ISSN 0719-630X

Panambí

| REVISTA de INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS |

CIAUV | FACULTAD DE ARQUITECTURA | UV
n. 9 Valparaíso DIC. 2019 ISSN 0719-630X online

CIAUV
CENTRO DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS
UNIVERSIDAD DE VALPARAÍSO

Panambí

| REVISTA de INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS |

n. 9 Valparaíso DIC. 2019 ISSN 0719-630X online

| CENTRO DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS | UV |

CIAUV

LICENCIA [Creative Commons Atribución 4.0 Internacional]

Revista de Investigaciones Artísticas
Panambí
n. 9 | *Valparaíso, diciembre 2019.*
DOI:
ISSN: 0719-630X online

EDITA

Centro de Investigaciones Artísticas,
Facultad de Arquitectura, U. de Valparaíso.

Director Centro de Investigaciones Artísticas

Gustavo Celedón,
U. de Valparaíso (Chile)

Editor en jefe

Pablo Venegas Romero,
U. de Valparaíso (Chile)

· *Consejo Editorial*

Marie Bardet, U. París VIII / U. de Buenos Aires (Francia - Argentina)
Jorge Dubatti, U. de Buenos Aires / Escuela de Espectadores de Buenos Aires (Argentina)
Eduardo Gómez-Ballesteros, U. Complutense de Madrid / Proyecto Artichoke (España)
Christian León, U. Andina Simón Bolívar (Ecuador)
Ricardo Mandolini, U. de Lille III (Francia)
Marcia Martínez, U. de Valparaíso (Chile)
Luis Montes Rojas, U. de Chile (Chile)
Sergio Navarro, U. de Valparaíso (Chile)
Carmen Pardo, U. de Gerona (España)
Leandro Pisano, U. degli Studi di Nápoli "L'Orientale" / Festival Interferenze (Italia)
Valeria Radrigán, Translab (Chile)
Álvaro Rodríguez, Escuela Nacional de Antropología e Historia (México)

· *Ayudantes de edición*

Daffne Valdés Vargas
Héctor Oyarzún Galaz

· *Imagen portada n. 9*

Joceline Pérez Gallardo

· Dirección postal

Facultad de Arquitectura UV / Parque 570 / Valparaíso / CHILE

· Direcciones virtuales

http://revistas.uv.cl/index.php/Panambi
https://www.facebook.com/panambi.uv.cl
panambi-editor@uv.cl / panambi@uv.cl

· Patrocinio

Sistema de Bibliotecas, Universidad de Valparaíso (SIBUVAL)
Vicerrectoría de Investigación e Innovación, Universidad de Valparaíso
Doctorado en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad

· *Diseño Gráfico*

Pablo Venegas Romero

Panambí, *Revista de Investigaciones Artísticas* es una publicación semestral del **Centro de Investigaciones Artísticas**, Facultad de Arquitectura de la Universidad de Valparaíso (CIA-UV), Chile. Está vinculada, principalmente, a las escuelas de Cine, Diseño, Teatro y Música de la misma institución.

Se funda en noviembre del año **2015**, al alero de la Facultad de Arquitectura y con el patrocinio del Convenio de Desempeño para las Humanidades, Artes y Ciencias Sociales (CDHACS) entonces vigente.

El año **2016**, se integra al Centro de Investgaciones Artísticas de la Facultad de Arquitectura.

El año **2017** ingresa a la plataforma Open Journal System (OJS) de la Universidad de Valparaíso y es incluido en los índices **PACE**, **Latindex Catálogo** y **ERIH Plus**. En el **n. 5**, realiza una serie de modificaciones en sus políticas editoriales. Entre ellas se cuentan el aplazamiento de la publicación desde los meses de junio y noviembre a los meses de junio y diciembre y la sustitución de la sección Galería por un INCISO no numerado.

El año **2018** ingresa a **REDIB**, **DOAJ** y **DIALNET**. Sus procesos editoriales se comienzan a realizar íntegramente a través de la plataforma **OJS**.

El año **2019** se renueva su equipo editorial, incorporando las dimensiones del diseño como área de estudio directamente relacionada. Se rediseña su formato y resuleve imprimir algunos ejemplares como ejercicio propio del contexto editorial.

[SUMARIO]

pag.-

EDITORIAL

3 Contemplación en movimiento.
18 / 10 / 19: la marcha "+" masiva de la historia en Chile.
Pablo Venegas Romero

ARTÍCULOS

19 Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el *walking simulator*.
Diego Maté

33 Wolfgang Paalen y su visión relativista de integración del arte amerindio y precolombino al surrealismo.
Araceli Barbosa Sánchez

47 Resignificación de cuerpos olvidados: Análisis del montaje *Los que van quedando en el camino* dirigido por Guillermo Calderón (2010).
Javiera Larrain George

57 Entre la modernidad y la preservación de la memoria: las ilustraciones del artista catalán Francisco Fortuny (1864-1942) en las revistas de Buenos Aires.
Irene Gras Valero

71 Experimentar la deconstrucción de Jacques Derrida en la formación inicial del profesorado de artes.
María Rosario García-Huidobro Munita

5 [**INCISO**]

6 Colectivo Ilustradores
32 ***Ximena Jeria***
46 ***Joceline Pérez***
56 ***Rodolfo Jofré***
70 ***Javier López***
84 ***Pablo Venegas***

8 Ensayo Visual
Samuel Toro
Leonardo Portus

[EDITORIAL]

Contemplación en movimiento.
18 / 10 / 19: la marcha "+" masiva de la historia en Chile.

Pablo Venegas Romero
Universidad de Valparaíso
pablo.venegas@uv.cl

Textos bajo licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

La editorial, un texto simple que debe presentar cada número con lo que sucintamente abordan los artículos; no lo es tanto, o no para todos. Es que tiempo ha pasado desde el 18 de octubre de 2019, pero más tiempo ha pasado de lo que se demanda como justo y digno para todos; meses desde esa fecha, años y generaciones desde que hoy sabemos que se puede. En estos tiempos de conmoción se ha instalado ese límite, y aquello nos ha dejado reflexiones inundadas de honestidad o de la necesidad de libertad con una mirada "+" íntegra y franca. En este plano y con la libertad que plantea el momento, me permito escribir con ciertas licencias gramaticales como un signo reflejo de lo que acontece ("+"). Abstraerse de lo sucedido para realizar las actividades ordinarias sin afección, ha sido un acto complejo; seguir considerando lo que a diario determinamos como urgente, para dejar de pensar en lo importante, una polémica.

Enfrentarse al texto condujo entonces inexorablemente a pensar en lo que a todos nos afecta; ha sido difícil desconectarse, dejar de ser honesto y por el contrario volver a vincularse un minuto a lo cotidiano.

Pero nos detuvimos, y unos cuantos días; a pensar-nos y entender-nos, a debatir, y en ocasiones a enfrentarnos, lo que trajo consigo desajustes y cambios en las prioridades. Sin embargo, esta inflexión en Chile también dispuso un estado de esperanza que permite continuar con nuestras labores. En lo personal, me parece que la coyuntura nos deja conscientes de que podemos *parar un rato las máquinas* para proponerse mejorar nuestro entorno y condiciones; un análisis necesario, pero para otro espacio.

Análogamente, cumplimos entonces con nuestro principal cometido y observamos como los manuscritos de esta edición construyen realidad derivada del análisis, de la reflexión y del estudio de ciertos contextos y circunstancias que escapan a la contingencia actual, pero siempre con relevancia sobre cada ámbito.

Cuando lo lúdico pareciera convertirse definitivamente en estrategia y el juego una manera de mejorar procedimientos, **Diego Maté** pone en tensión los modos de funcionamiento de los *games* que se inscriben dentro de la clasificación del *art game*, analizando tres casos que le permitieron observar distintas formas en las que el videojuego pone en tensión funcionamientos lúdicos y exploratorios, y en esa sintonía, diferentes maneras de representación y de actualización del acto de caminar. A continuación, las palabras nos sitúan en el momento histórico del desarrollo del surrealismo y su vinculación con el arte primitivista a través de la visión integradora que tuvo Wolfgang Paalen, un artista austriaco de relevancia fundamentalmente para el acontecer mexicano y latinoamericano. El trabajo de **Araceli Barbosa** ubica la reflexión en el ámbito de la valoración artística del arte amerindio dentro del contexto universal del arte en general. Por otro lado, **Javiera Larraín** retrocede menos tiempo en la historia para recordar la celebración del bicentenario de la independencia

de Chile, y analizar la *relectura* que hace el director Guillermo Calderón con la puesta en escena de la obra escrita por Isidora Aguirre y originalmente estrenada en 1969, *Los que van quedando en el camino*, en el marco del Festival Internacional Santiago a Mil el año 2010; un trabajo que versa sobre uno de los autores más importantes de las últimas décadas dentro de nuestra escena nacional, y alabado también en el extranjero. Como fuente constante de investigación "la imagen" aparece en el artículo de **Irene Gras**, quien busca constatar cómo, dentro del ámbito de los magazines y semanarios ilustrados de Buenos Aires de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, la obra del artista catalán Francisco Fortuny Masagué recrea un imaginario urbano y social vinculado a la modernidad de una metrópoli en desarrollo, participando además en la elaboración de imágenes didácticas que conectan con el pasado histórico e impulsan el nacionalismo. Finalmente, **María Rosario García-Huidobro** nos relata la experiencia del curso Dibujo Deconstructivo, desarrollado en la Universidad de Los Lagos, y que fuese presentada en el VII Congreso Internacional de Educación y Aprendizaje, Université Paris Dider, en Paris el año 2018, con el propósito de analizar y replantear nociones tradicionales del dibujo en contextos de aprendizajes, con base en el pensamiento de Jaques Derrida.

Como en el número anterior vemos entre los textos que aparece la imagen como un factor relevante de análisis en el ámbito de las artes, y a modo de colofón, particularmente desde el ejercicio del dibujo, un acto no solo plástico asimismo intelectual, que desborda el núcleo de todo proceso de aprendizaje pues involucra siempre una actitud y cultiva valores como la paciencia y perseverancia, factores que parecieran ir desapareciendo de nuestro escenario natural, paulatinamente; el dibujo sigue siendo una actividad que estimula la observación, un proceso de tempo moderado, distinta del mirar que con celeridad completa la acción.

Ciertamente los procesos y procedimientos de esta edición se vieron afectados en participación y tiempos como todo. No obstante, el compromiso precisó seguir adelante, pero con espacio para la reflexión a ojos del arte que no puede ni debe evitar tener presencia en lo que acontece. Por esta razón el *inciso* se presenta en versión compartida, exponiendo el instante a través de la mirada de un colectivo de ilustradores que –redundando– ilustraron el momento; y de un ensayo visual que mira el espacio social bajo la perspectiva histórica que evidencia el habitar chileno antes y después a la dictadura cívico militar; las condiciones de futuro vistas desde el pasado. El inciso –desligado de lo que los artículos tratan–, deja espacio para esa honestidad que las circunstancias hicieron oportuna, reconociendo que la crisis social hoy se exhibe con vehemencia e intensidad en la manifestación pública. Como resumen imaginario tendremos uno de los momentos "+" importantes de la historia de Chile, quizás el "+" luego de los '90s, expresado en las imágenes aéreas que dejó la marcha del 25 de octubre de 2019, la que independiente del número preciso de participantes es hasta hoy considerada como la "+" masiva también en nuestra historia (*para quienes no la han visto por favor googlear*).

Desconozco si incurro en un exabrupto al hacer un guiño o mencionar lo citado; sin embargo, está el espacio y me debo a éste con sensibilidad más que con imparcialidad; la opinión nos hace participativos antes que parciales. Así como nos parece importantísimo que el arte y la investigación artística tengan un lugar en la esfera de la investigación a secas, es necesario y honesto el que lo sucedido se siga comentando para alimentar la esperanza.

Finalmente es relevante mencionar que el desarrollo de los artículos evidencia con solidez que la investigación artística requiere de magnitudes más propias de la contemplación que de las certezas, de análisis profundos y con espacios a consideraciones que no pueden escapar de la singularidad humana, y ello nos deja con un sabor de texto dulce que confiere un estado de ánimo en el cual apreciamos como posible y necesaria la valorización de las disciplinas que nos enmarcan, próximas siempre a métodos de dimensiones creativas.

Pablo Venegas Romero
Editor en Jefe

CORTADO [**inciso**] [estilo de escritura] Que expresa los conceptos separadamente, en cláusulas breves y sueltas.

[COLECTIVO]

Ejercicio de ilustración frente a la contingencia: *coincidencias en el colectivo*

encuentro casual pero circunstancial entre las expresiones sometidas a una temática, como fenómeno social de respuesta a la coacción.

[ENSAYO VISUAL]

Tono sobre la arquitectura social previo a 1990: *término dictadura militar*

reflexión sobre los habitares truncados en Chile, previos al término de la dictadura militar.

[COLECTIVO]

Panambí n.9 Valparaíso DIC. 2019 DOI ISSN 0719-630X

Colectivo - Ilustradores

Ximena Jeria - ximena.jeria@gmail.com
Joceline Pérez - jo.perezg@gmail.com
Rodolfo Jofré - jofreconjota@gmail.com
Javier López - javier.lopez@uv.cl
Pablo Venegas - pablo.venegas@uv.cl

Textos e imágenes bajo licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

XIMENA PAZ JERIA MADARIAGA

Es tiempo de registrar y no hay mejor Inspiración para esta obra que los eventos ocurridos en nuestro país y en las palabas de Mahatma Gandhi "La verdad, la pureza, el autocontrol, la firmeza, la valentía, la humildad, la unidad, la paz y la renuncia son las cualidades inherentes de una resistencia civil". La agresión podrá destruir y mutilar cuerpos pero en nuestras mentes soñamos con un mundo mejor. [pag. 32]

JOCELINE PÉREZ GALLARDO

Titulada en la carrera de Diseño en la Universidad de Valparaíso. Realizó el diplomado de Literatura infantil y juvenil y fomento lector en la Pontificia Universidad Católica de Chile en conjunto a Fundación La Fuente. El año 2015 cursó el posgrado en Ilustración en publicaciones infantiles y juveniles en la escuela EINA, Barcelona. Posteriormente, el año 2017, realizó el máster de Ilustración y comic en Universidad Elisava, también en Barcelona. Ha publicado 3 libros de ilustración infantil y juvenil ademàs de fanzines, mediante autoediciones y junto a la Editorial Muñeca de Trapo. En 2018, su libro álbum "La niña que se escondía demasiado", fue galardonado con la Medalla Colibrí que otorga IBBY Chile. Ese mismo año fue seleccionada como una de las 100 jóvenes líderes del país, distinción que se otorga por medios y universidades locales. Actualmente trabaja como directora de arte en la compañía de videojuegos Cangrejo Ideas. Además, es docente en la carrera de Ilustración en el Instituto Profesional ARCOS, sede Viña del Mar. [pag. 46]

RODOLFO ANDRÉS JOFRE SAAVEDRA

Diseñador de la Universidad de Valparaíso 2016; diplomado en Ilustración Universidad de Chile 2018, proveniente de Chuquicamata segunda región de Antofagasta. Desarrolla su carrera bajo su estudio de ilustración "Jofre Conjota" en Viña del Mar, en donde ha desarrollado trabajos para clientes nacionales y extranjeros tales como Red Bull, Lollapalooza, Wom, SCD, Street Machine, Lotus, entre otros. Converge su trabajo de diseño con la ilustración para agrupaciones musicales, en donde desarrolla imagen y producción de merch. Ha trabajado para agrupación extranjeras como Primus, Mastodon, Queens Of The Stone Age, The Raconteurs, Courtney Bartnett, entre otros. En Chile destacan sus trabajos para bandas como Congreso, Los Tres, Mon Laferte y Kuervos del Sur. Actualmente desde su estudio presta servicios de diseño freelance a variadas marcas y las compatibiliza con clases que imparte en su Universidad. [pag. 56]

JAVIER LOPEZ VÁSQUEZ

Profesor a tiempo completo, grabador. 26 años de docencia en Valparaíso. Investigador en Centro de medios e imagen de la Escuela de Diseño en la Universidad de Valparaíso, Chile.
La imagen ha sido un concepto articulador tanto en mi vida personal como profesional, la idea generatriz, los infinitos procesos de producción y los determinantes culturales que hacen que algunas imágenes logren transmitir o generar emociones, ha sido la motivación por ejercer como docente, grabador e investigador en temas de la imagen. Desde la síntesis geométrica del Origami hasta la opulencia visual del grabado. [pag. 70]

PABLO ANDRÉS VENEGAS ROMERO

Dibujo a diario, y me gusta la fotografía, callejera, espontánea... soy gráfico en gran sentido y me encanta la docencia; el taller de dibujo, el laboratorio de fotografía, la experimentación bidimensional. Me siento un afortunado; si bien, el mejor regalo ha sido mi familia y mis hijos, hacer clases es algo con lo que también la vida me ha premiado, algo con lo que me he encontrado en el camino. Bella suerte además el haber podido vivir en Valencia, España, mientras continuaba estudiando y especializándome en mi área. Las experiencias entonces han sido significantes, más que los títulos y los grados, y en este sentido –dada la contingencia– se torna relevante entender que lo que acontece en nuestro país parece buscar algo que también la experiencia dibujará marcadamente en nuestras mentes y corazones, como con un 6b inclinado y presionado sobre el papel. Busco encontrar la simpleza para disfrutarla, y la honestidad para practicarla... mientras, sigo dibujando. [pag. 84]

[ENSAYO]

Panambí n.9 Valparaíso DIC. 2019 DOI ISSN 0719-630X

Ensayo Visual

Samuel Toro C. - samueltoro@gmail.com
Tesista
Doctorado en Estudios Interdisciplinarios sobre Pensamiento, Cultura y Sociedad. UV.

Leonardo Portus- leonardo.portus@gmail.com
Artista Visual

Textos bajo licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)

ALCANCES ENTRE EL HABITAR COMO PLANIFICACIÓN Y LA CONSTRUCCIÓN ESTÉTICA DE SU FANTASMA

El habitar un territorio a partir de de las decisiones de un grupo, una comunidad, o ideado por políticas estatales configuraron un intento de modelo arquitectónico modernista en Chile, el cual se llevó a cabo desde la década de los 40's hasta su radical truncamiento durante el período de la dictadura cívico militar. Luego, en la segunda mitad de los 70's, Chile se transforma en el laboratorio donde se experimenta el modelo neoliberal a escala global.

Leonardo Portus, artista chileno, ha desarrollado un eje temático en base a estos habitares truncados en distintas partes del país. Sus procesos metódicos involucran investigación histórica, arquitectónica, antropológica y etnográfica para armar reconstrucciones plásticas que dan cuenta de los períodos mencionados y ficcionalizan ucronías posibles en base a maquetas y dioramas que no solo "funcionan" como representación de un pasado y una ficción de presente, sino como fantasmas de habitabilidad que nos acompañan en el paisaje de las ciudades, y la esperanza moderna que significó en su momento.

Este ensayo es tomado desde los trabajos del artista en las ciudades de Valparaíso y Viña del Mar. A partir de estas dos ciudades, Portus selecciona sectores donde estuvieron (y aún se encuentran) asentamientos con los nombres de Población Márquez (1944-1945), Población Zenteno (1961-1964), Población Lord Cochrane (1961-1963), Población Empart (1956-1960) y Población Siete Hermanas (1974-1980).

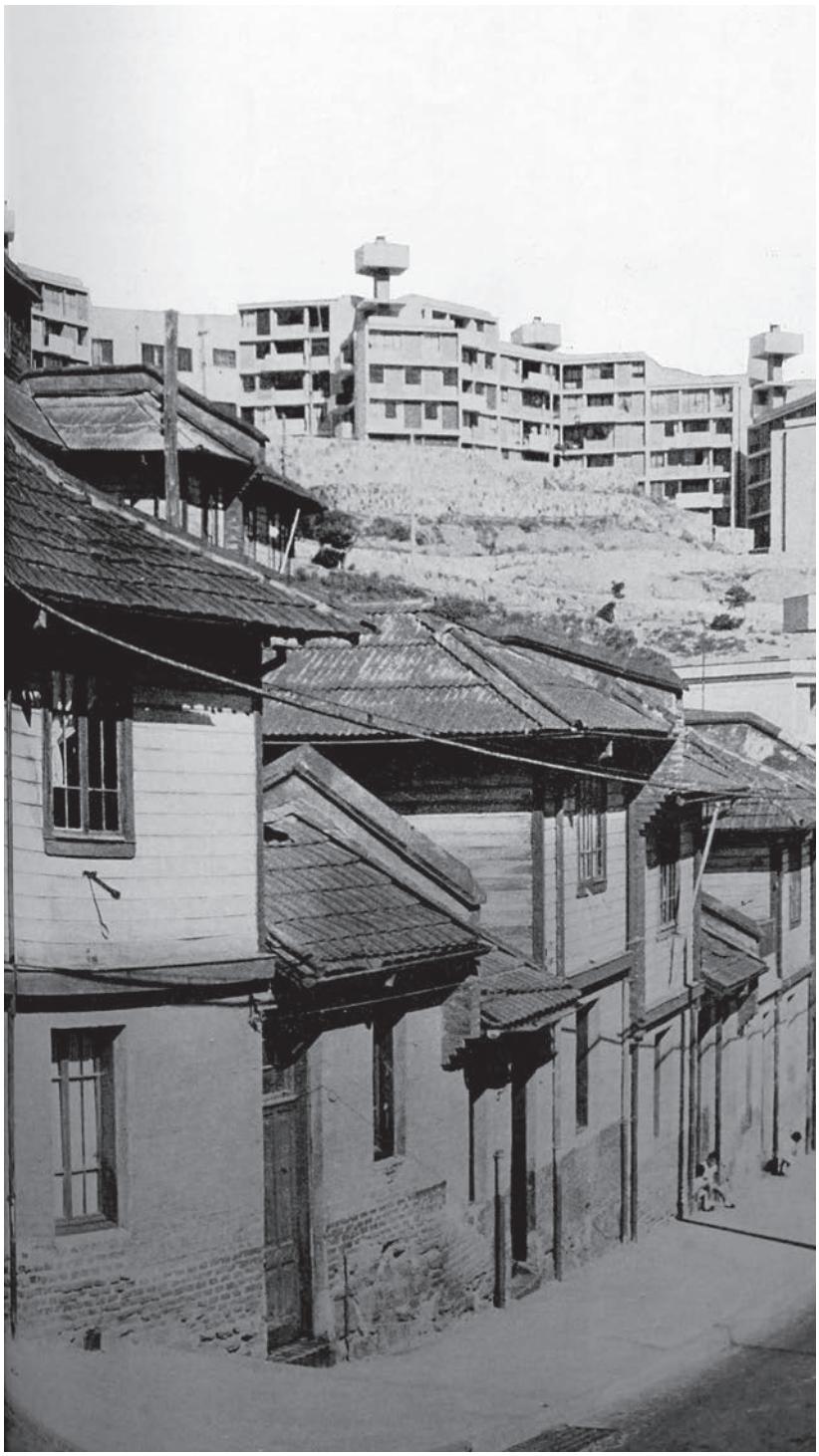


Figura 1: *Panorámica y entorno Población Zenteno, Valparaíso*. ARLA. Recuperado de: http://arla.ubiobio.cl/index.php?r=numero-ch%2Fver_detalle_numero&numero=40&revista=2 Revista Auca 11, 1968.

Figura 2: Exterior Población Zenteno 2008.
Fotografía: Leonardo Portus

Estos asentamientos dieron pié a una exposición que realizó en el año 2017 denominada Habitalidades Modernas en el Parque Cultural de Valparaíso. En el presente ensayo visual, nuestro artista realiza una selección entre las antiguas fotos testimoniales e imágenes de las maquetas y dioramas que realizó para la exposición.

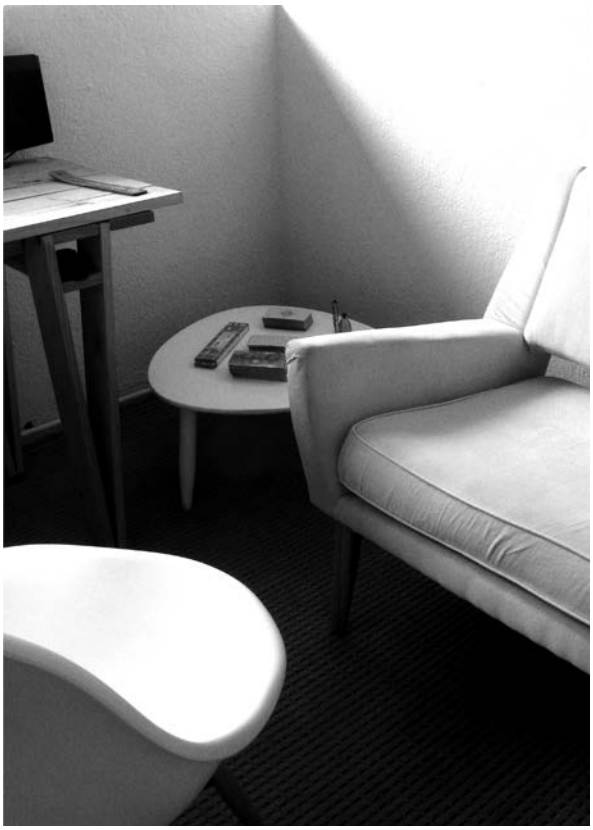
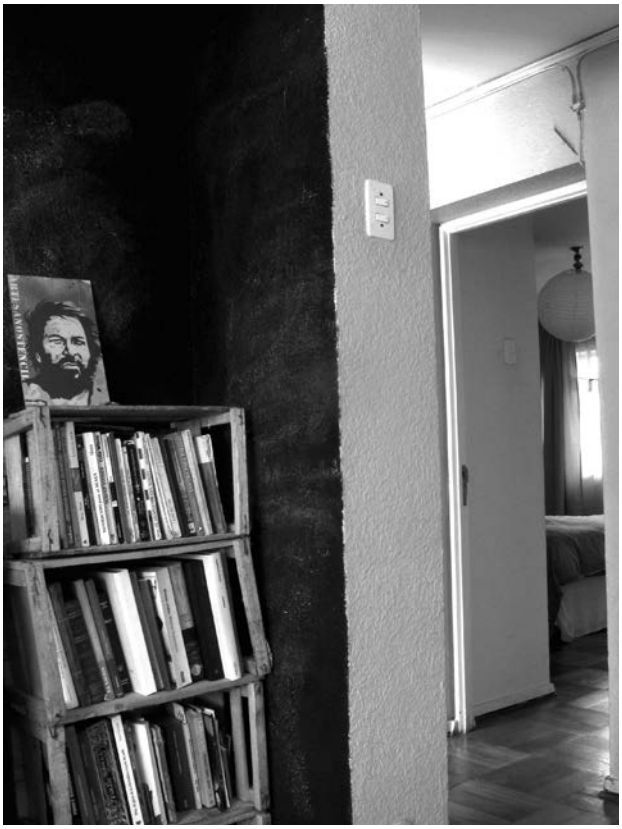
Figura 3: Interior departamento Población Empart Viña del Mar
Fotografía: Leonardo Portus.

En los sectores mencionados se construyeron viviendas sociales antes del golpe militar de Pinochet. La crisis de vivienda para sectores medios y bajos es un antecedente que trasciende lecturas de investigación hasta la fecha. Las fotografías de exteriores son de las décadas de los 60's pertenecientes a revistas de arquitectura, y también actuales registradas por Portus, las que se suman a registros interiores de departamentos realizadas por el mismo autor". A estas se agregan fotografías de alguna de las obras del artista, las cuales entran en relación directa y hasta literal con el antecedente fotográfico que nos da cuenta de una realidad. Esto último es mencionado, pues Leonardo utiliza el registro fotográfico como base de sustento histórico y antropológico, lo cual es una lectura que se sustenta en la referencia y verosimilitud de la fotografía antes de los procesos de digitalización (los cuales ya no pueden dar cuenta de la realidad mencionada).

Las viviendas sociales de esos períodos cobijaban, en el discurso, la esperanza de modernidad para el país, la cual, a pesar de proceder de un mito historicista fundante, mantenían una notoria preocupación en la calidad de su materialidad, sus espacios colectivos (públicos y privados) y la relación con el entorno geográfico y el paisaje urbano. Sin embargo, el paso del tiempo revisado por el artista a través de documentos, investigaciones, revistas de época y las mencionadas fotografías, darían cuenta, en el presente, de una especie de desarticulación que se instala a medio camino entre el mito idealizado o la crítica revisionista a ultranza de la arquitectura moderna.

Es importante mencionar que la planificación moderna de la época no solo se daba por el actual pensamiento "romántico" de la modernización por parte de "planificadores urbanos" progresistas, sino también por una manera pragmática de pensar la economía eficiente de la materialidad y su habitar, es decir, su funcionalidad, la cual, incluso, tenía fines higienistas. A pesar de lo último, fue en esos períodos -y no solo en Chile, sino en gran parte de latinoamérica- donde la conjunción entre Estado, política, arquitectura, urbanidad y sociedad, jugó importantes roles en lo que hoy podríamos leer como utópico y nostálgico.

Figura 4: Detalle Población Márquez, Valparaíso.
Fotografía: Leonardo Portus.

Figuras 5, 6, 7, 8: Interiores Departamentos.
Fotografías: Leonardo Portus.

Figura 9: Detalle Diorama Población Empart, 2016. Leonardo Portus. Madera, pintura acrílica y luz. Parte de la exposición Habitabilidades Modernas.
Fotografía: Leonardo Portus

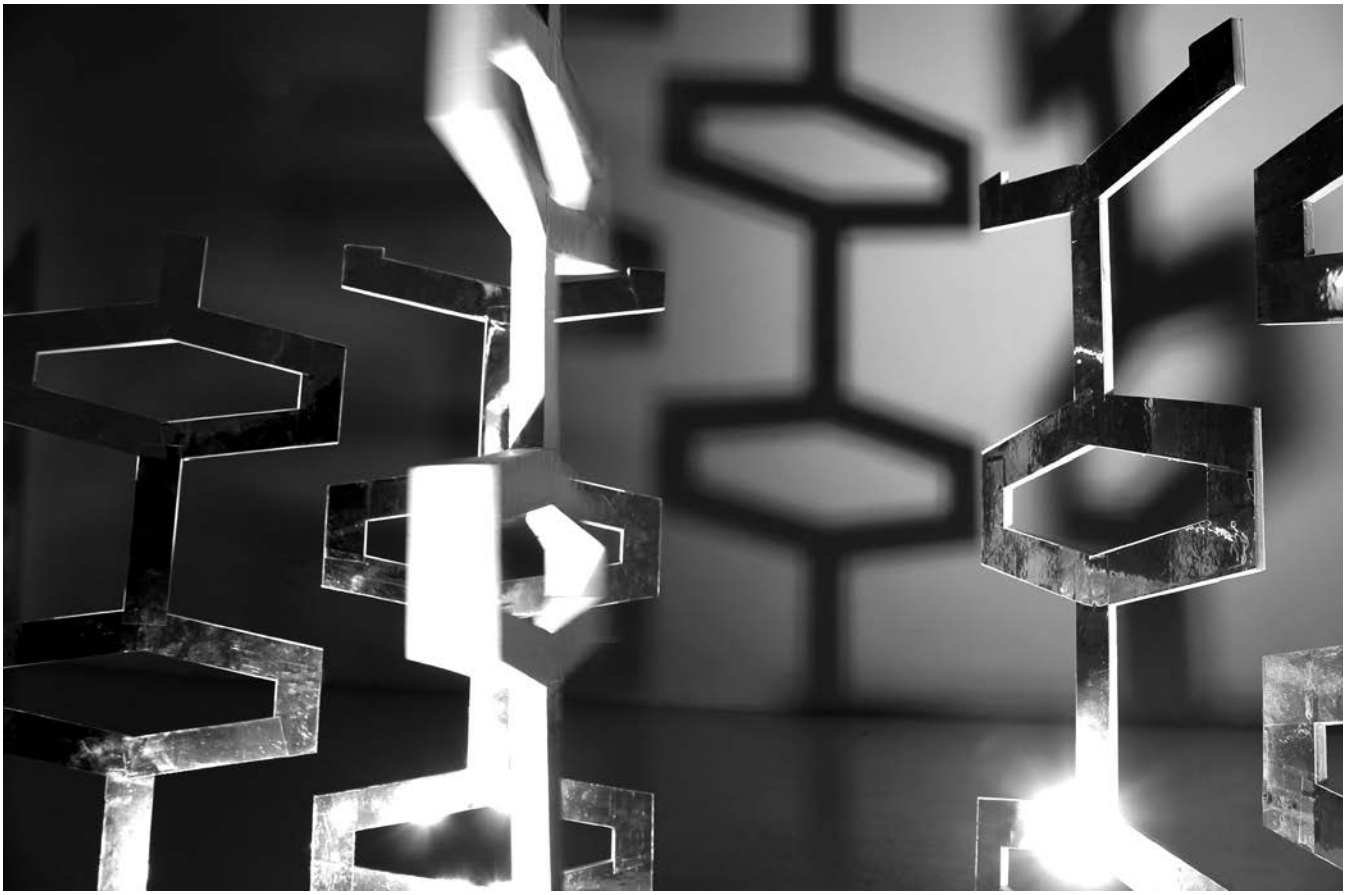


Figura 10: Detalle Instalación, maquetas escultóricas con proyección de luz y sombra Leonardo Portus 2016. Parte de la exposición Habitabilidades Modernas.
Fotografía: Leonardo Portus

DOI
ISSN 0719-630X

Hago hincapié en que no solo la referencia historicista y revisión de los períodos en relación con el modelo social y económico de la época en comparación con el actual, son de corte revisionista académico, sino también, y muy relevante, la mirada localizada del artista en la elección estética de un período, su posible esplendor y su declive. En este proceder, Portus nos interpela.

"esa mirada generalizada que cuestiona el fracaso irremediable de la arquitectura moderna, la idea no es tener una mirada romántica si no que presentar como esta habitabilidad moderna pese a distintos grados de deterioro, fracaso y éxito es un modelo válido para repensar las actuales ciudades. Segundo, mostrar a través de las fotografías de los interiores de los departamentos como la habitabilidad moderna se fue acoplando al propio devenir de las familias, como los mobiliarios de todo tipo, estilo y época, se mezclan y generan en la mayoría de los casos una cotidianeidad involuntariamente posmoderna, que desde su hogareña honestidad no busca ser vintage ni en lucha o contraste como muchas veces se ha querido proponer".

En distintos intercambios de textos y conversaciones con el artista, me recalcó que en el interior de los departamentos pueden verse grados de fracaso en la dogmática programación racionalista, que ya se vieron anteriormente en otras latitudes como algunos intentos de la Bauhaus, Clara Porset en el Conjunto Miguel Alemán en el D.F. mexicano, la Escuela de Ulm o el mobiliario para viviendas sociales desarrollado en Chile por el INTEC y la CORMU en el Gobierno de la Unidad Popular". Sin embargo, algo de esa visión interiorista racional de los 50's y 60's sobreviven hoy en combinaciones estéticas aparentemente kitsch en racks y estantes revestidos de melamina, exportados de China y que muestran vestigios de los postulados de Herman Miller o los Eames.

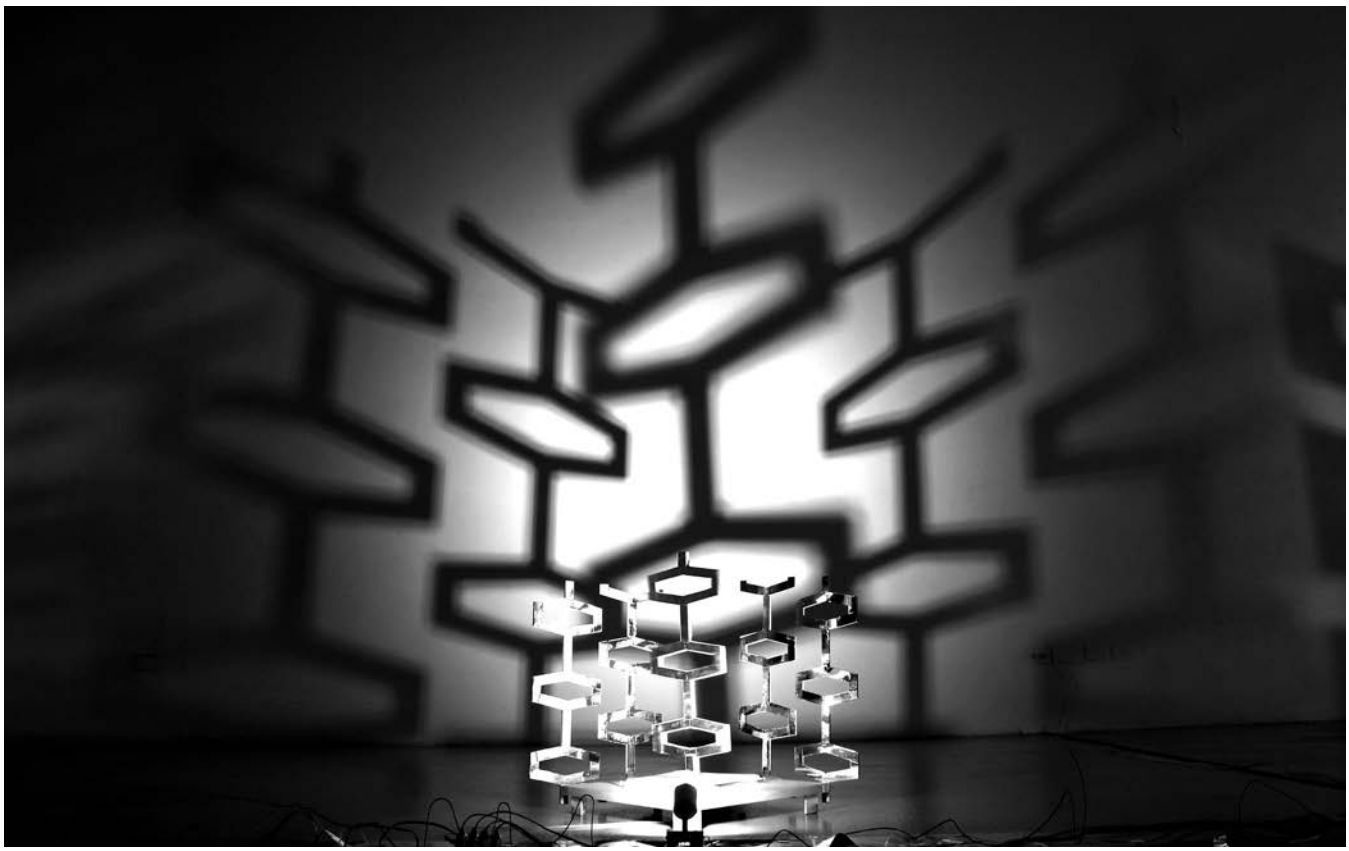


Figura 11: Panorámica de una de las maquetas. Escultóricas con movimiento y proyección de sombra. Leonardo Portus 2016. Parte de la exposición Habitabilidades Modernas.
Fotografía: Leonardo Portus.

