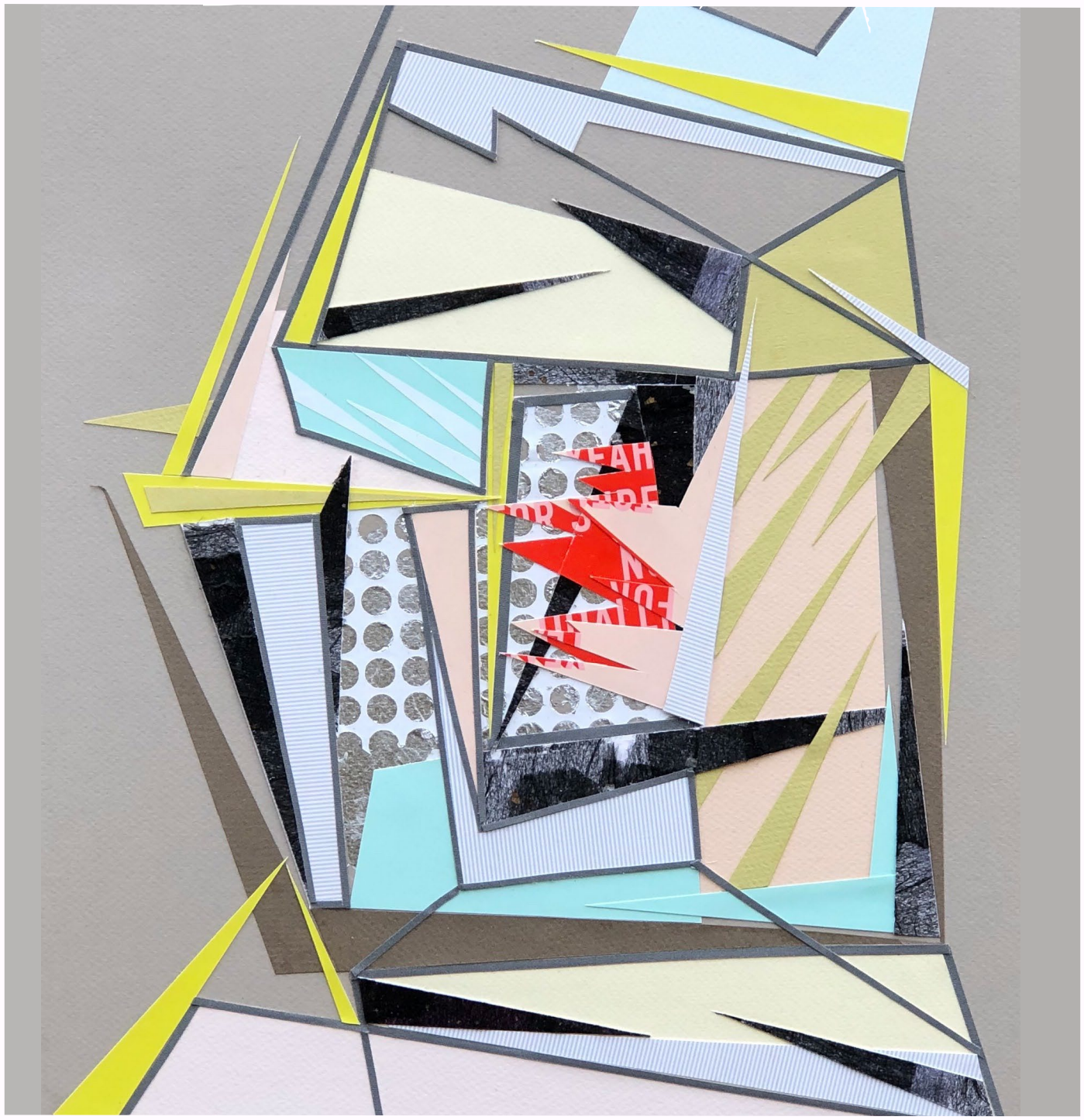


29

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte
de la Universidad del Zulia
Maracaibo - Venezuela

situArte

AÑO 17 N° 29. ENERO - JUNIO 2022



Dep. Legal ppi 201502ZU4671

Esta publicación científica en formato digital es continuidad de la revista impresa
ISSN 2542-3231 / Depósito legal pp 200602ZU2376



