrínseco en la cultura infantil.

2. Desarrollo y Antecedentes

El neologismo “liminalidad” proviene de “liminal” que, a su vez, remite al término “liminar”, presente en el diccionario de la RAE y cuya definición indica “que concierne al comienzo de alguna cosa”. El sociólogo y antropólogo francés Arnold Van Gennep amplía su sentido, al afirmar desde la perspectiva de sus estudios que la liminalidad corresponde a ese periodo en que un individuo no puede ser definido sino como una suerte de proceso, un transcurso. Víctor Turner (2007), también antropólogo, lo caracteriza como un estadio ambiguo, flexible y anti jerárquico. Adoptada esta noción por el arte, se afirma que la liminalidad hace referencia a la presencia de dos o más lenguajes que conviven en una misma manifestación y se fusionan en un espacio que es el umbral. Espacio que vincula sin establecer jerarquías.

Considerando lo mencionado anteriormente sobre el pensamiento de Barthes y de Foucault acerca de la prioridad que tiene la lengua, la liminalidad constituiría una excepción; idea que coincide nuevamente con la perspectiva antropológica de Turner, quien la define "como un tiempo y lugar de alejamiento de los procedimientos normales de la acción social". En consecuencia, la noción de liminalidad con respecto al arte apunta hacia un fenómeno excepcional en el que se produce la comunión entre diversos lenguajes, que borra sus fronteras y da a luz a un híbrido, una heterogeneidad ambigua, una manifestación que guarda en su identidad las aproximaciones y diferencias, sin contemplar hegemonías.

La noción de liminalidad constituye un recurso de gran utilidad para descubrir por ejemplo, lo que ocurre en la comunión de la literatura con otras artes. Es el caso de los lenguajes que conforman muchos textos de literatura infantil, donde es posible pintar con versos y narrar con ilustraciones.

Pero, ¿cómo funciona y qué efectos tiene esta comunión de lenguajes en la mente infantil? Esta diversidad de manifestaciones que a través de la palabra y la plástica constituyen juntas una sola obra sigue provocando la inquietud por saber cómo se relacionan y, cómo se articulan, si aparentemente son formas tan disímiles y variadas. ¿Qué ocurre en la mente de quien lee cuando se enfrenta con dos códigos diferentes que son el verbal

y no verbal? ¿Cómo va tomando forma la historia en el pensamiento de niños y niñas, cuando procede de dos discursos que no parecen coincidir entre sí?

Un ejemplo de cómo funciona la mente al momento de conjugar lenguajes distintos y estímulos diversos puede apreciarse cuando se recuerdan anécdotas del pasado. La conciencia configura la imagen, mientras la palabra da forma al argumento, y con ellos llegan y se activan emociones que los sentidos pueden ayudar a revivir, como el placer producido por aquel aroma que fue percibido y ahora está ausente; incluso se puede llegar a salivar con los sabores lejanos, sentir el calor y el sol en la frente, mientras en la pupila se encuentra retenida la imagen intacta de lo vivido. Todo esto hace que la representación mental no solo identifique sino que vuelque emociones para producir un efecto sensorial que trasciende a una simple idea y todo a partir de un recuerdo. Si se vive con tal fulgor una experiencia así, ¿por qué querer limitar su expresión a un solo y único lenguaje predeterminado?

Autores como Bruner (2001) o Piaget (1984), entre otros, en sus estudios acerca de cómo se construye la representación en la mente infantil, señalan la incidencia que tienen los estímulos y experiencias que "viajan" hacia ella a través de la diversidad de lenguajes. En consecuencia, el discurso literario infantil multiplicado en todos sus posibles manifestaciones no requiere valerse únicamente de las palabras para demostrar la dimensión

del mundo real y menos del imaginario; colores, olores, sonidos, formas, dibujos, imágenes y sensaciones diversas, contradicen la concepción de que en la literatura infantil sólo la palabra tiene un papel protagónico. Stuart Hall (1997) sostenía que la representación es un proceso esencial en el cual se involucra el uso del lenguaje, los signos y las imágenes, para significar cosas o estados del mundo. Un niño llega a la representación de un objeto proveniente de su entorno cuando logra conectarlo al lenguaje; por ejemplo, sabemos que llegó a la representación de un "perro" cuando identificó el sonido (ladra: guau guau), después asocia el recuerdo de sus características físicas y es capaz de reconocer a posteriori al objeto de poco a poco. Según la motivación y edad también lo puede dibujar. En consecuencia, la suma de todo eso será parte de la representación mental que lo lleva al concepto de "perro" y que se imprime gracias a la comunicación verbal y no verbal. Es decir, la imagen no se divorcia de la palabra porque ambas son parte de una construcción indisoluble en el proceso de aprendizaje. Los niños aprenden de esta simbiosis, y mediante ella dan cuenta del conocimiento que les ofrece un discurso compuesto de manera complementaria, por la imagen y la palabra.

De ahí que limitar la aparición, invisibilizar la participación o no darle mérito creativo a un lenguaje que no sea el verbal en la literatura infantil, sería restringir la formación del conocimiento del mundo en la mente de los niños,

y oponerse al proceso esencial de representación que viven los seres humanos en general. Proceso en el que la imagen como lenguaje fluye a la par de la palabra en el desarrollo evolutivo del niño y la niña, crece de manera natural de forma progresiva y le ayuda a configurar de manera simbólica la representación de su entorno cercano. "Por otra parte, no debemos olvidar que el desarrollo del lenguaje gráfico del niño se va construyendo progresivamente, y va asimilando una compleja simbología que lo dota de una cualidad semántica común a otros lenguajes..." (Segovia, 2010, p. 3). Es decir, que este lenguaje se amplía de forma tal que le permite al niño explorar otros límites semánticos, al igual que lo hace con la palabra. Similar aprehensión del mundo que desarrolla mediante la lengua, le otorga la imagen y con ella reproduce, imita, explora y configura su entorno, ligando sentidos y construyendo representaciones que hablan de espacios de vida donde a su vez, se reafirma y comparte el uso de los diversos lenguajes. La niña y el niño deben ver, oír y experimentar con toda su capacidad sensorial. Según Vigotski, "El dibujo, como ya advertimos, constituye el aspecto preferente de la actividad artística de los niños en su edad temprana" (1986, p. 18). Normalmente, dibujar es una actividad predilecta de los menores, un recurso de expresión propio del proceso de exploración de lo que les rodea. La aprehensión que hacen del mundo se deja ver en el uso no condicionado de la

imagen, cuando en un ejercicio de mimesis evidencian el sentido que encuentran en lo que les rodea, a través de un lenguaje propicio constituido por líneas, colores y formas, en el que manifiestan sus capacidades de toda índole.

Una vez destacada la función que cómo lenguaje ejerce la ilustración en el desarrollo de la mente infantil y en vista del extenso estudio existente que reafirma la importancia ya conocida de la palabra, habría que volver sobre el concepto de liminalidad para destacar la relación particular y anti-jerárquica que surge de la presencia de los lenguajes de la escritura y de la ilustración en la literatura infantil. Para ello es conveniente revisar la caracterización que hace Turner sobre el proceso de liminalidad, en el que destaca una ambigüedad y flexibilidad persistentes. Desde el punto de vista antropológico un joven, camino a la adultez, atraviesa por un estadio en donde ambas características le permiten llevar adelante su desarrollo, su crecimiento como ser humano que pasa de una suerte de incompletud, a una condición total de individuo.

En el caso de las artes en general, y de los lenguajes mencionados, lo que se observa es una comunión en la que ambas manifestaciones se procuran una a la otra produciendo una simbiosis y una anti-jerarquía, que no ubica a ninguna en un plano de superioridad, sino que se complementan entre ellas de manera armónica, pero a la vez ambigua

y flexible. Características estas que, desde la perspectiva antropológica, son necesarias para vincular y articular los estadios; mientras que desde el arte, vinculan los diversos lenguajes de forma que constituyan un todo capaz de generar una posibilidad abierta de significados que se enriquecen entre sí, provocando la polisemia que es por definición, el arte mismo. Dichas características que competen tanto a lo artístico como a la noción de liminalidad, se evidencian notoriamente cuando al aplicar en la obra de literatura infantil el análisis narratológico, se descubre la construcción de una diégesis a partir de la articulación entre la palabra y la imagen. Mediante este análisis se puede establecer la forma en que estos lenguajes narrativos se complementan gracias a su versatilidad.

Si bien es cierto que siempre se pensó que la narratología se ocupa del relato a partir de los signos lingüísticos, cada vez es más claro que el discurso visual también construye una narración y que, gracias a la secuencia de imágenes cuenta o narra una historia. Narrador, personajes, actantes, tiempo y espacios van surgiendo en una lectura unísona que a la vez detona sentidos diversos y complementarios. Le dan forma a la fábula y en ella a los acontecimientos que hilan el relato; encaminan al lector o lectora a través del aporte de cada elemento, para alcanzar todos sus significados. Se dice que "Cualquier obra bien escrita, vaya dirigida a quien sea, es una obra de arte" (Durán, 2002, p. 27), por lo tanto está en condición

de capturar la atención de su receptor, de emocionarlo y producirle placer a medida que lo conduce a lo largo del relato. Se ha comprobado que la literatura infantil lo logra con su destinatario, el niño, porque este a pesar de su corta edad, tiene la capacidad necesaria que le permite asomarse al amor, al desamor, la alegría, la tristeza, la magia, etc. (Peña, 2010) Esta misma intensidad emotiva es la que descubre en el relato desde ese otro lenguaje que es la imagen.

La cromática y el trazo reflejan el sentido de la palabra en tanto que los gráficos enfatizan y amplían el discurso verbal dando lugar a un verdadero concierto en el que ninguna de las expresiones es accesoria o suplementaria, sino fundamental y enriquecedora. No hay un lenguaje que esté por encima del otro, sino que juntos dan forma a la semiósfera que cuenta más que una sola historia y una sola manera de mirar el mundo; obras que constituidas por un texto verbal y gráfico, dan lugar a una misma experiencia de lectura. La ilustración, en cuanto expresión artística, ejerce una función que se mueve entre lo metafórico y lo metonímico; ella constituye una aproximación poderosa y productiva al texto literario con un grado de compromiso con dicho texto que va más allá de lo referencial, de la simple alusión a lo mencionado en él. Su relación no es de calco, repetición o paráfrasis. Ambos lenguajes, “el literario y el de la imagen, convergen en un vínculo de implicación que no permite que uno sea sustituido por otro, que multiplica sus

sentidos y gesta su significado” (Camargo, 1998, p. 167). El siguiente análisis narrativo pondrá en evidencia esto mismo.