Este casi medio siglo de planificación urbana que investiga el artista nos presenta un período arquitectónico elocuente en su calidad, integrando lo urbano como parte constitutiva de sus modelos. Estos modelos son de vital importancia investigativa y de conservación, pues nos conminan en el presente, dada las desarticulaciones sociales y urbanas que vivimos en la gran mayoría de las ciudades latinoamericanas , debido al modelo socio económico segregacionista. Este principio lo inició la dictadura cívico militar, alterando las políticas urbanas, e instaló planificaciones biopolíticas de estratificación socioeconómica. Las poblaciones de bajos recursos fueron trasladadas a las periferias de las ciudades y pueblos (en el caso de Valparaíso, a los cerros más altos).

Otra diferencia entre las políticas habitacionales iniciadas en los 40's y las implementadas en Dictadura fue el cambio del rol constructor del Estado por uno subsidiario entregado a la regulación del Mercado. Esto afectó primordialmente a la clase media, la cual hasta inicios de los 70's tenía "respuesta habitacional estatal" (la cual era de bastante mayor calidad que la actual), a través de las Cajas de Ahorro y Previsión como la EMPART (Ex Caja de Empleados Particulares) o Canaempu (Caja Nacional de Empleados Públicos y Periodistas).

Portus, en la exposición mencionada (de la cual escoge algunas fotografías para este ensayo visual), proyecta e ilumina sus maquetas y dioramas con cierto dramatismo teatral, con una intencionalidad poética y melancólica fantasmática de una arquitectura perdida, pero que permanece; que existe en el habitar actual en específicos lugares, pero en los que los habitantes, en general, no dan cuenta, o simplemente no se enteran de las significancias de donde habitan. Esto, según palabras del mismo autor, como "un territorio donde aflora la utopía del movimiento moderno con diversos grados de deterioro y éxito".

Figura 12: Montaje Habitabilidades Modernas, muestra individual de Leonardo Portus. Parque Cultural de Valparaíso, Chile. Enero a Febrero 2017.
Fotografía: Alexis Llerena Mallea.

 DOI
ISSN 0719-630X

Figuras 13, 14: Montaje Habitabilidades Modernas, muestra individual de Leonardo Portus. Parque Cultural de Valparaíso, Chile. Enero a Febrero 2017.
Fotografías: Alexis Llerena Mallea.

Su intento estético es un logro interdisciplinar entre las artes visuales y la arquitectura (tanto práctica como teórica), donde nos invita a reflexionar sobre las diferencias de los modelos habitacionales de un período y otro, y las influencias sociales y culturales que conlleva. Portus entraría en una inscripción de artes visuales que incorporan la arquitectura para dialogar con dos miradas generales de pensamiento, políticas y disciplinas: la vinculada a las ya mencionadas artes visuales, donde la integración de la cultura visual es parte sustancial de los logros temáticos y la conjunción sobre las formalidades y efectos del urbanismo en su realidad concreta.

En último término (no por ser lo menos importante) se encuentra el tema de lo patrimonial, el cual es un debate de larga data para otro nuevo ensayo. Sin embargo, a este respecto, la importancia que le otorga Portus pasa por diferentes lecturas integradoras, desde lo material, inmaterial y diacrónico. Es así que se concluye este ensayo con una nueva cita del artista:

"...pensamos generalmente el patrimonio como algo material y tangible sobre el cual se ciñe invariablemente su obsolescencia por fatiga material o destrucción, y tratamos de atenuar su agonía física preservándolo. Pero al final, la única forma de perpetuarlo es en la intangibilidad de nuestra memoria".

NOTA:
Las imágenes citadas, han sido utilizadas además como parte de la publicación denominada: *Habitabilidades Modernas: Cinco conjuntos habitacionales de Valparaíso y Viña del Mar*. Propia del Proyecto **Folio** 213812, financiado por el Fondo Nacional de Desarrollo Cultural y las Artes FONDART Nacional Convocatoria 2016, Ministerio de las Culturas, las Artes y el Patrimonio, Gobierno de Chile.

[ARTÍCULOS]

Panambí n.9 Valparaíso DIC. 2019 DOI
ISSN 0719-630X

Los caminos del videojuego y el arte: reconfiguraciones del jugador en el *walking simulator*

Diego Maté
IUniversidad Nacional de las Artes (UNA)
diegomateyo@gmail.com

Artículo bajo licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)
ENVIADO: 2018-08-31
ACEPTADO: 2019-12-18

RESUMEN
El surgimiento de una forma discursiva como la del llamado *walking simulator* en 2012 y su posterior expansión suponen una nueva modulación productiva del videojuego bajo la rúbrica del *art game*. Utilizada primero de manera despectiva, la etiqueta de *walking simulator* pasó a designar un conjunto de juegos con una propuesta inédita que consiste en la centralización del acto de caminar y, al mismo tiempo, en la atenuación de elementos de orden lúdico, como la presencia de una red de objetivos y de tareas por cumplir. De ese terreno híbrido y oscilante surgen juegos que actualizan el repertorio de figuras enunciativas del medio, dominado históricamente por la del jugador, que ahora se articula con otras nuevas. El análisis de tres casos permite observar cómo el videojuego desarrolla nuevas propuestas de contacto discursivo.

PALABRAS CLAVES
Palabras clave: videojuego, arte, juego, walking simulator, sociosemiótica.

RESUMO
O surgimento de uma forma discursiva como a do chamado *walking simulator* em 2012 e sua subsequente expansão representam uma nova modulação produtiva do jogo na rubrica do art game. Usado primeiro de forma depreciativa, o rótulo *walking simulator* passou a designar um conjunto de jogos com uma proposta inédita que consiste em centralizar o ato de caminhar e, ao mesmo tempo, em elementos atenuantes de uma ordem lúdica, como o presença de uma rede de objetivos e tarefas a serem cumpridas. A partir desse terreno híbrido e oscilante surgem jogos que atualizam o repertório de figuras enunciativas do médium, historicamente dominado pelo do jogador, que agora é articulado com novas figuras. A análise de três casos permite observar como o videogame desenvolve novas propostas de contato discursivo.

PALAVRAS-CHAVE
videogame, arte, jogo, walking simulator, sociosemiótica

ABSTRACT
The emergence of a discursive form such as the so-called *walking simulator* in 2012 and its subsequent expansion represents a new productive modulation of the game under the rubric of the *art game*. Used first in a derogatory way, the *walking simulator* label went on to designate a set of games with an unprecedented proposal consisting of centralizing the act of walking and, at the same time, in attenuating elements of a playful order, such as the presence of a network of objectives and tasks to be fulfilled. From this hybrid and oscillating terrain arise games that update the repertoire of enunciative figures of the medium, historically dominated by that of the player, which is now articulated with new ones. The analysis of three cases allows to observe how the videogame develops new proposals of discursive contact.

KEYWORDS
videogame, art, game, walking simulator, sociosemiotic

INTRODUCCIÓN

Desde hace más o menos una década, la producción del videojuego dio una forma discursiva nueva, la del *walking simulator*, cuya variedad de propuestas en el presente puede sintetizarse en un cambio de funcionamiento semiótico: en estos juegos se verifica una notoria atenuación de la dimensión lúdica en favor de una experiencia de tipo exploratoria sustentada en el acto de caminar. Este cambio opera un quiebre de las expectativas previstas por la mayoría de los géneros fuertes del medio, ya que de lo que se trata no es de una reconfiguración de las estructuras lúdicas existentes sino de su anulación. Estamos, entonces, ante una reorganización de gran escala que implica un desvío respecto de las previsibilidades de lectura asentadas a lo largo de casi cuatro décadas de historia mediática. Por su voluntad rupturista, el *walking simulator* suele ser incluido dentro del cantón del *art game*, cuyos exponentes serían poseedores de un presunto carácter artístico, a diferencia de la producción *mainstream*, que permanecería dentro de los límites de la cultura de masas (discutiré esto más adelante). Por otra parte, algunos *walking simulators* trasladan al videojuego posibilidades de fruición del espacio a través del recorrido semejante a las propuestas de las vanguardias artísticas, sobre todo el surrealismo y del situacionismo, que llamaban a problematizar la relación del hombre con su entorno apropiándoselo de manera no utilitaria.

Finalmente, se analizarán tres casos que permitirán observar distintas formas en las que el videojuego pone en tensión funcionamientos lúdicos y exploratorios y, al mismo tiempo, diferentes maneras de representación y de actualización del acto de caminar.

VIDEOJUEGO Y ARTIFICACIÓN

En la última década y media, el crecimiento de la industria tuvo como efecto el surgimiento de un nicho de producción independiente que consolidó una voluntad de renovación de los géneros y de experimentación expresiva difícil de hallar en la producción de los grandes estudios (Donovan, 2010). Dentro del circuito *indie*, algunos desarrolladores y estudios pequeños sostuvieron apuestas radicales que les valió la clasificación de *art game*. Los juegos de Jason Rohrer y Jonathan Blow, o de estudios como The Chinese Room y Tale of Tales, fueron los agentes de una polémica respecto de si el videojuego debía ser considerado arte. La discusión había tomado velocidad a partir de algunas intervenciones de Roger Ebert, en las que el crítico de cine negaba la posibilidad de adjudicar el estatuto artístico al medio (Ebert 2005, 2010). Las respuestas se sucedieron y suceden hasta el presente, mostrando que la polémica está lejos de agotarse: para Tavinor (2011) el videojuego debe ser incluido dentro de la clasificación de arte de masas acuñada por Noel Carroll, y cuya singularidad estriba en que se trataría de productos que deben ser activados por un jugador; otros sostienen que la problematización del videojuego en términos artísticos debe encararse desde la (re)unión del acto creativo del artista con la instauración de reglas, de la introducción del azar (o de la improvisación) o de la tematización de lo lúdico en la obra de figuras como Takako Saito y de sus variaciones del ajedrez (Pearce, 2006; McKinney, 2009; Kwastek, 2013). Dale (2015) indaga en la posibilidad de que el carácter artístico del medio resida menos en sus productos que en la recepción, es decir, que sea el uso, la manera en la que el jugador, en tanto posible co-creador, se apropia del juego, la instancia a la que haya que ir a buscar la artisticidad. En esta misma línea, Kirkpatrick (2007) sostuvo tempranamente que existe un vínculo profundo entre experiencia estética y juego que puede rastrearse ya en *La crítica del juicio*, de Kant, donde el juego remite no solamente a un acto mental ("el libre juego de las facultades") sino también a un acto físico, de intervención en el mundo material.

La polémica fue en aumento a medida que se volvían visibles dos nuevas dimensiones del fenómeno: las exposiciones dedicadas a videojuegos comerciales en museos, de un lado, y la apropiación de aspectos del videojuego por parte de artistas, del otro (Sharp 2015). Las muestras sobre videojuegos comerciales (es decir, videojuegos que no fueron puestos en circulación inicialmente como *art games*) comienzan a finales de los 80 pero se multiplican en el nuevo milenio: algunas de las exposiciones más importantes fueron las realizadas por el MoMA y por el Smithsonian en 2012. Las muestras desataron reacciones contrarias, pero el éxito de público y la proliferación de exhibiciones en todo el mundo sugieren que el fenómeno goza de estabilidad (Romualdo, 2017).

Menos polémico, en cambio, resultó el trabajo de artistas que se apropiaron del videojuego desde diferentes lenguajes y soportes, ya fuera la pintura (Miltos Manetas), la instalación (Mary Flanagan), la performance (Joseph Delappe) o la intervención (JODI, Cory Archangel). Aunque menos numerosos, también hubo artistas que desarrollaron videojuegos propios, como Bill Viola (*The Night Journey*) o Feng Mengbo (*Long March: Restart*).

Resulta imposible hacer una síntesis de las particularidades de cada una de estas tres vías. Interesa, sí, situar aunque sea en términos muy generales la plena vigencia de la polémica que supone la inclusión en la categoría de arte de un medio que, a lo largo de casi cinco décadas, estuvo asociado con el entretenimiento de masas, el consumo joven y efectos sociales negativos (Karlsten 2014). La emergencia de la etiqueta del *art game*, la museificación del videojuego y la apropiación por parte de artistas dejan ver un reacomodamiento a gran escala que conviene no interrogar desde posturas esencialistas que conciban el arte en terminos ontológicos. En cambio, resulta mucho más fructífero adoptar una perspectiva descriptiva que indague en los procesos por los cuales una clasificación social como la de arte puede mutar y reconfigurarse para incoportar nuevos productos como los del videojuego, hasta hace poco tiempo excluidos. Para esto resulta especialmente útil la noción de *artificación*, de Heinich y Shapiro,

> "Artification is a dynamic process of social change through which new objects and practices emerge and relationships and institutions are transformed. In order to understand this process, we must first describe it, and this may only be achieved by methodic observation and inquiry in the field. Thus, our stance is neither essentialist nor normative, but descriptive and pragmatic" (Heinich y Shapiro, 2012)

Las autoras caracterizan como "giro descriptivo" el cambio de enfoque que introdujo Nelson Goodman (2013) en los 70 en su conocido texto "¿Cuándo hay arte?", en el que se define lo artístico como un tipo de funcionamiento simbólico ligado a un espacio y a un tiempo concretos, a ritualidades y a hábitos interpretativos, y ya no como un conjunto de propiedades inmutables, a la manera en que lo hace Arthur Danto (2013) cuando se pregunta, literalmente, "¿qué es el arte?". Lamentablemente, la mayor cantidad de intervenciones en la polémica acerca del carácter artístico del videojuego, ya sea que se ubiquen a favor o en contra de la inclusión, suelen adoptar un punto de vista ontologicista y valorativo en desmedro de una visión descriptiva.

En este trabajo adoptaremos el punto de vista opuesto: no tomaremos partido en la discusión ni atenderemos a los argumentos esencialistas, sino que analizaremos tres casos que dejan ver parte del abanico expresivo del *walking simulator*, una de las etiquetas que mejor identifican en el presente la producción del *art game*. Es decir, realizaremos una aproximación a una pequeña (aunque poderosa) franja de la producción discursiva del videojuego que participa activamente del proceso de artificación del medio. La elección de los tres casos no pretende agotar ni resumir la variedad de propuestas del *walking simulator*. El objetivo es otro: problematizar diferentes modos de relación entre aspectos lúdicos y exploratorios que tienen en la representación del caminar su centro de gravedad. La tensión entre los aspectos mencionados conduce a preguntarse si el ingreso del videojuego al campo de las artes depende de la atenuación o anulación de las operaciones lúdicas. En otras palabras: el proceso de artificación del videojuego, ¿estará atado necesariamente al gesto de distinción que implica atenuación de lo lúdico respecto de la producción *mainstream*, compuesta mayormente por géneros fuertes y de larga vida social cuyas propuestas son de carácter marcadamente lúdico? Este trabajo no responderá a un interrogante de ese calibre (no podría hacerlo), sino que se fijará una meta más modesta: analizar algunas de las maneras en las que lo lúdico y lo exploratorio entran en tensión dentro de la producción del *walking simulator* y dan como resultado nuevas formas de interpelación textual, de elaboración de propuestas discursivas inéditas dentro del medio. que reconfiguran la figura del *jugador*.

MARCO TEÓRICO Y METODOLOGÍA

El marco empleado en el trabajo es el de la sociosemiótica, que entiende la producción de sentido en tanto dimensión constitutiva de los fenómenos sociales (Verón, 1987). Desde esta perspectiva, el sentido es interdiscursivo, no se localiza en un discurso único, sino que surge de las relaciones que los discursos mantienen tanto con sus condiciones de producción (restricciones que intervienen en la generación) como con sus condiciones de reconocimiento (gramáticas que restringen las diferentes lecturas). No es posible, desde un marco sociosemiótico, estudiar la singularidad del *walking simulator* si no se la pone en diálogo con la producción *mainstream* y con su contrato lúdico socialmente estabilizado: el desvío y la propuesta de una escena discursiva nueva solo resulta visible en la comparación entre de las dos zonas de producción.

El análisis se realizará atendiendo a tres niveles (Steimberg, 2013): retórico, temático y enunciativo. El nivel retórico comprende las operaciones de carácter configurativo que modelan el discurso; el temático, la elaboración de la materia semántica a partir de la inscripción de temas y motivos; el enunciativo, el recorte de una propuesta discursiva que surge como resultado de la totalidad de operaciones textuales, y que puede definirse de varias maneras, entre ellas, con la metáfora del intercambio, que incluye un enunciador que crea a su enunciatario (Metz 1990, Eco 2013). En este trabajo, el interés radica especialmente en el desvío del pacto enunciativo asentado en el videojuego *mainstream* que realiza el *walking simulator* cuando atenúa la estructura lúdica en el nivel retórico y, en su lugar, centraliza el acto de desplazarse y la contemplación del entorno.

DEAR ESTHER: ANTECEDENTES E INICIOS DEL *WALKING SIMULATOR*

Décadas antes de que se llegara a acuñar siquiera la categoría de *walking simulator*, el videojuego ya exhibía tensiones entre dos grandes formas de interacción: la lúdica y la exploratoria. Por un lado, la exploración suele ser una de las tareas recurrentes de géneros como el juego de rol o en el *survival*, pero se trata de una exploración que posee una funcionalidad lúdica, es decir, que opera como la condición para el cumplimiento de las metas desplegadas discursivamente: solo la exploración, con la obtención de recursos y el incremento de habilidades, conduce a ganar la partida. Por otro, el arribo y la estabilización a mediados de los 90 de un formato, el del llamado *mundo abierto*, modificó sensiblemente el panorama mediático: cada vez más, el videojuego ofreció entornos que podían surcarse casi sin restricciones, las trayectorias no se supeditaban necesariamente a la estructura lúdica. Es el caso, por ejemplo, de la serie *Grand Theft Auto*: ya en su primera entrega en 1997, la ciudad aparece como un espacio que puede atravesarse más allá de los objetivos lúdicos, sin necesidad de cumplir misiones o realizar tareas, es decir, la ciudad se vuelve un territorio que puede ser explorado libremente atendiendo solo a los deseos del recorrido, eso que Guy Debord, refiriéndose a los fundamentos de la deriva como práctica artística, llamaba "solicitaciones del terreno" (Debord, 1999).

En el presente, a partir del asentamiento de los juegos con modalidad de *mundo abierto*, es común la propuesta de una escena discursiva anfibia donde el texto habilita dos grandes formas de uso (que no resultan excluyentes la una respecto de la otra): recorrer las grandes extensiones de espacio privilegiando la consecución de objetivos y la performance lúdica o, en cambio, hacerlo guiado únicamente por una voluntad de exploración que tiene en la fruición del entorno su fin último. Varias series exitosas, además de la de *Grand Theft Auto*, como la de *Assassin's Creed*, *The Elder Scrolls* o *Watchdogs*, entre otras, cifran sus propuestas en esa modalidad de apelación ambivalente característica de las *ciudades ergódicas* (Maté 2017a). Sin embargo, es recién con el advenimiento del *walking simulator* que el videojuego empieza a elaborar una propuesta discursiva cada vez más enfocada en los aspectos exploratorios hasta el punto de atenuar, o directamente ignorar, el funcionamiento lúdico.

Es posible que todo haya comenzado con el lanzamiento de *Dear Esther* en 2012, primer juego del estudio The Chinese Room que ya había tenido una versión anterior, no comercializada, en 2008. En *Dear Esther*, un personaje anónimo recorre una isla sin una meta precisa: las caminatas por las distintas construcciones abandonadas, como casillas y barcos encallados, es libre y no entraña desafío alguno, es decir que faltan los rasgos habituales del funcionamiento lúdico. De las múltiples definiciones de juego y de lo lúdico propuestas por autores del campo de los *game studies* (Salen y Zimmerman, 2003; Nitsche, 2008), la de Jesper Juul (2005) resulta una de las más útiles. Juul, después de pasar revista a varias definiciones, acuña algo que llama "modelo clásico de juego":

> "The classic game model consists of six features that work on three different levels: the level of the game itself, as a set of rules; the level of the player's relation to the game; and the level of the relation between the activity of playing the game and the rest of the world" (Juul, 2005: 6)

El segundo y tercer nivel se refieren a cuestiones de carácter extratextual, pero interesa la referencia al primero, en el que el autor ubica el *conjunto de reglas*, ya que allí se concentran los elementos más reconocibles de cualquier juego como objetivos, destrezas requeridas y la posibilidad de ganar o perder la partida. El hecho de que existan estados más deseables que otros (la victoria por sobre la derrota) supone el establecimiento de una tensión, la que se abre entre el jugador y los objetivos a cumplir; entre uno y otros se interponen elementos que obstaculizan la trayectoria (como enemigos, trampas, enigmas, accidentes del terreno, etc). Desde un punto de vista semiótico, esos aspectos configuran la trama textual y recortan un pacto enunciativo, una escena discursiva propia de los textos lúdicos que consiste en la elaboración de la figura de un enunciatario a través de competencias lúdicas. Esta figura discursiva no se confunde con el jugador empírico, que podrá poseer en mayor o menor medida (o no poseer en absoluto) esas destrezas gestionadas en términos enunciativos (Maté, 2016b). *Los game studies* en general no han problematizado la cuestión de lo enunciativo, pero un artículo de de Mul, a pesar de no inscribirse en una perspectiva semiótica, ofrece un abordaje en términos semejantes. El autor dice, refiriéndose a las modalidades de identificación del jugador con el juego, que existe una dimensión lúdica en la que el jugador se identifica "con el espacio de posibilidades habilitado por el juego" (de Mul, 2005: 260). En la frase puede leerse sin problemas el proceso inverso: es el juego, a partir de un conglomerado de operaciones lúdicas, el que crea a su *jugador modelo*.

Volviendo a *Dear Esther*, el primer contacto con el juego resulta desconcertante por la ausencia casi total de aspectos lúdicos: no hay objetivos a cumplir ni obstáculos que se interpongan entre el enunciatario y su desempeño, por lo tanto, tampoco hay variabilidad en los estados de la partida (no se puede ganar o perder). El desconcierto se acrecienta sobre todo porque Dear Esther replica formas de construcción visual y de contacto de uno de los géneros fuertes del videojuego como el *first person shooter*. Al igual que en esos juegos, que tienen su punto de eclosión en los 90 y conservan en el presente una gran popularidad, *Dear Esther* adopta un punto de vista en primera persona e invita a explorar un entorno tridimensional de la misma manera que esos juegos, desplazándose con el teclado y dirigiendo el ángulo de visión con el mouse. La semejanza con el género del *first person shooter* tiene además un sustrato tecnológico: la primera versión de *Dear Esther*, de 2008, fue un *mod*[1] de *Half-Life 2*, un popular *first person shooter* del que se tomó el motor gráfico a la hora de representar el espacio y el movimiento. De esa forma, ya en su primera iteración, *Dear Esther* realizaba un gesto de desmonte de las convenciones del *FPS* tomando como base el motor Source de un *first person shooter* canónico. Desconcierto por partida doble, entonces, ya que, por un lado, el juego propone una escena discursiva inédita para el videojuego que se cifra en la anulación de lo lúdico y la centralización de aspectos exploratorios, pero, por otro lado, esa escena se construye sobre convenciones representacionales de un género como el FPS y su horizonte de expectativas, previsibilidad que un primer contacto con el juego quiebra enseguida.

Este quiebre puede pensarse, en un principio, en términos de una desaparición de rasgos de tipo contra-lúdicos, que para Conway (2010) incluyen todos aquellos elementos textuales que resisten la acción del jugador, interponiéndose entre su performance y la consecución de objetivos, forzándolo al error y al fracaso. *Dear Esther* no exhibe el más mínimo rasgo contra-lúdico: no hay resistencias que se interpongan entre el jugador y una meta porque no existen metas propiamente dichas, por lo que no hay riesgo de equivocarse y de perder. En relación con la enunciación, este cambio es de gran resonancia, ya que estos juegos dejan de elaborar un enunciatario a partir de competencias, como un jugador que debe poner a prueba sus habilidades mediante la performance, y lo transforman en una figura nueva, desprovista de destrezas, cuya única tarea consiste en recorrer y contemplar libremente, sin apremios lúdicos, el espacio. Este nuevo contrato enunciativo implicó un quiebre notorio respecto de la producción *mainstream* y le valió a los primeros w*alking simulator* la negación del estatuto de juego por parte de jugadores que rechazaron la novedad de la propuesta (Campbell, 2016).

Es alrededor del lanzamiento de *Dear Esther* (la versión de 2012) que empieza a volverse común hablar de *walking simulator*. La etiqueta, de tono despectivo, parece haber sido popularizada por jugadores insatisfechos con juegos como *Dear Esther*, *Proteus* (2013) y *The Stanley Parable* (2013)[2]: la irritación ante el quiebre de expectativas que supuso la suspensión del orden lúdico[3] dio lugar a una clasificación socarrona, la de "simuladores de caminar", en referencia a la actividad principal, sino la única, que habilitaba la nueva ola de juegos. Era en el acto mismo de caminar donde se concentraba la radicalidad de la propuesta: mientras que los *FPS* contemplan la posibilidad de surcar el espacio a diferentes velocidades (caminando, corriendo, volando, nadando, en cuclillas, moviéndose con sigilo, a veces hasta arrastrándose por el suelo), el juego de The Chinese Room solo habilita una velocidad, la de caminar, que no puede modificarse y que instaura una temporalidad que cobra un espesor inusitado: el recorrido impone un ritmo que no puede acelerarse y jerarquiza el acto de caminar, que el videojuego históricamente utilizó como insumo lúdico, una vía para superar objetivos, pero que nunca explotó como actividad que pudiera bastarse a sí misma.

Los cambios mencionados reenvían, tal vez, a algunas de las reconfiguraciones que trajo la modernidad fílmica. El cine de finales de los 50, a partir del surgimiento de los llamados *nuevos cines*, operó una serie de modificaciones narrativas y de representación sobre el esquema del cine clásico (Metz, 2002) entre las que figuran algunas semejantes a las introducidas por el *walking simulator* en el videojuego. Uno de los rasgos propios del período para Deleuze (2016) es lo que el autor caracteriza como una caída de los "nexos sensorio-motrices": ante la proliferación de "situaciones ópticas puras", los personajes del cine moderno aparecen despojados de capacidad de respuesta, imposibilitados para la acción. Hay ahí un antecedente estilístico de los cambios que atraviesa el videojuego en el presente a partir del surgimiento de *walking simulators* como *Dear Esther*, solo que aquí esa caída de la acción se traslada al *avatar* y a las formas de interacción, por lo que ese debilitamiento sensorio-motriz funciona también en términos de contrato discursivo, de propuesta de contacto. Cross dice, sobre la importancia del viaje en los *walking simulators*:

1 Se llama *mod* a las versiones y recreaciones de juegos existentes hechas por usuarios. Algunos juegos como *Counter Strike* fueron *mods* que emplearon los recursos gráficos y de programación de un juego anterior, pero rediseñando estilística y lúdicamente la propuesta original.

2 El juego del estudio Galactic Cafe tuvo una versión previa en 2011 que, como *Dear Esther*, también era un *mod* de *Half-Life 2* realizado a partir del motor gráfico Source, del estudio Valve.

3 Cross (2015) lo define de la siguiente manera: "The gameplay is held in stasis".

"There is something directionless about it all, chasing horizons you can't reach before suddenly being hit with the end credits. You explore without a clearly defined end-goal, it's open ended (much like real life), and you find yourself seeing the journey itself as the primary experience" (Cross, 2015).

Fig. 1. Windows Central. (2016). Dear Esther. Screen Print. Recuperado de: https://www.windowscentral.com/xbox-one-review-dear-esther-landmark-edition

Con el paso del tiempo, la oferta de juegos semejantes a *Dear Esther* se incrementa, en cierto punto la clasificación pierde su componente valorativo y empieza a funcionar en términos descriptivos por obra de usuarios y desarrolladores que se apropian de la etiqueta (Cross, 2015; Campbell, 2016; Irwin, 2017). En el presente, en *Steam*, la plataforma de venta de videojuegos más importante, pueden encontrarse una inmensa cantidad de productos bajo la rúbrica de *walking simulator*.

Cabe hacerse una pregunta en relación con *Dear Esther* y otros juegos posteriores: una vez atenuado o directamente suspendido el funcionamiento lúdico, ¿qué operaciones textuales ganan la escena? ¿Mediante qué insumos retóricos se efectúa la transformación enunciativa ya mencionada de *jugador* en una figura que se entrega a la *contemplación* del paisaje? Irwin (2017) se hace la misma pregunta desde la perspectiva del diseño: "What if walking around the enviroment was the primary —or even the only— action to perform?". Lo primero que se verifica es un señalamiento por parte del discurso de sus elementos constructivos: a diferencia de lo que ocurre en la mayoría de los *first person shooter*, donde el desenvolvimiento lúdico adopta un ritmo vertiginoso que sumerge al jugador en su devenir, *Dear Esther*, al contrario, parece llamar la atención hacia acciones simples y reiterativas como desplazarse de un lugar a otro. Mientras se recorren los parajes un poco desolados de la isla, sin objetivos ni elementos que obstaculicen el trayecto, el caminar exhibe un espesor inédito efecto del nuevo relieve que adquieren el desplazamiento y los gestos necesarios para hacerlo, como si el videojuego tratara de replicar la experiencia estética habilitada por el caminar (Careri 2017). Estos gestos elementales no se limitan a lo que ocurre en la pantalla, sino que se trasladan a los movimientos realizados por el jugador empírico: presionar una tecla para moverse hacia adelante, otra para desplazarse hacia atrás, dos a los costados para moverse hacia la izquierda o la derecha, además de la posibilidad de girar libremente el punto de vista mediante el mouse y de fijar el ángulo en objetos concretos haciendo un *zoom* (con el click derecho). Este conjunto de acciones, escaso y elemental, casi reducido a un grado cero, nada tienen que ver con el amplio repertorio gestual del *FPS* que debe ser dominado para poder emplearse a velocidades elevadas.

Siguiendo a Roman Jakobson (1985) y su trabajo sobre la función poética, aquí también se verifica un volverse sobre sí mismo del texto, un señalamiento de los rasgos constitutivos que ahora cobran una centralidad infrecuente. En esta línea de razonamiento, y desde la concepción jakobsoniana de las funciones del lenguaje, el cambio discursivo de gran escala que se verifica si se compara un *first person shooter* con un *walking simulator* como *Dear Esther* puede caracterizarse como la pérdida de la centralidad de la función referencial, cifrada en torno de la inmersión en un mundo diegético que posibilita el devenir lúdico, en pos de la función poética[4], que supone un conjunto de operaciones de tipo metatextuales que reencauzan la atención del desarrollo lúdico hacia la superficie discursiva y sus rasgos. De uno a otro, ya no se camina para llegar a una meta, para cumplir una tarea previo sorteo de un obstáculo; se camina por caminar, sin un objetivo que no sea la exploración libre del entorno, como si el juego intentara concretar el proyecto que David Le Breton, cuando se refiere al gesto primordial de caminar, define en tanto que "es inútil, como todas las actividades esenciales. Superflua y gratuita, no conduce a nada de no ser a sí mismo tras innumerables desvíos" (Le Breton, 2014: 30).W

4 Este debilitamiento de la función referencial en *Dear Esther* se ve reforzado además por la ausencia de un relato y el enrarecimiento de la situación general. Los recorridos son puntuados por la aparición de una voz masculina, presuntamente la del protagonista, que lee cartas dirigidas a una mujer llamada Esther: el contenido de las cartas es vago, no permite reconstruir un relato ni una coordenada narrativa clara, solo se sugiere que pudo haber habido un accidente en el que la mujer seguramente haya fallecido, pero no hay certezas, ni siquiera en relación con la isla, de la que no puede afirmarse que sea un lugar concreto y no un paisaje mental creado por el recuerdo del personaje.

BOTTLE: *PILGRIM*: LA GRATUIDAD DEL CAMINAR

Ha habido, sin embargo, otros juegos inscriptos dentro de la clasificación *walking simulator* que centralizan la experiencia de caminar de manera menos radical que *Dear Esther*. Están, por ejemplos, los juegos del estudio turco Tonguç Bodur, la mayoría de ellos breves, de apenas unas pocas horas de duración, que invitan a caminar por alguna extensión de territorio mientras se reconstruyen fragmentos de un relato, por lo general narrados a través de la voz de un protagonista. *Bottle: Pilgrim* (2017) comienza con un personaje masculino llegando en auto a una montaña. Lo único que se puede hacer es recorrer un camino más o menos señalizado por accidentes naturales. La escena hace pensar en la figura algo romántica del caminante ante la expectativa de "un largo viaje a cielo abierto y al aire libre del mundo en la disponibilidad de lo que viene" (Le Breton, 2014: 24). Mientras se camina, el protagonista cuenta que es viudo y padre soltero y que está realizando una suerte de peregrinaje anual, aunque no revela los motivos del viaje. La deriva conduce a diferentes escenarios: la playa donde viaja regularmente con su hija en verano; la cabaña en la nieve donde la familia tuvo sus últimas vacaciones juntos; el distrito comercial donde la pareja se conoce en una primera cita; el edificio abandonado donde los dos, todavía novios, tienen sexo a escondidas; la playa, ahora al atardecer, donde al final se devela que la hija muere arrastrada por una ola durante una distracción del padre.

El trayecto por los diferentes lugares y tiempos está cruzado por revelaciones narrativas: por ejemplo, el personaje hace referencia cada vez con más insistencia a un problema con el alcohol y a problemas matrimoniales. A diferencia de *Dear Esther*, aquí las irrupciones de la voz en off apuntan a reconstruir un relato y una situación dramática precisos. Decimos *reconstruir un relato*, ya que el texto provee de una experiencia de carácter exploratorio y no narrativo: las derivas por los espacios mencionados no están organizadas en sí como un relato; no presentan, por ejemplo, rasgos que permitan rastrear lo que para Todorov son los dos grandes principios del relato, la sucesión y la transformación (2012). En todo caso, las caminatas permiten el acceso a girones de un relato ausente, ya ocurrido, como si se tratara de la reconstrucción de la historia del crimen en el policial de misterio (Todorov, 1992)[5], solo que aquí la reconstrucción ya no corre por cuenta de un detective ni depende de las destrezas del jugador, sino que son provistas automáticamente por la voz en off a medida que se avanza en el recorrido: el acceso progresivo a esa historia no está atada al resultado de la performance, como sucede, por ejemplo, en el género de aventura gráfica.

Pero, también a diferencia de *Dear Esther*, *Bottle: Pilgrim* exhibe restos de operaciones lúdicas que reenvían a la historia del videojuego a partir de dos aspectos: la búsqueda de elementos escondidos y la presencia de *puzzles*. Es común que en distintos géneros del medio se distribuyan a lo largo de la topología de juego espacios y objetos secretos a los que no se llega de manera directa; se trata de los llamados *easter egg*, convención institucionalizada tempranamente desde *Adventure* (1979), cuando el desarrollador Warren Robinett incluye en su juego, sin informar a nadie, una habitación oculta que contiene su nombre como acto de protesta contra la política de Atari de no publicar los nombres de sus programadores. El *easter egg* puede adoptar múltiples formas: un cuarto al que solo se llega realizando un movimiento contraintuitivo, un ítem especial que está sustraído del campo visual, una porción del espacio que se desbloquea solo después de haber adquirido habilidades u objetos específicos, etc.

En cada nivel de *Bottle: Pilgrim* hay una cantidad reducida de ítems escondidos que requieren que el jugador se aleje del camino principal y explore cada uno de los desvíos y elementos del entorno. La obtención de todos los ítems de un determinado nivel no produce ningún cambio real en la partida, solo supone el desbloqueo de logros de la plataforma *Steam*, es decir, se trata de beneficios de tipo paratextual que no inciden en el desarrollo mismo del juego.

A su vez, *Bottle: Pilgrim* enfrenta al jugador a una serie de *puzzles*, aunque se trate de una especie de grado cero del *puzzle* que supone una reducción casi total del desafío. No hay un término que traduzca al español la voz inglesa *puzzle*: rompecabezas, el más cercano, designa más bien un subtipo de *puzzle* y no la especie. Se trata de enigmas o acertijos de muy distinta clase que entrañan desafíos lógicos, de percepción o de ingenio, entre otros. El semiólogo italiano Marcel Danesi explica que los *puzzles* son un elemento constitutivo de casi todas las culturas; quedan restos físicos de *puzzles* desde al menos el 2400 A. de C. (Danesi, 2002). La variedad de *puzzles* a lo largo de la Historia es previsiblemente enorme; el autor propone ordenarlos por soportes perceptuales: hay algunos que toman como materia la palabra, otros la imagen, las operaciones matemáticas, la lógica, etc. El videojuego sistematizó el tratamiento de *puzzles* en dos géneros fuertes del medio: el género *puzzle* propiamente dicho (también llamado *de ingenio*), que engloba a juegos como *Tetris* (1984) o, más recientemente, *Candy Crush Saga* (2012), donde la tarea consiste en dar con la solución a problemas lógicos, geométricos o de coordinación; y el género de la aventura gráfica, que se caracterizó por incluir tempranamente *puzzles* en relatos cuya resolución permitía continuar la pesquisa narrativa (Fernández-Vara, 2009). Es así que el *puzzle*, en sus múltiples variaciones, es una constante en la historia mediática del videojuego.

Un nivel inicial de *Bottle: Pilgrim* presenta algo que remite vagamente a un *puzzle*: el protagonista llega a una choza; el camino termina en ese lugar, no hay a dónde ir. En la choza encuentra una radio, pero cuando trata de encenderla la interfaz comunica que el aparato necesita baterías. El saber intertextual dictaría que la búsqueda de la batería puede conducir a un largo periplo de rastreo de ítems o de personajes que posean información, como suele ocurrir en la aventura gráfica. Pero, sorpresivamente, la batería está sobre una mesa dentro de la misma choza. Una vez tomada y colocada en la radio, se escucha la voz de la esposa fallecida hablándole directamente al personaje, aunque no se sabe si se trata de un recuerdo o de una alucinación; acto seguido, el camino, que estaba obstaculizado por un catarata, se despeja y permite continuar el recorrido: la solución del *puzzle* tiene como efecto el desbloqueo del entorno, de manera semejante a lo que sucede en la aventura gráfica.