Autoridades universitarias
UNIVERSIDAD DEL ZULIA

Dra. JUDITH AULAR DE DURAN
RECTORA

Dr. CLOTILDE NAVARRO URBANEJA
VICERRECTOR ACADÉMICO (e)

Dra. MARLENE PRIMERA GALUÉ
VICERRECTORA ADMINISTRATIVA (e)

Dra. IXORA GÓMEZ SALAZAR
SECRETARIA (e)

FACULTAD EXPERIMENTAL DE ARTE

Dra. JULIANA MARÍN
DECANA

CONSEJO DE DESARROLLO CIENTÍFICO
Y HUMANÍSTICO (CONDES)
DRA. LUZ MARITZA REYES
COORDINADORA-SECRETARIA



situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte
de la Universidad del Zulia

AÑO 17 N° 29. ENERO - JUNIO 2022
Maracaibo - Venezuela

situArte es una publicación arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia, Maracaibo-Venezuela, comprometida con el desarrollo de las artes y la cultura.

situArte acepta artículos, reportes de investigación, manuscritos científicos, ensayos cortos, reseñas y entrevistas. Ofrece ediciones multitemáticas, pero algunos números pueden ser convocados anticipadamente sobre temas monográficos. En general, situArte puede admitir textos sobre artes plásticas, danza, música, teatro, artes audiovisuales (y demás disciplinas relacionadas con el arte y la cultura), así como escritos referidos a la gestión del arte y la cultura.

El Centro de Investigación de las Artes y sus publicaciones aparecen indizadas y/o catalogadas en:

- RevicyhLUZ. Revistas Científicas y Humanísticas de la Universidad del Zulia.
- Registro de Publicaciones Científicas y Tecnológicas de Latindex.
- Registro de Publicaciones Revencyt (Revistas Venezolanas de Ciencia y Tecnología).
- Bases de datos académicas de EBSCO.

© UNIVERSIDAD DEL ZULIA 2016

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia

DLD ppi 201502ZU4671

Esta publicación científica en formato digital es continuidad de la revista impresa

Depósito legal pp 200602ZU2376

ISSN 1856- 7134

Diseño de Logo: Roberto Urdaneta.

Diseño y Montaje: Josenick Salazar.

Imagen de portada: Autor: Luis Gómez. Título: "Proyecto de ciudad continuada". Técnica: Collage sobre cartón / Archival fine art print sobre papel Hahmüller 300 gr. Dimensiones: 60x48 cm. Año: 2020.

CONTENIDO

AÑO 17 N° 29. ENERO - JUNIO 2022

PRESENTACIÓN	5
ARTÍCULOS	
LA PINTURA DE ÉDOUARD MANET COMO ININTELIGIBILIDAD INTERPELANTE <i>ÉDOUARD MANET'S PAINTING AS UNINTELLIGIBILITY THAT INTERPELLATES</i> Carmen Gutiérrez-Jordano	7
MIRADA CRÍTICA DESDE GÉNERO Y RELIGIÓN A TERNURA DE GUAYASAMÍN <i>A CRITICAL LOOK FROM GENDER AND RELIGION IN TERNURA BY GUAYASAMÍN</i> Enrique Vega-Dávila	16
FIGURAS MALVADAS PRINCIPALES EN LAS SECUELAS DE LOS CLÁSICOS DISNEY <i>MAIN EVIL FIGURES IN THE SEQUELS TO THE DISNEY CLASSICS</i> Vicente Monleón	24
DE CULTOS SATÁNICOS, IMÁGENES PROFANAS A IMAGINARIOS COLONIZADORES <i>FROM SATANIC CULTS, PROFANE IMAGES TO IMAGINARY COLONIZERS</i> Ana Isabella Lombo Rodríguez	35
ENSAYOS	
NUEVAS, HÍBRIDAS Y FRACTURADAS: NARRATIVAS CONTEMPORÁNEAS DEL CINE <i>NEW, HYBRID AND FRACTURED: CINEMA CONTEMPORARY NARRATIVES</i> Alexis Cadenas	43
LA REALIDAD AUMENTADA, RESIGNIFICACIÓN DE LA VISIÓN Y LA TECNOLOGÍA DENTRO DEL ARTE <i>AUGMENTED REALITY, REDEFINITION OF VISIÓN AND TECHNOLOGY WITHIN ART</i> Eber Omar Betanzos Torres y Ubaldo Márquez Roa	49
NORMAS PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS	55
PUBLISHING GUIDELINES	58
NORMAS DE ARBITRAJE	61



PRESENTACIÓN

AÑO 17 N° 29. ENERO - JUNIO 2022

La investigación en las artes, dada la naturaleza libre y creativa de éstas, exige del analista-investigador una gran sensibilidad en general, pero también en particular, en cuanto al manejo de métodos, técnicas y procedimientos, sin renunciar al rigor y la sistematicidad que requiere el ámbito académico.