3. Análisis literario de una obra desde el concepto de liminalidad

En el año 2004 se publicó *El libro triste* de Michael Rosen, como escritor, y de Quentin Blake, como ilustrador. A continuación, se puede ver una aproximación a algunos aspectos de la estructura narrativa de este relato, desde el punto de vista literario y gráfico y atendiendo a la composición narrativa, tanto lingüística como en imágenes presentes en esta obra, se aprecia la conexión existente entre ambos lenguajes y la manera en que el juego de liminalidad que se da entre ellos genera una propuesta poética bien cohesionada y armónica.

En esta historia, el protagonista con una voz narrativa en primera persona cuenta sobre su tristeza y el vacío en el que vive a partir de la pérdida de su hijo. Revela en una suerte de confesión, sentimientos de dolor que lo sumergen en una visión oscura de sí mismo y de cuanto le rodea; sentimientos contradictorios de afecto, pero también de ira propios del luto por el que está pasando. Sentimientos que con frecuencia amenazan hundirlo, pero de los cuales reflota asido a la luz de los recuerdos y la memoria. La historia posee un único protagonista, cuyo nombre no se sabe, y es la voz narrativa en primera persona, del relato. Está presente en toda la obra de manera física o emocional a través de su voz y de las imágenes que lo

representan. En la primera viñeta él cuenta sobre la forma en que quiere mostrarse al mundo y que los demás lo conozcan. Pero en las dos siguientes se muestra la tristeza, la incertidumbre, la verdadera realidad del protagonista que relata sobre la pérdida de su hijo y los sentimientos que eso le produce.

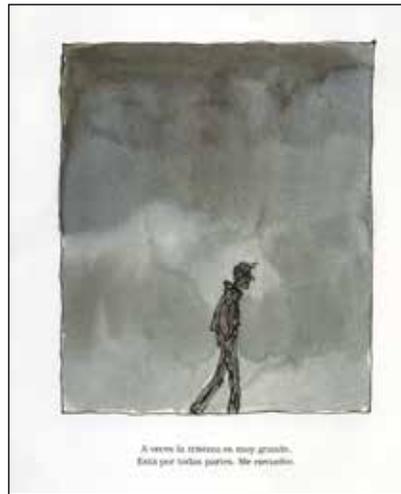


Figura 1. El protagonista y su realidad.
Fuente: *El libro triste* de Michael Rosen.

En consonancia, la línea elegida para el dibujo es escueta, entrecortada, no hay trazo firme; la fuerza de la línea habla de lo débil y quebradizo de sus emociones, de cómo es vivir día a día con el horror de la ausencia y la muerte. La línea al igual que la cromática “juegan al garabato”, a no ser propuestas con precisión, sino a dar la idea de incompletud, de una apariencia desaliñada y desprolija. La cromática indefinida que se mueve en varias

tonalidades de gris, habla de un estado sombrío, ausente de luz, que no pertenece al color, en el cual el protagonista, sus emociones y su vida misma, se encuentran inmersos. Como lo expresa cuando, asumiendo una voz lírica, dice: “La tristeza es un lugar/profundo y oscuro/La tristeza es un lugar/alto y luminoso/...Esta última frase significa que no quisiera estar aquí/ Que quisiera desaparecer” (Rosen & Blake, 2011).

Desde la perspectiva literaria es notorio que ese padre como narrador prefiere hacer un uso breve de la palabra, como alguien que no se atreve o no quiere explayarse aún más en hablar de su dolor; o de alguien a quien las palabras no le alcanzan para expresarlo. Un padre que no encuentra explicaciones que le permitan llegar a la resignación. Que no halla respuestas a preguntas desgarradoras, como las siguientes: “¿Cómo pudo morir así, sin más? ¿Cómo pudo hacerme eso?”

El deuteragonista de esta historia es Eddie, el hijo; su muerte es la que construye la historia del personaje principal. Su aparición física en el relato gráfico, a diferencia de la de su padre, está representada por imágenes de trazo más definido, además de una cromática de colores vivos y tonos cálidos, mostrando una relación más amable entre la línea y color. Esas imágenes revelan el recuerdo de momentos en los que aparece un Eddie alegre y vital. Al igual que el padre, Eddie se encuentra en todas las páginas del libro, pero en aquellas donde no se presenta

su fisonomía, sino su ausencia, se nota claramente la elección de una cromática gris y una línea no definida que tiñe el relato de un sentimiento de pesar por su triste partida. Hasta llegar a la viñeta más “decidora”. La que sobrecoge a quien lee, porque habla aún más que las otras imágenes: una viñeta en blanco como quien cuelga un marco sin pintura, un portarretrato sin retrato que representa lo que no está, el vacío absoluto, la ausencia total. En palabras del padre: “Porque él ya no está aquí”.

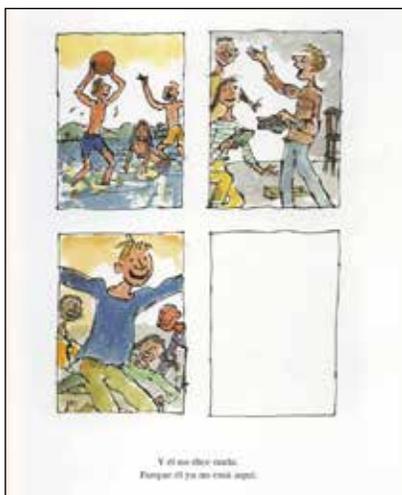


Figura 2. Edi y su presencia; Edi y su ausencia.
Fuente: *El libro triste* de Michael Rosen.

En cuanto a los espacios, hay que destacar que el relato se desarrolla en el espacio de la conciencia. Allí habitan el dolor y los recuerdos sobre los que cuenta el protagonista. Desde el lenguaje gráfico, los espacios están presentados en su mayoría, en viñetas; un gran porcentaje

de ellas, encuadradas por construcciones poco precisas, de trazo entrecortado que se proyecta temeroso, endeble, que encierra los estados tristes del personaje principal, como cuando expresa: “Así que lo que pasa es que dentro de mí hay un sitio triste” (Rosen & Blake, 2011). En otras, las imágenes están enmarcadas por el límite cortante de la hoja, proponiendo que las emociones y los recuerdos lo abarcan todo, sugiriendo que van más allá del margen editorial del que puede ver el lector. Los otros espacios no trabajados con límites geométricos se ubican en el sustrato blanco a conveniencia de la composición y del relato, pero de una manera ligera, ingravida, mostrando escenas particularmente emotivas, felices, donde aún la tristeza no formaba parte de la vida del protagonista; o también revelando situaciones del presente narrativo en las que el protagonista trata de sobrellevar su dolor vinculándose con lo que le rodea, con lo que está fuera de su espacio de conciencia, tratando de ser parte nuevamente del mundo y del color.

El tiempo en el que se cuenta la historia es el presente. Pero dicho presente es apenas un recurso para trasladarse al tiempo más importante, que es el de la memoria. A propósito, resulta interesante descubrir que hay más de una ocasión en que el lenguaje literario y el gráfico parecen optar cada uno por narrar desde su propio espacio temporal de recuerdos y desde su particular selección de los acontecimientos. Son varias las páginas en las que el tiempo está expresado en el lenguaje de las palabras, mediante una anáfora. La voz

narrativa repite de manera constante “A veces” cuando inicia la descripción de lo que le sucede; pero sobre todo, de lo que siente. Este “A veces” alude a una temporalidad imprecisa y reiterativa desde la cual se aprecia el estado “empantanado” en el que se hallan las emociones del padre. Habla del problema que le significa sobrellevar la pérdida de su hijo e incluso, la de su madre; pero más que nada, expresa cuánto le cuesta ponerlo en palabras: el “A veces” representa una fórmula para empezar a decir, una muletilla. A esa dificultad obedece también la elipsis en el relato sobre lo acontecido con el hijo: el por qué de su desaparición. ¡De eso no se habla! Por el contrario, mientras la palabra es escueta, la ilustración se recrea abundantemente en ofrecer detalles sobre Eddie. Aunque tampoco narra su muerte, sin embargo conduce a quien lee por el paso de su vida desde niño, hasta convertirse en un adolescente.

Hay que destacar el manejo del tiempo que realiza la propuesta gráfica, que más que estar asociada al día y la noche, a un antes y después es el resultado del estado emotivo en el que se encuentra el protagonista. Un tiempo feliz y un tiempo triste. El feliz, está representado por los tonos cálidos, por las acciones que se pudieran realizar al son de la luz. En el tiempo triste, en cambio, los colores grises expresan los sentimientos del padre y dejan ver lo árido de sus acciones cotidianas desde que Eddie ya no está.

A propósito de la luz, cabe señalar la actancia singular que juegan en el texto,

las velas. “Y velas. Tiene que haber velas”, dice el padre (Rosen & Blake, 2011). Las velas que él reclama y que tanto le gustan son aquellas que eran múltiples cuando significaban años de vida y alegría, cuando en presencia de otros miembros de la familia iluminaban la celebración de ver a su hijo crecer; mientras que, al final, el relato gráfico muestra apenas una única vela. Vela cuya luz es esquivo porque puede apagarse a la menor ráfaga de viento y que siempre estará acompañada por su contraparte, que es la penumbra. ¡Nada más apropiado como metáfora de la vivencia y de los sentimientos! Esta vela tiene como función iluminar el último resquicio de felicidad al que se sujeta el padre y que se haya representado por otro actante, el portarretrato como símbolo de los recuerdos y de la memoria, frágiles y efímeros como la luz que los ilumina.

También debe destacarse la elección de la técnica de la acuarela. Ella en esta construcción narrativa hace el aporte de un actante. Su presencia en todas las páginas revela el estado emocional del protagonista y logra evidenciar por momentos, tanto como en otros apenas sugerir, sentimientos.