5 Esta ligazón entre *walking simulator* y policial no es casual. Juegos recientes, como Gone Home (2013), *Everybody's Gone to the Rapture* (2016) y *Tacoma* (2017) proponen una experiencia mayormente exploratoria, aunque con el agregado de que la interacción con el espacio contribuye a la obtención de pistas que permiten reconstruir un relato ausente de manera similar a lo que ocurre con el policial de misterio y la historia del crimen (Todorov 1992). Los tres casos nombrados, aunque con diferencias temáticas y remisiones a distintos géneros, presentan una situación similar: un protagonista llega a un lugar deshabitado, ya sea la casa familiar, un pueblo o una estación espacial, y debe averiguar qué sucedió a partir de la examinación de pistas y rastros emplazados en el entorno. Se trata de tres casos donde el *walking simulator* parece poner al jugador en un rol semejante al del detective o el investigador privado, aunque por fuera de los límites del policial (Maté 2017b).

Los niveles siguientes mantendrán esta estructura: cada recorrido culmina con un camino cerrado y una radio sin baterías, aunque el juego se encarga de cada uno de los *puzzles* siguientes incrementen levemente las dosis de dificultad. Por ejemplo, la batería se encuentra escondida cada vez más lejos de la radio, o hay que buscarla en alguno de los desvíos del camino principal[6]. Así y todo, se trata de *puzzles* muy simples, de carácter casi minimalista, como si el enigma y su solución fueran reducidos a sus componentes elementales: un objeto que falta, sustraído a primera vista, necesario para continuar con el trayecto, que puede hallarse en las inmediaciones del lugar sin demasiado esfuerzo ni búsqueda.

Esta singular forma de inscripción de operaciones lúdicas como el *easter egg* y el *puzzle* permite observar en el *walking simulator* una particular forma de articulación entre lo lúdico y lo exploratorio. Si en *Dear Esther* la ausencia total de desafíos daba cuenta de una anulación de lo lúdico, en *Bottle: Pilgrim* la presencia de *easter eggs* y de *puzzles* supone una aleación entre el desempeño lúdico del enunciatario y su fruición del entorno. Sin embargo, al tratarse de operaciones lúdicas mínimas, que aparecen reducidas casi a un grado cero, no puede decirse que el enunciatario elaborado discursivamente sea plenamente un *jugador*; a lo sumo, habría que referirse a un pacto enunciativo ambivalente, que interpela a un jugador modelo construido mayormente como *comtemplador*, pero que, para poder continuar su fruición del espacio, debe desplegar ocasionalmente competencias lúdicas. En otros términos: un enunciatario que *debe jugar* para prolongar su trayectoria por el entorno; así, la competencia lúdica, la superación del desafío, se vuelve el insumo discursivo requerido para continuar un proyecto estético.

THE WITNESS: RECORRIDO Y SABER

Pero también hay *walking simulators* que incorporan elementos lúdicos, como *The Witness* (2016), el segundo juego de Jonathan Blow, uno de los nombres más destacados del campo *indie*. Si en *Bottle: Pilgrim* se observaba una leve apelación a una historia lúdica que operaba en verdad como soporte de una propuesta de tipo exploratorio, en *The Witness* hay una inversión: el acto de caminar se vuelve la vía primordial para la superación de obstáculos lúdicos. El juego comienza en un túnel que conduce a un jardín cerrado: un protagonista anónimo, del que no se sabe nada (solamente su sombra permite imaginar levemente su aspecto físico), debe resolver cuatro *puzzles* emplazados en paneles que muestran un laberinto: hay que trazar una línea que conduzca desde el punto de inicio hasta la salida. La solución de un *puzzle* desbloquea el acceso al siguiente y de una a otro se incrementa el nivel de dificultad: el laberinto inscripto en el panel crece en tamaño y complejidad. Una vez resueltos esos primeros *puzzles*, se puede abandonar el jardín y empezar a recorrer una isla deshabitada que contiene edificios que reenvían a una multitud de estilos arquitectónicos, tanto históricos como regionales; también hay estatuas de piedra que representan a personas realizando tareas cotidianas. A través del entorno, el juego comunica una lógica: hay que desplazarse por los distintos parajes de la isla en busca de pistas que permitan descifrar el funcionamiento de los distintos *puzzles* que bloquean el acceso a nuevas áreas de la isla. El recorrido en busca de pistas puede resultar tortuoso ya que nunca se sugiere un trayecto específico: sin un itinerario definido, se deben agotar todos los espacios transitables de la isla en busca de indicios que ayuden a descifrar *puzzles* cuyas reglas todavía se ignoran.

Fig. 2. Steam. (2017). Bottle: Pilgrim. Screen Print. Recuperado de: https://store.steampowered.com/app/735350/Bottle_Pilgrim/?l=latam

The Witness vuelve sobre el motivo del hombre que arriba misteriosamente a un lugar vacío que exhibe signos de haber estado habitado; motivo que puede rastrearse en juegos como los de la serie que se inicia con *Myst* (1993), pero que ya había sido elaborado por la cultura con anterioridad, por ejemplo, en *La invención de Morel* (Bonner, 2016). Solo que, a diferencia de esos casos, aquí no hay un relato a reconstruir: a lo largo del

6 La acción de ir en busca del desvío, en relación con la caracterización romántica del caminar, puede vincularse con lo que dice Le Breton cuando dice que el caminante "no toma los caminos comunes donde pasan los autos sino los atajos, los senderos, los lugares destinados a la gratuidad, aquellos que no están legitimados por ninguna funcionalidad" (Le Breton, 2014: 14)

recorrido por la isla se descubren grabaciones de audio y de video con citas a toda clase de pensadores en las que se reflexiona sobre la relación del hombre con la religión, la ciencia, el conocimiento y el cambio. Esos fragmentos, repartidos a lo largo de la isla, y sumados a la principal actividad lúdica, que consiste en obtener información para avanzar en la resolución de *puzzles*, anclan temáticamente el texto: la propuesta de *The Witness* no consiste en develar la trama de un relato escondido, sino en desarrollar el tema del saber, de su adquisición y puesta en obra. El final del juego, en efecto, no esclarece en nada la situación del protagonista ni la naturaleza de su pesquisa, como tampoco provee datos sobre la existencia de la isla: todo, incluso las estatuas desperdigadas a lo largo de las distintas áreas, refuerzan una intriga que es más temática que narrativa, como si el misterio se trasladara del nivel de la historia (*¿qué sucedió?*) al de la materia elaborada semánticamente (*¿de qué trata?*) (Segre, 1988). En relación a los juegos "de vanguardia", Cole, Cairns y Gillies hacen mención a una relación entre curiosidad y atenuación de la dimensión lúdica que define perfectamente a *The Witness* y su ambigüedad multidimensional: "curiosity is invoked by the lack of deliberate signposting, and explicit communication of identity, plot or goals and objective". (2015: 4)

Se comprende, entonces, que el acto de caminar por la isla y de contemplar sus paisajes cautivantes no posea la gratuidad que se observaba en *Dear Esther*. En *The Witness* no se camina solo por caminar, sino que se busca dar con pistas, se espera que el trayecto devele un paraje escondido, un sendero pasado por alto, un indicio enclavado en el entorno. Para Bonner, el juego provee una *promesa epistémica*: en algún lugar de la isla invariablemente se encuentra la información necesaria para resolver un *puzzle* del que actualmente se ignoran las reglas. Pero se trata de distintas clases de información que ligan la caminata con diferentes formas de visión. Además de los *puzzles* en los paneles, en la isla se encuentran tres tipos de *puzzles* más: paneles que requieren de la lectura del entorno inmediato, paneles que deben ser observados desde lugares específicos, y el acto de observar el paisaje en sí mismo como *puzzle* y de "resolverlo" siguiendo las líneas en su superficie (Bonner, 2016). Por lo tanto, el caminar y el mirar ya no están, como en *Dear Esther*, desprovistos de utilidad ni son, como en *Bottle: Pilgrim*, una actividad autosuficiente, que se basta a sí misma, sino que se vuelven tareas requeridas para la consecución de objetivos, que aquí entrañan la resolución de la totalidad de los enigmas desperdigados por la isla.

Se camina para aprender, entonces, para acrecentar la información disponible, pero también porque el contacto con el paisaje agudiza los sentidos y es capaz de proveer revelaciones imprevistas en las que una solución surge azarosamente, sin que se la busque, de manera serendípica; un proceso al que se refiere Le Bretón cuando afirma que "el pensamiento flotante que nace de la caminata está liberado de las coerciones de razonamiento, va y viene, arraigado en la sensorialidad, el instante que pasa" (Le Bretón, 2014: 26). En la misma línea de pensamiento, que atribuye al caminar la adquisición de un conocimiento sensible específico, la idea define perfectamente la escena abierta por *The Witness*. En otro lugar, el autor remata: "la caminata conduce a todos los saberes" (Le Bretón, 2014: 47), la frase podría aludir sin dificultades al juego de Jonathan Blow. En términos enunciativos, habría que referirse a una figura de enunciatario híbrida, un *jugador contemplador* que debe atender a dos frentes en simultáneo, el de la fruición del entorno y del de la performance lúdica con su despliegue de competencias, dos conjuntos de tareas solidarios y complementarios que hacen a una nueva propuesta de experiencia espacial.

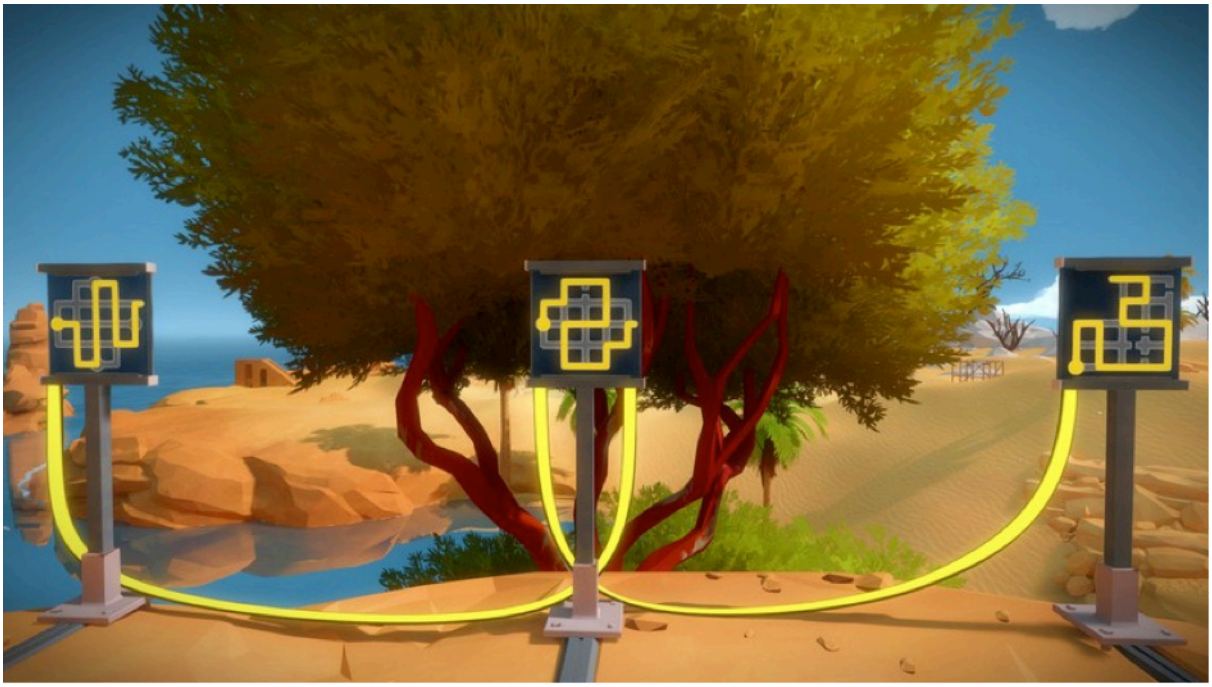


Fig. 3. IGN. (2019). The Witness. Screen Print. Recuperado de: https://ca.ign.com/wikis/the-witness/Symmetry_Island?objectid=23509

CONCLUSIONES

Al comienzo del trabajo se propuso una hipótesis acerca de la posibilidad de que el proceso de artificación del videojuego estuviera atado a una atenuación progresiva de sus aspectos lúdicos. De nuevo, no estamos en condiciones de zanjar el interrogante, pero sí de empezar a indagar en los modos de funcionamiento de los juegos que se inscriben dentro de la clasificación de *art game*, en especial de los llamados *walking simulator*. El análisis de los tres casos permitió observar diferentes formas de suspensión y articulación de lo lúdico: en *Dear Esther* se verificó una anulación total y la preeminencia de una propuesta exploratoria; en *Bottle: Pilgrim* pudo verse que lo lúdico se volvía condición necesaria para prolongar la actividad exploratoria; finalmente, en *The Witness* se describió una reorganización de los elementos donde lo exploratorio se supeditaba al funcionamiento lúdico. A su vez, de cada una de estas modalidades surgen diferentes figuras de enunciatario, todas relativamente nuevas e inéditas para el videojuego, en especial si se las compara con los contratos discursivos de los géneros de la producción *mainstream*. De esa forma, las propuestas enunciativas de los casos permiten identificar tres figuras: la del *contemplador*, la del *contemplador que juega*, y la del *jugador contemplador*. Las tres figuras suponen modos de apelación singulares que el videojuego parece haber ensayado solo recientemente y dentro del *walking simulator*, producción que, como se dijo, se aparta del terreno del *mainstream* y se inscribe nítidamente dentro del campo de acción del *art game*. Esto supone una transformación semiótica de gran escala: por primera vez, de manera sostenida y en sintonía con la aceleración del proceso de artificación, el medio expande sus modalidades de interpelación con nuevas figuras que rebasan la del *jugador* tradicional.

REFERENCIAS

Bonner, Marc. (2016). Puzzle about the island. Multi-perspective studies on knowledge in The Witness. *Philosophy of Computer Games Conference 2016*. Malta. Recuperado de: http://pocg2016.institutedigitalgames.com/site/assets/files/1015/bonner_-_puzzle_about_the_island.pdf

Campbell, C. (2016). The problem with "walking sims". *Polygon*. Recuperado de: https://www.polygon.com/2016/9/28/13076654/the-problem-with-walking-sims

Careri, F. (2017). *Walkscapes. El andar como práctica estética.* Barcelona: Gustavo Gili.

de Certeau, M. (2007). *La invención de lo cotidiano. Artes del hacer.* México: Universidad Iberoamericana.

Cole, T.; Cairns, P.; Gillies, M. (2015). Emotional and functional challenge in core and avant-garde games. CHI Play 2015. *Proceedings of the 2015 Annual Symposium on Computer-Human Interaction in Play.* Londres. Recuperado de: https://research.gold.ac.uk/12701/1/EmoFunc_CHIPlay_CameraReady.pdf

Conway, S. (2010). Hyper-ludicity, contra-ludicity, and the digital game. *Eludamos. Journal for computer game culture.* 4 (2). Recuperado de: http://www.eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol4no2-2/181

Cross, K. (2015). How "walking simulators" allow us to touch other worlds. *Gamasutra*. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/view/news/251191/How_walking_simulators_allow_us_to_touch_other_worlds.php

Danesi, M. (2002). *The puzzle instinct: The meaning of puzzles in human life.* Indiana: Indiana University Press.

Danto, A. (2009). *Qué es el arte.* Buenos Aires: Paidos.

Debord, G. (1999). Teoría de la deriva. En: *Internacional situacionista, vol. I: La realización del arte.* Madrid: Literatura Gris.

Deleuze, G. (2016). *La imagen tiempo.* Buenos Aires: Paidos.

Donovan, T. (2010). *Replay. The history of video games.* Lewes: Yellow Ant.

Ebert, R. (2005). Why did the chicken cross the genders? *Roger Ebert's Journal*. Recuperado de : https://www.rogerebert.com/answer-man/why-did-the-chicken-cross-the-genders

(2010). Video games can never be art. *Roger Ebert's Journal.* Recuperado de: https://www.rogerebert.com/rogers-journal/video-games-can-never-be-art

Eco, U. (2013). *Lector in fabula.* Buenos Aires, Random House Mondadori.

Fernández Vara, Clara. (2009). *The tribulation of adventure games: Integrating story into simulation through performance.* Tesis doctoral presentada en Doctor of Philosophy in Digital Media, Georgia Institute of Tecnology. Atlanta, Georgia.

Fuchs, M. (2014). Predigital precursors of gamification. En: Fuchs, M.; Fizek, S.; Ruffino, P.; Schrape, N.; eds *Rethinking gamification.* Luneburgo: Meson Press.

Goodman, N. (2013). *Maneras de hacer mundos.* Madrid: La balsa de la medusa.

Heinich, N. y Shapiro, R. (2012). When is artification? *Contemporary Aesthetics* (4). Recuperado de: https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=639

Irwin, J. (2017). Devs discuss the history and the future of the so-called "walking sims". *Gamasutra*. Recuperado de: https://www.gamasutra.com/view/news/291307/Devs_discuss_the_history_and_the_future_of_socalled_walking_sims.php

Jakobson, R. (1985). *Ensayos de lingüística general.* Barcelona: Planeta.

Karlsen, F. (2014). Analysing the history of game controversies. *Proceedings of DiGRA 2014: ‹Verb that ends in 'ing'› the ‹noun› of Game ‹plural noun›.* Recuperado de: http://www.digra.org/digital-library/publications/analysing-the-history-of-game-controversies/

Kirkpatrick, G. (2007). Between art and gameness: Critical theory and computer game aesthetics. *Thesis eleven,* (89). 74-93.

Kwastek, K. (2013). *Aesthetics of Interaction in Digital Art.* Cambridge: MIT Press.

Le Bretón, D. (2014). *Caminar. Elogio de los caminos y de la lentitud.* Buenos Aires: Waldhuter.

Maté, D. (2016). Entornos del videojuego: operaciones y formas de gestión del espacio. *Revcom. Revista científica de la Redcom* (3). Recuperado de: http://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/revcom/article/view/3631/2989

(2017a). Ciudades lúdicas: formas de gestión, hábitat y recorrido en los entornos urbanos del videojuego. *Tópicos del seminario* (38). 99-120.

(2017b). Transformaciones de la figura del detective en el videojuego: tres casos recientes. *Cuadernos del Instituto de Investigación y Experimentación en Arte y Crítica* (1). Recuperado de: https://assets.una.edu.ar/files/file/critica-de-arte/2017/2017-ca-una-cuaderno-iieac-nro-01.pdf

McKinney, C. (2009). *Metagaming. Experiments with art and games.* Tesis de maestría presentada en Mills College.

Metz, C. (1990). *L'énonciation impersonnelle, ou le site du film.* París, Méridien-Klincksieck.

(2002). El cine moderno y la narratividad. *Ensayos sobre la significación en el cine. (1964-1968). Volumen 1.* Barcelona, Paidos.

de Mul, J. (2005). *The game of life: Narrative and ludic identity formation in computer games.* Handbook of computer game studies. Cambridge: MIT Press. 251-266.

Nitsche, M. (2008). *Video game spaces: Image, play, and structure in 3D worlds.* Cambridge: MIT Press.

Pearce, C. (2006). Games AS art: The aesthetics of play. *Visible Language,* 1 (40). 66-89. Recuperado de: http://www.intermass.com/files/pearce.pdf

Romualdo, S. (2017). Curating the arcade: strategies for the exhibition of videogames. *International Journal of Film and Media Arts,* 2 (2). 24-37.

Salen, K.; Zimmerman, E. (2003). *Rules of play: Game design fundamentals.* Cambridge: MIT Press.

Segre, C. (1988). Tema/motivo. *Principios de análisis del texto literario.* Barcelona: Crítica.

Sharp, J. (2015). *Works of Game. On the Aesthetics of Games and Art.* Cambridge, MIT Press.

Steimberg, O. (2013). *Semióticas. Las semióticas de los géneros, los estilos, de la tranposición.* Eterna Cadencia: Buenos Aires.

Tavinor, G. (2011). Video games as mass art. *Contemporary Aesthetics,* (9). Recuperado de: https://contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=616

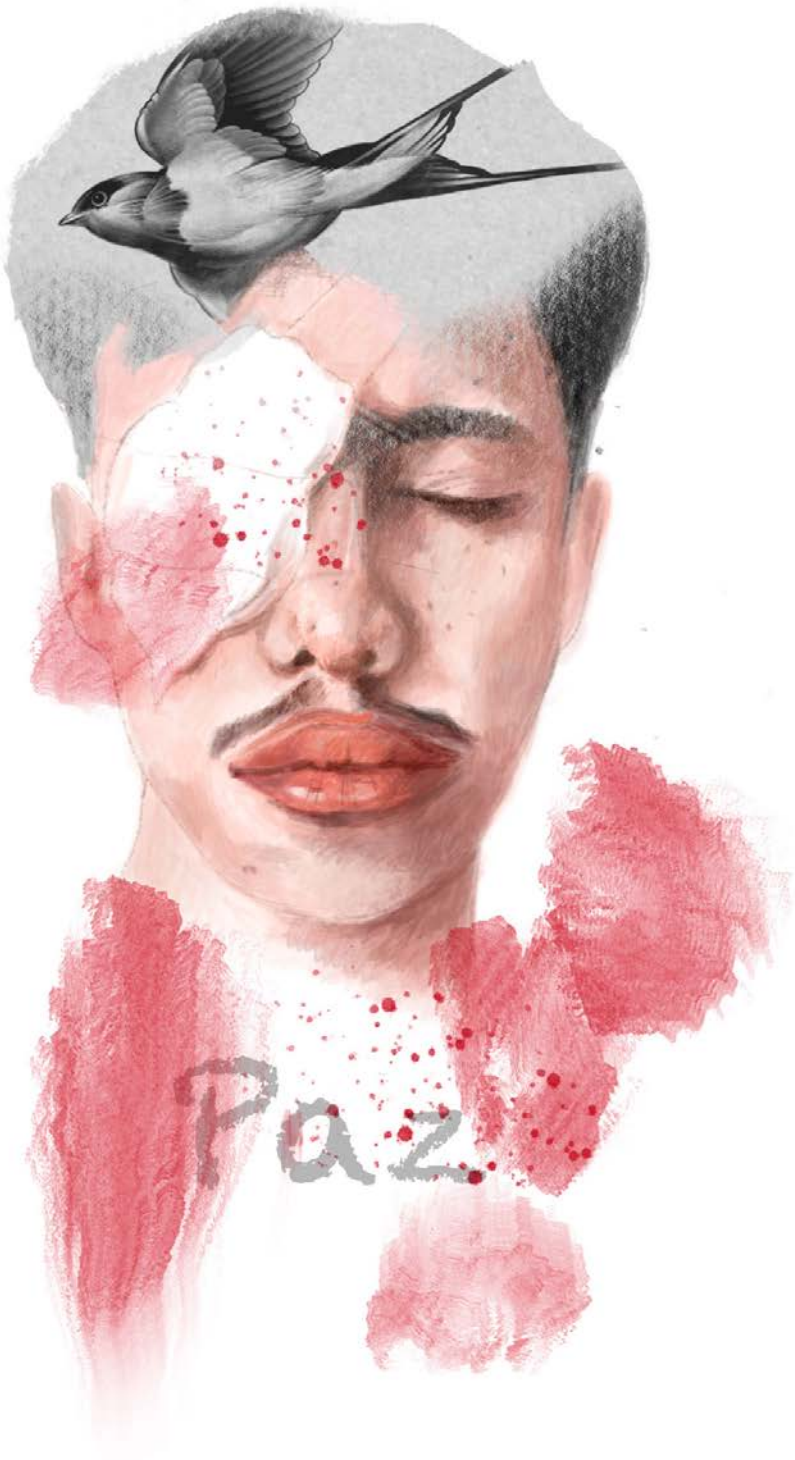
Verón, E. (1987). *La semiosis social.* Buenos Aires: Gedisa

Wieviorka, M. (2009). *El racismo: una introducción.* Barcelona: Gedisa.

LUDOGRAFÍA

Adventure. Warren Robinett. 1979.
Bottle: Pilgrim. Tonguç Bodur. 2017.
Candy Crush Saga. King. 2012.
Dear Esther. The Chinese Room. 2012.
Half-Life 2. Valve. 2004.
Long March: Restart. Feng Mengbo. 2008.
Myst. Cyan. 1993.
Proteus. Ed Key, David Kanaga. 2013.
Tetris. Alekséi Pázhitnov. 1984.
The Night Journey. Bill Viola, USC Team. 2018.
The Stanlye Parable. Galactic Coffee. 2013.
The Witness. Thekla, Inc. 2016.

Titulo:
...you can even destroy this body, but you will never imprison my mind.



Dibujo sobre tablet.
Lápices y acuarela
Medidas 1747 x 2550 px en original

Panambí n.9 Valparaíso DIC. 2019 DOI ISSN 0719-630X

Wolfgang Paalen y su visión relativista de integración del arte amerindio y precolombino al surrealismo

Dra. Araceli Barbosa Sánchez
Universidad Autónoma del Estado de Morelos (UAEM)
araceli_barbosa@uaem.mx

Artículo bajo licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)
ENVIADO: 2019-05-03
ACEPTADO: 2019-06-11

RESUMEN
Se plantea cómo, a partir del reconocimiento que el movimiento surrealista le confiere a las expresiones artísticas de los denominados pueblos "primitivos", ajenos a las lógicas culturales occidentales, surge el interés de los artistas vanguardistas europeos por sus estéticas, con lo cual opera su valoración simbólica, y la consecuente consagración y legitimación dentro del campo institucional del arte. En el contexto americano, a Wolfgang Paalen se le considera el introductor del surrealismo en la plástica, su presencia en México deviene conspicua al vincular la estética surrealista al arte precolombino. Fundó la revista *Dyn*, que representó un referente artístico-cultural de la época.

PALABRAS CLAVES
Primitivismo, indigenismo, surrealismo, vanguardias, Latinoamérica.

RESUMO
A abordagemdo reconhecimento a partir do movimento surrealista confere às expressões artísticas dos povos ditos "primitivos" alheios às lógicas culturais ocidentais, surge o interesse dos artistas europeus de vanguarda pelo estudo da estética a qual opera sua avaliação simbólica, e a conseqüente consagração e legitimação do campo institucional da arte. No contexto americano, Wolfgang Paalen é considerado como o introdutor do surrealismo nas artes plásticas, sua presença no México torna-se conspícua ao vincular a estética surrealista à arte pré-colombiana. Ele fundou a revista *Dyn*, que representou um referente artístico-cultural da época.

PALAVRAS-CHAVE
Primitivismo, indigenismo, surrealismo, vanguardas, América Latina

ABSTRACT
A contemplation of how from recognition the surrealist movement confers to the artistic expressions of the so-called "primitive" peoples alien to Western cultural logics; the interest of the European avant-garde artists arises in their aesthetics with which their symbolic evaluation operates, and the resulting consecration and legitimation within the institutional field of art. In the American context Wolfgang Paalen is considered the introducer of surrealism in the plastic arts; his presence in Mexico becomes conspicuous when linking surrealist aesthetics to pre-Columbian art. He founded the magazine *Dyn*, which represented an artistic and cultural model of the time

KEYWORDS
Primitivism, indigenism, surrealism, avant-garde, Latin America

INTRODUCCIÓN

En el contexto artístico de las vanguardias europeas del siglo XX, el análisis del surrealismo y su relación con el arte primitivista y precolombino, deviene conspicuo, debido a las mutuas influencias que establecieron, así por ejemplo, en México, la apropiación de los lenguajes vanguardistas, enriqueció el ámbito artístico de la época, de la misma forma que las vanguardias artísticas produjeron estéticas inéditas a partir del descubrimiento de los valores plásticos del arte no occidental. En esta perspectiva, el primitivismo y el arte precolombino se vinculan al arte occidental, debido al interés que desde el siglo XIX mostraron aquellos artistas que valoraron los aportes estéticos de otras culturas, incorporándolos con audacia a sus propuestas vanguardistas. De esta forma, África, Oceanía, Japón, América, proveen los elementos formales sintéticos y abstractos que los europeos consideran verdaderos hallazgos para sus innovaciones plásticas; además de asumir que sus expresiones artísticas son representativas del arte no contaminado por la dictadura de la razón, ya que el primitivismo se expresa a través de un lenguaje espontáneo, *naïf*, que obedece a las pulsiones más prístinas del espíritu y la imaginación.

EL ARTE AMERICANO A LOS OJOS DE LOS ARTISTAS DE VANGUARDIA

La visión que los artistas de vanguardia tuvieron del arte primitivo constituye un ejemplo notable de la apropiación de sus atributos estéticos, baste mencionar que el *cubismo* descubrió en la estética del arte africano una veta de la cual surgió este movimiento de vanguardia. De tal forma que, al dotar de reconocimiento artístico al arte africano, los artistas inauguraron el acto simbólico de su legitimación institucional, dentro del *mainstream* del arte occidental. El artículo de Marius de Zayas, artista y escritor mexicano, quien conoció de primera mano los movimientos de vanguardia del siglo XX, recupera la nota periodística que Charles H. Caffin escribiera en 1914 en *The American*, donde muestra su desconcierto por el hecho de que una estatuaria africana estuviera expuesta en The Little Galleries of Photo-Secession de Nueva York: "esta es la primera vez en la historia de las exposiciones que la estatuaria negra se muestra desde el punto de vista del arte" (en: Barbosa, 2016: 7), subraya Caffin.

Por su parte, los surrealistas dieron muestra de su fascinación por las culturas primitivas, exhibiendo las piezas de Oceanía o de América —hasta entonces catalogadas como etnográficas— dentro de sus exposiciones de arte. Baste mencionar que en 1926 la Galería surrealista de la calle Jacques-Callot dedicó la exposición a las obras de *Man Ray y objetos de las islas*. Al año siguiente se presentó la exposición intitulada *Ives Tanguy y objetos de América*, que reunió piezas precolombinas de México y Perú. Los objetos expuestos en ambas provenían de las colecciones de André Breton, Louis Aragon y Paul Eluard (Mauzé, 1996:258). De esta forma, el surrealismo se vincula al primitivismo y al arte precolombino, cuando éste enfoca su interés en los valores plásticos de las culturas amerindias. A su vez, los artistas latinoamericanos afines a esta estética desarrollaron poéticas que devienen originales, debido a la apropiación y manejo de los nuevos lenguajes plásticos adaptados a sus propias realidades culturales.

EL SURREALISMO Y EL ARTE DEL NUEVO MUNDO

Con el advenimiento de los movimientos artísticos de vanguardia en Europa, se produce el interés estético por civilizaciones ajenas a la Occidental. Desde 1920[1], el surrealismo manifestó su atracción por las denominadas artes "primitivas". En el contexto americano se interesó por las expresiones artísticas de los amerindios diseminadas entre Canadá, Estados Unidos de América y México. En el hemisferio norte se encuentran los inuit de Alaska, así como los indios tlingit en el anterior archipiélago de la Reina Carlota, localizado frente a la costa de la Columbia Británica, territorio ancestral de los haidas.

La afición por el coleccionismo de objetos representativos del arte nativo americano o "primitivo", como lo conceptualizaban los surrealistas, se patentizó en su "cacería" para encontrar los preciados "trofeos" entre los anticuarios de París, Londres y Berlín. A finales de los veinte, tanto Paul Eluard como André Breton adquirieron muñecas hopis, que, en opinión de Eluard, eran "lo más bello del mundo" (en: Mauzé, 1996:257). Durante su estancia en París, en mayo de 1928, Gala Eluard recibió la encomienda de su marido de buscar documentación iconográfica de piezas de América del Norte. Durante esta época, los surrealistas se dieron a la tarea de visitar el British Museum, el Museo Real de Antropología en Berlín, que cuenta con una amplia colección de artes "salvajes", si bien existía dificultad para encontrar piezas disponibles en el mercado, Breton y Eluard, lograron reunir una gran colección,[2] que posteriormente se subastó para financiar la publicación de la revista *Le Surréalisme au Service de la Révolution* (Mauzé, 1996:258).

Las obras del arte primitivo y prehispánico son relevantes al originar su apropiación tanto por su valor estético como económico desde la óptica surrealista. En este sentido, se debe destacar el proceso dentro del campo institucional del arte, en el cual los artistas confieren valor simbólico a las obras a partir de su "consagración", lo cual se traduce en su valoración económica. Alma Barbosa (2016) refiere que una vez que los artistas europeos atribuyen valores artísticos a las obras de arte africano dotándolas de valor simbólico, se incrementa su valor de cambio. Barbosa recupera el comentario de Francis Carco sobre cómo los más altos sacerdotes del movimiento moderno —Vlaminck, Derain y Picasso— descubrieron la escultura negra y la consagraron como gran arte, dotándola de valor económico en el mercado del arte: "vale saber de entrada que estas tallas, que hace algunos años no tenían valor alguno salvo como curiosidades, se han vuelto tal moda en Francia, la fuente del ultra modernismo, que una sola pieza se ha llegado a vender en 30,000 francos" (en: Barbosa, 2016: 6).

Marie Mauzé (1996: 258), señala el reconocimiento que los historiadores han hecho al mérito de los surrealistas por haber sido los primeros en mostrar las cualidades estéticas de las esculturas de la costa noroeste de América y, por consiguiente, en elevar a nivel de obras de arte los objetos considerados hasta entonces como simples especímenes etnográficos. Asimismo, enfatiza que también Claude Lévi-Strauss contribuyó

1 En 1929 se publicó en el número especial de la revista belga *Variétés*, el "mapa surrealista del mundo", que manifiesta las preocupaciones políticas y artísticas de los surrealistas hacia fines de la década de los veinte (Mauzé, 1996:256).

2 El catálogo *Sculptures d'Afrique, d'Amérique et d'Océanie* fue publicado con motivo de la venta de la subasta de la colección, en el Hotel Drouot, en julio de 1931 (Mauzé, 1996:258).

a este reconocimiento, pues, durante su viaje en el barco que lo llevaría hacia América, conoció a Breton. Lévi-Strauss rememora que solía ir de cacería de objetos con los anticuarios y visitar museos como el Museum of the American Indian, incluyendo las reservaciones del Bronx (en: Mauzé, 1996:259).

Resulta oportuno mencionar el nombre de Charles Ratton, experto comerciante en arte primitivo cercano al círculo de los surrealistas, debido a su agudo instinto. Ratton compró un importante acervo de objetos provenientes de Alaska y Columbia Británica a George Heye, fundador del Museum of the American Indian de Nueva York, quien aparentemente confería poco interés científico o artístico a estas piezas. En mayo de 1936, Ratton presenta en su galería de la calle Marignan una *Exposición surrealista de objetos*, que mezclaba ejemplares de Nueva Guinea y de América del Norte; Breton presta algunas piezas esquimales y de Nueva Guinea (Mauzé, 1996: 258).

En 1939, el poeta Benjamín Péret escribió en *Minotaure* un poético artículo acerca de los indios de Nuevo México, que hacen muñecas con cabezas con la silueta de un castillo. Por su parte, Kurt Seligmann, surrealista que ya se había trasladado a América, informó sobre una entrevista con un indio tsimshian en el noroeste del Pacífico. La entrevista trata sobre los mitos de origen y la teología comparativa de los mitos del mundo clásico y el nuevo mundo. Recuerda algunos de los mitos Haida (a través del anciano indio) y logra describir directamente el significado mítico de los tótems, máscaras y trajes ceremoniales de baile con los que ilustró el artículo. Tanto Péret como Seligmann continuaron comentando vívidamente sobre las culturas primitivas indígenas del Nuevo Mundo (Ashton, 1975:116-117).

Entre 1941 y 1942, Nueva York experimenta el furor por el arte de la costa del noroeste, debido al interés de algunos artistas estadounidenses de vanguardia afanados en su coleccionismo. Cabe mencionar que los artistas Max Ernst y Georges Duthuit sintieron curiosidad por el arte primitivo (Mauzé, 1996:259). Precisamente el entusiasmo por el arte indígena llevó a Breton a México, en donde tuvo la oportunidad de experimentar la atmósfera surrealista de su cultura.

EL SURREALISMO, BRETON Y MÉXICO

En abril de 1938, México, establece contacto con el surrealismo a partir de la presencia de su líder ideológico André Breton. Sus impresiones constituyen un antecedente histórico de las primeras visiones que el filósofo tuvo acerca de la cultura mexicana y de su legado artístico mesoamericano. Su visita responde a la invitación que le hicieron el Ministerio de Asuntos Exteriores francés y la Universidad Nacional de México, para dictar una serie de conferencias[3]. En una de sus disertaciones se aprecia la tónica entusiasta con la que exalta el espíritu inefable de la cultura mexicana:

> Lo que aún conmueve de este país es que no acaba de despertar de su pasado mitológico. Ese pasado mexicano es casi mejor conocido en París que su presente, y los admirables objetos que fueron testigos de semejante pasado tienden cada vez más a desbordar, a hacer pedazos los marcos arqueológicos en que se mantenían. Esos objetos, de los que algunos especialistas se apoderaron únicamente para abrumarlos de etiquetas, hoy comienzan a ser vistos universalmente como obras de arte y, como tales, poseen una irradiación que no cesa de crecer. Es fácil calcular las consecuencias que, necesariamente, tendrá semejante *descubrimiento*, término que no es exagerado si se piensa que esos objetos estuvieron apilados durante mucho tiempo sin la menor selección que permitiera apreciarlos desde otro punto de vista que el de su origen: para captar toda la importancia de su naciente valoración, baste con evocar la influencia revivificante que ejerció el arte chino sobre el arte francés –en tiempos de la fundación de la Compañía de Indias–, o el arte japonés a fines del siglo XIX –se le debe en gran parte el *impresionismo* en pintura, y en literatura el estilo artístico de ciertos *naturalistas* y *simbolistas*–, o el arte africano a principios del siglo XX, influencia sin la que no podrían explicarse plenamente dos de los más recientes movimientos plásticos: el *fauvismo* y el *cubismo*. Conjuntamente con el arte de Oceanía, de igual modo mal conocido hasta la fecha, y cuya riqueza es desgraciadamente más extinguible, es de esperarse que el arte mexicano sea objeto de un examen cada vez más apasionado, y que surjan nuevas obras en relación con él (en: Moreno 2015: 41-43).