De esta manera, es oportuno reconocer y felicitar el esfuerzo de los autores cuyos trabajos se incluyen en éste y en cada número de la revista, en tanto logran reflexionar sobre las artes, sin forzar sus corpus hacia una rigidez científica inadecuada, sino permitiéndoles, a través de estrategias más cercanas, mostrar estilos y acciones de las artes y de los artistas, que representan al mismo tiempo modos de pensar, vivir y sentir, ideas y tradiciones de determinados momentos históricos.

Iniciamos este número con dos artículos cuyos autores nos entregan valiosas reflexiones sobre las artes plásticas desde distintas perspectivas. En el primero, **La pintura de Édouard Manet como ininteligibilidad interpelante**, Carmen Gutiérrez-Jordano muestra que Manet concibe la pintura como interpelación del cuadro al espectador. Como propuesta metodológica, la autora analiza el contexto pictórico en el que se produce la obra de Manet; luego comparte los dos modos dominantes hasta entonces de entender la pintura: la pintura teatral, totalmente expuesta y abierta al público, y la pintura ensimismada, cerrada sobre sí misma, como si no hubiera público; y, finalmente, Gutiérrez-Jordano expone la posición propia de Manet, quien evita aquellas dos perspectivas tradicionales y considera que la pintura solo puede ser interpelación si pinta lo invisible y, sobre todo, si pinta escenas que representen instantes no inmediatamente comprensibles; entonces la pintura consistirá en una confrontación entre el cuadro y el espectador.

Seguidamente Enrique Vega-Dávila nos comparte una **Mirada crítica desde género y religión a Ternura de Guayasamín**, a través del análisis de una pieza del artista ecuatoriano Oswaldo Guayasamín, llamada *Ternura*, y plantea una lectura bíblica para cuestionar las estructuras patriarcales de lo religioso y, particularmente, de lo cristiano. Para ello, Vega-Dávila considera la perspectiva de conceptos viajeros propuestos por el análisis de cultura visual (Bal, 2016), y hace un aporte en la intersección entre género y religión desde el arte popular, empleando herramientas de ambas disciplinas. El estudio realizado permite valorar la significatividad de la ternura y cómo ésta puede ser propuesta como una categoría política para la praxis social.

Por su parte, Vicente Monleón nos presenta **Figuras malvadas principales en las secuelas de los clásicos Disney**, explicando que el cine de animación es un recurso a través del cual se transmiten valores concretos a la sociedad consumidora de dichos productos, y la compañía norteamericana Disney lo ha hecho en toda su trayectoria, de manera muy intencional. A través de una metodología mixta, Monleón analiza las características estéticas y éticas que la productora difunde a través de la creación de sus figuras perversas y que ayudan a entender el concepto de "maldad" presentado. Para ello, se trabajó con una muestra de 19 largometrajes, que representan secuelas de películas clásicas. Los hallazgos manifiestan una continuación en el maniqueísmo ofrecido por Disney en sus figuras antagónicas. No obstante, se comienza a advertir una explicación de la humanización de las mismas.



Otra interesante reflexión nos la entrega Ana Isabella Lombo Rodríguez en **De cultos satánicos, imágenes profanas a imaginarios colonizadores**, donde expone los discursos, símbolos y significados de dos imágenes que forman parte de la exposición permanente del convento “La Virgen Nuestra Señora de Candelaria”, a fin de comprender cómo operan los imaginarios colonizadores en la imagen visual. En este sentido, Lombo nos aporta algunas consideraciones metodológicas y teorías posicionadas desde el análisis de la imagen, que vinculan las categorías con los elementos de observación, tales como los principios Barrocos y la Imagen corpórea. Finalmente, la autora presenta cómo se reproduce la colonialidad en la estética de las imágenes y su imposición simbólica en la historia oficial de Cartagena de Indias.