4. Resultados del análisis literario

El trabajo realizado por Quentin Blake, en el relato de literatura infantil analizado, sirve para evidenciar lo que se venía mencionando acerca de la manera en que el encuentro entre los lenguajes artísticos diversos, construye una poética con características propias. El logro del artista

gráfico es destacable porque, a diferencia del ilustrador que reduce su función a “adornar el texto” y su aporte apenas lo “acompaña”, Blake se pone a la par de Rosen como creador gracias a la expresividad poética con la que mueve emociones al narrar la historia a través de un lenguaje gráfico en el que la selección de trazos y color construye metáforas, en este caso sobre la tristeza, soledad, el luto, la pérdida. Es del singular encuentro entre ambos lenguajes creativos que surge un producto que ofrece a quien lee, nuevas y múltiples experiencias, particularmente importantes en las etapas de mayor desarrollo cognitivo, que son las que corresponden a la infancia.

Mucho se ha dicho sobre las ventajas del encuentro con la palabra a través de la lectura, durante la niñez: enriquecimiento del pensamiento, ampliación del mundo, mayor capacidad de abstracción, etc., pero poco se ha mencionado sobre el modo en que dicha experiencia se multiplica y genera otras y diversas formas de conocimiento, cuando también el lenguaje de la ilustración está presente:

Observar una forma y diferenciarla de otra, distinguir un color de otro o distinguir entre dos tonos diferentes, percibir las diferencias existentes entre objetos similares, o descubrir elementos secundarios presentes en la imagen, constituyen actividades que pueden ser incluidas por el texto para desarrollar la capacidad de mirar con atención (De la Cruz, 2006, p. 127).

5. Conclusión

La noción de liminalidad es muy útil al momento de explicar lo que ocurre dentro de un texto logrado a partir de la confluencia de distintas manifestaciones del arte, como prueba este análisis. No hay duda sobre el hecho de que un cuento infantil es una estructura que puede componerse de más de un lenguaje, cuyos aportes suman información seleccionada y multiplican los elementos que construyen la trama y el sentido propio del relato. Lo que aquí queda evidenciado es que estos lenguajes que suelen pensarse como yuxtapuestos, resultan ser expresiones que encuentran en sus aparentes límites el espacio para interactuar y generar un producto híbrido con una nueva identidad. Sus presencias diversas son las que dan lugar a la polisemia y evocan sensaciones y emociones de manera explícita o implícita. En el caso del encuentro entre el lenguaje literario y el lenguaje de la ilustración, los sentidos viajan de los conceptos a las formas; de la palabra, al trazo y al color; de la imagen literaria, a la imagen visual. Por lo tanto, es en su unión donde reside la construcción poética del texto y la experiencia de un nuevo conocimiento que se vería incompleto si no fuera resultado de este encuentro.

Referencias bibliográficas

- Barthes, R. (2007). *El placer del texto y lección inaugural*. Madrid: Siglo XXI.
- Barthes, R. (1966). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Bruner, J. (2001). *El proceso mental en el aprendizaje*. Madrid: Narcea.
- Camargo, L. (1998). Poesía infantil e Ilustração: estudo sobre "Ou isto ou aquilo" de Cecília Meireles (Tesis de Maestría en Teoría e Historia de la Literatura). UNICAMP, São Paulo, Brasil.
- De la Cruz, I. (2006). Arte y literatura infantil: una peculiar relación imagen-texto. *Didáctica. Lengua y Literatura*, Vol. 18, pp. 125-134.
- Del Valle, T. (1987). La liminalidad y su aplicación al estudio de la cultura vasca. *Kobie. Antropología cultural*, 2, pp. 7-12.
- Durán, T. (2002). *Leer antes de leer*. Madrid: La Galera.
- Eisner, W. (2000). *La narración gráfica*. Barcelona: Norma.
- Foucault, M. (2012). *El orden del discurso*. Buenos Aires: Tusquets.
- Greimas, A. (1971). *Semántica estructural. Investigación metodológica*. Madrid: Gredos.
- Hall, S. (1997). *Representation*. London: SAGE.
- Lotman, Y. (1996). *La semiosfera*. Madrid: Cátedra.
- McCloud, S. (1995). *Cómo se hace un cómic*. Barcelona: Ediciones B.
- Obiols, N. (2004). *Mirando cuentos. Lo visible e invisible en las ilustraciones de la Literatura Infantil*. Barcelona: Laertes.
- Ollivier, A. (2014). La relación entre el poder y el discurso en las lecciones inaugurales del Collège de France de Michel Foucault y Roland Barthes. *VI Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XXI Jornadas de Investigación Décimo Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR*. Facultad de Psicología, Universidad de Buenos Aires.
- Peña, M. (2010). *Teoría de la literatura infantil y juvenil*. Loja: Editorial de la Universidad Técnica Particular de Loja.
- Piaget, J. (1984). *El lenguaje y el pensamiento del niño pequeño*. Barcelona: Paidós.
- Segovia Aguilar, B. (2010). Desarrollo de la narrativa visual de los escolares con el cómic. *Revista Iberoamericana de Educación*, 51 (5), pp. 1-11.
- Ramos, A. M. (2014). Ilustrar poesía para a infância: entre as rimas cromáticas e as metáforas visuais. *Ocnos*, 11, pp. 113-130.
- Rosen, M. & Blake, Q. (2011). *Sad Book*. Londres: Walker Books.
- Todorov, T. (1966). *Las categorías del relato literario*. Buenos Aires: Tiempo Contemporáneo.
- Turner, V. (2007). *La selva de los símbolos*. México: Siglo XXI.
- Van Gennep, A. (2008). *Los ritos de paso*. Madrid: Alianza.
- Vigotsky, L. (1986). *La imaginación y el arte en la infancia*. Madrid: Akal.
- Zecchetto, V. (2002). *La danza de lo signos. Nociones de la semiótica general*. Quito: Abya-Yala.



Entrevista



Imagen: Andrés Denegri

“El pensamiento crítico es fundamental para saber qué es lo que hago cuando hago una imagen”. Entrevista Andrés Denegri

Miguel Alfonso Bouhaben: Mi trabajo, dentro del marco del proyecto *Poéticas Contrahegemónicas del videoarte y el cine-ensayo*, consiste en explorar en Argentina qué artistas trabajan las relaciones entre imagen, política y pensamiento. Una de las claves de mi trabajo sigue la fórmula deleziana que dice “pensar es crear, crear es resistir”. Además de investigador audiovisual, eres profesor y curador. Y en toda tu obra se plasman dichas relaciones entre imagen, política y pensamiento.

Andrés Denegri: Tengo una pata en todos los terrenos. Soy profesor, gestor cultural, curador, programador y artista visual. Soy una combinación de todo. Yo no estudié arte, sino antropología. Y poco después estudié cine en la Universidad del Cine.

M: Entonces, ¿David Oubiña y Jorge La Ferla fueron tus profesores?

A: Jorge La Ferla, sí. A David lo conocí después. Escribió un texto sobre la imagen de *Obreros saliendo de la fábrica*, de Lumière, que utilicé en una muestra que hice en OSDE en 2013.

M: Farocki se plantea que es extraño que no se filmen el interior de las fábricas. ¿Por qué la primera imagen de la Historia del Cine solo registra el interior? De igual modo, Farocki revela que también es extraña la prisa que tienen los obreros al salir del trabajo, pues en vez de unirse en la puerta para luchar contra las condiciones de explotación, se marchan a su hogar.

A: Sí, es cierto...También Farocki hizo una instalación en torno a ese trabajo.

M: Entrando de lleno en tu obra, he observado que en *III momentos* (1998), una de tus primeras obras, trabajas con imágenes pixeladas, casi ilegibles. Me recuerda a *Une filme comme les autres* (Godard, 1968), que tiene ese efecto de ilegibilidad tanto de la imagen como del sonido. En tu pieza se da una cierta abstracción mediante el pixelado de la imagen y su rastro asignificativo. ¿En qué sentido esta problemática de la legibilidad de la imagen ha tenido impacto en tu obra posterior?

A: Nunca pensé ese trabajo desde esa perspectiva. Hay una vuelta técnica. En esa época no era fácil editar, y el proceso de registro era costoso. Acceder a una isla de edición era difícil. Y después estaba el problema de exhibir esa obra. Tenía muchas horas en *hi8* de

Miguel Alfonso Bouhaben

Escuela Superior
Politécnica del Litoral
Guayaquil, Ecuador
malfonso@espol.edu.ec

los vecinos de casa de mis padres. Tenía un escenario similar a *La ventana indiscreta*, de Hitchcock. Le película está editada en cámara. Pase de *hi8* y a *vhs* y luego a *tv*. Lo que mantengo en ese trabajo es la reflexión sobre la tecnología de la imagen a través de otra tecnología de la imagen. Aunque es algo que encuentro a posteriori. Pensar la tecnología de la imagen con otra tecnología de la imagen

M: Hay ciertos elementos en tu obra que resultan cercanos al cine-ensayo. La idea de pensar una tecnología con otra. Hay como una diferencia de potencial entre dos imágenes. Me recordó al método del entre, de Deleuze, donde habla del cine de Godard. Donde se ve la frontera. En *Uyuni* hay una diferencial entre lo íntimo y lo político, entre la discusión y de la pareja y el sonido de los conflictos en América Latina y entre la película y el video. Gustavo Gallupo afirma que en tu cine entra en juego una heterogeneidad de los materiales. ¿De dónde has tomado este sistema de relaciones diferenciales?

A: Mi referente, mi guía absoluta, es Jorge La Ferla. Yo no sabía por qué estudiaba cine. Yo grababa todo el tiempo, pero sin referencias. Hay gente que le gusta el cine, pero no filmar. El rodaje no tiene nada que ver con el filmar. A mí me encanta filmar y odio el rodaje. Mi relación con las imágenes es física y directa. No está condicionada teóricamente. Hay un dato biográfico. Yo soy casi ciego. Tengo hipermetropía de +8 y +9 en cada ojo. Cuando me pusieron gafas con 6 años, recuerdo que miraba la textura de las paredes, del tronco de los árboles. Recuerdo que me pare en los escalones de casa, que eran de granito rojo y me fascinó. Quede disfrutando de la textura de la piedra. La idea de meterse en la imagen y encontrar la trama es algo que hago de siempre. Jugaba a mirar con los anteojos y sin ellos. Recuerdo el papel de las paredes, los botones de la luz con imágenes de Disney.

M: En la Historia de las Artes Visuales hay muchos casos donde una anomalía física termina conformando un sentir estético, como en el caso de Stan Brakhage. Y respecto a la diferencia entre la filmación y el rodaje, me viene a la mente la idea de Serge Daney de que el cine siempre está del lado del poder. Se escribe para conocer la inversión.