Durante su estancia en México, Breton se percató de que en este país el surrealismo y la realidad coexistían de manera natural, que la sobre-realidad se expresaba de manera cotidiana en el acontecer de los mexicanos, pues las raíces culturales del país estaban vivas e impregnadas del espíritu imaginativo, creativo e histórico de su pasado milenario, de sus mitos, ritos y tradiciones. En este sentido, la convergencia cuasi permanente del alea, la paradoja, la contradicción, la incongruencia, lo insólito o el humor negro apelan al carácter sui géneris de la cultura mexicana: "La excentricidad, la falta de coherencia lógica, la sin-razón de la historia, la cultura y el ser de los mexicanos, no escapa sólo al análisis de los extranjeros" (Rodríguez, 1969:45).

3 La Universidad Nacional de México canceló las conferencias debido al conflicto que surgió cuando, desde París, el poeta Luis Aragón envió cartas contra Breton, quien había expuesto el compromiso ciego del denunciante hacia los estalinistas. El 18 de junio de 1938, apareció un documento firmado por los más connotados intelectuales y artistas de México, entre ellos, Carlos Chávez, Manuel Álvarez Bravo, Frida Kahlo, Diego Rivera, Rufino Tamayo, Salvador Novo, Carlos Pellicer, Lupe, Jesús y Francisco Marín, entre otros, denunciando a las autoridades de la universidad por haber impedido la participación de Breton (Kloyber,1995:290).

En la entrevista que el historiador Rafael Heliodoro Valle le realizara a Breton, con motivo de su visita, le formuló la siguiente pregunta: "¿Hay un México surrealista? Si usted cree que lo hay, ¿en dónde lo ha encontrado?" Breton respondió: "Aparte de todo lo que he dicho, México tiende a ser el lugar surrealista por excelencia. Encuentro el México surrealista en su relieve, en su flora, en el dinamismo que le confiere la mezcla de sus razas, así como en sus aspiraciones más altas". "¿Una de ellas?", preguntó Heliodoro Valle; la respuesta fue: "La de acabar con la explotación del hombre por el hombre; así como es una de sus aspiraciones más humildes la de guardar para el más pequeño objeto usual su acento individual, artístico, imprimiendo en el producto del trabajo la caricia de la mano del hombre" (en: Rodríguez, 1969:53-54).

En su revolucionaria propuesta que postula el arte al servicio de la revolución, Breton considera que en México todavía se puede realizar la utopía social: "México significaba, imaginariamente para él, un territorio donde la libertad aún era posible, dado que en este país —y a diferencia de la Unión Soviética— la revolución en marcha no había sido traicionada" (Moreno, 2015:10). Acorde con el trotskismo y su intención de construir una vanguardia revolucionaria surrealista, se entrevistó con León Trotski, a quien el régimen de Lázaro Cárdenas había otorgado asilo político. Diego Rivera y Frida Kahlo fueron quiénes lo condujeron ante él, en la Casa Azul de San Ángel, y su alianza se concretó mediante la firma del efímero *Manifiesto por un arte revolucionario e independiente*, que emancipaba al arte de la intervención del Estado y de los partidos políticos (Moreno, 2015: 10). Resulta interesante el viraje que el surrealismo dio hacia la acción política con respecto a lo expresado en el *Primer manifiesto* de 1924, donde Breton exponía su postura programática en los siguientes términos:

> *Surrealismo*, s. m. Automatismo psíquico puro por el cual nos proponemos expresar, ya sea verbalmente, ya sea por escrito, ya sea de cualquier otra manera, el funcionamiento real del pensamiento. Dictado del pensamiento, en ausencia de todo control ejercido por la razón, fuera de toda preocupación estética o moral.
>
> *Encicl. Filos*, El surrealismo se apoya en la creencia en la realidad superior de ciertas formas de asociación descuidadas antes de él, en la omnipotencia del sueño, en el juego desinteresado del pensamiento. Tiende a arruinar definitivamente todos los demás mecanismos psíquicos y a sustituirse a ellos en la resolución de los principales problemas de la vida. (1997:49)

El Breton que visita México ha cambiado de ideas e intereses debido a los convulsos acontecimientos mundiales, el giro del comunismo y la dictadura de Stalin, la Guerra Civil Española, la amenaza de la Segunda Guerra Mundial: "habían alejado los intereses artísticos de Breton a un segundo plano. Un Breton profundamente envuelto en otro tipo de preocupaciones es el que visita a México" (Rodríguez, 1969: 54). Ahora más que nunca, concibe el arte como coadyuvante en la liberación de los hombres, por tanto, la praxis artística y política devienen vitales en el surrealismo. Mario De Michelli considera que la dialéctica surrealista osciló entre los dos polos de su alma, "la heredera de los más inquietos espíritus románticos y el alma que quiere acoger el mensaje de la revolución socialista" (De Michelli, 1989:175-176). Opina que esta contradicción constituye la situación histórica de la fractura entre arte y vida, entre arte y sociedad, lo que lleva a menudo a los surrealistas a soluciones unilaterales, o puramente literarias o puramente políticas: "El punto de fusión de las dos almas se queda la mayoría de las veces en un estado de aguda nostalgia o de ansioso deseo" (1989:176).

Breton contó las impresiones de su viaje en el artículo que escribió con el título de "Souvenir du Mexique", publicado en la revista *Minotaure*; asimismo, escribió otro artículo denominado "Por un arte revolucionario independiente". En 1939 exhibió en la Galerie Renou, en París, el material que llevó de México; entre los objetos que consideró emparentados con su movimiento, destacan las calaveras de azúcar, dulces zoomorfos, juguetes, piezas arqueológicas, exvotos, cuadros de primitivos del siglo XIX; muchos de los objetos pertenecían a su propia colección (Rodríguez, 1969: 43,54).

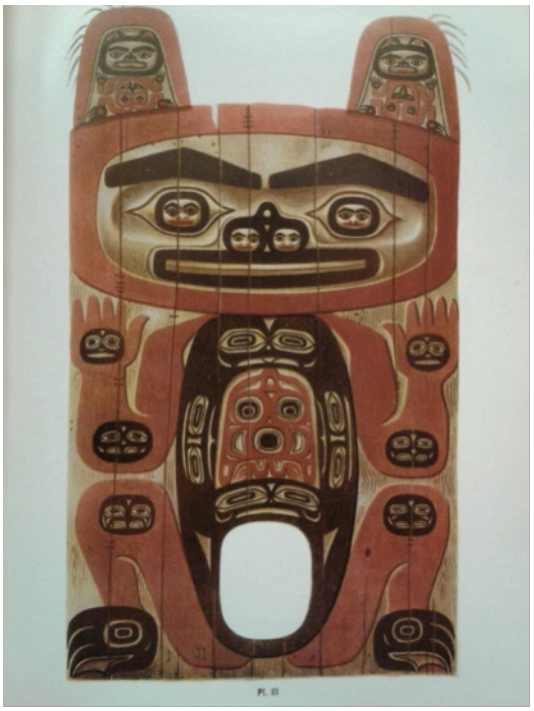
Una vez establecido el vínculo ideológico militante del arte con el surrealismo programático de Breton, la propuesta estética se concretaría con la llegada del pintor austriaco Wolfgang Paalen a México. Es así como la presencia del surrealismo en el arte mexicano se origina con el arribo del artista.

WOLFGANG PAALEN, SU VISIÓN DEL SURREALISMO, EL PRIMITIVISMO Y MÉXICO

Establecer contacto con los vestigios artísticos de las antiguas civilizaciones del Nuevo Mundo fue la motivación que, en 1939, llevó a los artistas surrealistas Wolfgang Paalen, Alice Rahon y Eva Sulzer a viajar desde París hacia América, para estudiar el arte y las culturas de la costa del Pacífico en Canadá y Alaska (Columbia Británica), así como los vestigios arqueológicos del México prehispánico. Durante su viaje los sorprendió el comienzo de la Segunda Guerra Mundial; Paalen, hijo de padre judío, repudiaba abiertamente el nacional socialismo y comprendía que, de regresar a Europa, tanto él como su esposa Alice Rahon y la amiga de la pareja, Eva Sulzer, serían considerados enemigos de los nazis. Por tal motivo aceptaron la invitación que Frida Kahlo y Diego Rivera les hicieran durante su estancia en París en 1938. El 7 de septiembre de 1939, los artistas arribaron al aeropuerto internacional de la ciudad de México, procedentes de los Estados Unidos; ahí los esperaban Frida Kahlo, Diego Rivera y Juan O'Gorman como representantes de los artistas antifascistas mexicanos

Animado por su espíritu vanguardista, Paalen desarrolló la afición surrealista por el coleccionismo del arte nativo americano. Fue así que en el año de 1939 comenzó a coleccionar piezas de las culturas amerindias. En su estancia por el hemisferio norte se vinculó con Walter C. Waters, comerciante de arte y curiosidades en Wrangell (Alaska), con quien descubrió una antigua tumba tlingit que contenía dos máscaras y diversos objetos chamánicos. También fue gracias a que conoció a G.T. Emmons, etnógrafo y coleccionista del American Museum of Natural History y del Museum of the American Indian, adepto al arte y chamanismo de los tlingit de Alaska, que Paalen pudo adquirir piezas entre las que destacaba un biombo de madera tallada y pintada que había pertenecido al jefe tlingit Shakes, además de una estatua de *potlatch* Kwakiutl (Mauzé, 1996:259). De regreso de Canadá y Alaska, en su paso por San Francisco, California, asistió con su esposa y Eva Sulzer a una exposición que mostraba arte de los indios de Nuevo México. El siguiente testimonio de Rahon resulta esclarecedor de la afición coleccionista de Paalen por el arte amerindio:

Paalen, con su talento de coleccionista, encontraba siempre objetos de una belleza sorprendente. Recuerdo una fachada de madera en forma de animal que Miguel Covarrubias reprodujo alguna vez. Era la fachada de una casa comunal de hombres y representaba, creo, una cabeza de castor. Se entraba por la boca. [...] Paalen y los otros surrealistas tenían gran afición por las artes mal llamadas primitivas. Coleccionaban objetos de Oceanía, de África, de México (desde antes de que André viniera). (en: Pascual y Rolland, 2004: 73)



AMERINDIAN NUMBER; Nos. 4-5 de Dyn, 1943. Color plate from a water color by Miguel Covarrubias, p. 16.
FOTO: Araceli Barbosa S.

AMERINDIAN NUMBER; Nos. 4-5 de Dyn, 1943. Chief Shakes Totem Screen. From a photo by Mrs. Ferry, 1889 p. 16.
FOTO: Araceli Barbosa S.

Es así como el delirio de Paalen por el arte primitivo o *totémico*, como lo denomina él, lo llevó a establecer conexiones entre el accionar del inconsciente en la creación artística surrealista y la estética libertaria del arte amerindio, producto del pensamiento más profundo, prístino e instintivo de la psique humana, inmaculado, ajeno a los dictados de la razón, producto de las expresiones rituales, míticas, herméticas y mágicas, legado del lejano pasado de los pueblos de la costa del Pacífico en Canadá y Alaska. De esta forma, fiel a sus instintos surrealistas, Paalen incursiona en el "mundo primitivo". "Este viaje al nuevo mundo constituyó una peregrinación artística y una búsqueda". El paisaje y el arte autóctono de América, el mundo llamado "nuevo" por los europeos, es el verdadero ejemplo del arte moderno, visto por el ojo interior de Paalen. El recorrido por Alaska, Canadá y la Columbia Británica resulta cada vez más "un viaje de regreso al futuro" (en: Kloyber, 2002:172-173) en palabras del propio Paalen.

En México, los Paalen y Sulzer tuvieron la oportunidad de adentrarse en la cultura y el pasado indígenas de las grandes civilizaciones mesoamericanas. De esta forma, surge la fecunda relación entre México y una de las vanguardias europeas más distinguidas del siglo XX en el ámbito plástico. Paalen, se encargará de relacionar los vínculos de la mirada surrealista con el imaginario primitivista e indigenista de América, con lo cual comienza su aventura plástica americana.

PAALEN Y EL ARRIBO DEL SURREALISMO PLÁSTICO A MÉXICO

Establecer con total solvencia los datos biográficos de Wolfgang Paalen, ha resultado una ardua tarea para los investigadores. El filósofo, historiador e investigador Christian Kloyber, especialista en temas acerca del exilio cultural austriaco en México, en su texto denominado "Wolfang Paalen: la aventura de una biografía" (1994), destaca la dificultad que plantea la total reconstrucción de la vida del pintor. Si bien en 1946 se dio a conocer la primera monografía escrita por su amigo alemán Gustav Regler, tampoco se puede tomar como fuente fidedigna. De acuerdo con el autor, Paalen nació el 22 de julio de 1905 en la pequeña ciudad de veraneo llamada Baden, cerca de Viena, sus antecedentes familiares se remontan a la monarquía austriaca; su familia era muy acaudalada y una de las más importantes en Austria, antes y después de la primera Guerra Mundial. Posterior a la caída de la monarquía austro-húngara, adoptaron un modo de vida europeo y dejaron atrás la manera de vivir judeo-vienesa (Kloyber, 2002:172).

Paalen, fue el primogénito de una familia noble, tuvo tres hermanos, recibió instrucción escolar con maestros particulares. En su primera estancia en París se interesa por las creaciones de Cézanne, Matisse y Van Gogh, también admiraba a Kokoschka y Paul Klee. En Berlín estudió arte y ahí mismo expuso en la Secesión Berlinesa de 1925; un año más tarde expondría en la Galería Figuet en París (Morales, 1984: 19-23). Ese mismo año, a su regreso a München, se inscribió en la Escuela de Hans Hofmann, posteriormente en 1928, en Francia, entraría en contacto con pintor Jean Varda y Serge Brignoni, su influencia amplió sus horizontes en los ámbitos del arte y la filosofía. Fue este último quien interesó a Paalen en el arte primitivo de África y Oceanía, de esa relación nacería su afición por el coleccionismo. En 1929 expuso en el Salón des Surindépendents de París; en 1930, la Galería Flechtheim de Berlín contó con su arte, allí conoció a Kandinsky y a Klee. En 1931, el artista se casó con la artista francesa Alice Rahon, al año siguiente presenta su obra en la Galería Bonjean en París.

En 1933, tuvo la oportunidad de visitar las Cuevas de Altamira, en España, las que veía como un fascinante laberinto del pensamiento (Paalen, 1942:5).

Su primera exposición individual la presentó el año de 1934 en la Galería Vignon de París. Durante los años de 1935 y 1936 tuvo dos exposiciones en la capital francesa; la primera en la *Galería Charles Ratton* y la segunda en la *Galería Pierre*, que resultó ser definitiva para su futura incorporación al surrealismo. La conspicua exhibición convocó la presencia de los más destacados artistas surrealistas: Max Ernst, Tanguy, Miró, Hans Arp, Man Ray, Kandinsky y Picasso, además de dos figuras relevantes del surrealismo, André Breton y Paul Éluard. Una vez que Paalen entró en contacto con Breton, se inicia su participación en el surrealismo, a invitación del filósofo, y abandona el grupo "abstracción-creación", al que había pertenecido durante varios años. Expuso en Londres en New Burlington Galleries y en París en Galerie Beaux-Arts. En La *Gran Exposición Surrealista*, el creador presentó un revolver realizado con huesos de pollo.

En diciembre de 1936, se celebró en Nueva York la exposición *Arte Fantástico, Dadá, surrealismo* y Paalen participó con obra; también en ese año viajó a Checoslovaquia, lugar en el que la creatividad del artista se manifestó en su invención de lo que denominó *fumage*, peculiar técnica para lograr el automatismo. Mediante las huellas del paso del humo que produce el fuego de una vela sobre una tela fresca, se dibujan figuras que desatan la imaginación. Breton destacó los aportes de Paalen al surrealismo como la imagen interior enriquecida por: "la invención del *collage*, del *rayograma*, del *frottage*, del *décollage*, de la *calcomanía espontánea*, ha aportado una contribución de primer orden con el *humeado*, rizos hasta perderse de vista de la mujer amada en las tinieblas" (Breton, 1997:138). En 1939, durante su exilio en México, Paalen trabajaría en la fundación de la revista *Dyn*.

LA REVISTA *DYN* Y EL RELATIVISMO ESTÉTICO DEL ARTE AMERICANO

Una vez en México, Paalen, inmediatamente, se da a la tarea de organizar, junto con su amigo el poeta y pintor peruano César Moro, la *Primera Exposición Internacional del surrealismo en México*, en 1940. De esta experiencia se derivó su proyecto editorial que culminó con la publicación de la revista *Dyn*, apócope de *dynaton*, que en griego significa "lo posible"; es un término que el creador describe con estas palabras: "En mi definición, el *Dynaton* es un continuo sin límite, en el que todas las formas de la realidad están potencialmente implícitas" (en: Morales, 1984:125-133), en alusión a la dinámica del espacio-tiempo referida en su ensayo *Teoría del Dynaton*. La revista se publicó en 1942, 1943 y 1944, escrita en inglés y francés, desde su inicio se distribuyó para circular en los ámbitos culturales de Nueva York y Londres. En sus seis números se publicaron ensayos teóricos sobre arte moderno, primitivo y prehispánico, ciencias naturales, poesía, pintura, por citar algunos. Contó con la colaboración de los más connotados intelectuales, científicos, filósofos, artistas, literatos, fotógrafos, dramaturgos, historiadores, arqueólogos y antropólogos, tanto del contexto nacional como internacional. Baste mencionar los nombres de Albert Einstein, Bertrand Russell, Henry Miller, Marc Chagal, Henry Moore, Roberto Matta, Jackson Pollock, Alfonso Caso, Miguel Covarrubias, Carlos Mérida, Anaïs Nin, Manuel Álvarez Bravo, Alejandro Calder, Jean Carroux, Mirian Gastleman, John Dawson, Charles Givors,[4] Georg Christoph Lichtenberg, César Moro, Robert Motherwell, Alice Paalen, Valentine Penrose, Gustave Rengler, Edward Renouf y Eva Sulzer, quienes nutrieron el acervo de la publicación.

En *Dyn*, Paalen marcó su postura rupturista con Breton, debido a que éste se negó a aceptar y avalar la propuesta del artista de inscribir al arte "amerindio" en el surrealismo, desacuerdo que marcó la disidencia con el grupo parisiense, aunque no de todos los surrealistas exiliados en México:

> Con la llegada de André Breton al Nuevo Continente, Paalen tenía grandes esperanzas de llegar con aquél a un acuerdo respecto al arte mexicano y poder incluirlo dentro del campo del surrealismo, ya que Breton era considerado el "Pontífice" de este movimiento. Tenía, pues, sumo interés en que declarara la legítima integración del arte "amerindio" al surrealismo, ya que para Paalen pertenecía a esta corriente artística cualquier manifestación plástica que se hubiera destacado en cualquier cultura de cualquier parte del mundo, con tal que reuniera las condiciones de fantasía y superioridad, como lo afirma en diferentes artículos de la revista *Dyn* (Morales, 1984:25).

En mayo de 1942, Paalen publicó, en el primer número de *Dyn*, un artículo titulado "Adiós al surrealismo", en el que exponía sus convicciones que lo emancipaban del surrealismo bretoniano:

> Habiendo invernado en el Polo Norte del Arte, quiero decir, habiendo pasado varias estaciones en experimentos demasiado, rigurosamente, limitados a la expresión plástica y encontrado más y más insoportable la limitación sectaria, el vegetariano intelectual, el formalismo académico del medio "abstracto", al contacto con los surrealistas me

4 Charles Givors es uno de los varios seudónimos que Paalen utilizaba (Pascual y Rolland, 2004:59).

> pareció dejar un ambiente de sordomudos, para encontrarme al fin con hombres completos [...] (en, Schneider, 1978:198-199).

Para Rodríguez resulta paradójico que precisamente Paalen, quien había predicado y traído el surrealismo a México, fuera el primero en abandonarlo, rechazando los preceptos que Breton fijaba y las deficiencias y límites del movimiento. (Rodríguez 1969:71-72).

Además de postular una declaración de principios, *Dyn* también manifiesta un marcado interés por el arte prehispánico: "sus creadores intentaron integrar el arte amerindio al arte contemporáneo, así como antes los surrealistas habían intentado integrar el arte negro a su concepción del mundo mágico y maravilloso" (Schneider, 1978:203). Schneider señala la manifiesta preocupación de *Dyn* por el arte prehispánico, característica en todos los surrealistas que vivían en México (1978: 204). Ya antes, Antonin Artaud había mostrado esta inquietud del surrealismo, puesto que había escrito apoyado en textos científicos de Paul Rivet, que también se reseña en *Dyn*. En 1936, durante su viaje a México, pasó algunos meses con los tarahumaras y experimentó con los ritos del peyote.

Mención especial merece el poeta Benjamin Péret, que no colaboró en *Dyn*, considerada como una revista aparentemente disidente del surrealismo. Péret permanecerá en el movimiento hasta su muerte en 1959; sin embargo, escribió un prólogo para explicar las fotografías de esculturas prehispánicas de Manuel Álvarez Bravo en el libro *Los Tesoros del Museo Nacional de México*. Péret comienza comparando el arte prehispánico con las artes más importantes del mundo antiguo, principalmente con el egipcio y con el griego, comparación presente a lo largo de todos los libros que tanto viajeros como arqueólogos escribieron sobre México (Schneider, 1978: 204).

AMERINDIAN NUMBER; Nos. 4-5 de Dyn, 1943. "Archaic figurines from Tlatilco", water color and drawing by Miguel Covarrubias, p. 42. FOTO: Araceli Barbosa S.

PAALEN Y EL PARTICULARISMO HISTÓRICO BOASIANO

Es evidente que la pretensión de Paalen de incorporar el arte precolombino al surrealismo, revela la influencia que ejerció en él el pensamiento relativista del antropólogo alemán Franz Boas, como lo confirma Garza Usabiaga (2012:96-97). Varios son los aspectos de vida que comparten Paalen y Boas, como su origen judío y su repudio al fascismo, el entusiasmo y fascinación por el arte amerindio, la idea que concibe la objetividad de la ciencia en conjunción con la libre expresión de la imaginación —Boas estudió física y Paalen se interesó por la física cuántica—, así como su exilio en América. Para Paalen, las esferas del arte y la ciencia son convergentes, de ahí su afán por desechar toda metafísica. Difiere de la postura de Breton y la escisión que el surrealismo hace entre arte y ciencia. Así describe sus convicciones:

> Ciencia y arte, ambas tienen sus raíces en la imaginación; forma y sentido no pueden ser separadas, ya que ningún concepto mental puede llegar a ser inteligible sin asumir una forma. Pero es igualmente falso tratar de poetizar la ciencia (error surrealista), como tratar de hacer arte científico (error abstracto) [...] (en: Rodríguez, 1969:70).

La corriente antropológica que Boas denominó particularismo histórico, así como relativista, se opone al evolucionismo que, desde una postura etnocéntrica y eurocéntrica, postula la supremacía racional basada en el punto de vista del historicismo, que propone una historia lineal y progresiva, la cual concibe la evolución de la humanidad conforme a los estadios de salvajismo, barbarie y civilización, de tal forma que legitima la existencia de pueblos superiores que se abrogan el derecho de dominar a los inferiores. Contraria a esta visión, la propuesta de Boas aduce la pluralidad y diversidad de las culturas, sus planteamientos relativistas acerca de las culturas y expresiones artísticas de algunos grupos étnicos del norte de América del Norte, devienen fundamentales para comprender su repercusión en el pensamiento de Paalen. La teoría culturalista boasiana asume las propias singularidades y trayectorias históricas de los pueblos, ergo: no existen pueblos más racionales que otros.

Esta nueva forma de apreciar la historia también esgrime que el concepto de raza no debe ser utilizado en las ciencias sociales, porque da lugar al racismo, de ahí que estas ideas sean erróneas, dado que obedecen a prejuicios y no se sustentan en argumentos científicos.

A su vez, Boas rechaza el uso que se daba a los museos etnológicos creados a mediados del siglo XIX, por ser considerados instrumentos del colonialismo, en la medida en que el saber que contienen es utilizado para someter más fácilmente a los pueblos nativos. (Debroise, 1984:195). Para Boas, la función que debían cumplir las colecciones etnológicas es la siguiente: "el principal objetivo de las colecciones etnológicas debería ser la difusión del hecho que la civilización no es absoluta, sino relativa" (en: Martínez-Hernáez, 2011:868).

De las vivencias que Boas experimentó durante su trabajo etnográfico con los amerindios del Pacífico norte, Canadá y Estados Unidos, exaltó sus producciones artísticas en el libro *El arte primitivo* (1927), donde realiza una descripción analítica que ubica a estas estéticas como parte de las diversas manifestaciones del espíritu humano universal.

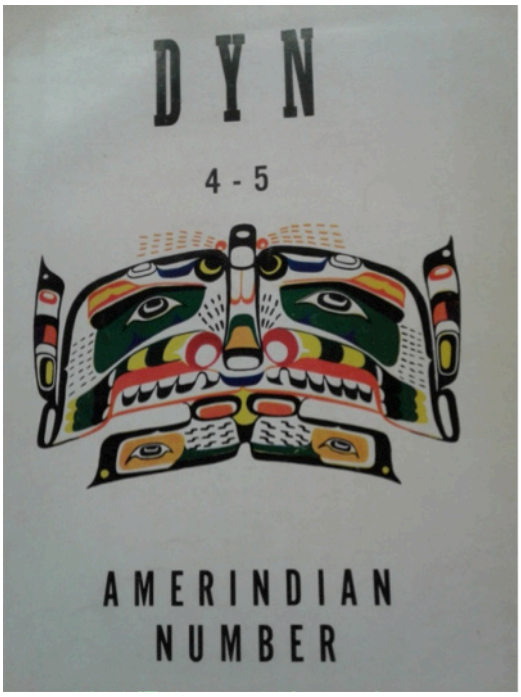
Su criterio científico y agudo sentido de observación le permitieron valorar los aportes y cualidades del arte primitivo, mediante parámetros estéticos relativistas que difieren de los valores estéticos asumidos por el eurocentrismo del arte occidental. Para él, "el arte y el estilo característico de un pueblo sólo se pueden entender si se estudia su producción como un todo" (en: Martínez-Hernáez, 2011:86).

Pierre Bonte y Michael Izard (1996:96) consideran que Boas demostró que la función representativa que un objeto adopta en sus contextos inherentes, propicia su carácter interpretable como arte, sea lo que sea, útil o no. Al examinar la interpretación del espacio y su representación, Boas destacó que los indios de la costa del Noroeste representan los objetos, no como se presentan a la visión, sino tal y como son representados por el espíritu. Así, por ejemplo, una escultura puede multiplicar las perspectivas y representar un animal a partir de varios puntos de vista simultáneos. Es una forma de representación totalmente distinta a la de un objeto, imitando al ojo con una perspectiva unifocal:

> El arte primitivo no es entonces ni *naïf* ni rudimentario; al elegir una variante específica de la organización del espacio, construye complejidad allí donde nuestra mirada está acostumbrada a simplificar. Tiende a una representación compleja de los rasgos del objeto para que construyamos mentalmente su presencia real lo más completamente posible —más de lo que pueda hacer la mirada—. El descubrimiento de esta concepción del espacio constituye la verdadera herramienta de análisis, la clave de la lectura que Boas ha utilizado para interpretar el arte de los indios de la costa del Noroeste. [...] Las investigaciones de Boas han demostrado de una vez por todas que el estudio del arte primitivo puede basarse no solamente en el conocimiento detallado de estilos y técnicas, sino también en la comprensión de las categorías mentales que le son propias (Bonte e Izard, 1996:96).

Con base en estas premisas, se puede inferir el que Paalen encontrara lógico inscribir al arte primitivo y mesoamericano dentro de la conciencia universal del arte, a través del surrealismo.

En 1943, se edita el ejemplar doble *Amerindian Art* de *Dyn* 4-5, una monografía de las expresiones del arte amerindio que patentiza el interés de Paalen por "integrarlas en la conciencia del arte moderno". Desde el primer ejemplar de Dyn, Paalen desarrolló su teoría de lo que denominó el arte totémico a través de los ensayos: "Paysages Totémiques", "Paysages Totémiques II", "Paysages Totémiques III" y "Rencontre Totémique", publicados en los números 1, 2, 3 y 6. En el número amerindio 4-5, escribió un extenso artículo con el título de "Totem Art", que contiene láminas de ilustración y fotografías.



Portada de los números 4-5, *Amerindian Number* de Dyn, 1943. "The design on the cover represents a whale, water color by James Speck, a young kwakiutl Indian of Alert Bay, B.C." FOTO: Araceli Barbosa S.

Dyn llegó a su fin cuando, por motivos financieros, Paalen se vio en la necesidad de vender la revista en 1945 a la editorial estadounidense Wittenborn and Company; en lugar de lo que sería el número siete de *Dyn*, apareció en Nueva York el primer número de *Form and Sense*, dedicado exclusivamente a Wolfgang Paalen (Kloyber, 2002:178). A través de su vasta obra, referida tanto a su producción plástica como a sus artículos y publicación de las revistas *Dyn* y *Dynation*, Wolfgang Paalen patentizó la riqueza de su imaginación creativa, a la vez que dio muestra de un pensamiento lúcido, crítico y revolucionario. Conjugó el libre ejercicio de la imaginación con la razón científica y asimiló las ideas e ideales del relativismo estético boasiano, al ubicar en su justa dimensión cultural la validez universal del arte americano.

LUZ Y SOMBRA DE PAALEN

En México, Paalen tuvo la oportunidad de ampliar su colección con piezas del arte mesoamericano. En 1940, en la primera exposición de los surrealistas en este país y en todo el continente americano, durante los meses de enero y febrero, los artistas europeos expusieron sus obras junto con las de algunos pintores mexicanos y latinoamericanos. La colección de Paalen, que incluía máscaras, esculturas de piedra y barro y cerámica, entre otros objetos, constituyó parte importante de la exposición. El acervo del artista fue reconocido como un referente valioso de información e inspiración, sobre todo para los artistas estadounidenses. En la primera exposición, denominada *El arte de los indígenas norteamericanos*, efectuada en 1945, en el Museo de Antropología e Historia de México, se incluyó la colección del artista (Kloyber, 2002:175-176).

Se dice que las virtudes a veces se pueden convertir en los peores defectos, Paalen, no pudo evitar sus irrefrenables impulsos por la adquisición de sus ansiados fetiches. Martica Sawin relata que esta afición, que finalmente le originó un dramático final, perpetuó su trágica tradición familiar[5]:

> Parece ser que Paalen se rodeaba de fetiches, y el más impresionante de todos era un pene de ballena de seis pies de largo, que se extendía sobre las vigas de su estudio como recordatorio de la virilidad que se necesita para el trabajo creativo. El viaje hacia el noroeste, sin embargo, condujo a Paalen hacia un destino fatal. Su pasión por el arte precolombino de las Américas lo llevó a adquirir una gran experiencia a la que dio utilidad comercial. Acusado de participar en el contrabando o la comercialización de antigüedades robadas, Paalen acabó suicidándose. [...] En una ocasión, según Onslow-Ford, interceptaron un cargamento de antigüedades destinado a Diego Rivera y convencieron a los portadores para que les vendieran algunos objetos selectos (Sawin, en, Pascual y Rolland, 2004:82-83).

Sawin describe cómo la obsesión coleccionista de Paalen lo llevaba a realizar largos recorridos por la República Mexicana para encontrar sus valiosas piezas (1995: 265). Asimismo, refiere que después de los fracasos de sus dos matrimonios (1995:275), Paalen intenta reconstruir su vida, primero en San Francisco y luego en París; no obstante, el escándalo que involucraba antigüedades de contrabando interrumpió el impulso de su trabajo y, finalmente, oscureció la importancia de sus logros:

> A mediados de la década de los cuarenta, Paalen regresó a México y se casó con una vieja amiga, Isabel Marín, hermana de la esposa de Diego Rivera: Lupe. [...] Continuó comerciando con antigüedades mexicanas y se vio implicado en un escándalo relacionado con objetos robados. En 1959 se quitó la vida, habiendo arreglado por adelantado una carta para que un amigo viniera a Taxco a recoger su cuerpo, e incluso pagó de antemano los gastos de ese amigo en el hotel. A su amigo, Gordon Onslow Ford, le escribió que estaba obligado a salvar el poco honor que tenía. La razón usual para el suicidio de Paalen fue los problemas con la policía o con comerciantes rivales de antigüedades, pero había muchas otras causas que causaron su desesperación suicida, incluyendo tendencias suicidas en el historial de su familia, debido a la angustia por la que habían pasado bajo los nazis, así como relaciones personales problemáticas (Sawin, 1995: 419).[6]

Así fue como el 24 de septiembre de 1959, cerca del pueblo platero de Taxco, en las afueras de la Hacienda de San Francisco Cuadra, dejó de existir "El castor de la decimotercera dinastía".[7] No obstante que Paalen mantuvo una postura heterodoxa ante el surrealismo ortodoxo de Breton, fue: "uno de los pocos surrealistas que logró romper con el movimiento conservando el respeto y la amistad del intransigente Breton (Rodríguez, 1969:71). Éstas son las palabras con las que el Pontífice del Surrealismo describe al artista:

> El arte de Paalen aspira a realizar la síntesis del mito en formación y de los que suelen considerarse caducos, a hacer su propia carne de ese mito mismo [...] Su pintura tiene las plumas del pájaro maravilloso, de colores vibrantes, que pasa en *Las nupcias químicas* de Simon Rosenkreuz y que tiene el poder de volver a la vida. [...] (Breton, 1997:139, 194)

Wolfgang Paalen, Polarités Chromatiques, 1942, oil, 32 x 23 ½ inches, Dyn, no. 2, 1942, p. 4.
FOTO: Araceli Barbosa S.

A mediados de la década de los cincuenta, Paalen se reencontró con Breton en París, reiterándole su admiración y afecto. Si bien el creador intentó vivir en esa ciudad o radicarse en Estados Unidos, eligió México para vivir y morir. Tal es su contribución a la historia del arte mexicano contemporáneo, más aún cuanto se considera que es el introductor de la plástica surrealista, cuya influencia es, además, precursora en la transición al expresionismo abstracto. Por su parte, la realidad americana enriqueció el discurso visual surrealista con la iconografía del imaginario indigenista.

5 Tanto el padre como el hermano de Paalen se suicidaron.

6 Traducción de la autora.

7 En el *Diccionario abreviado del surrealismo* (2003:75, 165), publicado por André Breton y Paul Éluard, los seudónimos surrealistas que identifican a Paalen y Alice Rahon, respectivamente, son referidos como: "El castor de la decimotercera dinastía" y "La abeja negra".

CONCLUSIÓN

La valoración artística del arte amerindio dentro del contexto universal del arte, se debió, al igual que el arte africano, al interés mostrado por los artistas europeos, quienes lo dotaron de valor simbólico, y por lo tanto estético, con lo cual se da su consagración y legitimación institucional en el *mainstream* del arte occidental. De forma similar que el *cubismo*, que descubrió en el arte africano sus valores estéticos incorporándolos a este movimiento, el arte amerindio llamó la atención del movimiento surrealista y la fascinación de sus miembros por las culturas primitivas los llevó a exhibir piezas de Oceanía y de América en sus exposiciones de arte; así, los que antes eran catalogados como objetos etnográficos, ahora se convertían en obras de arte dignas de ser admiradas. De esta forma, el surrealismo se vincula al primitivismo cuando enfoca su atención en los valores plásticos del arte amerindio y precolombino.

En México, la presencia de André Breton en 1938 constituye un antecedente histórico de las primeras visiones que el filósofo tuvo acerca de la cultura mexicana, de su atmósfera surrealista y de la riqueza de su legado artístico mesoamericano.

Gracias al exilio surrealista en México, los intelectuales, poetas, escritores y artistas mexicanos, tuvieron contacto con el movimiento surrealista. En 1939, la pintura surrealista hace presencia a través del artista austriaco Wolfgang Paalen, su influencia deviene de suma importancia, ya que con él se desarrolla la plástica surrealista en el país. Por su parte, la pintora y poeta Alice Rahon se impregna del espíritu de la cultura mexicana, lo cual se ve reflejado en sus obras de gran colorido y enigmáticas simbologías que connotan un profundo sentido espiritual.

A su vez, los artistas latinoamericanos afines a esta estética desarrollaron poéticas que devienen originales, debido a la apropiación y manejo de los nuevos lenguajes vanguardistas adaptados a sus propias realidades culturales.

En 1940, Paalen y el pintor peruano César Moro organizan la *Primera Exposición Internacional del surrealismo en México*. Asimismo, Paalen concibió el proyecto editorial de la revista *Dyn*, que por su impecable factura constituye un referente dentro del ámbito intelectual y artístico de la época, de modo que su presencia y su obra resultan contribuciones claves dentro del acontecer cultural y artístico mexicano y latinoamericano.

REFERENCIAS

Ashton, D. (1975). *The New York School.* New York: The Viking Press.

Barbosa, A. (2016). La valoración de la obra de arte. *ASRI. Arte y Sociedad, Revista de Investigación* (10). Málaga: Universidad de Málaga. 1-12. Recuperado de: https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5410554

Boas, F. (1927). *Primitive Art.* Nueva York: Dover Publications.

(2008). *Franz Boas textos de antropología.* Madrid: Editorial universitaria Ramón Areces.

Breton, A. (1997). *Antología (1913-1966).* México: Siglo XXI editores.

(2015). *Las conferencias de México 1938.* Ciudad de México: Auieo ediciones / Museo Frida Kahlo / Museo Diego Rivera-Anahuacalli.

Breton, A. y Éluard, P. (2003). *Diccionario abreviado del surrealismo.* Madrid: Siruela.

De Micheli, M. (1989). *Las vanguardias artísticas del siglo XX.* Madrid: Alianza Editorial.

Debroise, O. (1984). *Figuras en el trópico. Plástica Mexicana 1920-1940.* Barcelona: Océano.

Garza Usabiaga, D. (2012). Anthropology in the Journals Dyn and El Hijo Pródigo: A Comparative Analysis of Surrealist Inspiration. *Surrealism in Latin America: Vivísimo Muerto.* Dawn Ades, Rita Eder, and Graciela Speranza (eds.). Los Angeles: Getty Research Institute. 95–110.

Kloyber, C. (1994). Wolfgang Paalen: la aventura de una biografía. *Wolfgang Paalen retrospectiva.* México: Museo de Arte Carrillo Gil/Instituto Nacional de Bellas Artes. 161-196.

(2002). El exilio cultural austriaco en México. *Exilio y Cultura.* Compilador Christian Kloyber (eds.). México: Secretaría de Relaciones Exteriores. 172-182.