Y cerramos esta edición con dos ensayos de gran relevancia, que nacen de la inquietud de sus autores por la manera en que las tecnologías plantean retos extraordinarios para entender en particular las artes audio-visuales. En **Nuevas, híbridas y fracturadas: narrativas contemporáneas del cine**, Alexis Cadenas presenta algunos desafíos y oportunidades que se aproximan con las nuevas plataformas tecnológicas, la extraña narración que se está produciendo en las mismas, y el intercambio de roles entre los autores y el público, lo cual hace necesario continuar reflexionando, si queremos que el cine sobreviva, o que muera para que aparezca algo diferente. Después de discutir acerca de lo que es o puede ser el cine contemporáneo, y explorar algunos ejemplos de las narrativas nuevas, híbridas y fracturadas que están apareciendo, Cadenas ofrece una reflexión sobre la originalidad y cómo encontrarla en el proceso de creación de estas nuevas piezas.

Finalmente, Eber Omar Betanzos Torres y Ubaldo Márquez Roa, reflexionan acerca de **La realidad aumentada, resignificación de la visión y la tecnología dentro del arte**, centrandose en las nuevas tecnologías implementadas en el arte, enfatizando el tema de la percepción de las imágenes. Los autores abordan la realidad aumentada y el arte inmersivo, partiendo de un enfoque empírico y la técnica de observación, ofreciendo un acercamiento a las nuevas variables que existen en la percepción de la imagen a través de la pintura, lo cual hace que se construyan reflexiones sobre las formas de apreciación artística.

Cerramos agradeciendo a todos los que lo hicieron posible la realización de este número: a los autores, que generosamente comparten sus análisis y propuestas; a los árbitros, que desinteresadamente evalúan cada uno de los trabajos, ofreciendo distintos puntos de vista, ayudando a mejorar los textos, garantizando la calidad; al Comité editorial de la revista, siempre dispuesto a apoyar en lo que se requiera; al artista Luis Gómez, por cedernos su hermosa obra para la portada, y a la diseñadora, Josenick Salazar, por el excelente montaje y diagramación.

Aminor Méndez Pirela
Editora-Jefe

La pintura de Édouard Manet como ininteligibilidad interpelante

Édouard Manet's painting as unintelligibility that interpellates

Recibido: 05-10-21
Aceptado: 10-12-21

Carmen Gutiérrez-Jordano

Universidad de Sevilla
Sevilla, España
carmengutierrezjordano@gmail.com

Resumen

El objetivo de este artículo es mostrar que Manet concibe la pintura como interpelación del cuadro al espectador. Para poder justificar metodológicamente esta tesis hemos empleado varios procedimientos. El primero ha sido analizar el contexto pictórico en el que se produce la obra de Manet. El segundo ha sido comprender los dos modos dominantes hasta entonces de entender la pintura: la pintura teatral, totalmente expuesta y abierta al público, y la pintura ensimismada, cerrada sobre sí misma, como si no hubiera público. El tercero, exponer la posición propia de Manet. Manet evita aquellas dos perspectivas tradicionales y considera que la pintura solo puede ser interpelación si pinta lo invisible y, sobre todo, si pinta escenas que representen instantes no inmediatamente comprensibles. Entonces la pintura consistirá en una confrontación entre el cuadro y el espectador.

Palabras clave: Manet, pintar lo invisible, pintura e interpelación, uninteligibilidad del arte.

Abstract

The aim of this article is to show that Manet conceived painting as an interpellation of the painting to the spectator. In order to methodologically justify this thesis, we have used several procedures. The first has been to analyze the pictorial context in which Manet's work is produced. The second has been to understand the two dominant ways of understanding painting until then: theatrical painting, totally exposed and open to the public, and absorptive painting, closed in on itself, as if there were no public. The third is to expose Manet's own position. Manet avoids those two traditional perspectives and considers that painting can only be an interpellation if it paints the invisible and, above all, if it paints scenes that represent moments that are not immediately comprehensible. Then painting will consist of a confrontation between the painting and the spectator.

Keywords: Manet, painting the invisible, painting and interpellation, art's unintelligibility.