A: En *Scenário du film Passion*, Godard afirma que el primer guion lo escribió un contador. Ahí estaba la primera relación entre imagen y escritura. Ahí Godard hace ensamblaje entre imagen y economía.

M: Aunque tu acercamiento es experiencial, no sé si has leído algo de filosofía que te haya influido e impactado. En tu obra hay un fuerte trabajo conceptual. ¿Qué pensadores te han influido?

A: En filosofía, Spinoza o Foucault. Toda la Escuela de Frankfurt. En mis clases utilizo

textos de Benjamin, de Adorno o de Marcuse. El pensamiento crítico es fundamental para saber qué es lo que hago cuando hago una imagen. Ahí está todo un bagaje ético gigantesco.

M: Hay una frase de Spinoza que dice la política es el arte de los buenos encuentros. Y veo que tu obra tiene esa búsqueda de los buenos encuentros.

A: Y de cine me gustan Godard, Marker, Farocki, Bitomsky, Kluge. También hay formalistas del cine experimental que me gustan mucho como Michael Snow.

M: Tu pieza *Aula Magna* es muy formalista.

A: Sí. Es una película de Super 8mm montada en cámara. Es un poema de despedida de la casa donde vivía.

M: En *Grito* (2008) trabajas con imágenes personales. Siempre es difícil hablar de las imágenes propias. Al visionar la película nos lleva a pensar sobre la ética de la imagen. Qué mostrar y qué no mostrar. Son imágenes de tu infancia. Creas un sistema de diferencias con imágenes de la infancia e imágenes de tu padre, que era militar en la época de la dictadura.

A: En *Grito* nuestro todo. Pero no cuento. Es un trabajo muy formal.

M: En la obra se trabaja con una dualidad de imágenes y entre ellas un intersticio.

A: Esas composiciones son hechas en cámara. Son 3 proyectores con *loops* en Super 8mm. Y toda la parte del final también. Hay una cámara de video que graba en directo la composición con los tres proyectores. Una imagen es de mi madre. Fotografías de su escuela donde trabajaba. La otra es de mi padre, que era oficial de policía con bastante poder en la época de la dictadura. Y en medio estoy yo. Así, la obra es la pura institución. La maestra, el policía y el resultado que soy yo. Aparezco posando con armas, y mi padre también.

M: Hay un gran valor al trabajar con elementos autobiográficos. Al desnudarse y mostrarse. Además, estas imágenes retornan en tus instalaciones. ¿Por qué trabajas siempre con esas imágenes? Me viene a la cabeza una frase de Freud: “Quien repite reprime”. Esa repetición parece un síntoma.

A: Para mí fue un acto de sanación. Esos loops de imágenes son parte de algo que tenía que sacar de mi cabeza. No podían seguir dentro de mí. Pero no hice la obra por mi historia personal, sino porque mi historia me permite hacer un retrato de época. Trabajo la niñez en la dictadura. Mi madre era de la izquierda católica. Y mi padre saca el monstruo que

lleva dentro, y es lo opuesto a mi madre. Después mi padre está en la cárcel hasta el 1984. Por eso mi construcción política viene de mi madre. A mí me interesa esa ambigüedad. Se muestra todo, pero no se cuenta todo. Eso da la posibilidad de que el espectador articule una relación íntima con la obra. Me interesa armar un paisaje, desplegar texturas de época, para que el espectador se relacione con ellas.

M: Me gustaría saber cómo fue el paso del video a la instalación. Tus instalaciones van complejizándose progresivamente. La arquitectura de las instalaciones fílmicas se va haciendo más barroca y trabada. Haces dibujos tridimensionales.

A: Hay un texto de Ana Claudia García sobre mi trabajo que habla de proyec-esculturas. En *Éramos*, la película arma la pantalla sobre la que se proyectas la misma película que va girando. Hay un proceso de sobre-explotación del fotograma. No solo trabajo con el fotograma, sino que además corre al frente para conformar la pantalla sobre la que ella misma impacta. Para mí ese trabajo es una bomba semiológica. Es un loop gigante. Es fundamental poner en evidencia los procesos de producción, que es lo que niega el cine. La imagen proyectada es un elemento más. No es el elemento central. El proyector como un elemento más, los carretes o la pantalla. Todo es una construcción con diversos elementos para salir de la tiranía de la pantalla. El espectador siempre se queda mirando la pantalla.

M: Se trata de desterritorializar la pantalla. En tus obras montas un sistema donde subrayas que hay otros sitios donde mirar.

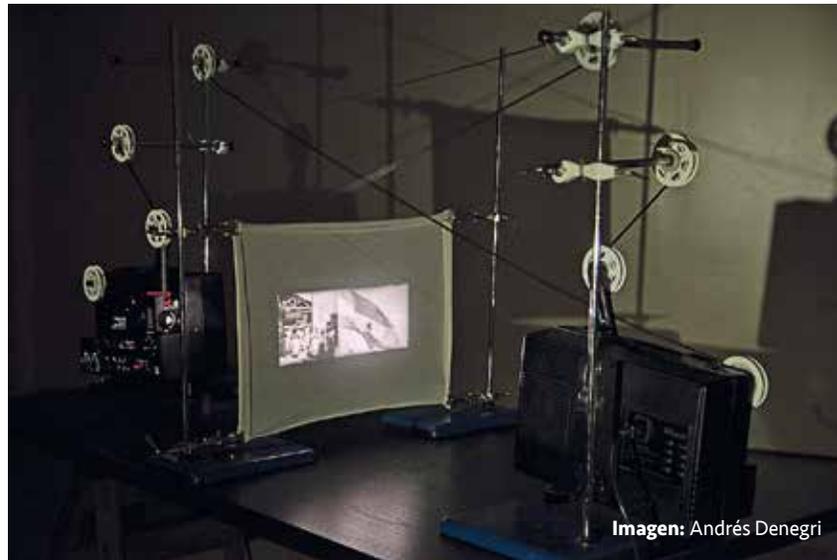
A: Es difícil que el espectador sea consciente del proceso de producción. La imagen siempre es el resultado de algo.

M: A mí me resuena Pollock. La pintura como subversión del dispositivo. El lienzo está en la vertical, los colores ordenados. Y de repente, rompe el dispositivo hegemónico. En tu obra hay una reconstrucción del dispositivo. Tus instalaciones parecen casa. "El lenguaje es la casa del ser" dice Heidegger. Un lugar de proyección.

A: Mis instalaciones construyen espacio.

M: Conectas la imagen de los Lumière con la primera filmación argentina de la bandera de forma recurrente.

A: Esa imagen hace referencia a otra imagen. No es la referencia original. En *Mecanismos del olvido* voy quemando la película. Es algo así como la destrucción de la imagen en la era del absolutismo digital. Hay una pérdida. Frente al archivo digital, que no se rompe; en el analógico somos conscientes de la pérdida. Se detiene durante 8 segundos, y el



calor de la lámpara lo derrite. La bandera se quema. No solo se destruye la imagen, sino que se construye una imagen diferente. El proyector detiene un fotografa y genera una relación diferente y el resultado es diferente.

M: Construir una imagen con su destrucción.

A: Los espectadores creen que arruino un original. Y les digo: “es cine, no es original”. No se quema la bandera, se quema un pedazo de plástico. La ansiedad de perder la imagen nos hace perder la experiencia de la quemadura, que siempre es original. Ese instante de ocho segundos que nunca es igual. Para mí hay algo interesante: es la puesta en ejercicio de la memoria en el presente. La memoria no se puede hacer historia, si no es visibilidad en el presente. Y ahí hay algo nuevo y auténtico.

M: Me recuerda a Bergson. Es imposible acceder al pasado puro. Solo conocemos el presente de pasado. En tu obra, accedemos al pasado desde lo puro presente. Un presente de pasado.

A: Además se está generando una nueva imagen. Después, en *Memoria en llamas*, la película quemada que continua.

M: Es casi una impugnación a las tesis de Benjamin. Hay un original; hay aura.

A: Empieza a existir un aquí y un ahora. Como la música ejecutada. Es ahí donde se

constituye el valor aurático. Y acá llegamos porque la primera imagen de la bandera no existe. Estoy quemando algo, reproducido a partir de un relato. Antes la bandera no tenía el sol. El sol, al ser más oscuro, es el que permite que se caliente la imagen y se queme.

M: En Platón el sol es la idea de bien. La supra-idea que ilumina a todas las demás.

A: Cuando hice la primera obra de la serie en 2012, *Eramos super 8mm*, lo que tenía en la cabeza era el dispositivo y no la imagen que iba a aparecer. Estaba fascinado con los obreros de Lumière, con pensar la primera imagen del cine y la primera a nivel local. Obreros es un documento de época, pero la bandera argentina es un signo. Me interesaba cómo una de las imágenes es un símbolo y la otra es un documento. Y cómo ese documento no podría generarse en Argentina, ya que no hubo desarrollo industrial.

M: Última pregunta sobre tus procesos. Me dijiste que has partido de la estructura, del dispositivo. Me recuerda a *Filosofía de la composición*, de Poe, donde cuenta su manera de escribir. Desde el concepto al relato.

A: En *Eramos plomo y palo*, primero tenía el dispositivo, y después el contenido. Me resonaba la idea de los obreros explotados. Y de ahí voy al contenido. La multitud era una base de obreros superexplotados, su trabajo es duplicado. Y de ahí me surgió el contenido. La explotación es posible por la represión. Y de ahí las imágenes: imágenes que representan policías contra los movimientos sociales, los trabajadores y estudiantes, durante la dictadura.