Martínez-Hernáez, A. (2011). El dibujante de límites: Franz Boas y la (im)posibilidad del concepto de cultura en antropología. *História, Ciências, Saúde – Manguinhos* 18(3). Rio de Janeiro, 861-876. Recuperado de: http://www.scielo.br/pdf/hcsm/v18n3/15.pdf

Mauzé, M. (1996). Primeros contactos entre los surrealistas y el arte de la costa noroeste. Los tambores de agua de los castores. *Destinos cruzados: cinco siglos de encuentros con los amerindios.* Joëlle Rostkowski, Silvie Deveres (eds.). México: Siglo XXI editores / UNESCO.

Morales, L. (1984). *Wolfgang Paalen. Introductor de la pintura surrealista en México.* México: Universidad Nacional Autónoma de México.

Moreno, V. J. (2015). *André Breton. Las conferencias de México 1938.* Ciudad de México: Auieo ediciones / Museo Frida Kahlo / Museo Diego Rivera-Anahuacalli.

Paalen, W. (1942). Surprise et Inspiration. *Dyn* (2) México.

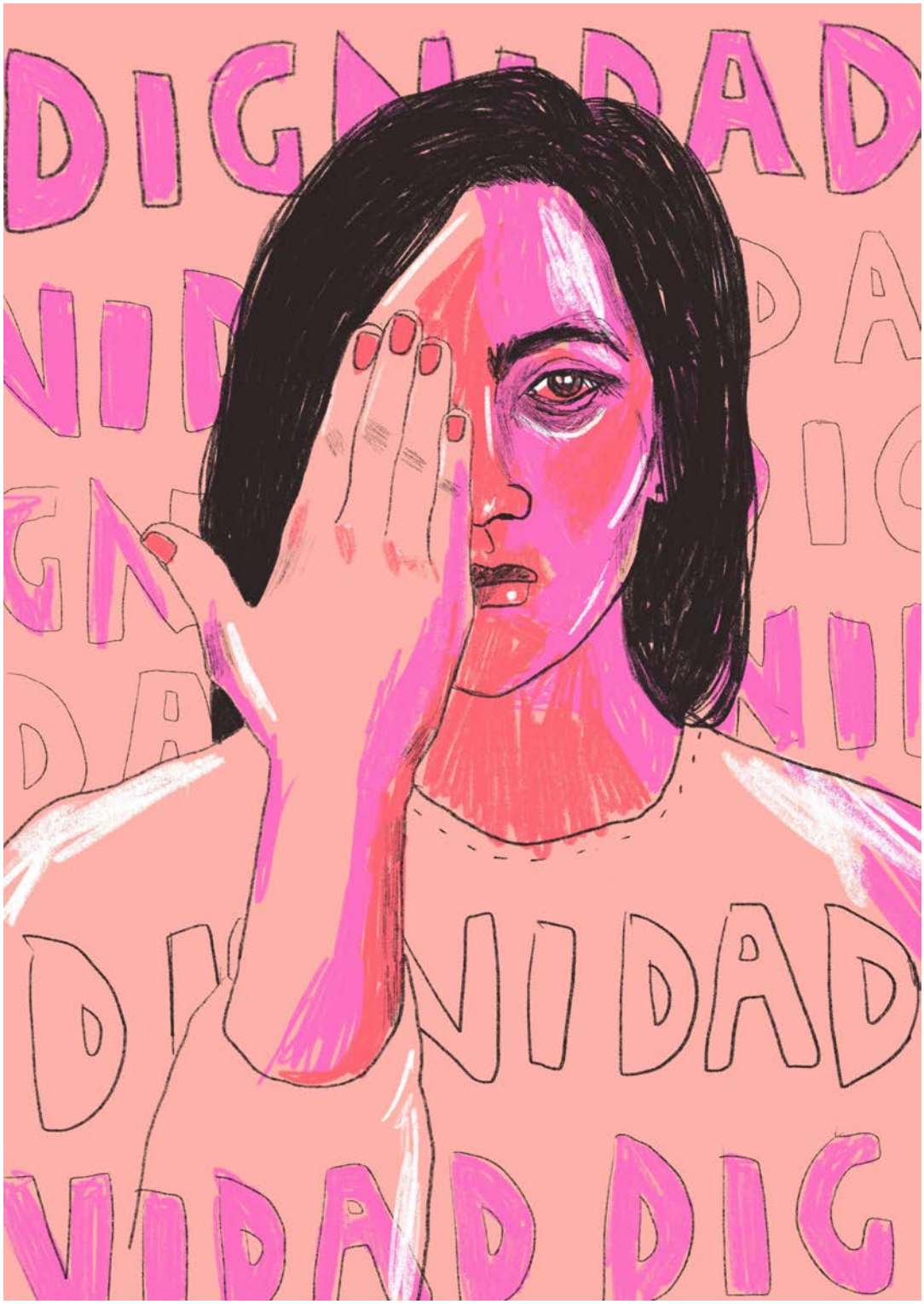
Pascual Gay, J. y Rolland, P. (2004). La revista Dyn (1942-1944) sus principales contenidos, *Anales del Instituto de Investigaciones Estéticas* (84). México: Instituto de Investigaciones Estéticas, / Universidad Nacional Autónoma de México, 53-92.

Rodríguez, P. I. (1969). *El surrealismo y el Arte Fantástico de México.* México: Instituto de Investigaciones Estéticas / Universidad Nacional Autónoma de México.

Sawin, M. (1995). *Surrealism in Exile and the Beginning of the New York School.* Cambridge:Mass MIT Press.

Schneider, L. M. (1978). *México y el surrealismo* (1925-1950). México: Arte y Libros.

Titulo:
Dignidad



Dibujo sobre tablet
Lápiz técnico 6b
Medidas 210 x 297 mm en original

Panambí n.9 Valparaíso DIC. 2019 DOI
ISSN 0719-630X

Resignificación de cuerpos olvidados: Análisis del montaje *Los que van quedando en el camino* dirigido por Guillermo Calderón (2010)

Javiera Larraín George
Pontificia Universidad Católica de Chile – CONICYT
javiera.larraing@gmail.com

Artículo bajo licencia Creative Commons
Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)
ENVIADO: 2019-05-09
ACEPTADO: 2019-06-07

RESUMEN
En 2010, en conmemoración del bicentenario de la independencia de Chile, el director Guillermo Calderón decidió aceptar la oferta del Festival Internacional Santiago a Mil para dirigir la obra *Los que van quedando en el camino*, escrita por Isidora Aguirre, y originalmente estrenada en 1969. Este trabajo pretende analizar críticamente la relectura de Calderón; quien no solo decide dirigir la obra, sino que también quiere mostrar el estado de vigencia de la misma en el Chile del 2010. Para ello, decide invitar a una parte del elenco original que participó en la obra de 1969 y utiliza como escenario uno de los salones del antiguo Congreso Nacional; en un intento por fracturar la memoria a través de la presencia material de aquellos cuerpos marcados por el paso del tiempo y que pareciera la Historia oficial busca dejar atrás.

PALABRAS CLAVES
Memoria, cuerpo, Historia, afectos, teatro de sitio.

RESUMO
Em 2010, na comemoração do bicentenário da independência do Chile, o diretor Guillermo Calderón decidiu aceitar a oferta do Festival Internacional de Santiago a Mil para dirigir a obra *Los que van quedando en el camino,* escrita por Isidora Aguirre e originalmente lançada em 1969. Este trabalho visa analisar criticamente a releitura de Calderón, que não só decide dirigir o trabalho mas também quer mostrar o estado de sua validade no Chile de 2010. Para isso, ele decide convidar uma parte do elenco original que participou da obra de 1969 e usou como palco um dos espaços do antigo Congresso Nacional na tentativa de fraturar a memória através da presença material desses corpos marcados pela passagem do tempo e que parecia que a história oficial procura deixar para trás.

KEYWORDS
Memória, corpo, história, afetos, teatro de site.

ABSTRACT
In 2010, in commemoration of the bicentennial of the independence of Chile, the director Guillermo Calderón decided to accept the offer of the International Festival Santiago a Mil to direct the play *Los que van quedando en el camino*, written by Isidora Aguirre, and originally released in 1969. This paper aims to critically analyze the re-reading of Calderón; who not only decides to direct the work, but also wants to show the current status of it in the Chile of 2010. To do this, he decided to invite a part of the original cast that participated in the play of 1969, and used as a stage one of the halls of the old National Congress; in an attempt to fracture the memory through the material presence of those bodies marked by the passage of time and that it seems the official History seeks to leave behind.

KEYWORDS
Memory, body, History, affects, *site-specific theatre*.

> DOMINGA. Hermana, nombre a Juan Leiva, que dio su vida por los campesinos.
> PEDRO. Él nos trajo la verdad...
> JOSÉ. Y la rebeldía, con sus palabras...
> DOMINGA. La palabra de Juan Leiva era como un pan blanco y limpio... Junto a la galleta sucia que le daban al peón campesino.
>
> **Isidora Aguirre**, *Los que van quedando en el camino* (1969)

La obra del dramaturgo y director teatral Guillermo Calderón (48)[1] es basta y prolífica, ya no solo en Chile; sino en todo el extranjero. Ha sido invitado para escribir y dirigir en prestigiosos teatros dentro del mundo: Düsseldorfer Schauspielhaus, Theater Basel, HAU Hebbel am Ufer, el Royal Court Theatre, Center Theatre Group, y el Public Theatre en la ciudad de Nueva York, donde también dirigió *Neva* con actores norteamericanos (The Public, Nueva York [2012]), al igual que *Villa* (Play Co, Nueva York [2017]). Las obras de Calderón han recorrido extensamente el mundo, destacando: Uruguay, Brasil, Bolivia, Canadá, Portugal, México, Cuba, Colombia, Escocia, Grecia, Estados Unidos, Francia, Italia, Inglaterra y, por supuesto, Chile. Participando –asimismo– en importantes festivales: Festival Internacional de Teatro de Buenos Aires (FIBA), Festival Fringe de Edimburgo, Festival de Artes Escénicas de Seúl, Festival Chekhov en Moscú, Festival de Teatro Iberoamericano en España, TeatroStageFest, Festival de Teatro de Viena, Festival Mundial de Teatro en Bruselas, Festival Bajo el Radar del Teatro Público, entre otros.

La crítica nacional ha señalado –casi por unanimidad– que Calderón es uno de los autores más importantes de las últimas décadas dentro de nuestra escena nacional (Labra, Ibacache, Bahamondes, Letelier, Oyarzún, Lagos) y la prensa internacional ha alabado sus puestas en escena en el extranjero (The Guardian, The New Yorker, The Washington Post, El País, Clarín). De la misma forma, en el mundo académico es posible encontrar no poco –aunque tampoco bastante– material de estudio en torno a su trabajo; sobre todo artículos y tesis de pregrado y postgrado en relación a algunas de sus obras. La mayoría de estas revisiones –sean prensa, crítica especializada o estudios académicos– destacan el papel predominante de la palabra dentro de la construcción de sus piezas, que según Juan Andrés Piña (2015), en Calderón: "la envolvente o incluso apabullante marea verbal alcanza por momentos una cima poética; en otros casos primará la fuerza ideológica de quien expone un argumento, su capacidad de representación de un desgarro íntimo, el soliloquio de alguien extraviado en el dolor y la soledad o, también, el relato de una historia que un personaje narra a los demás" (170-171). Por su parte, Carola Oyarzún (2010) enfatiza que: "Calderón se instala en nuestro campo teatral como una de las figuras más destacadas. Su dedicada relectura de textos clásicos, sumada a su constante preocupación por las coyunturas históricas pasadas (guerras, revoluciones y revueltas callejeras) y presentes hablan, sin duda, de una dramaturgia/dirección que cuestiona el sentido del teatro en contextos dominados por la cri-

1 Nacido en Santiago, en 1971, su juventud se encuentra marcada por los últimos años de Dictadura en Chile. Estudia Teatro en la Universidad de Chile (1989-1993). Con posterioridad realiza estudios de especialización en el extranjero: primero, en el Actor's Studio, en Nueva York, EE.UU., que no continuó por no sentirse tan a gusto con las lógicas de actuación *stanislavskianas*; lo cual lo llevaría a profundizar, en segunda instancia, en el teatro físico en la Scuola Dell'Arte en California, EE.UU., y en la Scuola Internazionale dell'Attore Comico, en Italia. Además, cursó un Master en Artes Liberales con mención en Cine en la City University of New York, EE.UU.

sis" (305). Mientras que, María de la Luz Hurtado (2008) señala que lo metateatral cruza su obra y: "se constituye en la indagación en torno a las claves [...] de la memoria emotiva y física de los actores: de su vida personal, de lo vivido, sentido, observado, experimentado en carne propia, como fuente y correlato de la construcción de un personaje «real», «creíble», «vivo», afectiva, social e históricamente fundado" (45).

Para el propio autor, sus piezas –que siempre han tenido un marcado interés político– han ido declarando de manera más explícita sus filiaciones y declaraciones políticas; como bien podemos ver desde *Villa + Discurso* (2010), *Escuela* (2013) y –por sobre todo– *Mateluna* (2016) y *Dragón* (2019). En efecto, consultado sobre la condición política de su trabajo, el director teatral manifiesta:

> El rol de mi teatro es poner en el escenario preguntas que me han acompañado durante todo este tiempo, que tienen que ver principalmente con la historia política de mi país. Yo crecí en dictadura, seguí creciendo en democracia y ese trauma de crecer en ese contexto todavía me sigue motivando para seguir escribiendo. El teatro es un excelente lugar para seguir explorando ese tipo de historias, que no son sólo mías, sino que son compartidas por una generación entera (en Moffat, 2011).

Y agrega, en este mismo sentido:

> Siempre he sido una persona muy interesada en la política, en la historia. Ocurre que con el tiempo uno va coleccionando opiniones acerca de la vida, acerca del país y esas opiniones se acumulan. Cuando escribo una obra, parto de esas ideas. Otros dramaturgos parten de personajes o de un mundo estético. Yo parto de ideas concretas que tienen que ver con una visión política (González, 2013: 12).

Dicho interés sobre la historia socio-política de Chile, motivaría a Calderón a aceptar el ofrecimiento del Festival Internacional Santiago a Mil para remontar en el 2010 –en el marco de las celebraciones por el Bicentenario de la independencia de Chile– la obra *Los que van quedando en el camino* de Isidora Aguirre, estrenada originalmente en 1969 bajo la dirección de Eugenio Guzmán, y con veintiún actores en el elenco pertenecientes al Teatro Experimental de la Universidad de Chile. En su época, la obra alcanzó un gran revuelo en la prensa y en la crítica, por dos factores determinantes. El primero de ellos, se teje en el orden de la fábula; pues esta, buscaba recrear la matanza de los campesinos alzados en Ránquil en 1934[2], en un claro alcance con los problemas sociales que enfrentaban los campesinos en la década de los 60 –en donde la obra se estrenara por primera vez– con la llamada 'Reforma Agraria de Macetero' del Gobierno de Alessandri[3]. Mientras que el segundo hecho que llamó la atención, fue la construcción del texto dramático escrito por Aguirre –con claros elementos pertenecientes al teatro épico *brechtiano*– que se componía como una revelación episódica; en donde, los únicos sobrevivientes de la tragedia (Mamá Lorenza y Juanucho) recordaban la historia de los muertos, como una forma de rescatarlos del olvido de la memoria oficialista del Estado.

Calderón no solo decide remontar la obra, sino que quiere mostrar la actualidad de la misma en el Chile del 2010, cuarenta años después que viera la luz por vez primera. Para ello, decide invitar a parte del elenco original[4] que participó en el montaje de 1969; y dispone como locación, de uno de los salones del Ex–Congreso Nacional, ubicado en pleno centro de Santiago, antes de su cierre y traslado a Valparaíso. Así, este imponente edificio neoclásico, concebido por el arquitecto francés Claude Francoise Brunet, y que albergara la sede del Congreso Nacional entre 1876 y 1973; se transforma en un escenario improvisado para un espectáculo teatral, casi en un gesto cómico por parte de la dirección, como si Calderón quisiera recordarnos que esta 'sala poco convencional' ya fue –con anterioridad– escenario de tragedias fundamentales que marcaron la historia chilena, como lo fuera –la propia– matanza de Ránquil.

2 La Masacre o Levantamento de Ránquil ocurrió en junio y julio de 1934, cuando grupos de campesinos y mapuche de la antigua provincia de Malleco, en Chile, se sublevaron en contra de los abusos de los patrones –avalados por las reformas agrarias del Gobierno– provocando una revuelta de proporciones insospechadas; que se estima en más de un centenar de muertos, aunque otros antecedentes los elevan a más de trescientos.

3 En 1962, Alessandri promulga la ley 15.020 que establecía un conjunto de disposiciones sobre la Reforma Agraria, que en realidad no buscan reformar la ley preexistente, sino fortalecer el mantenimiento del orden social existente. De esta forma, es posible apreciar que –para Alessandri y el Oficialismo– la posibilidad de desarrollar un proceso de modernización en el campo chileno quedaba supeditada a la mantención de las estructuras sociales y políticas de carácter latifundista que determinaban la agricultura nacional desde la época republicana; y de ahí que la reforma reciba el nombre –o mote– de 'macetero'.

4 En la puesta en escena de 2010, participaron: Mónica Carrasco, Diana Sanz, Mario Montilles, Sergio Madrid, Mario Lorca, César Arredondo, Gabriela Medina, Violeta Vidaurre, Pedro Villagra, Sonia Mena, Víctor Rojas, Regildo Castro, Hernán Vallejo, Ramón Sabat, Eugenio Morales y Sergio Hernández. Varios de ellos –por desgracia– actualmente fallecidos.

LA CARGA SIMBÓLICA DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO: PRIMERAS APROXIMACIONES AL *TEATRO DE SITIO*

La utilización del Ex–Congreso como locación del remontaje de Calderón, se inscribe como una práctica del denominado *site-specific theatre*; en el cual –en esta oportunidad– el director dará sus primeros pasos, que después profundizará en su siguiente obra (*Villa + Discurso*). Nick Kaye (2000), considera –en relación a la definición propia del término– que:

> Site-specific, can be understood in terms of this process, while a 'site-specific work' might articulate and define itself through properties, qualities or meanings produced in specific relationships between an 'object' or 'event' and a position it occupies. After the 'substantive' notion of site, such site-specific work might even assert a 'proper' relationship with its location, claiming an 'original and fixed position' associated with what it is (1)[5].

A su vez, Patrice Pavise (2011) define el 'teatro de sitio' como una:

> Puesta en escena y espectáculo concebidas a partir y en función de un lugar encontrado en la realidad (y, por tanto, fuera de los teatros establecidos). Una gran parte del trabajo reside en la búsqueda de un lugar, a menudo insólito, cargado de historia o impregnado de una atmósfera potente: hangar, fábrica abandonada, barro de una ciudad, casa o piso. La inserción de un texto, clásico o moderno, en este lugar hallado le confiere una nueva luz, una fuerza insospechada e instala al público en otra relación frente al texto, al lugar y al propósito. Este nuevo marco proporciona una nueva situación de enunciación que, como en el *land art*, nos hace redescubrir la naturaleza y la disposición del territorio y da al espectáculo un entorno insólito que constituye todo su encanto y toda su fuerza (453).

Esta última definición guarda una estrecha relación con las obras convencionales de teatro –aquellas que ocurren en una sala negra de caja italiana–, considerando que la performance se cifra tanto en los intérpretes como en el lugar mismo. Mientras que, la aproximación brindada por Kaye se resiste a distinguir las características comunes dentro de un género en disputa y se centra en los procesos que involucran a los objetos y a los eventos; y –por sobre todo– en el lugar que estos ocupan. Pese a los distintos alcances, es claro que una performance en torno al *site-specific*: "involves an *activity*, an *audience* and a *place*, then creative opportunities reside in the multiple creative articulations of *us*, *them* and *there*" (Pearson, 2010: 19)[6]. Por consecuencia, este tipo de teatro conlleva un compromiso experiencial y fenomenológico con el espectador, tal cual señala Calderón: "[hacerlo ahí] era como una paradoja y era como un cierre del círculo de la historia. Era muy importante, hacerse cargo de eso. Yo no quería hacer una obra estrictamente cerebral, yo quería hacer una obra que restaurara la emoción política de la época. Porque eso era lo importante, porque la política es emoción, y la emoción es política" (en Jeftanovic, 2015: 95-96). Así, parte del énfasis del montaje se sitúa en el contacto del público con el lugar y su carga histórica; pues Calderón apunta también hacia las emociones encontradas que representa el Ex–Congreso como lugar de memoria[7], ya que la democracia nunca logró reconstituirse allí luego que Pinochet cerrara el parlamento y lo trasladara a un nuevo edificio mandado a construir por él en Valparaíso, edificio donde aún operan los parlamentarios hasta la fecha.

Pero, el espacio no solo es utilizado en términos significantes por su carga simbólica dentro de la historia chilena; también como una sala de teatro propiamente tal que albergará a cientos de espectadores. María de la Luz Hurtado (2015) precisa que: "Los primeros espectadores en entrar se abalanzan a los asientos otrora destinados a los congresistas y los demás se van ubicando en los balcones y graderías diseñadas para la escucha y presión ciudadana durante la discusión de las leyes" (10). Calderón interviene la materialidad canónica del Ex–Congreso; dispone de fardos de paja al centro del hemiciclo para que los actores se sienten, y distribuye al público como si estos fueran los parlamentarios que antes allí albergó la Cámara. Jen Harvie (2005) indica –en este mismo sentido– el potencial del *site-specific theatre* para explorar espacial y materialmente la Historia y mediar el complejo campo de identidades que esta produce: "Site-specific performance may appropriate a pre-existing spatial configuration, annexing the architectural features of site to distribute its audience –staircases, balconies or the terraces of a sales ring, providing prospects unfamiliar or impossible to conspire in the auditorium" (42)[8]. En este caso, el director buscaría apropiarse del devenir de la Historia nacional, utilizando como escenario el lugar en que –en el plano de la realidad– se ocultó, y en parte respaldó. la matanza de Ránquil: el antiguo Congreso Nacional.

Asimismo –al final de la obra– Calderón propone un desenlace escénicamente distinto al original. Los actores marchando, cantan el himno de Advis/Castro (sin la perfecta entonación vocal que primara en la versión de 1969, dado el desgaste natural de sus voces). Mientras que –en paralelo– se escucha una grabación en *off*, vítores a los campesino de Ránquil; y desde los balcones se despliegan dos grandes pancartas –donde se lee 'Los días buenos' y 'Los días malos'– y se arrojan panfletos que caen con estrépito sobre el público; en una clara referencia a los años de movimiento social de la Unidad Popular en los 60, y que llevarían a Allende al poder. El director, busca resignificar historiográficamente esta obra, puesto que: "Calderón fortalece la dimensión metateatral con este recurso que designa a la dramaturgia de Aguirre como panfleto, a los días buenos como los de la vigencia artístico/política de dramaturgos y actores de esa generación de los '60, y a los días malos como los de su propia imposibilidad actual, tiempo vacío de acción y drama, de ausencia" (Hurtado, 2015: 26). Aquí, el ejercicio de 'teatro de sitio' no es –en lo absoluto– meramente estético; sino que

5 [Trad.]: "El sitio específico se puede entender en términos de este proceso de [ubicación], mientras que un 'trabajo específico del sitio' podría articularse y definirse a sí mismo a través de propiedades, cualidades o significados producidos en relaciones específicas entre un 'objeto' o 'evento' y la posición que ocupan. Después de la noción 'sustancial' del sitio, tal trabajo específico de sitio podría incluso afirmar una relación 'adecuada' con su ubicación, reclamando una 'posición original y fija' asociada con lo que es".

6 [Trad.]: "involucra una *actividad*, una *audiencia* y un *lugar*, luego las oportunidades creativas residen en las múltiples articulaciones creativas de *nosotros*, *ellos* y *allí*".

7 La primera sesión de la Cámara de Diputados que abordó la evaluación de las noticias que llegaban de la zona de Ránquil en la época, tuvo lugar el 10 de julio de 1934. El documento oficial de dicha sesión da cuenta no solo del desconocimiento absoluto de los congresistas con las características de la zona en cuestión; sino que demuestra –también– un nulo interés de los parlamentarios en buscar confirmar los trágicos hechos ocurridos, pues ninguna comitiva fue enviada al lugar para confirmar la veracidad de la información que llegaba a la capital.

8 [Trad.]: "La performance de *site-specific* puede apropiarse de una configuración espacial preexistente, anexando las características arquitectónicas del sitio para distribuir su audiencia: escaleras, balcones de las terrazas, proporcionan perspectivas desconocidas o imposibles para conspirar en el auditorio".

es una poderosa estrategia discursiva contra el olvido, como bien declara Pearson (2010): "Site-specific performance can be especially powerful as a vehicle for remembering and forming a community for at least two reasons. First, its location can work as a potent mnemonic trigger, helping to evoke specific past times related to the place and time of performace and faciliting a negotiation between the meaning of those times" (176)[9]. Por consiguiente, Calderón logra no solo recordar; sino –además– (re)crear identidades generacionales que están significativamente determinadas por la materialidad del espacio en que se encuentran, en este caso el antiguo Congreso Nacional.

.

LA CONSTRUCCIÓN ACTORAL DE 'LO REAL' EN UN PLANO METATEATRAL[10]

Para la dirección, la importancia de este trabajo radicaba en plasmar con realidad la naturaleza de la pieza, respetando sus propios principios directoriales; aquellos que se oponen a una actuación ampulosa o artificiosa. Este propósito fue, según relata el propio Calderón en entrevista con Andrea Jeftanovic, bastante difícil de ejecutar durante el proceso de ensayo, puesto que los actores tendían a declamar el texto o a imitar el habla campesina. Calderón buscaba una naturalidad vocal por parte de los intérpretes, que respetaran la prosodia del texto y que no sobreactuaran una emoción que solamente ya estaba mediada por la palabra dramatúrgica. A su vez, decidió no 'disfrazarlos' de campesinos, ya que era imposible que se vieran –desde la realidad de sus cuerpos– como agentes orgánicos del campesinado chileno:

> Porque la ropa del campesino, por lo general, son ropas ajadas como viejas, que nunca funciona porque es siempre como una caricatura, y además es innecesaria. Porque uno como espectador tolera cierto nivel de eso. Entonces ves a una señora como Sonia Mena, vestida de mujer campesina, con ropa pobre, con sus manos perfectas y su manicure. La apuesta es que se puede ser mucho más campesino si uno trabaja con lo que el público pueda proyectar, en realidad son claves súper comunes del teatro contemporáneo. Entonces había que enfatizar el debate político y porque también debía hacerse cargo del lugar, vestirlos como si fueran parlamentarios, con ciertos toques, pero al mismo tiempo que se explicitara que estábamos en el mundo campesino, por eso la presencia de las sillas de paja y las ojotas (en Jeftanovic, 2015: 95).

Nuevamente, Calderón opta por la simpleza escenográfica. Unas simples ojotas y unos fardos de paja son suficientes para traer el imaginario del campesinado chileno frente a los espectadores. Además, el vestuario del elenco –ataviados todos con sobrios trajes formales de dos piezas– produce un contrapunto interesantísimo con estos otros dos elementos; puesto que el atuendo de oficinista se cuadra con la estética formal que el salón del hemiciclo representa, pero se yuxtapone a las ojotas y los fardos, procurando una sugestiva contradicción. Estas decisiones, fueron –en un principio– bastante polémicas para el elenco; quienes no entendían el sentido de 'no hablar como los campesinos' o 'vestirse como tal'. El elenco terminó por aceptar las indicaciones de Calderón de no trabajar desde un mimetis-

9 [Trad.]: "La performance de *site-specific* puede ser especialmente poderoso como vehículo para recordar y formar una comunidad por al menos dos razones. En primer lugar, la ubicación puede funcionar como un potente disparador mnemotécnico, ayudando a evocar tiempos pasados específicos relacionados con el lugar y el momento de la ejecución, y facilitando una negociación entre el significado de esos momentos"

10 El teatro metateatral –desde una perspectiva clásica– ha sido entendido como un desdoblamiento de la ficción dramática en dos niveles: el primero y más aparente, es aquel que está ocupado de la pieza misma, con sus diégesis, sus personajes, sus didascalias; el segundo, es aquel que articula y organiza una ficción contando con la existencia del primer nivel y trata de desbordarlo o –mejor aún– explotarlos para ofrecer más posibilidades de que su mensaje llegue al espectador (Villarino, 2006: 909). Empero, la conceptualización del término en la que el presente artículo se inscribe, se encuentra más cercana a los postulados de Tobin Nellhaus (2010), quien considera que para entender o explicar la metateatralidad se requiere un análisis ontológico de la performance teatral y una examinación histórica de las conexiones entre cambios y estructuras sociales, y entre cambios y estructuras de las estrategias performativas. Para Nellhauss, la performance teatral –tal como ocurre en *Los que van quedando en el camino* de Calderón– hace mella de la estructura social ontológica; pues –al igual que esta– puede ser entendida simultáneamente desde su condición material, sociológica y significativa; y circunscribirse por medio de las acciones de agentes individuales o agentes grupales, un performer –cuerpo avejentado y en resistencia del actor– o compañías escénicas correspondientemente –el elenco original del montaje del 69. Cada uno de estos agentes puede prodigar de una capacidad autorreflexiva; en la que el lenguaje es el sistema más obvio de signos, pero está lejos de ser el único.

mo campesino, solo cuando el actor Mario Lorca les recordó que fue el propio Víctor Jara, quien –pese a sus ancestros campesinos– al dirigirlos en los 60, en el ITUC-DETUCH, les indicaba que no debían emular el habla campesina porque ellos eran –a final de cuentas– actores urbanos (Hurtado, 2015: 31).

La carga de 'lo real' se hace patente –consecuentemente– tanto en el espacio resignificado como en el cuerpo de los actores, que no busca ser 'adornado' o 'maquillado'; Calderón precisamente se interesa en invitar a los actores del elenco original, pues ellos son la memoria viviente de aquel pasado olvidado que quiere representarse. Es más, varios de ellos también participaron del montaje de 1972, que no prosperó por el Golpe Militar al año siguiente. Por ello, la actuación se cifra desde la ontología de los cuerpos, 'lo real' está determinado por la corporeidad material del actor, quien –en este montaje– se vuelve más importante que el personaje que representa. A razón de esto, Hurtado (2015) señala que: "el espectador se convierte en testigo no solo de la derrota de los campesinos sino del fracaso de los intentos de los actores de construir la acción del texto de Aguirre, violentando la ética de esta generación de ser fieles y dotados intérpretes o servidores del texto del autor" (13). Para Calderón, este proceso de dirección –desde la actuación– fue fácil y difícil con este gran elenco; porque –por una parte– ellos podían pararse con un gran peso y propiedad sobre el escenario, pero –por otra– a veces caían repetidamente en 'formas interpretativas adquiridas con los años' que hubo que –en palabras del autor– 'ir desimplificando' (en Jeftanovic, 2015: 97). Pese a esto, los actores acogieron las indicaciones de Calderón y todos ellos –una vez terminada la temporada– le hicieron saber, al ver el video de la grabación de la obra, que lograron entender a la perfección aquello que él estaba buscando, que era –en resumidas cuentas– el 'borronear' pero sin hacer desaparecer la caricatura del personaje campesino, para hacer emerger y dar protagonismo a las propias figuras de ellos como actores.

Calderón plantea –por ende– un choque metateatral de dos estilos actorales distintos, que pueden verse en escena al unísono. Durante cada función, es posible ver a los intérpretes debatiéndose entre un primer impulso –natural– de respetar la propuesta original acorde a las instrucciones de la dupla Guzmán/Aguirre; y el seguimiento de la propuesta de su nuevo director. Hurtado (2015) rescata que:

> Cabe aún preguntarse cómo construye Calderón sentido y metateatralidad desde este choque entre Stanislavski (activo en los actores) y la deriva contemporánea de Brecht (su propia propuesta direccional) al trabajar los repliegues de la triple memoria traumática 1934/1969/2010 en *Los que van quedando en el camino*. El director postula [...] una doble memoria deseada por estos actores era la del actor respecto a su oficio y, con ella, la de cumplir, junto a la dramaturga y al director, la función ancestral del artista de ser el animador de la memoria de su tribu. ¿Es esta memoria de la tribu, o memoria ciudadana, la de la matanza de Ránquil, las de la Dictadura, y/o la tragedia ontológica de lo humano? (20-21).

Frente a esta última pregunta, la respuesta es clara. Calderón condensa en la interpretación sujeta al cuerpo de estos viejos actores, diversas memorias que conviven al mismo tiempo. En términos de Hornby (1986), aquí se está en presencia de aquel tipo de *metateatralidad* que hace *referencia a la literatura y a la vida real*, y que puede obrar a través de la *cita*, la *alegoría*, la *parodia* y la *adaptación*; inscribiéndose la versión de Calderón desde el plano de la cita, puesto que sus decisiones directoriales citan y dialogan las que antes tomara Guzmán en 1969. En consecuencia, acorde a la propuesta metadiegética de Hornby, en el remontaje propuesto por Calderón: "when literary/scenic citation within the play moves toward literary/scenic criticism is also moves toward the play as self-reference. The audience cannot help but apply the same standards that are being propounded against the play itself" (92)[11]. Es justamente, esta condición metateatral, la que atravesaría la presente propuesta –y toda la obra de Calderón– para construir una ontología escénica de los afectos –y efectos– en sus nexos con 'lo real'; en este caso sobre cuerpos que batallan por resistir.

.

11 [Trad.]: "cuando la cita literaria/escénica dentro de la obra se mueve hacia la crítica literaria/escénica también se mueve hacia la obra como autorreferencia. La audiencia no puede evitar aplicar los mismos estándares que se proponen contra la obra en sí"

DE AFECTOS Y CUERPOS CON MEMORIA… QUE VAN QUEDANDO EN EL CAMINO

En la versión del 2010 de *Los que van quedando en el camino* se evidencia el trauma de la pérdida de 'Los buenos días'; pero estos no se refieren al movimiento campesino del 30, sino a los tiempos de la Unidad Popular. La derrota de los campesinos de Ránquil se presenta desde múltiples frentes; y son los espectadores quienes terminan de cerrar el acto significante con la determinada batalla que quieren considerar perdida[12]. Sobre escena vemos cuerpos viejos que se resisten y luchan por las casi dos horas que dura el espectáculo; se resisten al paso de los años, al olvido y al cansancio. A este respecto, según Peggy Phelan (1997): "The enactment of invocation and disappearance undertaken by perfomance and theatre is precisely the drama of corporeality itself. At once a consolidated fleshy form and an eroding, decomposing formlessness, the body beckons us and resists our attempts to remake it" (4)[13]. Los cuerpos de los intérpretes se debaten constantemente entre la presencia y la ausencia, en un flujo entre 'el aquí y el ahora'; volviéndose referentes semióticos o –como arguye Fischer-Lichte (2014)– *corporalidades fenoménicas*.

Pero esta resistencia, no es fortuita ni exagerada; y no está solo determinada por la edad de los intérpretes (varios cercanos a los ochenta años), sino también por sus limitaciones físicas propias de su edad, como Calderón cuenta:

> Mario Montilles me dijo 'la memoria me falla' y Sergio Madrid me dijo 'el tanque lo podríamos tapar', pero yo dije 'no, el público crea la ficción, ustedes no tienen porque mentir', yo pensaba es mejor evidenciarlo y aceptaron. Al principio no entendieron mucho, a Mario le daba vergüenza, pero no se iba a aprender el texto, si ni siquiera se aprendía lo que tenía que hablar, por eso le poníamos un apuntador donde hablaba y soplaba. El público entiende perfectamente lo que es el teatro, entiende que es una ficción, acepta todo eso, es parte de la historia de la obra. Yo quería que los actores se vieran dignos, que no se vieran tratando de ser jóvenes, quería que se vieran sus cuerpos viejos, sus problemas de memoria, que todo eso fuera parte de la obra (en Jeftanovic, 2015: 97).

Durante todo el montaje vemos a los actores resistirse al cansancio físico, haciendo una muestra incólume de su oficio; pese a las respiraciones entrecortadas por el agotamiento, a la debilidad muscular, o a los lentos desplazamientos. De hecho, Montilles personifica a Juanucho –el niño– que le pide a su mama Lorenza que le cuenta la historia de sus padres, ambos asesinados en la matanza de Ránquil. Su batalla es contra el olvido, contra ser olvidado; tal como Aguirre luchaba para que la Historia de las matanzas de los campesinos –del 34 y del 69– no fueran olvidadas ni enterradas por el Oficialismo, puesto que exiguos son los libros de Historia que mencionan estos hechos. Lo importante –en razón a lo ya dicho– no es si Montilles no podía recodar sus textos; lo vital era verlo a él –con sus problemas de memoria a cuestas– leer en escena sus parlamentos, siempre asistido por una persona para poder desplazarse, siempre indicándole sus textos y ayudado por microfonía. Es, en ese momento, en donde el cuerpo enseña las huellas de su memoria, aunque irónicamente esto suceda en la incapacidad de recordar.

Pese a que en un comienzo se dé cuenta que la Historia no ha avanzado en lo absoluto, cuando los actores corean que aquellas cosas que ocurrieron en el pasado son 'igual que hoy'. Aquel 'hoy' se contrapone con los cuerpos gastados de los intérpretes, que sí han cambiado –y bastante. Así, para Gutiérrez (2012): "La pieza de Calderón ofrece una mirada múltiple, fragmenta la experiencia presente para hacerse cargo de muchas temporalidades […], sincretismo agotador y a veces desolado" (261). El pasado –por tanto– se vuelve presente en la performance de estos cuerpos maltrechos y solo a través de ellos puede ser aprehendido, como menciona Rebecca Schneider (2011): "If the past is never over, or never completed, 'remains' might be understood not solely as object or document material, but also as the immaterial labor of bodies engaged in and with that incomplete past: bodies striking poses, making gestures, voicing calls, reading words, singing songs, or standing witness" (33)[14]. Si alguna vez ha existido un espacio real entre la memoria y la Historia, este se encuentra en la transitoriedad y porosidad de los cuerpos: "The resiliently irruptive rub and call of live bodies […] insist that physical acts are a means for knowing, bodies are sites for transmission even if, simultaneously, they are also manipulants of error and forgetting" (38)[15]. Es en las huellas visibles del cuerpo, donde se consigna y puede leerse la Historia; y es, en la resignificación de estos cuerpos olvidados que puede re–escribirse la misma, como logra la propuesta de dirección de Calderón.