Alfonso Bouhaben, Miguel (2019)
"El pensamiento crítico es fundamental para saber
qué es lo que hago cuando hago una imagen". Entrevista a Andrés Denegri

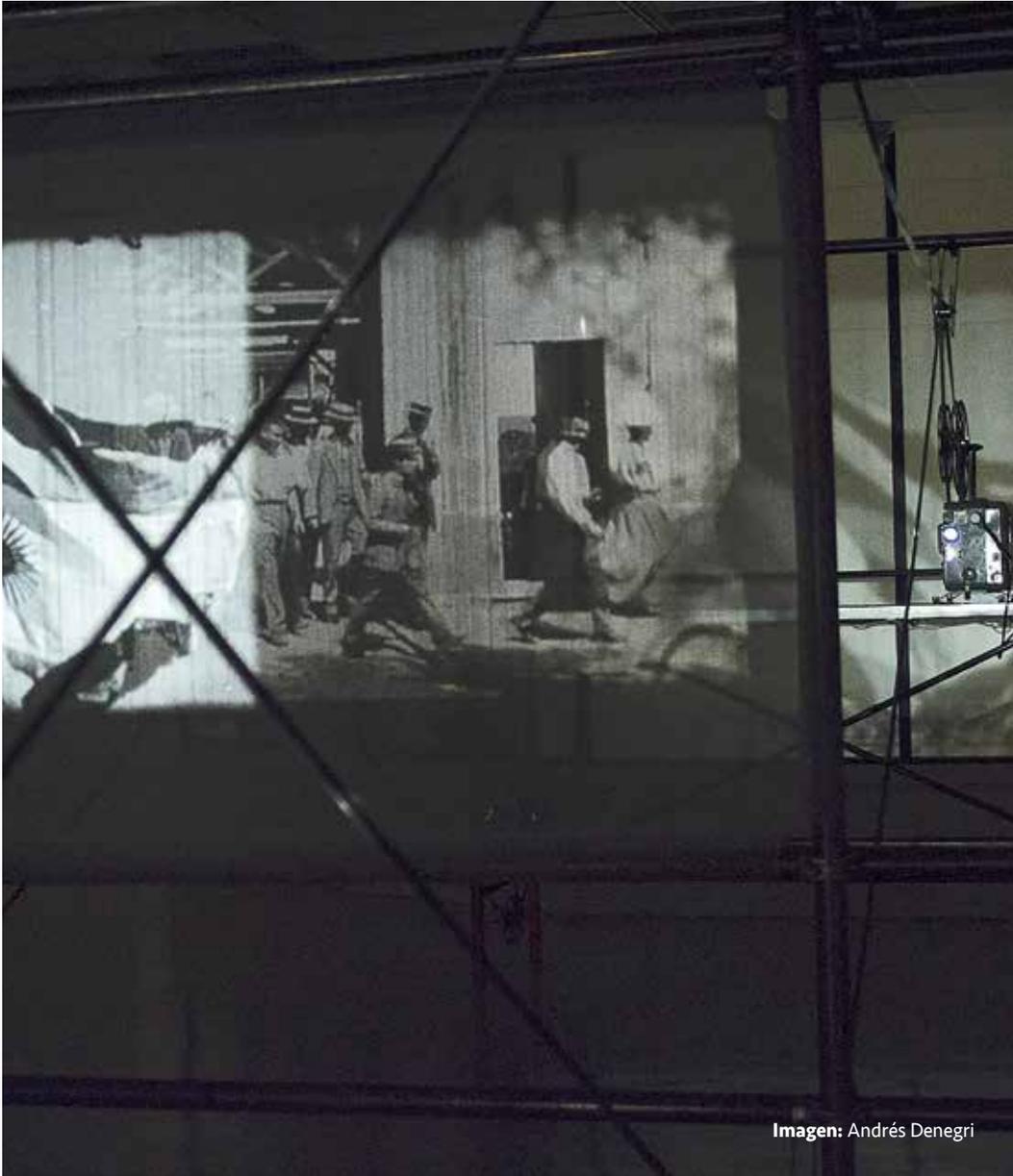
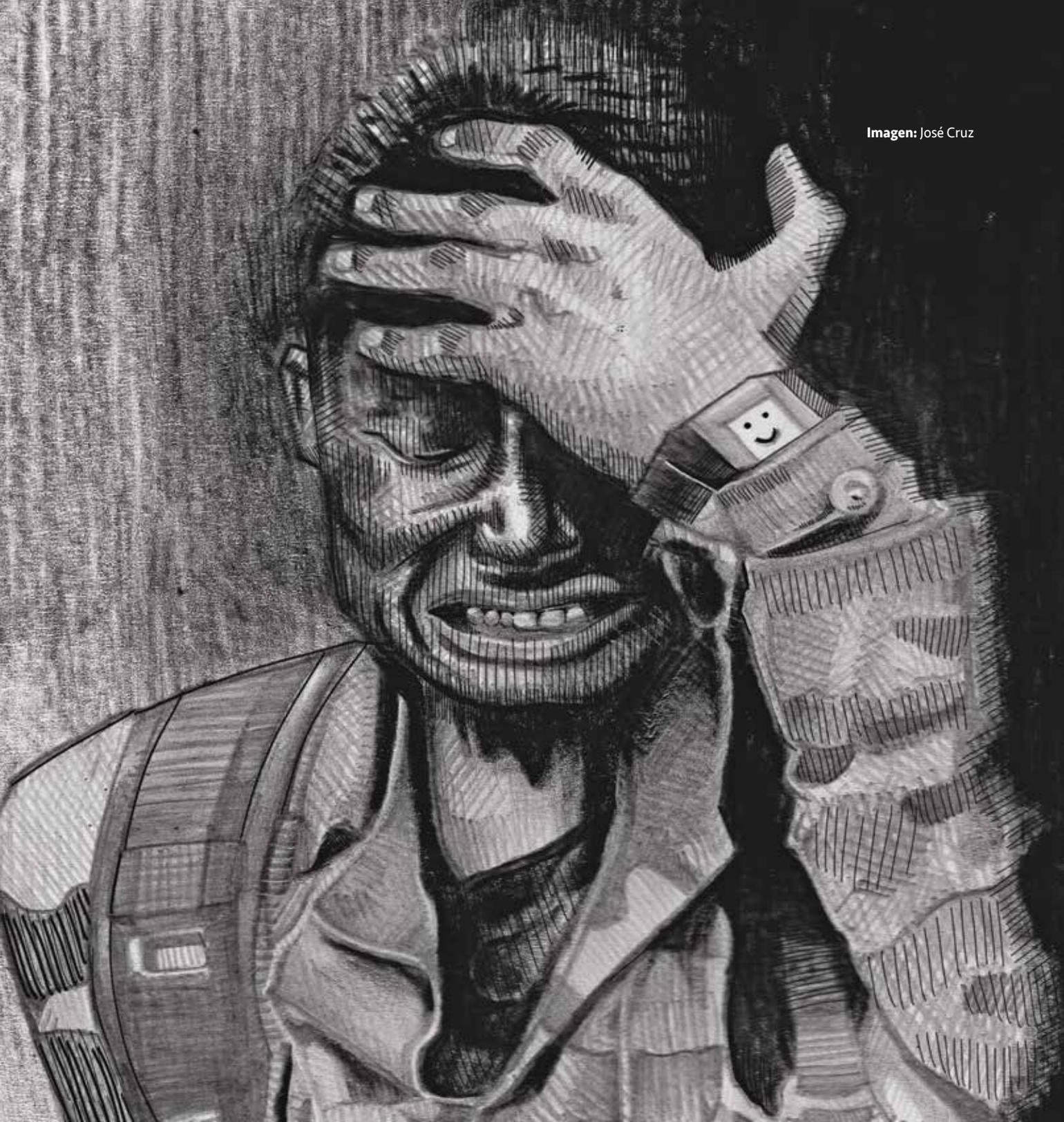


Imagen: Andrés Denegri



Misceláneas

Imagen: José Cruz



Giuliano, F.(Comp.) (2018).
¿Podemos pensar los no-europeos?
Ética decolonial y geopolítica del conocer.
Buenos Aires: Ediciones del Signo



¿Podemos pensar los no-europeos? Ética decolonial y geopolítica del conocer es una invitación a reflexionar sobre nuestras maneras de vivir en todas aquellas latitudes en las que se lucha contra la colonización, por la emancipación intelectual y material. Estas páginas, que recientemente salen a la luz, llevan al menos cinco años de gestación, dado que comenzaron con los debates desarrollados en la revista *Al-Jazeera*, donde Hamid Dabashi realizó por primera vez esta incómoda pero necesaria pregunta: ¿Podemos pensar los no-europeos? Algo que conmovió a todos aquellos que piensan la emancipación política con respecto a un Occidente que vuelve con recargadas fuerzas a disciplinar y normativizar nuestras formas de pensar. En este aspecto, la pregunta de Dabashi logra dar cuenta de la imposibilidad que tiene muchos de los europeos de escuchar a todos aquéllos que no sean sus pares. Asimismo, vislumbra cómo leen todo en referencia a ellos mismos, y no pueden o no desean darse lugar de conocer lo otro, reduciendo todo a lo mismo.

Quién inicie la lectura de este intrépido libro se encontrará con el amigable prefacio de Walter Dignolo, certificando que este volumen forma parte del “desprendimiento”, una serie de ensayos que se arriesgan a pensar lo propio, como aquella forma de liberar nuestras subjetividades del ser/tener para dar lugar al *estar siendo* kuscheano. Seguidamente, se puede encontrar con la voz de Facundo Giuliano, quien por medio de cuatro manifestaciones se hace parte del debate. Entre las reflexiones de este pensador se destaca el análisis de la estrategia occidental de pedirnos a los no-occidentales que nos olvidemos de nuestra herencia, mientras ellos (occidentales) no dejan de investigar/fundamentarse en sus orígenes. De este modo, Giuliano propone indagar las obras de una serie de pensadores/as europeos/as que de manera sintomática reiteran esta postura. La primera cita que se da es con Peter Sloterdijk, el cual nos demanda agradecer los bienes que ha traído la cultura occidental, pero sin reconocer las luchas y resistencias que se han desarrollado a lo largo y ancho del mundo en los procesos de conquista y posterior colonización. La audacia de Giuliano es evidenciar tanto las consecuencias éticas como políticas que conllevan los enunciados eurocéntricos. En este aspecto, el segundo apartado retoma el debate Dignolo/Zizek, y da cuenta de las diferencias que se desarrollan en los modos de

Martín Medina

Universidad de Buenos Aires
Buenos Aires, Argentina
martiinn94@gmail.com

enunciarse como en las formas de argumentar. En este aspecto, señala cómo Žižek, siendo uno de los autores críticos de la política identitaria, pide recuperar el “verdadero legado europeo”, retornando a los griegos como aquel lugar común que permitiría enfrentarse a la globalización liberal. Mientras que Mignolo, sin desconocer los aportes del legado europeo, lo que propone es regionalizarlos para tomar conciencia de que existen otros legados tan potentes como aquéllos, y que permiten otras políticas del conocimiento. La tercer manifestación comienza con una imagen educativa paradigmática: el alumno castigado en el rincón. Por medio de esta imagen se problematiza la figura del castigo, del alumno/a desobediente y el lugar que ocupa la educación en los territorios colonizados. La apuesta de este apartado es dudar: ¿acaso no conviene ser un poco burro ante una historia oficial que busca enorgullecernos de las matanzas indígenas? ¿No conviene tener grandes orejas para escuchar esa otra historia? Son algunas de las inquietudes que se van plantando en este libro. La última manifestación problematiza la necesidad de una ética decolonial, dando cuenta de la imposibilidad de no adjetivizar la ética, ya que es imposible sostener esa ética del deber kantiano que se postula para todos pero solo beneficia a unos pocos. La apuesta pasa porque nos abracemos, mientras buscamos las palabras que nos permita pensar un mundo donde entremos todos.