Los cuerpos de Mario Montilles, Diana Sanz, Sergio Madrid, Mario Lorca, y los demás actores del elenco se construyen como corporalidades fenoménicas, que la dirección intenta poner en contra de la memoria del olvido. En el montaje, para Calderón: "Su idea es concederle al cuerpo una posición de prevalencia paradigmática equivalente a la que tiene el texto, en lugar de subsumirlo al paradigma textual" (Fischer-Lichte, 2014: 184). Los cuerpos del elenco original generan una textualidad interna, que no solo pretende: "desviar la atención una y otra vez hacia el cuerpo fenoménico del actor, sino fijarlo en él, [así] la dramaturgia le brinda la oportunidad a la percepción de saltar al personaje de vez en cuando, con mayor o menor frecuencia dependiendo de la situación y de la realización escénica" (181). Es, a través del desgaste de estos cuerpos, que Calderón logra un doble ejercicio en el espectador: en el plano del raciocinio y en la dimensión de los afectos. Sus cuerpos gastados naturalmente por el paso del tiempo encarnan las subjetividades de la Historia, aquella emocionalidad que traspasa las cargas simbólicas del edificio institucional en donde se encuentran, y que pliega de cargas afectivas al espectador.

12 Es interesante rescatar el hecho que, una de las funciones de *Los que van quedando en el camino* tuvo que ser suspendida por la Segunda Vuelta Electoral Presidencial del año 2010, en donde ganaría Sebastián Piñera (candidato de la coalición conservadora de Derecha) para su primera Presidencia. La función posterior a este hecho, cobró un especial significado; sobre todo cuando –al inicio de la obra– los campesinos responden que nada ha cambiado para ellos en la actualidad, que 'todo sigue igual' y que se repiten las mismas injusticias.

13 [Trad.]: "La promulgación de la invocación y la desaparición llevada a cabo por la performance y el teatro es precisamente el drama de la corporeidad misma. A la vez, una forma carnosa consolidada y una amorfa descompuesta que se erosiona, el cuerpo nos llama y resiste nuestros intentos de rehacerlo"

14 Trad.]: "Si el pasado nunca termina, o nunca se completa, los 'restos' podría entenderse no solo como material de objetos o documentos, sino también como el trabajo inmaterial de cuerpos comprometidos en y con ese pasado incompleto: cuerpos en poses de huelga, haciendo gestos, expresando llamadas, leyendo palabras, cantando canciones, o testificando de pie"

15 [Trad.]: "El roce y el llamado elásticamente disruptivo de los cuerpos vivos […] insisten en que los actos físicos son un medio para conocer, los cuerpos son sitios de transmisión aunque, simultáneamente, también sean manipuladores del error y el olvido"

REFERENCIAS

Fischer-Lichte, E. (2014). *Estética de lo performativo.* Madrid: Abada Editores.

Harvie, J. (2005). *Staging the UK.* Manchester: Manchester University Press.

Hornby, R. (1986). *Drama, metadrama and perception.* London: Bucknell University Press.

Hurtado, M. de la. (2015). Imponiendo derrotas a triunfos del pasado: Corporizaciones de la memoria y el olvido en *Los que van quedando en el camino* de Guillermo Calderón 2010. *Latin American Theatre Review* 48 (2): 7-33.

González, D. (2013). Guillermo Calderón, el dramaturgo de la memoria. *Revista PAT* (56): 10-13. Recuperado de: http://www.revistapat.cl/numeros/PAT56/

Gutiérrez, P. (2012). Nota sobre *Los que van quedando en el camino* de Isidora Aguirre y su montaje del 2010. *Anales de Literatura Chilena* (17): 257-268.

Jeftanovic, A. (2015). La emoción política en *Los que van quedando en el camino* de Isidora Aguirre, dirigida por Guillermo Calderón para Santiago a Mil 2010. Entrevista a Guillermo Calderón. En: Jeftanovic, A.; Gutiérrez, P. (eds.). *Archivo Isidora Aguirre. Composición de una memoria*. Santiago: Ediciones El Clan, 92-99.

Kaye, N. (2000). *Site-specific Art. Performance, place and documentation.* London: Routledge.

Nellhaus, T. (2010). *Theatre, communicatin, critical realism.* New York: Palgrave MacMillan.

Moffat, A.; Torres, J. (2011, 23 de julio). *Neva,* de Guillermo Calderón, video de *Escuela de Espectadores.* Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=FNM_AKZcQno

Pavise, P. (2011). Teatro en función de escenarios reales. En: *Diccionario del teatro. Dramaturgia, estética, semiología.* Buenos Aires: Paidós, 453.

Pearson, M. (2010). *Site-Specific Performance.* London: Palgrave Macmillan.

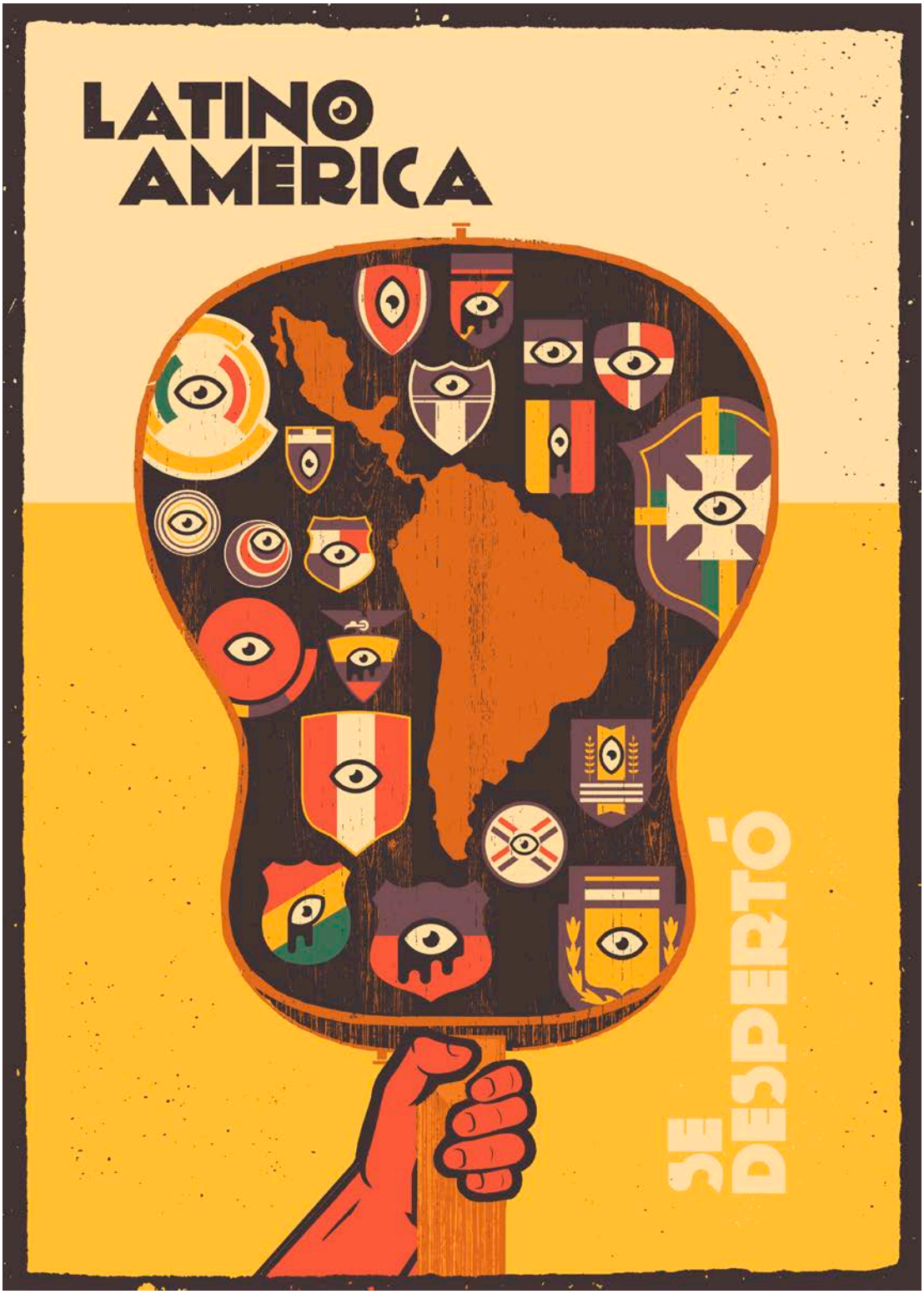
Phelan, P. (1997). *Mourning Sex: Performing Public Memories.* London: Routledge.

Schneider, R. (2011). *Performing remains. Art and war in times of theatrical reenactment.* New York: Routledge.

Villlarino, M. (2006). La metateatralidad en entremeses de Cervantes y su escritura. En: *Actas Plenarias Congreso "El Quijote en Buenos Aires"*. Madrid: Centro Virtual Cervantes, 909-914.

DOI
ISSN 0719-630X

Titulo:
Levantamiento Latinoamericano



Técnica mixta, tira líneas sobre papel y entintado y texturas digitales
"Vectores", "Tiralíneas", "colores planos"
Medidas 2048 x 3987 px en original

Panambí n.9 Valparaíso DIC. 2019 DOI
ISSN 0719-630X

Entre la modernidad y la preservación de la memoria: las ilustraciones del artista catalán Francisco Fortuny (1864-1942) en las revistas de Buenos Aires[1]

Irene Gras Valero
Universitat de Barcelona
igrasv@ub.edu

Artículo bajo licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)
ENVIADO: 2019-07-10
ACEPTADO: 2019-11-20

RESUMEN
El presente artículo se centra en la producción gráfica del artista catalán Francisco Fortuny Masagué, dentro del ámbito de los magazines y semanarios ilustrados de Buenos Aires de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Fortuny emigró a Argentina en 1887 y terminó residiendo en dicho país hasta su muerte A nivel iconográfico constataremos como Fortuny recrea, por una parte, un imaginario urbano y social vinculado a la modernidad de una metrópoli en pleno desarrollo. Y por otra, como participa en la elaboración de imágenes didácticas que conectan con el pasado histórico y aspiran a impulsar el nacionalismo.

PALABRAS CLAVES
Francisco Fortuny Masagué, ilustración gráfica, imaginarios visuales, Argentina, revistas.

RESUMO
O presente artigo centraliza-se na produção gráfica do artista catalão Francisco Fortuny Masagué, no âmbito das revistas e jornais semanais ilustrados de Buenos Aires do princípio do século XX. Fortuny emigrou para Argentina em 1987, e acabou residindo naquele país até a sua morte. Em um nível iconográfico, iremos constatar como Fortuny recria, por uma parte um imaginário urbano e social vinculado a modernidade de uma metrópole em pleno desenvolvimento. E por outra, como participa na elaboração de imagens didáticas que se conectam com o passado histórico e aspiram impulsionar o nacionalismo.

PALAVRAS-CHAVE
Francisco Fortuny Masagué, ilustração gráfica, imaginário, Argentina, revistas

ABSTRACT
This paper focuses on the graphic production that the Catalan artist Francisco Fortuny Masagué developed for early 20th century magazines of Buenos Aires. Fortuny migrated to Argentina in 1887 and lived there up to his death. On an iconographic level, we will show that Fortuny pictured, on one hand, an urban and social imaginary related to the modernity of a developing metropolis. On the other hand, he took part in the making of didactic images connecting with the historical past and aspiring to foster nationalist ideologies.

KEYWORDS
Francisco Fortuny Masagué, graphic illustration, visual imaginaries, Argentina, magazines.

1 Este artículo recoge resultados del proyecto de investigación financiado *Entre ciudades: Paisajes culturales, escenas e identidades* (1888-1929) (HAR2016-78745-P).

INTRODUCCIÓN

Francisco Fortuny Masagué (Tarragona, 1864 - Buenos Aires, 1942) fue en verdad un artista multifacético y prolífico, que además desarrolló su trayectoria profesional en Buenos Aires, lejos pues de su país natal. Este hecho no comportaba ninguna novedad. El fenómeno de la inmigración argentina, impulsado por los gobiernos liberales, resultó especialmente notable entre los años 1880 y 1930 (Garabedian, 2012: 159-163). Además de abundante mano de obra, también llegaron a las costas del Río de la Plata numerosos artistas, literatos e intelectuales, procedentes principalmente de Italia y de España (Gutiérrez, 1997: 113). A propósito del ámbito de la ilustración, según relata uno de los cronistas de la revista *Papel y Tinta*, revista en la cual colaboró el propio Fortuny: "Los dibujantes españoles son legión hoy en Buenos Aires, y es necesario consignar en su elogio que la febril vida comercial de esta metrópoli no es el medio más apropiado para estos mágicos del lápiz" (*Papel y Tinta*, 1908: 3). Y en esa legión destacaron varios nombres: además del propio Fortuny, el de Mayol, Cao, Villalobos y Vaamonte, los cuales hicieron gala de un caricaturismo sarcástico y crítico. Cabe añadir que la mayoría de ellos compaginaron su labor ilustradora con la pintura (Fernández-García, 1997: 64). De ahí, como decíamos, el carácter polifacético de Fortuny. Durante su etapa porteña, éste se consagró a la creación de imágenes artísticas relacionadas con la historia y el carácter nacional argentinos, pintado escenas relevantes del pasado patrio como encargos públicos y privados e ilustrando a su vez libros pedagógicos de historia, como los de Mariano A. Pelliza o Alfredo B. Grosso.[2] Sin embargo, en el presente artículo únicamente nos centraremos en su trayectoria como dibujante de revistas, dada su extensa y notable producción en publicaciones como: *El Sud-Americano, Buenos Aires, Caras y caretas, Pulgarcito, PBT, La Vida moderna, Papel y tinta, Plus Ultra, Iris, Billiken, Fray Mocho, Vida Porteña, Catalunya al Plata, El Gladiador, Cascabel o Mundo argentino.*[3] Cabe añadir que buena parte de éstas recogen el legado dejado por la prensa satírico-burlesca de mediados del siglo XIX, caracterizada por el uso de la caricatura y de una retórica mordaz de ánimos combativos (Ojeda, Moya y Sujatovich, 2018: 434; Román, 2010: 18-21). A raíz de ello Fortuny obtuvo un gran reconocimiento, hasta el punto de ser considerado "el decano de los ilustradores de la Argentina" (*La Nación*, 1964). "A él acuden (...) los directores de revistas y obras literarias en busca de la alegoría, de la nota de actualidad, que traza Fortuny con tanta verdad como intención, con tanta precisión como rapidez" (Otaegui, 1897: 14).

2 Sobre este tema véase: Rodríguez-Samaniego, C., Ilustrar la historia nacional: el dibujante Francisco Fortuny (1864-1934) y los libros escolares en la Argentina del Centenario (artículo pendiente de publicación).

3 Dejaremos aquí también de lado su colaboración en numerosos periódicos, tales como *La prensa, La Nación, La razón, La época, El Diario español, El Correo de Galicia, La Tarde o El Correo Español*, buena parte de ellos pertenecientes a la prensa inmigrante española publicada en la Argentina (Rodríguez, 1928: 10).

BREVES APUNTES BIOGRÁFICOS

El joven Fortuny llegó a Buenos Aires un 24 de diciembre de 1887, a bordo del barco Pelayo.[4] En su tierra natal, Cataluña, ya hacía un par de años que ejercía como ilustrador de revistas: en *La Ilustració Catalana* (1880-1894) y en *La Ilustración. Revista hispano-americana* (1880-1890).[5] En ambas abordó temas diversos: el paisaje, obras de carácter costumbrista y social, la historia… Todas las ilustraciones llevan su firma –F. Fortuny Maseguer[6]–, y algunas vienen acompañadas de un breve descriptivo que incorpora una valoración de su estilo.[7] En una de ellas, por ejemplo, se afirma que "La composició está ben disposada y revela en son autor un talent no comú, que li portará, sens dubte, un brillant pervenir" (Nostres grabats…1886: 386).[8]

Hijo de Pere Fortuny i de Antònia Masagué, Francisco Fortuny nació en la Pobla de Montornès (Tarragona) un dos de enero de 1864 (*Libro de bautismos de la Pobla de Montornès*, 1872-1866: 166).[9] Con tan sólo con ocho años sin embargo se trasladó a Barcelona, debido a su delicada situación familiar (*La Nación*, 1964). En 1879 ya pudo iniciar su formación artística en la escuela de la Lonja de Barcelona —hecho que no recoge ninguna de sus biografías[10]— donde cursaría Estudios de Artes Aplicadas hasta el año 1881, y Estudios Superiores de pintura, escultura y grabado hasta 1883 (*Libro de Matrícula*…). Estos datos nos permiten constatar que Fortuny iniciaría su aprendizaje con una finalidad más bien práctica, de carácter artesanal, para luego acabar formándose en las bellas artes –proceso, por otro lado, común en muchos artistas- hecho que repercutiría en su trayectoria artística. Además de matricularse en asignaturas como Paisaje, Perspectiva, Anatomía o Dibujo del antiguo, Fortuny también recibiría clases de Copia de Estampa, hecho que le beneficiaría en su trabajo como diseñador de patrones en una fábrica de tejidos del barrio de Sants.

El 1885 tenemos constancia de que participa con dos óleos en la *Primera Exposición de acuarelas, dibujos, pinturas al óleo y escultura*, celebrada por el Centro de Acuarelistas de Barcelona en el Museo Martorell (*Catálogo General ilustrado*, 1885). Y entre 1886 y 1888, como decíamos, ejerce como ilustrador de diversas revistas catalanas, una de ellas, *la Ilustración*, de carácter "hispano-americano". ¿Puede que este hecho le reportará contactos adecuados que le facilitaran su traslado a Buenos Aires? ¿tenía pensado, desde un principio, quedarse en la capital argentina hasta el final de sus días? ¿cuáles fueron exactamente los motivos que lo impulsaron a emigrar hasta allí, más allá de la demanda de artistas y mano de obra? Nos resulta imposible, por el momento, dar respuesta a todas estas cuestiones, sin embargo, consideramos importante por lo menos plantearlas…

En Argentina Fortuny supo integrarse muy bien en el ambiente cultural de la época. Además de dedicarse al ámbito de la ilustración gráfica (tanto en lo que concierne a las revistas, como a los libros escolares), también recibió encargos de carácter pictórico, donde cultivó especialmente el género retratístico y los temas de historia.[11] Por otra parte, el artista participó en diversos certámenes artísticos a lo largo de su trayectoria, como por ejemplo en la Tercera Exposición del Ateneo, celebrada el 20 de octubre de 1895, donde se exhibieron varios de sus óleos. O en la Exposición de Bellas Artes y Artes Aplicadas de la Colmena Artística, organizada en 1897.[12] Laura Malosetti consigna estos hechos y sitúa a Fortuny entre *Los primeros modernos* (2002: 377).

4 Base de datos del CEMLA.

5 A partir de ahora, al hacer mención por primera vez de una revista, se especificarán, entre paréntesis, el primer año y el último de su publicación. Ello no implica que Fortuny colaborase en dicha revista durante todo ese periodo; normalmente lo hacía durante alguna etapa, más o menos larga, dependiendo de cada caso.

6 Pese a que en el Libro de bautismos de la Pobla de Montornès (véase a continuación) aparece como segundo apellido "Masagué", en ambas revistas Fortuny firma "F. Fortuny Maseguer".

7 Fortuny continuó colaborando en La Ilustración Catalana estando ya en Argentina

8 "La composición está bien dispuesta y revela en su autor un talento no común, que lo conducirá sin duda a un brillante futuro" (traducción propia).

9 El hallazgo de estos datos ha permitido desmentir la fecha de nacimiento que apuntaban las biografías relativas a Fortuny: 1865. Vid: Fernández-García, 1997: 241; *La Nación*, 1964; Francisco Fortuny, 2004.; Gesualdo et al., 1969; Huguet, 1956: 22; Páez de la Torre, 2017 o Rodríguez, 1928: 9.

10 La mayor parte de sus biógrafos omiten, como hemos señalado, los estudios cursados en Barcelona, y únicamente hacen referencia, de manera errónea, a la formación artística recibida por Fortuny en la Real Academia de San Fernando de Madrid.

11 Sobre este último genero hablaremos en profundidad más adelante.

12 Cabe añadir que Fortuny ejecutaría una representación del certamen, que sería publicada en la portada del n. 115 de la *Revue Illustree du Rio de la Plata* (reproducida en Malosetti, 2002: s/p.).

VISIONES DE LA METRÓPOLI, IMÁGENES DE LA MODERNIDAD

A su llegada a Buenos Aires, Fortuny se topó con una situación difícil: una ciudad en desarrollo, pero con numerosos conflictos internos. Eran "los tiempos de los pasmosos negocios de especulación desenfrenada, de la intensísima lucha política que desembocará en las sangrientas jornadas de julio de 1890 (…) los tiempos de los dolores del crecimiento, súbito y desmesurado, de un país nuevo" (Huguet, 1956: 22). Sin embargo rápidamente obtendría un empleo en los talleres gráficos de "La Prensa" y en la Compañía Sudamericana de Billetes de Banco. Ésta última, además de dedicarse a la impresión de billetes, sellos postales, etc, también producía obras de carácter literario, científico e histórico (vid: Matassi, 2018)[13], como por ejemplo la revista *El Sud-Americano* (1888-1891), en la cual Fortuny participó como ilustrador entre 1889 y 1891.

Éste sin duda, constituye uno de los periódicos culturales más ilustrados de la prensa argentina del siglo XIX. Con un estilo similar al plasmado en las publicaciones catalanas, pero con una producción mucho más amplia, el artista reprodujo edificios públicos y privados, infraestructuras, paisajes, retratos de personalidades, episodios históricos, escenas costumbristas… a la par que ilustraba noticias de sucesos e incluso novelas por fascículos.[14] Sus dibujos, pues, pasaron de estar desvinculados del texto a integrarse en composiciones literarias específicas, hecho que se repetiría en numerosas revistas. Sin embargo sería en *El Sud-Americano* donde Fortuny participaría de una verdadera "narrativa del progreso", dadas las preferencias iconográficas de la revista: "representaciones de vistas rurales y urbanas, edificios destacados, lugares en su mayoría argentinos o americanos y algunos pocos del resto del mundo, muchas muestran un contexto en construcción, de edificios monumentales, ferrocarriles y urbanizaciones, pero con sus espacios agrícolas pujantes y productivos, básicos sostenes de la riqueza material" (Szir, 2017). Lo mismo sucedería en una de las más destacadas revistas de Buenos Aires de la primera mitad del siglo XX: *Caras y Caretas* (1898-1939). Ésta se convirtió en el primer periódico ilustrado que conseguiría llegar al público masivamente en muy poco tiempo, instituyendo unas nuevas pautas de comunicación visual.[15] Ambas publicaciones se nutren de noticias de actualidad y muestran, a través de la configuración de un imaginario urbano,[16] el progreso material de la nueva metrópoli, hasta el punto de ayudarnos a "historiar" dichas transformaciones.[17]

Fortuny participa en la elaboración de dicho imaginario, representando, por ejemplo, las vistas de Puerto Madero, a raíz de la inauguración de su dársena sur el 28 de enero de 1889.[18]

También tiene algunas ilustraciones que nos muestran la modernidad tecnológica que suponía el ferrocarril como medio de locomoción.[19] En las páginas de un ejemplar de *El Sud-Americano* de 1889, por ejemplo, podemos observar el paso del tren y diversas de las instalaciones ferroviarias,[20] para conmemorar el aniversario de la inauguración del ferrocarril en Buenos Aires el 30 de agosto de 1857. La misma revista, sin embargo, también nos ofrece la vista de un suceso de actualidad que supone la otra cara del progreso: un accidente de tren producido en la línea ferroviaria que conecta Buenos Aires con Rosario.[21] La estética realista y minuciosa, casi fotográfica, que había empleado Fortuny en ambos casos, contrasta con la ilustración reproducida a modo de caricatura en *Caras y Caretas* el 1901. Bajo el título "La locomoción en el siglo XX", el artista nos muestra una especie de carrera donde participan, además del tren, el tranvía, la bicicleta y el coche…tomando la delantera a los antiguos y desfasados carruajes (Fig. 1).

Otras imágenes, a modo de noticias de actualidad, nos permiten constatar los problemas que sufría la metrópoli a raíz de accidentes, incendios, o de catástrofes naturales, como las grandes inundaciones que anegaban las calles.[22] En otra caricatura publicada en *Caras y Caretas* el 1900, Fortuny hace un compendio de ellas bajo el título "Las pestes del año". Situada en el centro de la composición, la muerte armada con su tradicional hoz va sembrando por doquier varios infortunios: "insolaciones", "pestes", "inundaciones" y "la revolución", representadas en una especie de viñetas laterales.[23]

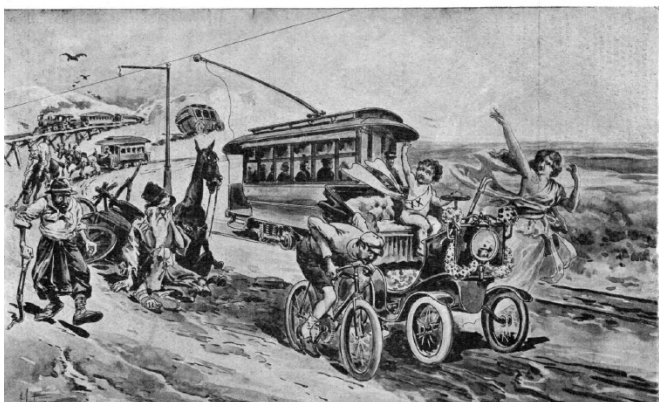


Fig. 1 / Francisco Fortuny (5 de enero -1901). *La locomoción en el siglo XX*. Ilustración de Caras y Caretas, n. 118, 43.

Por otro lado, a la hora de configurar este escenario de modernidad a modo de paisaje visual, el artista también reproduce minuciosamente instalaciones y edificios de carácter público y privado, especialmente desde las páginas de la revista *El Sud-Americano*. Allí podemos observar, a modo de ejemplo, la representación de uno de los primeros parques de diversión de Buenos Aires, donde se jugaba a pelota y se celebraban conciertos: el Frontón Nacional[24] (vid: Cecchi , 2012: 46), o bien el suntuoso edificio, de reminiscencias francesas, perteneciente

13 Según consta en un aviso gráfico del mismo periódico, la Compañía publicitaba "Grabados sobre acero, cobre, zinc, madera, etc. Litografía, Imprenta, Encuadernación, Fábrica de Libros en Blanco, Fototipía, Estereotipía. Fundición de Tipos, Billetes de Banco, Títulos de renta, Retratos, Cheques" (SZIR, 2014: 90).

14 Según se detallaba en los epígrafes de la propia revista, las imágenes estaban tomadas " del natural" por sus enviados.

15 "Integró, por medio del uso de las imágenes, la actualidad y la publicidad ilustradas, la espectacularización de la vida cotidiana, pero también desarrolló todo tipo de géneros textuales" (Szir, 2010: 473).

16 Sobre el tema del imaginario urbano de Buenos Aires a principios del siglo XX, véase: Gutman y Reese, 1999.

17 Sobre el tema del desarrollo urbanístico de Buenos Aires, véase: Bonelli, 2017; Szir, 2010 y Gorelik, 2004.

18 Fortuny, F. (15 de febrero-1889), El Puerto Madero. Ilustración de *El Sud-Americano*, n. 14.

19 Sobre el tema, véase: Bonelli, 2017: 118-120.

20 Fortuny, F. (5 de septiembre- 1889). Ilustración de *El Sud-Americano*, n. 28.

21 Fortuny, F. (20 de marzo- 1889). Ilustración de *El Sud-Americano*, n. 17.

22 Veáse por ejemplo: Fortuny, F. (5 de febrero -1889). El último temporal. Ilustración de *El Sud-Americano*, n. 14.

23 Fortuny, F. (5 de mayo -1900). Ilustración de *Caras y Caretas*, n. 83, 18.

24 Fortuny, F. (5 de febrero -1889). Ilustración de *El Sud-Americano*, n. 14.

al político Torcuato de Alvear.[25] El edificio del Palacio del Gobierno de Argentina –actual Casa Rosada–, inaugurado en 1898 en la calle Balcarce 50, también adquiere importancia como telón de fondo de un acontecimiento histórico: la "Recepción del presidente de la República Oriental. Desfile de tropas frente al Palacio del Gobierno".

En última instancia, cabe tener en cuenta que este tipo de edificios y de instalaciones, registrados bajo el prisma de lo moderno "participan de una visualidad ligada a ciertos intereses institucionales e ideológicos compartidos con las obras de paisaje canónicas que, ya en el siglo XX, definirán la dupla de "paisaje-identidad nacional"" (Bonelli, 2017: 115). De hecho, la misma configuración urbanística de Buenos Aires tiene como modelo a referentes europeos, a fin de distinguirse del resto de ciudades latinoamericanas. Se trataba pues de acentuar su singularidad en la construcción visual de la identidad nacional, aunque esta última, como veremos, sea del todo compleja y heterogénea.

Cabe apuntar que esta "transculturalidad" reflejada a nivel urbanístico, también se manifiesta en el carácter de las propias revistas: buena parte de los magazines y semanarios de Buenos Aires de principios del siglo XX tenían como referencia la prensa ilustrada americana y europea.[26] Se trataba, en aras de la modernidad, de apropiarse de formas visuales y conceptuales foráneas, aunque ello significara confrontarse a la idea de lo local o nacional (Szir, 2017). Dicha transculturalidad en el ámbito gráfico, además, permite explicar el éxodo migratorio de dibujantes españoles y de otros países europeos, como el propio Fortuny (Fernández-García, 1997: 64) fenómeno que ya señalábamos al principio del artículo.

Por otra parte, para finalizar este apartado, hay que tener en cuenta que la modernidad a la que aspiraban dichas revistas no solamente se reflejaba en la configuración de un determinado imaginario urbano, como hemos visto, sino también en la elección de una estética visual, vinculada al *art nouveau* y al *art déco*, que les permitirá participar en las corrientes artísticas que se encontraban plenamente en boga (Fernández, López y Petris, 1999: 245)

LAS CONTRADICCIONES Y COMPLEJIDADES SOCIALES DEL PROGRESO

Dentro de este escenario urbano, Fortuny también representará a sus protagonistas, es decir, a los actores sociales. Y en este sentido, pondrá de manifiesto los contrastes de la sociedad argentina del momento. De hecho, buena parte de las revistas en las que el artista colaborará manifestarán este tipo de desigualdades, como es el caso del semanario *Fray Mocho* (1912-1929): "Las páginas de la revista dejan ver esta realidad de transición. Se ven los trajes y las fiestas de la aristocracia, las grandes tiendas, la política, pero también las criadas y los mozos en el parque, los niños que trabajan en las fábricas, los vagabundos, los obreros del suburbio" (Piñeiro y Sotolano, 2001: 271). Algunas de las imágenes descritas por Fortuny muestran así las actividades y pasatiempos de las clases acomodadas. Engalanadas con sus mejores trajes de corte europeo, las veremos celebrar los Carnavales por las calles de la ciudad,[27] consumir licores en cafés y restaurantes (fig. 2) o relajarse charlando en interiores suntuosos.[28]

Fig. 2 / Francisco Fortuny (30 de diciembre -1899). *Actualidad líquida*. Ilustración a color de Caras y Caretas, n. 65, 20.

Pero este tipo de escenas no serán las predominantes en la iconografía cultivada por el artista. Éste sobre todo dedicará su atención a las clases más desfavorecidas, especialmente a las pertenecientes al ámbito rural. Sin duda el proceso de desarrollo urbanístico no había hecho desaparecer aún de las calles las zonas más agrestes. Por tanto, junto a los espacios y edificios

25 Fortuny, F. (novembre-1889). Ilustración de *El Sud-Americano*, n. 33.

26 *Caras y Caretas*, por ejemplo, se vinculaba directamente a un modelo de revista americana surgido en 1895 (vid. Garabedian, 2009: 81; Ojeda y Moya, 2018: 427).

27 Fortuny, F. (11 de febrero -1899). Ilustración de *Caras y Caretas*, n. 19,15 o Fortuny, F. (23 de febrero -1907). Ilustración de PBT, n. 119.

28 Fortuny, F. (febrero -1890). Ilustración de *El Sud-Americano*, n. 39 o Fortuny, F. (21 de septiembre -1899). Ilustración de *Iris* n. 8.

representativos de la modernidad, se seguirán representado los suburbios, los márgenes rurales, e incluso, la pampa (Szir, 2010: 464). De este modo se aúnan la tradición, representada por lo popular, y el progreso o la novedad. Fortuny dará forma pues a escenas de carácter costumbrista, donde adquirirán protagonismo personajes pobres o humildes concentrados en sus quehaceres cotidianos. En las revistas PBT (1904-1918), *Fray Mocho, Caras y Caretas* o *Iris* (1899-1900) es donde encontramos una extensa proliferación de este tipo de imágenes, algunas de ellas a color. Podemos ver, por ejemplo, a trabajadores desayunando sobre las calles,[29] a un "Restaurant ambulante",[30] a un grupo de mujeres conversando delante de la verja de su casa (Fig. 3), a otras dos desplumando gallinas...[31]

Fig. 3 / Francisco Fortuny (21 de septiembre- 1899). *Comentarios de barrio.* Ilustración a color de Iris, n. 8.

Muchas de estas escenas son ilustraciones de narraciones costumbristas, tal como vemos en un buen número de ejemplares de la revista PBT entre los años 1904 y 1907. Y en la época fue elogiado por ello: "Fortuny había interpretado inteligentemente la emotividad del drama y hecho paisanos y potros como él sabe hacerlos sorprendiendo, viva, la realidad del documento campesino" (Maciel, 1917: 75).

Por otro lado, y en relación a esta misma temática, Fortuny nos ofrece un amplio repertorio de los llamados *Tipos y Paisajes*, como era habitual en la época en buena parte de Iberoamérica desde 1830. La influencia del Romanticismo en el impulso de los sentimientos nacionalistas resultó de vital importancia para el éxito de este género costumbrista. A su vez cabe destacar que la mayor parte del grabado colonial fue ejecutado por extranjeros residentes, los cuales mostraban "sin pretensiones estéticas, como parte de su oficio, con pupila tal vez un poco externa y distanciada, pero honesta y veraz", fragmentos de la vida colonial" (Rigol). Efectivamente, a lo largo de varios números de *Caras y Caretas*, entre 1900 y 1902, Fortuny ilustrará algunos de los *Tipos y Paisajes* de Godofredo Daireaux, que aparecieron publicados en forma de monográfico el 1901 por la editorial Prudent Hnos. y Moetze, y que también se encargó de representar.[32] Para entender el carácter de este tipo de iconografía, baste con citar al propio Daireaux cuando se dirige al lector en un apartado introductorio. Comparándose con un fotógrafo, explica que:

> "...apuntando con el aparato de mi memoria algunos de los tipos que había encontrado en los paisajes pampeanos que habité o recorrí, empecé a sacar vistas (...) Lo que pinté, lector, pertenecerá pronto al pasado, este pasado que tan ligero se nos va y desaparece de nuestra vista, borrándose como en una neblina. La mayor parte de mis recuerdos tienen ya veinte años, y más. ¡Cuántos cambios desde entonces! Por esto mismo, me apuré en juntarlos para poderlos comparar con el presente. Si solo ha tomado este librito, seducido por lo que le pareció contener de ameno, para pasar, entretenido, las largas horas de un viaje, mire, leyéndolo, de cuando en cuando, por la ventanilla del vagón, y verá que la Pampa, por monótona que parezca, no carece de atractivo" (Daireaux, 1901: 5-6).

Pese a ser un extranjero, como Fortuny, Daireaux pronto se enamoraría de la Pampa argentina, y diversas de sus obras literarias – como *Los dioses de la Pampa* (1902), *Fábulas argentinas* (1905) o *Costumbres criollas* (1915)- nos muestran un interés por preservar el folklore y las tradiciones rurales. Por ello, aparte de hablar del "criollo"- nombre con el que en Argentina y otros países se designaba a aquellos nacidos en el continente americano, que eran descendientes de europeos y que acabaron por conformar una élite cultivada propietaria de tierras y negocios- Daireaux también incidirá en la figura del "gaucho". Este término, que hasta finales del siglo XIX poseyó un tinte despectivo, al asimilarse a alguien tosco, ignorante y bruto, en realidad en sus inicios designaba a un habitante seminómada de las llanuras de Argentina y otras regiones, una especie de tipo rural o de peón montado a caballo, que principalmente cazaba ganado silvestre (vid: Rodríguez-Molas, 1982). Fortuny tiene varias ilustraciones dedicadas a la figura ecuestre del gaucho (fig. 4), la cual además adquiriría importancia por su vinculación con el nacionalismo, dada su participación en las guerras por la independencia.

29 Fortuny, F. (26 de enero -1901). El almuerzo de los empedradores. Ilustración de *Caras y Caretas*, n. 121, 40.

30 Fortuny, F. (20 de abril -1901). Ilustración de *Caras y Caretas*, n. 133, 39.

31 Fortuny, F. (31 de agosto -1899). Escenas domésticas. Ilustración de *Iris*, n. 5.

32 Fortuny se encaró de ilustrar la Primera y la Segunda Serie. Cabe añadir que las ilustraciones de *Caras y Caretas* y las del citado monográfico difieren, pese a tratarse del mismo contenido narrativo.

TIPOS Y PAISAJES

El parejero

En el patio de la pulpería, atado á una estaca cortita, el hocico hundido en la trompeta, cubierto con una funda de arpillera que lo protege mal que mal del sol, durante el día, y de la helada durante la noche, la cabeza agachada, dormita el parejero, dando el comianto de su persona la idea de un aburrimiento profundo.

Estirándose, bostezando, sale de su cuarto el compositor con pereza, trae la ración del parejero.

Este es el hijo mimado de la casa; y lo mismo que ama le leche en casa rica, el compositor que lo cuida, no de, por supuesto, de atribuirse también su parte de privilegios.

El caballo no es ningún animal de condiciones extraordinarias; pero pertenece á Fulánez, el pulpero, y sirve de cebo para organizar carreras en la casa y fomentar reuniones.

«Es mi socio», dice Fulánez con una guiñada; y como gana ó pierde la carrera, según queda arreglado de antemano con el compositor, éste ya pasa de socio y fácilmente se comprende que nadie le va á mezquinar un atado de cigarrillos, de los buenos, ó un vaso de vino.

Es cierto que también tiene que varear el parejero á horas fijas, especialmente en la madrugada, y con tino. Componer un parejero es oficio de haragán, pero de haragán que entienda el oficio.

Para Fulánez el parejero es una regular fuente de beneficios, y sabe que de cualquier modo, todo el dinero

se vienen» y el alma en suspenso, todo el cu dido por un movimiento cadenciosamente l nal, como si estuviera montado en su caballo castigándolo, un gaucho repetía, nervioso, «Picazo, picazo, picazo, picazo!»..... A pesar pasó primero el doradillo, diez varas antes q zo, y el gaucho se calmó como leche sacada alcanzando sólo á decir, al rato largo: «¡Per le ha ganado fiero!»

Ahora, manaban los parejeros. Todos ofre y todos al oirlos, no tenían más que un carro, un caballo bichoco, ó muy gordo, ó como quien dice: «No me tengan miedo, que no corta; ó bien: mi mujer es fea, no me la

Don Braulio se dejó tentar. El caballo en venido era nuevo, guapo, vivaracho; lo pies chacho conocido para que corriese por dos probarlo. Ganó. Corrió otra, por cinco pesos

Don Braulio volvió á su casa hecho otro con regalar á la patrona los siete pesos, ta la entusiasmó. En vez de soltar el zaino, lo

ahora, pasaba sus días perorando.

El vasco no la comprendió con él, haciéndose quito, sino, al contrario, alabando sus propi pinchando el amor propio del criollo, habl rrer por cinco mil pesos para enseñarles á nos, decía lo que era cuidar parejeros. Tan Braulio se le entraron las ganas de dejar

Fig.4 / Francisco Fortuny (9 de noviembre -1901). *El parejero.* ilustración de Tipos y Paisajes de Godofredo Daireaux, *Caras y Caretas*, n. 162, 38.

Además del criollo y del gaucho encontramos otro personaje ampliamente representado por Fortuny: el indígena autóctono (fig. 5)[33].

Fig. 5 / Francisco Fortuny (10 de agosto -1899). *Maternidad indígena*. Ilustración a color de *Iris*, n. 2.

Entre los años 1913 y 1914, el artista catalán ilustró numerosos relatos publicados en *Caras y Caretas* que relataban sus costumbres. Asimismo, esta figura adquiere protagonismo en las narraciones sobre la conquista española del Rio de la Plata, tal como observamos en las ilustraciones de Fortuny sobre "Los tesoros del Rey Blanco. Episodio romancesco de la conquista del Rio de la Plata", de Roberto J. Payró, publicado en diversas entregas en *Caras y Caretas* el 1926 y, de manera póstuma, el 1935, por la editorial Sociedad Amigos del Libro Rioplatense.

En definitiva, criollos, gauchos, indígenas…todos ellos conforman una identidad compleja y heterogénea, y ponen de manifiesto las contradicciones y los contrastes de la nueva metrópoli en desarrollo. A su vez, especialmente éstos últimos, acabaran siendo considerados como una especie de mitos populares para la cultura urbana y cosmopolita, al reciclarse su valor socio cultural, y se convertirán en algo aceptable para la clase hegemónica (Szir, 2010: 464; Piñeiro y Sotolano, 2001: 263). Otro aspecto importante a tener en cuenta es que, al igual que el mismo paisaje visual, todos estos actores sociales participarán activamente en la construcción de una identidad nacional que por una parte mira hacia el progreso y el futuro, pero por otra aspira a reivindicar sus orígenes.

33 La misma ilustración será aprovechada por Fortuny para acompañar el texto "Gualicho" de Lucio V. Mansill, publicado en *Caras y Caretas*, n. 785, 18 de octubre-1913, 50.

EL NACIONALISMO Y LA PRESERVACIÓN DE LA MEMORIA

En el marco contextual del Centenario Argentino, Fortuny también será el gran ilustrador de los escenarios que conmemorarán acontecimientos históricos: los relativos a la conquista española de los indígenas, como acabamos de ver, la lucha por la independencia argentina o los conflictos con otros países latinoamericanos durante el siglo XIX. El Centenario Argentino, celebrado el 25 de mayo de 1910, homenajeaba la Revolución de Mayo de 1810. A raíz de ésta, se estableció el primer gobierno patrio argentino, al ser derrocado el virrey español Baltasar Hidalgo de Cisneros, y se declaró la independencia de las Provincias Unidas del Río de la Plata respecto a España (Vid: Gelman y Fradkin, 2010). Entre los diferentes festejos se encontraba la celebración de la Exposición Internacional del Centenario, que tuvo lugar entre los meses de mayo y noviembre de 1910.

Como ilustrador del pasado, Fortuny se dedicará sobre todo a recrear efemérides, tal como muestran las páginas de *El Gladiador* (1902-1905), *Plus Ultra* (1916-1930) o *La Vida Moderna* (1907-1912). En este último caso, llama la atención que una revista que ya en su mismo título destaca el concepto de modernidad, también dedique atención a las gestas del pasado. Con un estilo realista que lo aleja totalmente de la estética cultivada en las caricaturas, Fortuny relatará diversas batallas y numerosos sucesos históricos, que se enmarcan fuera de la ciudad, e incluso, hacen referencia a la lucha por la independencia de países vecinos, como Chile. Enumeraremos a continuación algunos pocos ejemplos: "Batalla de Maipo",[34] que tuvo lugar el 5 de abril de 1818 cerca de Santiago de Chile; "La Batalla de Estero Bellaco – 2 de mayo de 1866",[35] donde la llamada Triple Alianza –conformada por la República Argentina, el Emperador del Brasil y el Partido Colorado de la República Oriental del Uruguay– se enfrentó al ejército de Paraguay; o "12 de Enero de 1861 – Fusilamiento del Sr. Antonio Aberastain gobernador de San Juan", acaecido después de la batalla de Rinconada del Pocito. Algunas ilustraciones mostrarán sin embargo un enfoque plástico de carácter casi fotográfico, tal como vemos compositivamente en "El Combate de Aratá – 4 de mayo de 1868",[36] donde se describe el ataque del ejército paraguayo contra las fuerzas argentinas y brasileñas, o sobre todo, en el "El Combate del Puente de Márquez – 26 de abril de 1829", episodio relativo a la guerra civil argentina, donde el soldado montado a caballo en primer término aparece recortado, y toda la escena rebosa un extremo dinamismo (Fig. 6).

Fig. 6 / Fortuny, Francisco (23 de abril -1908). *El Combate del Puente de Márquez – 26 de abril de 1829*. Ilustración de *La Vida Moderna*, n. 54, 13.

En la revista *El Gladiador* también encontramos numerosas efemérides ilustradas por Fortuny, especialmente durante el año 1904. En este caso, además, cabe añadir que aparecerán en forma de una especie de doble portada, en blanco y negro, en el interior de la publicación. La primera portada, a todo color, muy parecida por sus caricaturas al resto de semanarios satíricos y con una temática vinculada a la actualidad, contrastará con esta segunda, que se muestra mucho más conservadora a nivel estilístico en su recreación visual del pasado.[37] Uno de los sucesos que allí ilustrará Fortuny será por ejemplo "15 de julio 1811, bombardeo de Buenos Aires por los buques realistas",[38] o "18 de julio 1866, Combate del Boquerón (Guerra del Paraguay)" (Fig.7), entre muchos otros.

Como observamos en todas estas ilustraciones, otro de los objetivos de las publicaciones del momento, más allá de plasmar el progreso y las noticias de actualidad, era el de reconstruir y preservar la memoria. Y precisamente a los artífices de la prensa se les considerará los "forjadores de la patria" (Beltrán, 1943). Pero este anhelo de aspiraciones nacionalistas no se reflejará únicamente en las revistas o en los cuadros históricos, sino también, y muy especialmente, en los libros escolares, tarea en la cual, como hemos apuntado al principio, también cola-

34 Fortuny, F. (9 de abril-1908). Ilustración de *La Vida Moderna*, n. 52, 9.

35 Fortuny, F. (30 de abril -1908). Ilustración de *La Vida Moderna*, n. 55, 13.

36 Fortuny, F. (7 de mayo -1908). Ilustración de *La Vida Moderna*, n. 56, 13.

37 El uso de la doble portada no será exclusivo de *El Gladiador*, sino que también aparecerá en revistas como: *PBT*, *La Vida Moderna*, *Fray Mocho*, *El Hogar*...(vid: Gutiérrez, 1997: 440).

38 Fortuny, F. (15 de julio -1904). Ilustración de *El Gladiador*, n. 137.

borará prolíficamente Fortuny.[39] Tanto en un caso como en otro, se trataba de "historiar", pero no a través de la mera compilación datos y fechas, sino a través de la recreación plástica de la visión del pasado. Se conseguía así estimular mucho mejor la memoria "para generar un sentimiento de amor a la Nación y así colaborar en la construcción del sentido histórico" (Mantovani y Villanueva, 2016: 190).

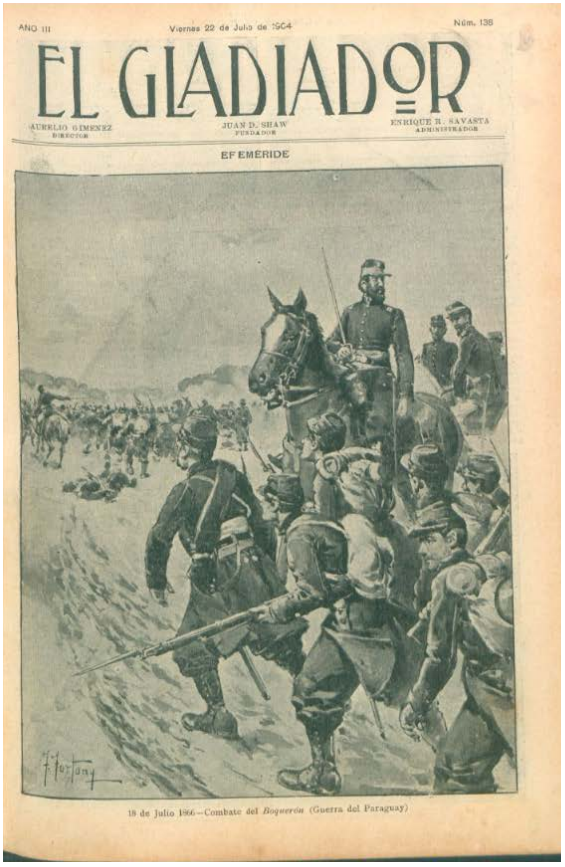


Fig. 7 / Francisco Fortuny (22 de julio -1904). 18 de julio 1866, *Combate del Boquerón (Guerra del Paraguay)*. Ilustración de *El Gladiador*, n. 138.

Con estos relatos visuales se conseguía además unificar las distintas narraciones existentes y, en definitiva, contribuir a configurar didácticamente una iconografía nacional. Sin embargo, no hay que olvidar de que se trata de "reconstrucciones" visuales y que, por tanto, dichas imágenes vienen condicionadas por la interpretación realizada por su artífice. Pese a recurrir a documentos precisos para elaborar dichas recreaciones, lo cierto es que con frecuencia se presentaba una "recomposición transfigurada de esa misma realidad que se intentaba reproducir" (Gutiérrez, 1996: 6). El propio Fortuny se lamentaba, en una carta dirigida a Martiniano Leguizamón, de que los historiadores tenían "sus inclinaciones individuales" de manera que «la tan manoseada realidad se convierte en un tejido de diversos colores y de tramas completamente distintas; cada uno de los historiadores confecciona a su libre albedrío. Esta es la historia" (Fortuny, *Carta del 28 de septiembre de 1933*).[40] Por ese motivo, como explica Gutiérrez, el artista catalán intentó concienciar al público y a los mismos historiadores de la necesidad de aplicar un mayor rigor histórico en este tipo de ejecuciones. El mismo Fortuny confesaba a Leguizamón que poseía un archivo con más de 3000 grabados que le permitían documentarse de manera fidedigna en cuestiones relativas a la vestimenta, los medios de locomoción, los edificios arquitectónicos... En definitiva, "su legado es invalorable. Resulta casi imposible dejar de lado sus reconstrucciones, cuando se quiere ilustrar de un modo vívido un texto sobre el pasado que atraiga al gran público" (Páez de la Torre, 2017).

Resulta importante relacionar este tipo de ilustraciones con la producción pictórica que Fortuny consagró al género histórico, pese que aquí nos resulte imposible profundizar en este último aspecto. Baste con destacar el encargo que recibió el artista catalán por parte de Enrique Udaondo, fundador del Museo Histórico de Luján, de elaborar una serie de cuadros históricos de la ciudad con una voluntad claramente pedagógica (vid: Blasco, 2009). Se trataba pues de moldear la consciencia histórica nacional a través de las imágenes, y de que por tanto éstas actuaran como un soporte visual que reforzara el guión museológico (Mallol, 2013: 9-12). Cuando Fortuny recibió dicho encargo, estaba ya trabajando en el Museo de Luján como restaurador –para ello fue contratado en 1925– de modo que en la década de los años veinte, Fortuny gozaba ya de una prestigiosa reputación (Blasco, 2009, p. 125 y 161).

Para acabar, querríamos señalar algunas observaciones relativos a los aspectos estéticos o formales de las ilustraciones de Fortuny. Durante toda su trayectoria, pese al paso de los años y el cambio estético manifestado en las propias revistas en las cuales participó –la mayoría evolucionaron del *art nouveau* al *art déco*– Fortuny se mantuvo fiel a un estilo de carácter realista, fácilmente identificable. Muchas de las ilustraciones se encuentran firmadas –con la expresión "F. Fortuny", prescindiendo pues del segundo apellido que sí encontrábamos en las revistas catalanas– pero aquellas que no lo están se pueden reconocer con facilidad...aunque no con total seguridad, ya que este tipo de estética era compartida por otros ilustradores, especialmente en el cultivo de temas históricos. Será especialmente en las caricaturas –más bien escasas en su amplia producción– donde consideramos que Fortuny se acerca más a la modernidad.

39 Resultaría interesante elaborar un estudio comparativo entre las diferentes obras de temática histórica de Fortuny, tanto en el campo de la pintura como el de la ilustración (de revistas y de textos escolares). Posiblemente comprobaríamos que el artista reutiliza algunas de esas imágenes en un ámbito u otro, dada su extensa e ingente producción. Sin embargo, dicha investigación se escapa de los límites de este artículo.

40 Andreeto, M. A. (1990). La correspondencia de Martiniano Leguizamón (segunda parte). *Investigaciones y Ensayos*, n. 40. Citado en: Gutiérrez , 1996: 13.

CONSIDERACIONES FINALES

Cabría ahondar en los motivos por los cuales un español como Fortuny se acabó especializando en el tipo de iconografías impulsadoras del nacionalismo argentino. Según Aguerre, se trataba de "apaciguar y hermanar las relaciones entre ambas naciones" y de que España dejara de ser considerada una metrópoli tiránica (Aguerre, 2005: 52). Sin embargo, en la misma época nos detallan otros motivos. Santiago Maciel, escritor habitual de *Caras y Caretas* desde sus inicios, contaba que, estando aún al cargo como director de dicha revista José. S Álvarez –más conocido como Fray Mocho[41]– éste se quejaba de que los ilustradores autóctonos no estaban interesados en tratar temas costumbristas o la incipiente "literatura nacional". Por el contrario, sus motivaciones se orientaban hacia temas más "trascendentes" y fantasiosos. Cuando el propio Maciel le presentó un texto para que fuera ilustrado, Fray Mocho se topó con serias dificultades. Como relata Maciel, "El dibujante asignado, nunca abordaba el asunto, unas veces por olvido y otras porque el decadentismo,[42] a la sazón en auge, no armonizaba ni con los sobrios matices del panorama, ni con la indumentaria de los personajes, tan poco abundante en abigarrados tonos" (Maciel, 1917: 75). De manera que finalmente, como "venganza" – de ahí el título del artículo- Fray Mocho decidió encomendar la tarea a un español como Fortuny, que será quien acabará ilustrando el citado texto.[43] El resultado acabó agradando a ambos, de manera que Fray Mocho decidió prescindir de los artistas nacionales y encargar este tipo de temática a artistas extranjeros que pudieran mostrar un mayor interés. Vemos pues que para dar respuesta a la cuestión planteada sería necesario tener en cuenta diversos factores, inclusive el mismo fenómeno de la inmigración que apuntábamos al inicio del artículo.

En relación a este aspecto cabe plantearse otra reflexión, a modo de síntesis. Dada su pronta emigración a Buenos Aires, en Cataluña Fortuny obtuvo bien poca consideración y a nivel historiográfico prácticamente ni se le menciona. En el ámbito español sí que ha recibido más atención, sobre todo en lo concerniente a los estudios sobre artistas españoles que emigraron a Buenos Aires (vid. Fernández-García, 1997 y Gutiérrez, 1997). La situación en Argentina, sin embargo, es diferente. Durante su trayectoria artística, Fortuny recibió numerosos encargos en diferentes ámbitos, como hemos visto. Fue pues un artista muy conocido, que gozó de gran prestigio. Por ese motivo, a nivel historiográfico, ha recibido mucha más atención que en su país de origen, especialmente en lo referente al proyecto pedagógico y nacionalista del Museo Histórico de Luján (vid. Mallol, 2013). No obstante, consideramos que, dada su extensísima, variada y prolífica producción, son necesarios todavía estudios que profundicen en su obra, centrándose en diferentes ámbitos, como por ejemplo el artículo que presentamos. Igualmente resultaría interesante un análisis que efectuara un recorrido por toda su obra en general, a fin de poder valorarla mejor en su conjunto.

41 Fray Mocho ejerció como director durante la primera etapa de la revista, desde 1898 hasta 1903, año de su fallecimiento.

42 El Decadentismo es un corriente artístico literario vinculado al movimiento Simbolista. Éste último se originó en París durante la década de los años 1870-1880 y de allí se expandió al resto de Europa y al continente americano. Efectivamente, como en muchos otros centros culturales, tales como Cataluña, en 1898 el Decadentismo se encontraba en pleno apogeo.

43 Fortuny, F. (3 de mayo- 1899). La Querencia. Ilustración de un texto de Santiago Maciel, *Caras y Caretas*, n. 32, 10-11.

REFERENCIAS

Aguerre, M. (2005). Lazos de bronce y mármol. En: Aznar, Y.; Wechsler, D. B., comps. *La memoria compartida. España y la Argentina en la construcción de un imaginario cultural (1898-1950)*. Buenos Aires: Paidós, 49-76.

Artistas españoles (30 de abril, 1908). *Papel y Tinta,* n. 38, Buenos Aires, p. 3.

Beltrán, O. R. (1943). *Historia del periodismo argentino. Pensamiento y obra de los forjadores de la patria.* Buenos Aires: Editorial Sopena Argentina.

Blasco, M. E. (2009). *El Museo Histórico y Colonial de la provincia de Buenos Aires (Luján), 1918-1938.* Tesis doctoral. Universidad de Buenos Aires. Facultad de Filosofía y Letras.

Bonelli, A. (2017). Imagen impresa y ciudad, Buenos Aires (1890-1910), *Inmediaciones de la comunicación, 12 (n. 12)*. Uruguay: Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad ORT Uruguay, 99-127.

Catálogo General ilustrado de la Primera Exposición de acuarelas, dibujos, pinturas al óleo y escultura celebrada por el Centro de Acuarelistas de Barcelona en el Museo Martorell (1885). Barcelona: Montaner y Simón Editores.

Cecchi, A. (2012). *La timba como rito de pasaje: la narrativa del juego en la construcción de la modernidad porteña (Buenos Aires, 1900-1935)*. Buenos Aires: Teseso.

Daireaux , G. (1901). *Tipos y paisajes criollos*. Buenos Aires: Prudent Hnos. y Moetze.

D. Francisco Fortuny (31 de diciembre, 1964). *La Nación*. Buenos Aires.

Fernández-García, A. M. (1997). *Arte y emigración: la pintura española en Buenos Aires, 1880-1930.* Oviedo: Universidad de Oviedo.

Fernández, J. L.; López, C.; Petris, J. L. (1999). La ciudad y la prensa medios gráficos frente a las transformaciones de Buenos aires. En: Gutman, M.; Reese, T., eds. *Buenos Aires 1910: el imaginario para una gran capital.* Buenos Aires: Eudeba.

Francisco Fortuny (2004). En: *lustradores de Caras y caretas. Sus dibujos originales*. Buenos Aires: Biblioteca Nacional.

Garabedian, M. H. (2012). El correo español de Buenos Aires y la prensa española en el Río de la Plata. Nuevos enfoques para su estudio. *História: Questões & Debates, Curitiba, n. 56*. Brasil: Universidade Federal do Paraná, 159-177.

Gelman, J.; Fradkin, R. (2010). *Doscientos años pensando la Revolución de Mayo.* Buenos Aires: Sudamericana.

Gesualdo, V. et al. (1969). Francisco Fortuny. En: *Enciclopedia del arte en América.* Buenos Aires: Omeba.

Gorelik, A. (2004). *La grilla y el parque. Espacio público y cultura urbana en Buenos Aires, 1887-1936.* Buenos Aires: Universidad Nacional de Quilmes.

Gutiérrez, R. (1996). La pintura de historia en la Argentina, *Atrio,* n. 8-9. Sevilla: Universidad Pablo de Olavide, 197-214.

Gutiérrez, R. (1997). Presencia de España en la Argentina. Dibujo, caricatura y humorismo (1870-1930). *Cuadernos de Arte de la Universidad de Granada*, n. 28, 113-124.

Gutman, M.; Reese, T. (eds.) (1999). *Buenos Aires 1910. El imaginario para una gran capital.* Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires.

Huguet, F. (9 de agosto-1956). Francisco Fortuny, el pintor de la historia argentina. *Vea y Lea.* Buenos Aires, 21-24.

Libro de bautismos de la Pobla de Montornès, 1872-1866.

Libro de Matrícula. Enseñanza Profesional de Dibujo, Pintura, Escultura y Grabado. Cursos de 1880-1881, 1881-1882, 1882-1883, Archivo de la Real Academia Catalana de Bellas Artes de San Jorge de Barcelona.

Maciel, S. (22 de diciembre-1917). La venganza de Fray Mocho. *Caras y Caretas*, n. 1003, 75.

Mallol, V. (2013). *Pintura de historia. La producción de Francisco Fortuny. El programa de Enrique Udaondo para el Museo Histórico Colonial de Luján (1922-1930)*. Tesis de Maestría. Buenos Aires: Universidad Nacional de San Martín.

Malosetti, L. (2002). *Los primeros modernos. Arte y sociedad en Buenos Aires.* Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica.

Nota Editorial (mayo-1894). *Buenos Aires Ilustrado.*

Mantovani, L.; Villanueva, A. (2016). Libros escolares y enseñanza de la historia: el manual ilustrado *Historia argentina de los niños en cuadros*. En: Szir, S., coord., *Ilustrar e imprimir. Una historia de la cultura gráfica en Buenos Aires, 1830-1930*. Buenos Aires: 2016,181-211

Matassi, N. (2019). Compañía Sudamericana de Billetes de Banco S.A., *IFINRA Instituto Federal de Investigadores Numismáticos de la República Argentina*. Recuperado de: https://ifinra.org/2018/05/10/compania-sudamericana-de-billetes-de-banco-s-a/

Nostres grabats. Camí vell de la vall de Ribas (15 de octubre- 1886). *La Ilustració Catalana,* n.150. Barcelona, 386.

Ojeda, A. V.; Moya, J. E.; Sujatovich, L. (2018). Los nuevos magazines de principios del siglo XX en Argentina. En: Lima, H.; Reis, A. I.; Costa, P., coords. *Comunicación y Espectáculo. Actas del XV Congreso de la Asociación de Historiadores de la Comunicación*. Porto: Universidad do Porto. Reitoria, 426-444.

Otaegui (25 de octubre-1897). Nuestros colaboradores: Francisco Fortuny. *Buenos Aires,* n. 133, 14.

Páez de la Torre, C. (23 de julio- 2017). Pintó y dibujó el pasado argentino. Durante más de medio siglo, Francisco Fortuny dotó de imágenes a la historia nacional. *La Gazeta*. Recuperado de: https://www.lagaceta.com.ar/nota/738213/opinion/pinto-dibujo-pasado-argentino.html%20%20/

Piñeiro, P.; Sotolano, G. (2001). El Semanario Fray Mocho y lo popular. En: *Historia de Revistas Argentinas,* tomo IV. Buenos Aires: Asociación Argentina de Editores de Revistas.

Rigol, J. *Catálogo del Palacio Nacional de Bellas Artes* [Obra inédita]. La Habana: Museo Nacional de Bellas Artes de Cuba.

Rodríguez, A. E. (1982). *Iconografía policial*. Buenos Aires: Policia Federal Argentina.

Rodríguez-Molas, R. (1982). *Historia social del gaucho*. Buenos Aires: Centro Editor de América Latina.

Román, C. (2010). *La prensa satírica Argentina del Siglo XIX: palabras e imágenes*. Tesis doctoral, vol 1, Facultad de Filosofía y Letras, U.B.A. Recuperado de: repositorio.filo.uba.ar/jspui/bitstream/filodigital/.../1/uba_ffyl_t_2010_866245_v1.pdf

Szir, S. M. (2010). Figuraciones urbanas. Caras y Caretas, 1900. En: Lattes, Alfredo E., coord. *Dinámica de una ciudad: Buenos Aires 1810-2010*. Buenos Aires: Dirección General de Estadística y Censos.Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, 453-479.

Szir, S. M. (2014). El Sud Americano. Notas para una historia material y visual de la prensa periódica ilustrada en el siglo XIX. En: Delgado, V.; Mailhe, A.; Rogers, G., coords. *Tramas impresas: Publicaciones periódicas argentinas (XIX-XX)*. La Plata: Universidad Nacional de La Plata. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, 80-97. Recuperado de: http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/libros/pm.376/pm.376.pdf

Szir, S. M. (6 de junio-2017). Imágenes y tecnologías entre Europa y la Argentina. Migraciones y apropiaciones de la prensa en el siglo XIX, *Nuevo Mundo Mundos Nuevos. Imágenes, memorias y sonidos*. Recuperado de: http://journals.openedition.org/nuevomundo/70851 ; DOI: 10.4000/nuevomundo.70851

DOI
ISSN 0719-630X

Titulo:
Signos

Dibujo digital
Fotografía digital de grabado en papel, intervenida digitalmente en software editor de bitmaps
Medidas 1732 x 2047 px en tamaño original.

Panambí n.9 Valparaíso DIC. 2019 DOI ISSN 0719-630X

Experimentar la deconstrucción de Jacques Derrida en la formación inicial del profesorado de artes

María Rosario García-Huidobro Munita
Departamento de Humanidades y Arte, Universidad de Los Lagos
rosario.garcia-huidobro@ulagos.cl

Artículo bajo licencia Creative Commons Atribución 4.0 Internacional (CC BY 4.0)
ENVIADO: 2019-05-31
ACEPTADO: 2019-11-25

RESUMEN
El artículo se centra en la experiencia del curso "Dibujo Deconstructivo", desarrollado en la Universidad de Los Lagos, la cual fue presentada en el VII Congreso Internacional de Educación y Aprendizaje, Université Paris Dider, en Paris durante el 18, 19 y 20 de julio de 2018.
El objetivo del curso buscó replantear nociones tradicionales del dibujo, a partir del pensamiento de Jacques Derrida, para alentar a los futuros(as) profesores(as) a experimentar diversas prácticas que cuestionaran el uso del dibujo técnico en la representación y fijación de la realidad. Para esto se discute la experiencia del curso a través de dos nociones fundamentales aprendidas; (1) el proceso reflexivo en la construcción del dibujo y (2) la implicación del cuerpo en esta práctica. Concluimos sobre la importancia de estos aprendizajes en la formación inicial docente para promover la subjetividad.

PALABRAS CLAVES
formación de profesores, proceso de aprendizaje, dibujo, pensamiento crítico, clase experimental.

RESUMO
O artigo tem como foco a experiência do curso "Desenho Deconstrutivo", desenvolvido na Universidade de Los Lagos, que foi apresentado no VII Congresso Internacional de Educação e Aprendizagem, Université Paris Dider, em Paris, durante os dias 18, 19 e 20 de julho, 2018.
O objetivo do curso buscou repensar as noções tradicionais de desenho, com base no pensamento de Jacques Derrida, para incentivar futuros professores a vivenciar diversas práticas que questionassem o uso do desenho técnico na representação e fixação da realidade. É por isso que a experiência do curso é discutida através de duas noções fundamentais aprendidas; (1) o processo reflexivo na construção do desenho e (2) o envolvimento do corpo nessa prática. Concluímos sobre a importância dessas aprendizagens na formação inicial de professores para promover a subjetividade

PALAVRAS-CHAVE
formação de professores, processo de aprendizagens, desenho, pensamento crítico, classe experimental

ABSTRACT
The article focuses on the experience of the course "Deconstructive Drawing", developed at the University of Los Lagos, which was presented at the VII International Congress of Education and Learning, Université Paris Dider, in Paris during July 18, 19 and 20, 2018.
The aim of the course was to rethink traditional notions of drawing, from the thought of Jacques Derrida, to encourage future teachers to experiment with different practices that question the use of technical drawing in the representation and fixation of reality. For this the experience of the course is discussed through two fundamental notions learned; (1) the reflective process in the construction of the drawing and (2) the involvement of the body in this practice. We conclude on the importance of these learnings in the initial teacher training to promote subjectivity

KEYWORDS
teacher training, learning process,drawing, critical thinking, experimental class.

1. INTRODUCCIÓN

Para las carreras de Licenciatura en Artes, Bellas Artes y Pedagogía en Artes, los cursos de dibujo constituyen asignaturas disciplinares y obligatorias en las mallas curriculares durante los primeros años de formación, ya que su aprendizaje es considerado como base para que el(la) futuro artista y/o profesor(a) desarrolle las habilidades técnicas necesarias para desarrollarse en el área y en la creación de obra. En general, dependiendo del nivel de complejidad del semestre que cursa el alumnado, en estos cursos se aprende sobre estructura, composición de los elementos en el espacio, perspectiva, bodegón y figura humana, a partir de técnicas tonales, lineales, punteado, textura y tramado, ligado a un vínculo con lo real.

Esto significa que, en estas asignaturas, el dibujo es aprendido como una técnica o herramienta que reproduce la realidad, para que el alumnado adquiera las habilidades de interpretarla objetivamente sin cuestionarla. Esta lógica responde a situaciones políticas y sociales del siglo XIX, donde el arte —y así mismo el dibujo—, ha sido utilizado como medio para enseñar habilidades disciplinares y cognitivas que contestan a los procesos de industrialización del modernismo (Ossa, 2017). Como bien señala el profesor Ignacio Villegas, Este tipo de formación actual reproduce una visión cultural, en la que el dibujo ha seguido una línea tradicional respondiendo a patrones históricos.

> El desarrollo de la noción de dibujo desde sus primeras actividades en tiempo de la Colonia hasta su plena instalación en el sistema educativo chileno, ha sido básicamente sostenido por la ya muy discutida polaridad: dibujo natural y dibujo lineal. El primero asociado a la representación verosímil del mundo y que toma como punto central de desarrollo la percepción visual y luego las emociones. El segundo, como depositario de la tradición matemática del siglo XVIII (Espinoza, 2017, p.39)

A partir de lo señalado podemos reconocer que el dibujo ha sido una disciplina mediada por aspectos políticos, económicos y culturales, los cuales han consagrado la necesidad de practicar su enseñanza —tanto en la formación de artistas como en la escuela—, para promover virtudes (la observación, la distinción, la medición de objetos y cuerpos) que ayudaran a desarrollar habilidades técnicas y manuales, y fomentarán una comprensión del mundo en tanto representación proporcional (Villegas, Navarrete, Camhi & Espinoza, 2017).

Ante esta forma restringida de entender y aprender el dibujo, en este artículo se presenta la experiencia vivida en el curso "Dibujo Deconstructivo". Este fue un electivo de carácter práctico, que se dictó para los-as estudiantes de quinto y sexto semestre de la Carrera Pedagogía en Artes de la Universidad de Los Lagos, en el sur de Chile, durante el primer semestre de 2018.

El principal objetivo de este curso fue promover la experimentación artística desde diversas prácticas que cuestionaran el uso del dibujo técnico y académico en la representación de la realidad objetiva y enseñaran nuevos acercamientos y experiencias sensibles hacia el dibujo. Se pensó relevante que los(as) estudiantes, además de aprender técnicas tradicionales del dibujo pudieran aprenderlo en su versión más experimental, introduciendo aspectos vinculados al cuerpo y el espacio.
Para lograr dicho cometido, a lo largo del curso se promovieron diversos objetivos específicos, los cuales se desarrollaron como resultados de aprendizajes. (1) La reflexión grupal e individual sobre la utilización del dibujo como único método para reinterpretar la realidad, (2) explorar formas y materialidades del dibujo que den prioridad a la experiencia del cuerpo, (3) crear obra con un sustento teórico, compositivo y de materialidad que ponga en cuestión el dibujo tradicional y, por último, (4) discutir cómo estas nuevas experiencias artísticas entorno al dibujo deconstructivo son un aporte para la enseñanza de las artes en el aula escolar.

A partir de estos objetivos, centramos el aprendizaje del curso en la idea de la creación artística como experiencia (Derrida, 2005; Sullivan, 2010), pero sobre todo en una experiencia encarnada que involucra al cuerpo como campo de experimentación y que, por ende, transformaba a las clases y a la herramienta del dibujo en un espacio de experimentación crítica y dialógica que era transformativa. Sobre esto último profundizaremos más entrado el artículo, al desarrollar el proceso vivido a lo largo del curso y el compromiso del grupo con sus procesos de aprendizaje entorno a las artes.

A nivel epistemológico, centramos las bases introductorias del curso "Dibujo Deconstructivo" revisando la historia y la evolución del dibujo (Villegas et al., 2017), la exploración del cuerpo a través del arte (Warr, 2011; Cares, 2017), la performance y, sobre todo, el concepto de la deconstrucción (Derrida, 1997, 1998, 2005) y sus aportes hacia el área de las artes. Con el grupo curso se analizó la noción de deconstrucción revisando diversos vídeos y textos (Derrida, 1998; 2005), para comprender desde qué perspectiva teórica y artística cuestionar las bases tradicionales del dibujo y lograr vincularlo con técnicas, movimientos y lenguajes contemporáneos que desafíen su uso tradicional y normativo en la historia del arte, permitiéndoles abrir la acción del dibujo hacia experiencias vinculadas con el cuerpo y sus subjetividades como artistas.

A partir de este bagaje teórico, el curso se desarrolló cada semana durante tres horas y, en cada sesión, se realizó un ejercicio práctico específico acorde a la unidad revisada. Las cuatro unidades que compusieron el curso fueron: (1) Dibujo, pensamiento y acción, (2) Dibujo y narrativa, (3) Dibujo, materialidad y cuerpo y, por último (4) Dibujo, comunidad y transformación, donde se desarrollaron ejercicios entorno al dibujo colectivo y orientados por la pregunta ¿cómo la experiencia de dibujar en comunidad puede promover cambios sociales y educativos? En el marco de cada unidad, cada semana se proponía un ejercicio práctico a ser resuelto en la hora de clase. Primero se exponía una problemática y se revisaba a diversos-as artistas que promovieran ese tipo de experimentación. A partir de esa introducción, el grupo debía individualmente explorar el dibujo, poniendo énfasis en el proceso de creación y no en el resultado. Para ello, cada uno-a debía registrar su proceso y, desde esa evidencia, dar cuenta de la experiencia vivida entorno a la creación. Las preguntas ¿cómo has vivido esta experiencia? y ¿cómo tu cuerpo se conecta con lo que estás dibujando-creando?, orientaron el trabajo semanal. Al término de cada sesión se compartían los trabajos y sus reflexiones entre los-as participantes del curso. Esta instancia de socialización grupal permitía al grupo discutir sobre sus aprendizajes y la experiencia vivida. La evaluación del curso fue a través de portafolios, donde al término de cada unidad debían realizar una presentación digital de los trabajos y procesos explorados para cada ejercicio. El foco de las evaluaciones no estuvo en el resultado gráfico, sino en el registro del mismo y la capacidad de reflexionar en torno a este.

A partir de esta descripción del curso creemos relevante compartir con mayor profundidad cuáles fueron los mayores alcances y resultados del electivo propuesto, destacando cómo la experimentación en torno al dibujo permitió reflexionar sobre la experiencia de dibujar, centrados en el proceso. A su vez, resaltaremos cómo el curso llevó a un aprender de la acción artística para ser cuerpo artístico y transformar ese hacer en una apuesta política que promueve subjetividad en la formación inicial de profesores de artes. Para ello, a continuación, explicamos los aspectos más relevantes que se tomaron del concepto "deconstrucción" y cómo se vincularon con las artes visuales contemporáneas para ser enseñadas en el presente curso. Luego, nos centraremos en discutir los aprendizajes más relevantes del curso, los cuales serán ejemplificados con algunos ejercicios desarrollados en clases.

2. FUNDAMENTOS DEL CURSO: LA DECONSTRUCCIÓN Y SU VÍNCULO CON EL DIBUJO

Bien es sabido que el término deconstrucción ha sido explorado por Jacques Derrida a partir del pensamiento de Heidegger y el trabajo que desarrolló éste sobre el concepto *destrucción*. A partir de aquí, Derrida toma el término utilizado por Heidegger y busca darle un carácter de *desmantelamiento*, generando un diálogo entre la fenomenología, el estructuralismo, el psicoanálisis y, sobre todo, la lingüística.

A modo de contextualización, este pensador francés comienza a desarrollar su pensamiento sobre la deconstrucción con el libro "De la Gramatología" (1998), donde cuestiona la forma en que la racionalidad ha operado en Occidente, un supuesto que deviene desde los antiguos griegos y que hoy se reproduce en el cómo entendemos la realidad. Lo que este autor quiere evidenciar, a través de la relectura que genera sobre diversos filósofos clásicos, es la oposición que se ha generado de manera histórica entre el habla y la escritura, en la que el habla es privilegiado por sobre la escritura. Es desde esta mirada que la deconstrucción que propone Derrida consiste en mostrar cómo la naturaleza de la escritura es vitalmente necesaria para el funcionamiento del habla, de esta manera realiza un llamado a abrir las fisuras que operan entre el lenguaje, la escritura y la realidad para descubrir los detalles, silencios e incongruencias que transitan entre estos. Desde esta invitación, Derrida va a desarticular la idea de un orden lineal, lógico y jerárquico de nuestra realidad, para mostrarnos que —finalmente— todo es relativo, paradójico y contradictorio, pues no es posible encontrar una verdad única en la realidad, sobre todo si pensamos desde el lenguaje; el habla y la escritura.