El apartado de Dabashi irrumpe nuevamente con la insistencia de una pregunta: ¿Podemos pensar los no-europeos? El lector se podrá encontrar con la traducción de Camila Downar de aquel mencionado artículo de la revista Al-Jazeera, y una serie de reflexiones que realiza el autor iraní respecto a las respuestas que ha tenido esa pregunta por parte de los europeos y de los no-europeos. Asimismo, el autor iraní tiene la generosidad de reponer el debate sobre el orientalismo, dando cuenta de la potencia de este debate de una manera amena, destacando los nudos centrales y la fuerza que trae para pensar la emancipación. Al mismo tiempo, se encarga de darnos a conocer quienes lo ayudaron a pensar, a incomodarse y a re-vivir su filosofía. Entre algunos de los autores que retomamos podemos destacar a Edwar Said, que revitalizó el debate sobre orientalismo y trabajo por la descolonización. También se destaca Aryanpour, que fue para Dabashi el autor que interpeló a toda su generación por medio de una formación cosmopolita. En último lugar, se puede destacar a Iqbal, autor que se encargó de estudiar la metafísica persa reactivando toda una corriente de pensamiento.

En último lugar, Dabashi nos abre el abanico de una renovada comprensión de la política pensando en la primavera árabe y los cuestionamientos que traen estos nuevos fenómenos políticos que trastoca las lecturas lineales para leer las transformaciones sociales. Son injustas las referencias que se pueden hacer a este apartado tan nutrido en referencias y posicionamientos disruptivos que generan una cercanía geográfica de pensamiento.

El rotundo ¡Sí! de Walter Mignolo a la pregunta que da sentido al libro, nos permite decir que es imposible que no pensemos los no-europeos; aunque, ciertamente, es posible que no pensemos como ellos. Nuevamente, Mignolo nos invita a desprendernos de la matriz colonial del poder para re-existir. En este sentido, nos señala que vivimos en un mundo donde hay que combatir el racismo epistémico y empoderarnos ante el asedio colonizador que nos ve como sujetos a estudiar, cosificando nuestra cultura y formas de vida. Aquí se abre un nuevo marco de comprensión del mundo, que nos permite decir que no es necesario que hagamos filosofía disciplinar para que podamos pensar. Se destaca que la filosofía es una forma entre tantas de ordenar el pensamiento y que en los territorios no-europeos podemos encontrar otras clasificaciones de pensamiento, otra manera de comprender el mundo que son nutritivas para hacernos la vida un poco más vivible. Es interesante ver cómo este autor, oriundo de Córdoba, lee a Kishore Mahbubani cuando se preguntó *¿Pueden pensar los asiáticos?* Al mismo tiempo que lee a Ortega y Gasset, que de alguna u otra manera se preguntó *¿Pueden pensar los españoles?* En este aspecto, es interesante ver el amplio espectro de lectura que nos brinda Mignolo, que aboga por un pensamiento fronterizo, leyendo a los europeos pero sin dejar de pensar en la descolonización. Nuevamente el lector se encontrará con una diáspora de pensadores y pensadoras que ayudan a este filósofo a pensar(se); es un recorrido que no se puede sintetizar y amerita paciencia para comprender ese rotundo ¡Sí! Que no clausura, pero sí apuesta por la desobediencia epistémica.

La interpelación de Bárbara Aguer al interior de esta discusión se vuelve crucial al resignificar la pregunta que da nombre al libro al preguntarse: *¿Podemos pensar las no-europeas/as?* La filósofa argentina nos da un título incomodo de leer, tal vez por falta de costumbre, tal vez por falta de sintonía con ese pensamiento fozgo que nos brindan los feminismos sudacas. Al mismo tiempo, Aguer comparte con les compañeres trabas que hay que conformar una epistemología que nos permita enunciarnos a todes. Aquí se disloca esa gramática rígida de nosotros-ellas, para dar lugar a un nosotros que se piensa desde lo comunitario. La autora toma como herramienta epistémica la crítica al citado de autoridad, y pasa al citado desde la sororidad, dando cuenta de aquellos otros que nos han (con)formado. Uno de los ejes problemáticos de este apartado es el trabajo que se ha tomado junto con Camila Downar y Facundo Giuliano por traducir tanto a Dabashi como a Mignolo, con las dificultades e inquietudes que se han producido en esa experiencia. Por otra parte, la autora aporta al debate que no es posible hablar sobre el sexo/género como un área específica sobre la cual uno puede o no expedirse, dado que estos debates traen una interpelación profunda para toda la sociedad. Asimismo, Aguer indica que si por colonialidad entendemos la clasificación de determinadas subjetividades, se debe comprender que esta clasificación es compleja y jerárquica, puesto que no solo influye la raza (desplazando al concepto de clase social acuñado por el marxismo) sino también

se desplaza el lugar de clasificación binaria, dando lugar a una nueva perspectiva para comprendernos en el mundo.

En último lugar, el lector desembocará en las renovadas reflexiones de Mignolo, el cual se permite pensar la praxis decolonial, enfrentando los universales abstractos del eurocentrismo. En este aspecto, el filósofo argentino explica porque no es posible llevar un diálogo con los autores eurocéntricos, en tanto hablan desde marcos de intengibilidad diferentes. Al mismo tiempo, ofrece su lectura de Fanon, y también los vínculos que ha trazado para poder conformar un pensamiento de la diferencia que ayude a sanar lo que él ha denominado herida colonial.



Imagen: Kevin Guadamud



Imagen: Pedro Dávila

Álvarez, L. X. y López Farjeat, L. X. (Comps.). *La belleza múltiple*. Barcelona: Edicions Bellaterra.



Es un tópico en filosofía afirmar que la belleza ha muerto. Como una especie de divinidad olvidada, como una idea pasada que, si no sirve ya para describir las prácticas artísticas contemporáneas, mucho menos para orientar la acción individual hacia unos objetivos comunes. Por lo contrario, su negación confirma la regla de que todo vale en el arte, una vez que éste ha conquistado su autonomía. Que desde la categoría de lo bello ya no se puede pensar las sociedades teniendo en consideración el momento por el que pasan, desde hace tiempo fragmentadas. Que tampoco es posible abrir paso hacia una comunidad estética, de sensibilidades, que incorpore la multiplicidad de voces que reclaman ser escuchadas, y a través de las cuales, en su fusión, podrían fundar un horizonte compartido con el que mirar al futuro. Porque cuando todo vale, nada queda que sirva para establecer consenso alguno. Y, sin embargo, lejos de aceptar las consecuencias lógicas del paradigma actual, hay quienes se empeñan en mostrar sus desavenencias. Aconsejaba Schiller que hay que vivir en nuestro siglo, pero sin ser un juguete de él, y dar a los contemporáneos no aquello que garantice el aplauso, sino lo que realmente necesiten. Él apostó por una liberación de la cultura a través de la belleza de las pequeñas cosas, y el suyo fue un claro ejemplo de estética de la resistencia.

Ahora, Lluís X. Álvarez y Luis Xavier López Farjeat publican de la mano de Edicions Bellaterra una obra que es toda una declaración de intenciones: *La belleza múltiple*. Con este libro, lo bello vuelve a iluminar el pensamiento estético filosófico para dejar clara una cosa: que la ausencia de la belleza es el resultado de que el hombre no haya sido capaz de saber cómo actualizar dicho concepto a las necesidades del siglo. La forma que adopta actualmente, tal y como se manifiesta en la obra, es la de la multiplicidad. Engloba múltiples artes, formas, sensibilidades, regiones, temas, perspectivas. Pero no es una belleza inocente, pueril, sino más bien resistente y combativa. Desde ella, los doce autores que participan en el libro son capaces de pensar fenómenos tan variados como la cosificación de la naturaleza, la marginación de minorías, el holocausto judío, la sensibilidad propia y la ajena, la educación estética o la situación por la que pasa el arte de un país. Y no es obra carente de método. Dentro de todos los trabajos incluidos,

Sergio Requejo Pérez
Universidad de Oviedo
Oviedo, España
sergiorequejoperez@gmail.com

el ensayo de Lluís X. Álvarez ofrece, a modo de esbozo, las bases teóricas de una estética reivindicadora de la belleza múltiple. En cuanto a la tradición en la que cabe enmarcar esta belleza, ésta tiene origen moderno, renacentista para mayor precisión, como se verá en el resumen del capítulo correspondiente.

El corpus del libro está compuesto por un total de doce capítulos de otros tantos autores, repartidos en dos apartados: NATURALEZA, ARTES, ESTANCIAS, por un lado, y TEORÍA, LUGARES, FIGURAS, por otro. Cada uno de los trabajos es un esfuerzo por aproximarse al fenómeno de la belleza múltiple abarcando una gran variedad de perspectivas, que permiten al lector acercarse a este concepto en algunas de sus posibles manifestaciones.