Por otro lado, en nuestra forma de comunicarnos con lo real y con los otros-as, hay un permanente diferir entre los términos que quieren significar una cosa y terminan significando otra. Por ello que deconstruir implica hacer un trabajo genealógico, analizando la historia de cómo un concepto o palabra, que pudo a lo largo de su historia ser de múltiples maneras, tiene finalmente un significado casi único. El lenguaje es entonces —según Derrida (1997, 1998)— un campo de batalla, al igual que el dibujo. ¿Por qué podríamos pensar esto y desde dónde podríamos hacer esta comparación? Porque el lenguaje es un campo de conceptos que quisieron significar una cosa, pero que cultural e históricamente terminaron siendo otras. Esta batalla presenta un conflicto de poder que transforma al lenguaje y al habla en un asunto político donde estamos condenados, puesto que no es posible escapar del lenguaje y acceder a lo real.

¿Cuál es nuestra relación con lo real? Esto es lo que Derrida nos señala y lleva a cuestionar con el término de la deconstrucción. Nos lleva a buscar las fisuras que hay en el lenguaje al intentar hablar lo que, por definición, está fuera del habla. Busca desmitificar los aspectos neutrales y objetivos del lenguaje para encararlos consigo mismos y permitir una otredad, lo que el también llama *hospitalidad* (Derrida, 2008). Esa otredad está vinculada con el hecho de que cuando ordenamos, según Derrida (1989) dejamos algo fuera y eso que apartamos es la *diffèrance*, otro concepto relevante de este autor. Esas diferencias, que *son lo otro de lo otro*, es lo que él nos llama a recuperar, explorar y visibilizar. A partir de aquí nos plantea que la deconstrucción es el proceso de abrir los textos a la relectura, para permitir diferencias, otras reinterpretaciones y nuevos significados con lo real. Es desestabilizar y problematizar lo que damos por sentado, la verdad única de las cosas, de las palabras y de la realidad, para visibilizar cómo aquellas ideas que se presentan como verdaderas o únicas tienen una trama, una historia, un conflicto y una incongruencia.

Ahora bien, ¿Qué ocurre cuando trasladamos este pensamiento de Derrida hacia el lenguaje visual y al cómo construimos el mundo desde las imágenes? es pertinente preguntarnos si acaso, ¿el dibujo describe la realidad tal cual la observamos y en qué medida refiere a las cosas? Si es el sujeto quien ordena la realidad desde el lenguaje, es factible también preguntarnos si somos nosotros quienes ordenamos, describimos e inmortalizamos la realidad desde el dibujo. Aquí es donde surge la pregunta *derridiana*; si acaso el dibujo puede ordenar, fijar e inmortalizar nuestra realidad.

Antes de responder este cuestionamiento creemos relevante realizar unas breves reflexiones en torno al dibujo y su carga histórica. Sabemos que el dibujo es una técnica, un lenguaje gráfico y medio de expresión que utilizamos para representar la realidad y también lo utilizamos para expresar aquello que no podemos describir solo con palabras (Ojeda, Bailón y García, 2014). Está presente en el ser humano desde sus inicios, pues los dibujos rupestres en las cuevas de Altamira son evidencias de esa imperante necesidad humana de representar e inmortalizar el mundo. Durante la Edad Media, el dibujo también se materializó en el desarrollo de pergaminos que narraban historias, desplazándose entre lo simbólico y lo real. A partir del Renacimiento comienza el estudio detallado del dibujo como método para reflejar la realidad. Con Filipo Brunelleschi surge el estudio de la perspectiva como técnica que representa fielmente el espacio real y con Leonardo da Vinci se utiliza al dibujo como un medio para conocer(nos) el cuerpo desde una lógica analítica.

La historia nos permite evidenciar cómo desde el Renacimiento el dibujo opera desde un modo matemático y racional, que objetiviza la realidad cosificándola. Sobre este pasaje histórico, cuenta Francastel (1990) que en esta época se busca el descubrimiento y desarrollo plástico de leyes que permitieran representar fielmente la realidad como una forma de conocimiento. A pesar de esta intención, "el objetivo del arte no es producir duplicados en dimensiones reducidas, sino fijar conductas e interpretaciones humanas" (Francastel, 1990, p.96).

En la Europa del siglo XIX se profesaba una estética conservadora que promovía el dibujo realista, temas históricos o alegóricos que consideraban que el gran arte era la imitación de la naturaleza. Esto que mencionamos no es menor, puesto que una de las actividades que mayor prestigio otorgaba a los-as artistas y los-as validaba como genios era su participación en las clases de dibujo al natural que se desarrollaban en las Academias de Bellas Artes europeas desde el siglo XVII (Nochlin, 1971).

A partir del Impresionismo, el dibujo como fijación de la realidad deja de ser la búsqueda principal de las artes, puesto que en esta época se exploró cómo el ojo, al desplazarse, muestra una realidad modificada e inacabada. La intención es sugerir un espacio a través de lo pictórico, más que definirlo a través del dibujo racional y, ante ello, se abandona el punto de vista tradicional propuesto por el Renacimiento para abrirse a una evocación de la realidad. Por otro lado, Cézanne cuestionó las convenciones de la representación y con la exploración del geometrismo clásico de los volúmenes, abrió paso a la idea del artista como un creador de objetos más que un representador, a partir de la pintura y el escorzo espacial de los objetos (Francastel, 1990). Con el Impresionismo, y luego con las

Vanguardias, se cuestiona la tradición plástica y la posibilidad de una representación fija, puesto que "no se trata ya de fijar un punto de vista, sino de sugerir valores" (Francastel, 1990, p.190), interacciones e interpretaciones humanas.

Lo relevante que buscamos precisar a través de este recorrido histórico, es subrayar cómo el dibujo se instauró como una técnica que fija la realidad. Pensamos que a pesar de que esta técnica utilice signos o trazos que interpretan, o construyen un imaginario ficticio, históricamente se ha utilizado como una técnica que representa lo que ya está dado. Es aquí donde realizamos los vínculos con la deconstrucción. Si este término llama a desmantelar la realidad, a cuestionar lo dado para buscar múltiples interpretaciones, a un descentramiento de la verdad única y una apertura entre el signo y su significado, entonces la herramienta del dibujo padece la misma enfermedad que la escritura, puesto que ambos lenguajes fijan e inmortalizan una realidad de manera única; una mediante las palabras y la otra desde la representación gráfica.

¿Cuál sería el llamado según Derrida? Primero es comprender que el dibujo, por sus cualidades expresivas, no puede ser una técnica que fija la realidad de manera inmanente y única, porque no es real y no puede ser excluyente de otras realidades. Lo segundo sería valorar que al ser el dibujo una expresión del hombre, indudablemente conlleva una conexión con el cuerpo, característica que no ha sido considerado en esta técnica porque históricamente hemos vinculado al dibujo como una técnica que pone su atención analítica en algo que está fuera —objeto que se observa, paisaje que se admira, cuerpo que se estudia—, más que en el mismo sujeto creador que lo realiza. Hemos olvidado que el dibujo nace de la experiencia corpórea del ser humano, es una manifestación que se expresa como extensión de su cuerpo sobre otro soporte o medio y que no radica en lo que produce, sino en el cómo lo hace. Preguntarnos por el cómo ese(a) artista construye su creación conlleva poner el acento en el proceso, en eso que corporalmente ocurre al dibujar. Lo tercero, y ligado a lo anterior, es comprender que si el dibujo pasa por la expresión del cuerpo y lo que nos acontece al hacer este ejercicio, indudablemente el vínculo con lo real se desvanece, puesto que dibujar se transforma en una acción corporal que no interpreta realidades, sino experiencias de ser y hacer, mediante trazos imaginan, distorsionan o descentran la realidad. A partir de estas ideas, Derrida se pregunta:

> *«¿Qué es un trazo?», o «¿En qué se convierte un trazo?», o «¿Con qué se relaciona un tal trazo?». Sino «¿Cómo se trata el trazo? ¿Y se contrae en su retraso?». Un trazo nunca aparece, nunca por sí mismo, dado que marca la diferencia entre las formas o los contenidos del aparecer. Un trazo nunca aparece, nunca por sí mismo, nunca por primera vez. Comienza por retirarse. Sigo aquí la consecuencia de lo que había llamado hace mucho tiempo, antes de llegarle el turno a la pintura, la mella del origen: lo que se abre, de una traza, sin iniciar* (Derrida, 2005, p. 25).

El juego lingüístico que propone Derrida nos lleva a prestar atención a la pulsión que vivimos al gestar y vivificar un trazo, a quién lo materializa y su historia. Es una práctica que se transforma en dialógica porque no se cierra a lo dado, sino que se abre a su devenir y a una reflexividad que involucre un pensar con. El *llegar a ser dibujo* es lo que Derrida (2004, p.175) llama "trayecto o las etapas de un ‹‹viaje››", y es esta práctica centrada en el cómo, en un trazo que se abre a lo irresoluto, e inconcluso, desafiando la normalidad de las artes y abriendo lugar a la experiencia nómada como eje central de esta práctica.

Derrida (2005), en su obra "La verdad en pintura", analiza una serie de imágenes sobre las que concluye que el dibujo es igual a *tr*. Llega a esta idea al señalar que *tr* (o sea el dibujo) equivale a "trazo, trayecto, tramado" (p.180). Sin embargo, precisa que, "si *tr* resulta alterado en cada oportunidad, transformado, desplazado por lo que parece completarlo, guarda una suerte de suficiencia, no una identidad consigo, sentido o cuerpo propio, sino una extraña y altiva independencia" (p.180). Lo que este pensador intenta decirnos a través de su análisis, es que el dibujo es una práctica que implica *tr*azar, generar *tr*ayectos, *tr*amados, *tr*ansformaciones y que, al igual que el lenguaje, no es posible cosificarlo como algo cerrado, sino más bien es un rizoma que se abre a su propio devenir del cuerpo.

Es desde esta perspectiva que el curso "Dibujo Deconstructivo" se ha situado, desarrollando diversos ejercicios que han puesto en cuestión nuestra relación con lo real. Al igual como Derrida nos propone encontrar las fisuras del lenguaje, este curso propone ejercicios donde el alumnado explore las fisuras del dibujo, trazando y experimentando lo que, por definición, históricamente ha estado fuera de esta técnica tradicional: (1) el proceso de construcción de un dibujo, (2) la implicación del cuerpo y (3) lo irresoluto en esta práctica. A partir de este diálogo con la obra de Derrida, en el próximo apartado profundizaremos el desarrollo de estas características en el curso, ejemplificándolas con dos ejercicios desarrollado por los-as estudiantes.

3. DISCUSIÓN DE EXPERIENCIAS EN TORNO AL DIBUJO DECONSTRUCTIVO: CUESTIONAMIENTO, PROCESO Y PERFORMANCE

En la Carrera de Pedagogía en Artes de la Universidad de Los Lagos, los(as) estudiantes cursan tres cursos de dibujo de carácter obligatorio. En Dibujo I, se aprenden aspectos básicos sobre la forma y la jerarquización de los objetos geométricos en el plano bidimensional, atendiendo a su estructura, proporción, perspectiva y composición, para finalmente componer dibujos clásicos y analíticos, mediante las técnicas de achurado, valores de luz, media tinta y sombras. En Dibujo II, se complejizan lo aprendido en el curso anterior, profundizando en la construcción de bocetos y dibujos artísticos de figuras orgánicas y bodegones. Finalmente, en Dibujo III, se trabaja la figura humana al natural, su composición y proporción. Como se puede apreciar, dichos cursos se estructuran en base a la realidad y el tipo de dibujo que se aprende señala una representación real del mundo, lo que evidencia un enfoque de enseñanza que pone énfasis en el aprendizaje de las artes como academia (Raquimán & Zamorano, 2017).

Analizando la construcción lineal de estas enseñanzas y para romper el encasillamiento del dibujo con la realidad, se desarrolló el curso optativo "Dibujo Deconstructivo", con el objetivo de promover un mayor cuestionamiento sobre esta práctica y fomentar que los(as) artistas en formación exploren otras formas no académicas de (des)dibujar, utilizando materialidades que rompan con lo tradicional y que, sobre todo, les permitiera implicar sus corporeidades tanto en el dibujo como en la experiencia de creación. Pensamos que desarrollar estas experimentaciones los y las posicionaría como artistas más abiertas ante la enseñanza, puesto que el foco no estaría en el resultado, sino en el proceso y el aprendizaje. Para llevar a cabo estas estrategias, el curso se dividió en cuatro unidades: (1) Pensamiento y acción, (2) Trazo y narrativa, (3) Materialidad y cuerpo y (4) Comunidad y transformación. En cada sesión se desarrolló un ejercicio práctico que aludía a dicha unidad.

Para reflexionar en torno a prácticas de enseñanza que disrumpen la relación con lo real, a continuación, nos centraremos en compartir y discutir dos aspectos relevantes que fueron aprendidos a lo largo del curso: la práctica del cuestionamiento, y el cuerpo como acciones que deconstruyen la práctica del dibujo tradicional.

3.1 EL PROCESO DE CREACIÓN Y APRENDIZAJE ARTÍSTICO ES UN CUESTIONAMIENTO

A lo largo del curso se pudo comprender que la experiencia de dibujar no podía ser una práctica libre de pensamiento, puesto que el proceso de creación requiere una consciencia reflexiva sobre lo que se construye, sin importar el tipo de experimentación artística. Sobre estas ideas, Donald Schön (1998) ha expresado que los(as) profesionales realizamos un tipo de reflexión que se genera desde y sobre las acciones que realizamos, pues, al mismo tiempo que realizamos una práctica se construye un saber que es fruto de dicha reflexividad activa. Es una reflexión de carácter crítica, ya que cuestiona la estabilidad de nuestro conocimiento en acción, para dar paso a la sorpresa, a lo no esperado y a nuevas formas de conocer y conocernos como profesionales. Schön (1998) llama a este acto de dar sentido a aquellas acciones de nuestra práctica, reflexionar sobre nuestro conocimiento en acción, lo que significa tomar conciencia sobre los eventos que nos van sucediendo cotidianamente, pero también los que nos han acontecido en la acción creativa.

En el caso de este curso, los(as) estudiantes pudieron reflexionar sobre los dibujos, gestos o trazos que fueron realizando, pero también a partir del mismo acto de trazar —en medio de la acción— como un diálogo que los(as) acompañaba en el hacer. A esto, Schön (1992) también lo ha llamado metafóricamente *conversación reflexiva con los materiales de una situación*. A medida que se va trazando se puede pensar en reorganizar y cuestionar lo que vamos haciendo. A través de esta reflexión en acción no solo se pueden hacer conscientes las direcciones del trazo o colores que se utilizan, sino que también cuáles son sus significados y relaciones, pues, ese proceso puede influir en el por qué hacemos lo que hacemos, abriendo nuevas posibilidades y significaciones que nos reposicionan como artistas.

Para ejemplificar cómo el cuestionamiento en la acción fue parte del aprendizaje deconstructivo de las artes, revisaremos el relato de una estudiante que, para el segundo ejercicio de la unidad "Trazo y narrativa", compartió una experiencia que para ella fue crucial en su proceso de creación, con respecto al cuestionamiento en las artes.

El ejercicio de dicha sesión consistió en desarrollar un autorretrato o retrato donde utilizaran un texto o relato como construcción simbólica de la imagen. El texto se podía emplear como forma creadora de la imagen, suscitador de ésta o bien como desarticulación metafórica.

La estudiante, a modo de registrar su proceso, dispuso un móvil sobre su espacio de trabajo para grabar el encargo a realizar. Como se aprecia en las imágenes (véase Figura 1), comenzó a crear su autorretrato con grafito, realizando un trazo que delineaba su rostro de manera realista.

Figura 1. Estudiante de curso Dibujo Deconstructivo realizando trabajo sobre Unidad de Trazo y Narrativa.
Fotografía: María Rosario García

De pronto, el vídeo muestra cómo la estudiante detiene su acción, cambia de papel y comienza una nueva creación donde humedece la hoja con agua —dejando un charco— y, en vez de autorretratarse de modo realista, traza un ojo —que se diluye por la cantidad de agua—, por medio del cual comienza a buscarse a sí misma. El dibujo del ojo se esfuma y funde con el líquido y es, en ese reflejo del agua, donde ella busca y observa su retrato. La estudiante cuenta que, todo este trabajo, lo realiza repitiéndose a sí misma la frase "quién soy cuando me veo", siendo ese relato cuestionador quien gatilla y guía su acción para autorretratarse a través de la búsqueda de su reflejo. Al finalizar el ejercicio, cuando los-as participantes del curso comparten el trabajo, la estudiante mostró el vídeo a sus compañeros(as) y expresó:

> *"Al momento de relacionarnos con el retrato, inconscientemente pensamos en un lápiz, carboncillo u otro material comúnmente usados para este tipo de creaciones (...) Considero que el dibujo académico no siempre me ha gustado... lo rechazo, en momentos y creo que fue el primer detonante para cambiar lo que hacía... me sentí incomoda, lo que hacía no reflejaba lo que quería hacer (...) Cambie de hoja después de sentir que ya estaba ocupada, recordé el agua y lo mucho que me gusta trabajar con ella... pensé en el autorretrato...en el reflejo... como me ven los demás ... como me veo yo ...y si eso es realmente lo que soy (...) entonces pensé en ¿qué se ve cuando se ve?... a partir de eso formé el ojo para buscarme... que es el reflejo de lo que soy. Solo reflejo."* (Relato de la estudiante).

El vídeo y relato de la estudiante son esenciales para comprender el proceso deconstructivo del dibujo y las artes. Más allá de la producción final, consideramos relevante acoger el llamado de Derrida para preguntarnos en qué se convirtió el trazo de la estudiante y qué nos enseña el trayecto o viaje que experimentó para –ella– *llegar a ser dibujo* (Derrida, 2005). Es importante detenernos en la frase que expresa la estudiante: "qué se ve cuando se ve", la cual cuestiona y orienta su trabajo. Sobre esta idea, Judith Butler (2004) ha señalado que las palabras trascienden lo comunicativo porque pueden alterar la realidad. En este caso, dicha frase toma un papel detonador que potencia su actuar porque lo transforma. El cuestionamiento y la reflexividad que acompaña su acción nos enseña cómo *performativizar* nuevas formas y acciones creativas sobre el hacer artístico que cuestionan la tradicionalidad del arte; específicamente los modos convencionales de realizar el dibujo de un retrato o autorretrato.

Sobre estas ideas, María Acaso (2012) señala la importancia de asumir el papel performativo de las imágenes, es decir, cómo el lenguaje visual tiene el poder de transformar la representación en nuevas maneras de entender(nos) la realidad.

Este legado proviene de Charles Peirce (1839-1914), quien desarrolló la teoría del significante y el significado, generando grandes aportes a los estudios de la semiótica visual. Peirce (1988) cuenta que la semiótica pragmática es aquella que estudia los signos en relación con los sujetos y su contexto, visibilizando la necesidad de vinculación y cuestionamiento entre ambos. El signo es la representación de *algo* y el tipo de signo-metáfora sería —según Peirce— los puntos en común entre un ícono y su representación, pero desde un sistema de representación diferente; lo que apunta a la construcción de una nueva realidad. Algo no dado. Esta idea nos permite entender la existencia metafórica de algunos signos, donde más que ser descriptivos de una realidad son performativos (Acaso, 2012), puesto que en esta relación sujeto-contexto los signos no son estáticos, sino un medio que nos conforma y transforma.

Si vinculamos este pensamiento de la semiótica visual con los gestos que desarrolló la estudiante en su trabajo —disrumpir la acción de dibujarse representativamente para interpretarse desde su reflejo en el agua como una búsqueda—, podemos comprender los aportes del pensamiento deconstructivo. Es una invitación a cuestionar e irrumpir el propio pensamiento visual de la representación real para situarnos en un plano de construcción activa y corpórea. Según Peretti (1989, p.18), "Derrida se propone, ante todo, mostrar la imposibilidad, el error radical que supone toda voluntad ideal de sistema; rechaza cualquier tipo de centralidad, de fijeza".

Llegar a ser dibujo (Derrida, 2005) se transforma en una potencia, en una búsqueda metafórica que trasciende el resultado visual para situarse en signos que crean una realidad artística inmanente y contingente. El signo de la estudiante —buscar en el agua su reflejo—, se convierte en una experiencia que transforma lo dado en un viaje y una búsqueda. A partir de ideas deconstructivas, el autorretrato se aleja de nociones tradicionales para centrarse en gestos metafóricos que *llegan a ser* desde la acción corpórea y efímera que se vinculan al cómo me pienso y cómo me siento. Cuando la acción artística acoge al cuestionamiento como motor y esencia, se reestructuran nuestras estrategias de acción y podemos corporeizar nuevas formas que rompen con lo ya dado para abrirnos a lo irresoluto de la experiencia artística (Atkinson, 2016).

3.2 PERFORMANCE: EL CUERPO EN ACCIÓN CREA Y RECREA REALIDAD ARTÍSTICA

Revisando brevemente la historia, tras la II Guerra Mundial el arte dio un giro que marcó una nueva búsqueda ante los medios, espacios e ideologías que, hasta el momento, lideraban a las artes. Se comenzaron a explorar nuevos lenguajes para expresar acciones con sentido artístico que cuestionaron el papel del(la) artista como genio individual y a la obra como un resultado fijo y externo a él o ella. El cuerpo comenzó a ser explorado como lienzo, herramienta y un campo de acción que cuestionaba los estereotipos de raza, género y sexualidad, las relaciones con la tecnología y sus limitaciones para señalar su actuar como un tipo de conocimiento (Warr, 2011). Luego, a partir de los movimientos sociales de los 60´, se intensificó la búsqueda del cuerpo para hacer experiencia artística y se manifestó como artes de acción (González-Victoria, 2011), performances y happenings con un alto compromiso político. En estas nuevas experiencias no solo se trabajó la veta carnal del cuerpo, sino sobre todo su potencial relacional, dando énfasis al cómo se materializan las relaciones y problematizando a los-as otros-as —espectadores—, como los agentes que activaban y significaban a la obra. Es en esta búsqueda donde toma lugar lo performativo, pues, el cuerpo se transforma en una forma de entenderse socialmente y un espacio de relaciones sociales.

Para vincular la idea de performance con la experiencia vivida en el curso de Dibujo deconstructivo, compartimos el primer ejercicio que se realizó en la I Unidad de "Trazo, pensamiento y acción". Para aquella sesión, el grupo debía realizar un trabajo donde su pensamiento liderara su accionar desde el trazo libre.

Reflexionaremos sobre el ejercicio que desarrolló un estudiante, quien decidió enfocarse en el movimiento que hacen las abejas cuando cogen el polen de las flores. Para registrar su acción artística y proceso, el estudiante dispuso la cámara del móvil sobre su espacio de trabajo (véase Figura 2), y a su alrededor dispuso tres hojas blancas, las cuales metafóricamente hacían de flor.

Figura 2. Estudiante de curso Dibujo Deconstructivo realizando trabajo sobre Unidad de Trazo, pensamiento y acción
Fotografía: María Rosario García

El trabajo del estudiante consistió en rayar las hojas interpretando el rápido y aleatorio movimiento que hacen las abejas al desplazarse de flor en flor. En dicha acción, el cuerpo del estudiante se transformó en una abeja que se desplazaba energéticamente entre las tres flores —hojas blancas—. Su objetivo fue visibilizar dichos desplazamientos mediante el trazo. El resultado del trabajo se materializó en tres hojas completamente rayadas de manera circular y aleatoria, que carecían de sentido si no comprendíamos la acción que le daba origen. Lo relevante no eran los dibujos, sino su accionar, cómo su cuerpo vivifica la experiencia de ser abeja y, en ese sentir, el trazo como una proyección del *sentirse* abeja.

En primer lugar, el ejercicio artístico que relatamos nos ayuda a entender cómo al desestabilizar la tradicionalidad del dibujo permitimos que el trazo cobre vida desde el deseo de ser y hacer. En este caso, el deseo de ser abeja transforma el movimiento del estudiante en trazo y no viceversa, puesto que es su autoría y agenciamiento, lo que disrumpe la tradicionalidad del dibujo. Estos giros y rupturas permiten modificar las epistemologías del hacer artístico, porque la creación no se funda en el resultado del dibujo, sino en la experiencia vivida del artista en formación. Es decir, el *llegar a ser dibujo* desde su acción como abeja. En este sentido, rescatamos la importancia de aprender a negociar sus subjetividades en la formación docente a través de estos ejercicios, porque en estas instancias emergen nuevos espacios de significación que desafían lo dado y se abren a lo nuevo (Atkinson, 2011). Esto, para Kenneth Gergen (1996), es el corazón del agenciamiento; una acción que al ser transformativa y novedosa permite que el saber de los y las estudiantes se vaya configurando desde esa misma realidad. Es una acción que permite abrir caminos para que emerja la subjetividad como fuente y trayecto de saber que resitúa sus propios procesos de aprendizaje.

En segundo lugar, este ejercicio nos permite entender qué ocurre cuando entregamos protagonismo al cuerpo, para que sea el gesto del desplazamiento quien trace. Son sus gestos corporales quienes activan el trazo. Por ende, del dibujo como objeto, donde el cuerpo yace cosificado, pasamos al acto mismo de trazar, en el cual la experiencia entorno al trazo resignifica la obra, puesto que no es solo lápiz y mano quien crea, sino todo su accionar. Aquí es cuando el dibujo —según Derrida (2005)— es *tr*: *tr*ansformación, *tr*ánsito, *tr*ayecto y *tr*amado. El cuerpo se activa, se abre como impulso a la creación y el dibujo deja de ser un resultado fijo y externo, sino que es esa inmaterialidad que crea travesías y redes.

Cuenta María Acaso (2012) que la performatividad en las artes explica cómo la representación visual pasa de ser estática y dada, a una transformación de la realidad. Ello, porque el poder transformativo de las imágenes y de su accionar conlleva cambios en la forma de percibirla, en cómo entendernos como artistas y, en este sentido, en el tipo de creación artística. Según Roland Barthes (2002), la pintura dejó de ser considerada una maestría del ojo cuando se comprendió la relevancia del cuerpo como creación. Siguiendo esta idea, el dibujo abandona su veta u objetivo disciplinar cuando se transforma en una proyección activa del cuerpo. Gómez-Peña (2005) señala que la performance es un lugar de colocación interno, que apunta a una búsqueda de libertad, donde el cuerpo como materia prima se transforma en ese sitio de creación, en ese lienzo en blanco y carta de navegación que proyecta deseo.

La performance entonces, se abre como un espacio de creación en el cual él o la artista abandona reglas y jerarquías no solo con otros(as), sino sobre todo aquellas vinculadas con la institucionalidad artística para reconfigurarse como artistas. Esta idea nos enseña cómo los y las artistas en formación, al incorporar aspectos performáticos en su aprendizaje del dibujo comienzan a experimentar nuevas vivencias en torno a esta práctica, puesto que cuestionan y se despojan de las normativas que institucionalizan el dibujo tradicional, para otorgarles otros sentidos desde sus subjetividades. Es aquí donde emerge lo que Merleau-Ponty (Bazzurro, 2015) ha llamado relación intercorporal o intercorporalidad, y es justamente cuando los cuerpos se implican para hacer desde un deseo de ser con otros-as. En relación a estas ideas, podemos señalar que experimentar la deconstrucción en la práctica del dibujo es un llamado a vivir

el cuerpo, escuchar el llamado corporal para trazar esas relaciones de hacer y, de esta manera, transformarse en ser. Trazar las relaciones que vamos construyendo y significando son una acción performática que surge desde esa relación intercorporal —cuerpo físico y deseo—, donde nuestro cuerpo proyecta o traza los gestos que surgen desde nuestros deseos de ser algo o alguien: nuestra corporalidad.

4. CONCLUSIONES. EL SENTIDO DECONSTRUCTIVO DEL ARTE EN LA FORMACIÓN INICIAL: CONSTRUYENDO SUBJETIVIDAD

A modo de colofón, consideramos pertinente valorar los aportes que ha entregado la práctica de la deconstrucción en la formación de artistas-docentes, sobre todo los modos en que favorece la subjetividad. Este concepto refiere a los pensamientos, sentimientos y emociones que experimentamos en contextos sociales y discursivos, y los significados que vamos dando a esas realidades (Burke & Jackson, 2007). En este sentido, este curso fue una instancia innovadora que abrió posibilidades para cuestionar sus formas de hacer y aprender el arte, pues permitió vincularse con el cuerpo, los deseos, emociones, aquello que nos afecta y mueve.

Desde esta lógica, el curso se desplegó como espacios donde iba emergiendo la subjetividad de los saberes del alumnado, pues, al cuestionar sus relaciones anteriores con el dibujo, surgían experiencias novedosas donde pensaban y practicaban el dibujo como un aprender a ser con lo otro (compañeros-as, deseos, cuerpos, materiales, historias previas). Esta idea nos permite reafirmar que, finalmente, el dibujo deconstructivo es un hacer que surge del deseo de relacionar el cuerpo, los gestos y un constante cuestionamiento, como elementos que están —en palabras de Karen Barad (2003)—, intra-activos, es decir, vinculados entre sí. Apropiarnos de este concepto de Barad para el acto artístico nos permite entender cómo la práctica del dibujo contemporáneo o deconstructivo, se traduce a un hacer *vinculante*, donde no es posible desligar lo que me ocurre y afecta —aquello no material— de la materia. Esto es, en parte, lo que feministas del nuevo materialismo llaman a las relaciones encarnadas y de intra-actividad (Nardini, 2014). Siguiendo la línea de Barad (2003), el fenómeno del dibujo llega a importarnos —afectarnos— y a materializarse, cuando hacemos visible el carácter situado y la posición encarnada de quien dibuja. Esto implica, en primer lugar, autorizar al cuerpo a trazar y además dar reflexividad a dicho hacer corporal.

Si vinculamos las ideas del nuevo materialismo con la lógica *derridiana*, podemos concluir que aprender dibujo significa cuestionar su normativa individual para abrir sus fisuras y permitir lo relacional de dicha práctica. En este sentido, los puntos de quiebre o rupturas subyacentes a la práctica del dibujo en la formación inicial, llevan a revisar los modos en que los producimos, revisando no solo nociones de espacio, materialidad y temporalidad, sino sobre todo de intercorporeidad; donde vive y actúa el sujeto (Contreras, 2008). La materialidad del cuerpo no siempre coincide con lo físico. Lo corpóreo vincula lo tangible con lo intangible, lo que pienso, con lo que tengo, soy y proyecto ser, en un contexto de espacio, materialidad y temporalidad. Según Butler (2002), el cuerpo va más allá de lo carnal, por ello el pensamiento es parte de nuestra corporeidad. En este sentido, si promovemos al cuerpo ‹‹en situación de dibujo›› permitimos subjetividad, puesto que ésta:

> Se produce socialmente de manera constante y remite a la corporeidad del sujeto en todas sus dimensiones. (…) Ésta emerge en múltiples circunstancias: en medio de contingencias, modos transitorios de vida, luchas permanentes, entre el deseo, las presiones sociales y las necesidades de vivir y sobrevivir (Martínez & Cubides 2012, p.176).

A través de estas autoras pensamos que la subjetividad promovida a lo largo del curso Dibujo Deconstructivo, no alude a una posibilidad de ser artista-docente dada, sino a una con-

tingencia que permite nuevas formas de comprender(nos), saber y transitar (Braidotti, 2004) por el aprendizaje de las artes. Es un viaje de trayectorias que no se cierran a lo dado o establecido, sino que permite nuevas maneras de vivirnos y explorarnos. Desde aquí que lo ejercitado en el curso, tanto la experiencia de cuestionar lo que hacemos como el aprender a trazar (con) el cuerpo, se transforman en conocimientos pertinentes (Morin, 2010) que responden al enfoque posmoderno de la enseñanza de las artes (Raquimán & Zamorano, 2017). Se promueven saberes contextuados porque se sitúan en lo que cada estudiante vive, le importa y afecta para aprender su vínculo de hacer con el dibujo. Este hacer, no trata entonces de un grafismo objetivo, sino de una relación *con*, porque aprendemos a dibujar con el cuerpo en situación de acción y reflexión. Hablamos de un trazo que no está enfocado en reproducir la realidad, sino cuestionarla desde aquello que nos acontece en el cuerpo como deseo de ser.

Por último, consideramos relevante promover más espacios e instancias de aprendizajes artísticos posmodernos en la formación inicial, que acojan a lo deconstructivo como una base epistémica que dialogue con los contenidos o prácticas a experimentar en los cursos, para generar nuevas experiencias de aprendizaje que transformen lo dado en una difracción de saberes subjetivos.

La propuesta deconstructiva que nos entregó Derrida es una base conceptual y metodológica rica para desafiar los conocimientos de la academia —o la zona de confort del profesorado—, y permitir que tanto el estudiantado como quienes enseñamos cuestionemos nuestras prácticas y saberes individuales para abrirnos a la práctica relacional del saber-hacer.

REFERENCIAS

Acaso, M. (2012). *Pedagogías invisibles. El espacio del aula como discurso.* Madrid: Catarata.

Atkinson, D. (2011). *Art, equality and learning. Pedagogies against the State.* Netherlands: Sense Publishers.

Atkinson, D. (2016). Without Criteria: Art and Learning and the Adventure of Pedagogy. *The international journal of art & design education,* 36(2), 141-152.

Barad, K. (2003). Posthumanist Performativity: Toward an Understanding of How Matter Comes to Matter. *Journal of Women in Culture and Society.* 28(3), 801-831.

Barthes, R. (2002). *Lo obvio y lo obtuso.* Paidós: Barcelona.

Bazzuro, L. (2015). Cuerpo, performance, conflicto: hacia una estética del reconocimiento moral. *Resonancias*, 1, 1-38.

Braidotti, R. (2004). *Feminismo, diferencia sexual y subjetividad nómade.* Barcelona: Gedisa

Butler, J. (2002). *Cuerpos que importan. Sobre los límites materiales y discursivos del "sexo".* Buenos Aires: Paidós.

Butler, J. (2004). *Lenguaje, poder e identidad.* Madrid: Síntesis.

Burke, P.J y Jackson, S. (2007). *Reconceptualising lifelong learning: feminist interventions*. New York: Routledge.

Cares, C. (2017). *Arte, género y discurso. Representaciones sociales en el Chile reciente*. Tesis doctoral: Universidad de Barcelona.

Contreras, M.J. (2008). Práctica performativa e intercorporeidad. Sobre el contagio de los cuerpos en acción. *Revista Apuntes de Teatro*, 130, 148-162.

Derrida, J. (1989). *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos.

Derrida, J. (1997). *Cómo no hablar*. Y otros textos. Barcelona: Proyecto A.

Derrida, J. (1998). *De la Gramatología*. México: Siglo XXI.

Derrida, J. (2005). *La verdad en Pintura*. Buenos Aires: Paidós.

Derrida, J. (2008). *La Hospitalidad*. Buenos Aires: Ediciones de la Flor.

Espinoza, V. (2017). Cerebros dóciles: pensamiento creativo y cultura visual en el sinfín del lo contemporáneo. En Ossa, Carlos. *Políticas y didácticas. Estudio sobre Educación Artística, Creatividad Social y Ciudadanía en el CNCA.* (pp.26-42). Santiago de Chile: Universidad de Chile.

FranCastel, P. (1990). *Sociología del arte*. Madrid: Alianza.

Gergen, K. (1996). *Realidades y relaciones: aproximaciones a la construcción social.* Barcelona: Paidós.

Gómez-Peña, G. (2005). En defensa del arte del performance. *Horizontes Antropológicos*, 11(24), 199-226.

González-Victoria, L.M. (2011). Artes de acción: re-significación del cuerpo y el espacio urbano. *Revista nodo*, 10(5), 55-72.

Martínez, M.C., Cubides, J. (2012). Acercamientos al uso de la categoría de 'subjetividad política' en procesos investigativos. En Piedrahita, C., Díaz, Á., Vommaro, P. (Comp.) *Subjetividades Políticas: desafíos y debates latinoamericanos.* (pp.169-190) Bogotá: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Morin, E. (2010). *Pensar la Complejidad. Crisis y metamorphosis*. Valencia: Universitat de Valencia.

Nardini, K. (2014). Volverse otro: el pensamiento encarnado y la "materia o importancia transformadora" de la teorización del (nuevo) materialismo feminista. *Artnodes*, 14, 18-25. http://dx.doi.org/10.7238/a.voi14.2412

Nochlin, L. (1971). Why Have There Been no Great Women Artists. En Gornick, Vivian, Moran, Bárbara. Woman in Sexist Society: Studies in Power and Powerlessness. (pp. 480-510). New York: Basic Books.

Ojeda, A., Bailón, C. y García, C. (2014). *El Dibujo como expresión del mundo interno del migrante*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.

Ossa, C. (2017). *Políticas y didácticas. Estudio sobre Educación Artística, Creatividad Social y Ciudadanía en el CNCA*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Peirce, C. (1988). *El hombre, un signo (El pragmatismo de Peirce)*. Barcelona, Crítica.

Peretti, C. (1989). *Jacques Derrida: texto y deconstrucción*. Barcelona: Anthropos.

Raquiman, P. y Zamorano, M. (2017). Didáctica de las Artes Visuales, una aproximación desde sus enfoques de enseñanza. *Estudios pedagógicos*. [online]. 43,1, 439-456. doi.org/10.4067/S0718-07052017000100025.

Schön, D. (1992). *La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones*. Barcelona: Paidós.

Schön, D. (1998). *El profesional Reflexivo. Cómo piensan los profesionales cuando actúan*. Barcelona: Paidós.

Sullivan G. (2010). *Art Practice as Research. Inquiry in Visual Arts*. Londres: Sage.

Villegas I., Navarrete, C., Camhi, B., y Espinoza, D. (2017). Dibujo en Chile (1797-1991). *Variaciones epistemológicas, aplicaciones profesionales*. Santiago de Chile: Lom.

Warr, T. (2011). *El cuerpo del artista*. Barcelona: Phaidon.

DOI
ISSN 0719-630X

Titulo: *desojados*

como cuando quitas un pétalo o una hoja de una revista...

dibujo sobre Tablet
lápices grafito, pinceles, acuarelas y rellenos.
Medidas 2640 x 1920 px en original.

DOI
ISSN 0719-630X

Panambí | REVISTA de INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS |
n. 9 Valparaíso DIC. 2019 ISSN 0719-630X online
| CENTRO DE INVESTIGACIONES ARTÍSTICAS | UV |