La obra se abre con una presentación titulada “La novedad de lo bello”, breve, pero sugerente y profética en la que su autor, Luis Xavier López Farjeat, se aventura a anticipar el regreso de la categoría que vertebra el libro, la belleza. Desdeñada en la práctica artística contemporánea y, sin embargo, tan necesaria para la corrección de ciertos males presentes, la belleza aparece como *fármakon* en una de sus posibles metamorfosis. Si en tiempos pretéritos el honor era uno de esos valores que había que erradicar de la sociedad, por alejarse de aquella amistad de la que tanto hablaron los ilustrados y que permitía encaminar la sociedad hacia una comunidad en la que predominase lo común a todos, en los tiempos que corren, valores como la extravagancia o la excentricidad pueden considerarse como sustitutos del anterior, igual de quebradores, y reflejados sin duda en las artes. Y es que el arte, hoy día, se ha convertido en “una fuente de terror” (p.13) en la medida en la que no contribuye a un ensanchamiento de la realidad mediante la inserción en el espacio de una novedad. Su finalidad generalizada es meramente lúdica, carente del mínimo resquicio de compromiso. Frente a esto, López Farjeat apunta hacia una belleza ideal, esto es, no una belleza meramente contemplativa. Se trata de embellecer el entorno, sí, pero portando ideas transformativas. De ahí la reivindicación de la creación artística entendida como *poiesis*. Proteger la dignidad del hombre contemporáneo implica atender a los contenidos que las personas exteriorizan y esto, en el arte, equivale a dar cuenta de la esterilidad de la obra artística al no estar a la altura de las necesidades actuales, que vuelven a ser, en cierto modo, las mismas que para aquel hombre ilustrado que combatía contra el honor individual: generar espacios que favorezcan la vida humana, que sirvan para vencer al tedio y fomentar valores solidarios. La belleza aquí es tomada como el punto de partida desde el cual es posible replantearse el cambio.

En el primer capítulo, “Experiencia y conocimiento de la belleza múltiple”, Lluís X. Álvarez sitúa el concepto de belleza múltiple como uno de los ejes fundamentales

dentro de su propuesta estética, con el cual es posible avanzar desde la teoría a la práctica. El autor empieza encuadrando dicha categoría dentro de una tradición moderna que se inicia con Giordano Bruno, que ha sido recogida por W. Tatarkiewicz y que cabe reivindicar en la actualidad aplicándole los matices que son comunes a nuestra sensibilidad histórica. La belleza es múltiple como consecuencia del contacto entre culturas, pero ha de encaminarse hacia la superación de toda manifestación particular dentro de un horizonte de objetividad, como había planteado Bruno, pero que ya no se corresponde con el Dios de su panteísmo y sí con una divinidad fragmentada.

A continuación, Álvarez señala tres modos de actuación de la estética a través de los cuales se manifiesta la belleza múltiple, que han ofrecido avances significativos, y que permite orientar esta disciplina hacia la práctica teniendo en cuenta el pasado, las ideas y las relaciones entre las diversas partes de un todo con el que interactúa el arte: historiar, teorizar e interpretar. La historia estética, en primer lugar, permite señalar las diferentes sensibilidades que han convivido en una misma época, así como las variadas formas de concretar la belleza, para dar cuenta de que lo natural es lo diverso, y para subrayar que las clasificaciones ofrecidas por la historia, centrada exclusivamente en los hechos, son insuficientes para trazar una genealogía del hombre múltiple actual. En segundo lugar, la capacidad de la estética para teorizar permite a Álvarez insertarla dentro de una ciencia del arte entendida como ciencias histórico-morfológicas de las artes (C.H.-M.A.) caracterizadas por el peso de la perspectiva histórica, que tiende a conectar lo diverso, y por dar importancia al criterio formal frente al contenido, el único que puede ser de veras objetivo. Afirmar las C.H.-M.A. implica aceptar que la belleza múltiple es una realidad. En cuanto a la interpretación, es la última fase epistemológica y la que impulsa a la práctica. Consiste en el acercamiento desde la perspectiva de una belleza local hacia un arte global que relacione toda manifestación particular mediante la aplicación del criterio de la calidad formal.

En el segundo capítulo, “Naturaleza bella en el límite. Desde el olvido a la búsqueda reencantada de belleza”, de Mirian Rodríguez Morán, se parte de la teoría weberiana del proceso de desencantamiento del mundo para explicar el olvido de la belleza como categoría estética fundamental. El triunfo de la razón instrumental, motivado por el frío racionalismo, supuso el alejamiento del hombre de la naturaleza, la ausencia de mitos que sirvan para explicar el mundo, así como la puesta en segundo plano de la belleza. La autora tiene en cuenta la distancia habida entre sujeto y objeto, entre hombre y mundo, para plantearse la pregunta por el papel que desempeñan en el presente tanto lo bello natural como el arte. Ambos se definen por la indeterminación. La naturaleza, al ser límite difuso de la ciudad; el arte, al afirmarse autónomo. Pero hay algo que pueden decir

frente al reduccionismo racionalista, y está en el hecho de ser “espacios-refugio de una razón más verdadera” (p. 62). Lo bello natural y lo bello artístico son presentados como complementarios, ya que la naturaleza sirve al arte para acentuar las deficiencias de la razón instrumental y para buscar la belleza olvidada en la gran ciudad.

El tercer capítulo lleva por título “Más allá de la belleza. Materiales para una revolución sensible”, y corre a mano de Luis Feás Costilla. En él se plantea un arte que vuelva a integrar estética y acción social para transformar el mundo. Lo hace recurriendo a propuestas como la de los surrealistas y la idea de belleza convulsiva, Walter Benjamin y su tesis en torno al aura, los vínculos establecidos por Marcuse entre *eros* y estética, o la politicidad del arte de la que habla Jacques Rancière. Todo para cimentar una comunidad estética fundamentada en valores generales y dentro de un clima de confianza en el que la política es vista como creación de espacios de convivencia y la estética, la disciplina a partir de la cual es posible canalizar la multiplicidad de sensibilidades que han de configurar esos nuevos entornos.

El siguiente trabajo, “Filosofía de la raza y estética: de la resistencia a la ficción a la ficción como resistencia”, pertenece a Adriana Clavel. Sus objetivos son principalmente tres: en primer lugar, mostrar la importancia que la filosofía de la raza tiene para la estética a la hora de analizar la experiencia de la ficción. La filosofía de la raza sería necesaria para la estética en la medida en la que toma el concepto de ‘raza’ en su carácter operativo y no esencial, permitiendo empatizar con las minorías sociales. En segundo lugar, reflejar cómo la ficción contribuye a generar contextos opresivos. En concreto, se centra en los peligros de la historia única consistente en la estereotipación de los personajes en función de sus características raciales. En tercer lugar, sugerir una alternativa a los usos que mayoritariamente se hacen de la ficción para favorecer la igualdad entre la multiplicidad de razas. La propuesta gira en torno al fenómeno de la resistencia imaginativa y emocional que se produce en ciertas obras de ficción, esto es, a las “ocasiones en las que los espectadores encuentran algo en la obra que provoca que no quieran seguir participando en el ejercicio imaginativo” (p. 105). La solución parte de una reivindicación del papel moral de la ficción que señale las deficiencias de las clasificaciones raciales y enfatice en el acercamiento hacia las minorías como resistencia ante la opresión.

El quinto capítulo, de Miguel Alfonso Bouhaben, se titula “Cine-ensayo y holocausto: política y estética en Resnais, Godard y Farocki”. En este trabajo se pretende pensar la imagen cinematográfica teniendo al holocausto como tema de fondo. Con ello el autor se enfrenta ante un doble reto: pensar el holocausto judío, teniendo en cuenta que desde Adorno se ha dicho que es un acontecimiento imposible de comprender, y, además, hacerlo mediante imágenes, que contradice el desarrollo del pensamiento occidental,

centrado en la palabra. Para ello, analiza tres películas a las que aplica una categoría determinada en función de la relación que se establece en ellas entre epistemología e imagen estética derivada de las distintas técnicas cinematográficas empleadas: *Nuit et Brouillard* de Resnais, que encaja dentro de la imagen-memoria, *Histoire(s) du cinema* de Godard, como ejemplo de la imagen-montaje, y *Bilder der Welt und Inschrift des Krieges* de Farocki, como prototipo de la imagen-aérea. Son categorías cinematográficas que sirven para ampliar, además, la clasificación propuesta en los años ochenta por Gilles Deleuze.

El siguiente capítulo, “La música escondida”, está escrito por Angelo Sturiale y en él se habla de las dificultades para la innovación musical hoy día, que exige ser radical en un contexto en el que se tiende cada vez más al “progresivo derrumbamiento de la conciencia histórica o aplanamiento estético de los lenguajes y estilos musicales” (p. 145). Desde su propia actividad como artista, Sturiale apostó por conciertos acústicos en vivo que prescindan de todo componente digital y se vuelva efímera la música, escondida, en tanto que no contribuye al proceso de saturación del mercado. Posteriormente, ha radicalizado más su práctica al buscar la musicalidad sin sonido, exteriorizando una idea musical a través de la escritura y del dibujo. De manera que, a juicio del autor, se puede ir más allá de la música para despertar en el receptor “un sentir musical” (p. 149).

“La belleza inmanente o el arte como expresión en Benedetto Croce” de Cristina Morales Saro es el séptimo capítulo de la obra. En él profundiza en algunas de las aportaciones más destacadas de Croce para el paradigma contemporáneo como son: el hecho de situar la estética como forma teórica, lo que supone el primer paso en su consideración como ciencia; su crítica a distintas nociones de intuición para afianzar una definición positiva que la vincule con la expresión; la consideración del arte como expresión haciendo hincapié en sus consecuencias ontológicas y políticas que vierten en la defensa de una estética de la humanidad. Para que ésta sea posible, Croce sostiene la unicidad del arte y la pluralidad de la belleza, porque a su juicio el arte es solo uno y para valorar la belleza no podemos hacer otra cosa que atender a la obra en sí misma.

Rubén Figaredo escribe el trabajo “Brasil, dramaturgia de la vida cotidiana: apuntes para una investigación”. Parte de una crítica al eurocentrismo producido en la práctica artística para ofrecer, posteriormente, una definición de arte que sirva para construir una alternativa. Figaredo entiende que “el arte trabaja para ayudar al sujeto a identificar sus males, aportar consuelo para aquellos que no tienen solución y auxiliar en la tarea de acabar con aquellos que puedan ser eliminados” (p. 198). Desde ahí, el autor trata de indagar en qué es Brasil a partir de escenarios de la vida cotidiana y de distintos tipos de la dramaturgia teatral. La tensión latente a lo largo del trabajo está entre lo provincial y lo universal, encarnado lo primero en Ariano Suassuna y lo segundo en Jomard Muniz.

Algo que también refleja a través de *El Demonio Familiar*, obra de José de Alencar. Una de las conclusiones que extrae es que la creación artística es fuente de conocimiento de la realidad social, en este caso, expresión de los grandes temas que preocupa al pensamiento brasileiro.

El noveno capítulo, de Thomas Heyd, lleva por título “La belleza en Japón, Bashō, y la estética del caminar: por la recuperación del espacio, el reconocimiento de los lugares y el seguimiento de los caminos del universo”. Empieza con una justificación de la aprehensión de los valores estéticos de una cultura distinta y que le permite situar el tema: la defensa de la posibilidad de hacer un análisis estético del caminar. El punto de partida es Bashō, poeta caminante del siglo XVII, con quien se fijan tres objetos de esta reflexión estética: el espacio, los lugares y la naturaleza. El valor estético de atravesar los espacios mediante el caminar se debe, por una parte, a “la experiencia de nuestros cuerpos en movimiento y, por otra, por la concreción del espacio” (p. 249). El interés estético de conocer otros lugares está en su utilidad, pero, sobre todo, en lo que es por sí mismo. Su utilidad reside en el conocimiento, en servirle al caminante como orientación, pero también radica en la belleza intrínseca al momento. En cuanto a la relevancia estética del conocimiento de la naturaleza mediante el caminar, habría en Bashō una búsqueda de lo natural a través de lo personal, que choca directamente con el propósito de las ciencias de acercarse a ello desde una perspectiva impersonal y objetiva. Es una forma de volver a situar al hombre en el mismo camino del universo.

En “La Educación Visual. Pensamiento autocrítico para el arte y los artistas” Mariana Méndez-Gallardo analiza la aportación de Mathias Goeritz en la pedagogía artística mexicana. La educación que propuso Goeritz y que la autora reivindica actúa sobre la sensibilidad, y lo hace a través de un método que abarca tanto una parte teórica, donde encaja la filosofía o la historia de la estética, como otra práctica, de aplicación de técnicas y empleo de materiales diversos. El contexto contra el que se erige esta pedagogía es el giro producido en el arte a lo largo del pasado siglo, cuando se hace patente la figura del artista vanidoso, no comprometido, y cuando la crítica ha sustituido a la obra en sí misma. Desde este clima de desconfianza, Goeritz propondría una filosofía del hartazgo que contradice el rumbo del arte contemporáneo buscando el sentido oculto de las cosas a partir de una sensibilidad refinada.

Los dos últimos capítulos del libro llevan al lector a Oriente Medio. En el primero de ellos, “La expresión artística postrevolucionaria en Irán”, de Shekoufeh Mohammadi Shirmahaleh, se combate la visión sesgada que Occidente tiene sobre el arte iraní para ofrecer una perspectiva realista atendiendo al desarrollo histórico de la producción artística dentro de los acontecimientos más destacados en el devenir de la nación. La autora destaca que Occidente tiende a limitar la identidad cultural del pueblo iraní en la

religión. En cambio, la realidad es siempre más compleja y esto queda expresado a través del arte. Hace un recorrido por las manifestaciones artísticas del país desde el periodo de la dinastía Pahlevi hasta la actualidad, incluyendo también el arte del exilio. Hoy día, en el interior, se estaría llevando a cabo un arte que expresa una identidad híbrida, en la que lo tradicional e histórico son tratados de manera crítica e irónica, pero bajo la forma de la metáfora o de la alegoría, capaces de pasar el control del régimen totalitario. Por lo contrario, en el exterior encontraríamos posturas de lo más variadas: artistas que rechazarían lo islámico, pero no para acercarse a lo occidental, sino para buscar una identidad alternativa; habría quienes, por lo contrario, siguen reafirmando; y otros, a diferencia de los anteriores, que estarían movidos por un afán universalista.

El libro lo cierra María Molina con el trabajo titulado "Shirin Neshat: el puente entre la identidad, el estereotipo y el contexto socio-político". Neshat es presentada como un artista que, desde la fotografía y el cine, ha intentado rebasar los estereotipos y el contexto político para proyectar una imagen sobre la mujer iraní. Y, además, al vivir entre dos culturas, la occidental y la oriental, ha sabido dirigirse a un público amplio, poniendo de relieve asuntos como la memoria, el uso del velo o la posición que desempeña la mujer en la sociedad islámica, enfocados principalmente desde una perspectiva filosófica. En este sentido, el arte se muestra una vez más como un aparato crítico y transformativo de una realidad particular pero insertada en un contexto global con el que dialoga.

En definitiva, *La belleza múltiple* presenta un contenido actual, crítico, que permite pensar la realidad y embellecerla con ideas transformativas. Los trabajos que componen la obra son muestras de una estética de la resistencia contra fenómenos que encarnan las variantes de la injusticia y en favor de discursos que, bien por su origen o escaso respaldo político y económico, todavía están lejos de formar parte de la comunidad estética que debería constituir el paradigma futuro. Para entonces podremos contar con la belleza, ya que en su multiplicidad ha vuelto a surgir.



Imagen: Cristina Moncayo

Evaluación por pares

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

Los artículos enviados por los autores son evaluados previamente por el Comité de Redacción para comprobar si se 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.

Derechos de autor (Copyright)

Los originales publicados, en las ediciones impresa y electrónica, de la revista Ñawi. Arte, diseño y comunicación, son propiedad de la Escuela de Diseño y Comunicación Visual (EDCOM), perteneciente a la Escuela Superior Politécnica del Litoral (ESPOL), Guayaquil, República del Ecuador, siendo absolutamente necesario citar la procedencia en cualquier reproducción parcial o total de los contenidos (textos o imágenes) publicados. Ñawi proporciona un acceso abierto e inmediato a su contenido, pues creemos firmemente en el acceso público al conocimiento, lo cual no obsta para que la cita de la fuente sea obligatoria para todo aquél que desee reproducir contenidos de esta revista.

De igual modo, la propiedad intelectual de los artículos o textos publicados en la revista Ñawi pertenece al/la/los/las autor/a/es/as.

Esta circunstancia ha de hacerse constar expresamente de esta forma cuando sea necesario.

Todo el contenido de ÑAWI mantiene una licencia de contenidos digitales otorgada por Creative Commons

Licencia Creative Commons

Esta obra está bajo una Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional.

Directrices de contenido

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 en:

3.1. Artículos. En esta sección se publican:

3.1.1. Artículos de investigación científica, artística y artístico-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, ya sea en el campo científico, artístico o artístico-tecnológico, 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 artista 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, 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.

Referencias bibliográficas

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 filmicos de Llorenç Soler. En Miquel Francés (Coord.). *La mirada Comprometida*. Madrid: Biblioteca Nueva, pp. 23-41

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), pp. 121-136. Recuperado de 10.17583/ brac. 2016.1813

6. Si es una película, la primera vez que se cite 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)

Ej.: 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.

Envío de originales

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 fechas a tener en cuenta para los próximos números son las siguientes:

a. Ñawi: Arte, Diseño y Comunicación. Vol. 4, Núm. 1 (2020): enero

Monográfico: Abierto a la Temática de la Revista

1. Convocatoria del Call For Papers: 15 mayo de 2019
2. Cierre del Call For Papers: 15 septiembre de 2019
3. Artículo seleccionado para su publicación: 15 noviembre de 2019
4. Artículo publicado: 15 enero de 2020

b. Ñawi: Arte, Diseño y Comunicación. Vol. 4, Núm. 2 (2020): julio

Monográfico: Del Arte y de la Industria cinematográficas

Coordinadores:

PhD Jordi Macarro Fernández (HEC Paris / Université de Bourgogne Franche-Comté)

PhD Jezabel Gutiérrez Pequeño (IUT Dijon / Université de Bourgogne Franche-Comté)

El cine, ya desde aquellas primeras imágenes de los Lumière que reflejaban la realidad de manera fotográfica, ha sido considerado como Arte, ubicado al mismo nivel que las pinturas paleolíticas de las cuevas de Lascaux, los cuadros de Goya en el Museo del Prado o los graffitis de Bansky en las calles de Bristol. Un “arte total” que integra la pintura, la música, la literatura, la fotografía... para crear una obra que devenga algo diferente a todo lo anterior pero que al mismo tiempo se conciba y perciba como “un todo”. Un arte que, en el siglo XXI, ha dejado de estar necesariamente vinculado a un espacio determinado, desplazándose ahora con aquel que lo contempla. Aunque, al mismo tiempo, el cine también es una industria, pues la mercancía que esta produce, las películas, son objeto de comercialización. La filial cinematográfica, la más visible de las industrias culturales, es el origen de importantes infraestructuras cuyo dinamismo se basa en la búsqueda y obtención de ganancias: desde la Gaumont, la compañía cinematográfica más antigua, a las Majors norteamericanas, los estudios Shochiku en Japón o las titánicas industrias indias, como Bollywood, cada una trata de conseguir su espacio de mercado a través de producciones que puedan ser susceptibles de interés para un público cada vez más numeroso cuya voluntad de evasión es cada vez más notoria. En una época en la que el giro estético sobre aspectos teóricos no hace más que confirmar y ratificar la naturaleza artística del cine, y en la que coincide además una de las mayores actividades industriales de carácter lucrativo, cabe que nos cuestionemos si el cine es ¿arte o industria? Este monográfico propone que se aborde esta cuestión desde perspectivas amplias y variadas. El espectro de análisis propuesto para este número especial abarcará desde posturas más propiamente estéticas hasta aquellas que analicen el cine desde la importancia del entramado industrial o incluso desde la perspectiva puramente legal, sobre las leyes de patrimonio cinematográfico o las relativas al derecho de la propiedad intelectual.

1. Convocatoria del Call For Papers: 15 noviembre de 2019
2. Cierre del Call For Papers: 15 marzo de 2020
3. Artículo seleccionado para su publicación: 15 mayo de 2020
4. Artículo publicado: 15 julio de 2020

c. Ñawi: Arte, Diseño y Comunicación. Vol. 5, Núm. 1 (2021): enero

Monográfico: Abierto a la Temática de la Revista

1. Convocatoria del Call For Papers: 15 mayo de 2020
2. Cierre del Call For Papers: 15 septiembre de 2020
3. Artículo seleccionado para su publicación: 15 noviembre de 2020
4. Artículo publicado: 15 enero de de 2021



espol Facultad de
Arte, Diseño y
Comunicación Audiovisual