Introducción

Los cuadros son objetos hechos para ser mirados por los espectadores, los cuales pueden moverse a su alrededor y buscar distintos ángulos de visión. Esto es un hecho indiscutible y obvio. Ahora bien, la pintura puede considerar **esto** de diversas formas en el ámbito de lo representado. Una cosa es el hecho expuesto, la dimensión pictórica material o real, y otra lo que la pintura pinta, la dimensión representativa o imaginaria de la pintura. Esta región de lo pintado suele apropiarse en exclusiva del término 'pintura'. En ella se ha reflexionado -pictóricamente- sobre aquel hecho y las expresiones de dicha reflexión han sido variadas. Esto es lo que se va a analizar, "la plasmación en la obra de arte de su propia comprensión de su relación con el espectador" (Pippin, 2018, p. 50). La propia pintura representa la interpretación de su nexa con el espectador y, por tanto, el lugar del propio espectador.

El tema central de interés de nuestro trabajo es la reflexión que ha desplegado Manet en su obra sobre el mencionado problema, y cuya conclusión es que pintar es interpelar. Para comprenderla es necesario acercarse a los dos modos anteriores y contrapuestos de enfrentarse a aquel hecho y que representan el contexto pictórico en el que se desenvuelve el arte de Manet. Esas dos formas antitéticas de asumir el fenómeno de que los cuadros existen para ser mirados son, en términos de Fried (2000, pp. 23-89), la pintura de la teatralidad y la pintura de la absorción o el ensimismamiento. La "interacción dialéctica de absorción y teatralidad en la pintura francesa del siglo XVIII", precisamente por ser la "prehistoria de la pintura modernista", es la "base de la explicación de la naturaleza del logro de Manet" (Abbott, 2018, p. 7).

1. La actitud teatral de la pintura

Los espectadores se desplazan alrededor de los cuadros y los miran. Los cuadros como objetos se exponen a la contemplación de los espectadores. Ahora bien, existe una forma de entender la pintura que no se limita a aceptar este hecho, algo por otra parte inevitable, sino que además pretende asumirlo en lo representado en el cuadro. Esto es lo que ha denominado Fried (2000, p. 21), inspirándose en Diderot, 'teatralidad', actitud teatral de la pintura, que consiste en la admisión consciente de que las pinturas existen para que las contemplen los espectadores: "Los cuadros están hechos para ser contemplados y que, por tanto, presuponen la existencia de un espectador, llevó a la necesidad de representar realmente la presencia de éste" (Fried, 2000, p. 127). Y esto es lo que hizo la pintura teatral: "Manifestar en lo representado pictóricamente la conciencia de la presencia de un público, la conciencia de ser contemplado" (Fried, 2000, p. 122).

Cuando el cuadro se ejecuta armado con esta conciencia, entonces "es un teatro" (Diderot, 1994a, p. 133). El cuadro se exhibe, mira hacia fuera, como si

estuviera 'actuando' para el público. Es teatral la pintura que, consciente de que el espectador la mira, se expone a su mirada, lo atrae. Teatralidad equivale a capacidad de atracción. Toda pintura, quiera o no, lo sepa o no, está abierta al espectador como objeto de su contemplación. Lo que añade la pintura teatral es que pinta la conciencia de esta presencia del espectador, o sea, representa esa apertura en lo representado en el lienzo. Esto es lo que se puede encontrar en *Gilles* (1717-19), en el que Antoine Watteau pinta un actor disfrazado que se presenta al público. El retrato lógicamente es el género más propiamente teatral, ya que la voluntad que lo anima es el deseo del retratado de mostrarse ante otros y ser contemplado por ellos. La pintura teatral usa intencionalmente el hecho de su inesquivable relación con los espectadores, hasta el punto de que su apelación al espectador forma parte de ella. Los cuadros teatrales no están acabados, completos, sino en relación con el espectador. Necesitan al espectador para ser ellos mismos.

Pero la pintura teatral no solo habla del cuadro. También presupone una determinada consideración del espectador, pues el cuadro teatral coloca al espectador en la misma posición que al espectador teatral, disfrutando de esa experiencia y despreocupándose de lo que se presenta en el 'escenario' del cuadro: "Como si lo gratificante de la experiencia fuera precisamente la sensación de ser un espectador teatral, ya no importa mucho lo que esté viendo realmente *en el escenario*" (Gudel, 2018, p. 130). Lo que se representa en el cuadro teatral se expone ante el espectador como un espectáculo, independientemente de su contenido. Ahora bien, al minimizar la peculiaridad de la obra y subrayar la actitud del espectador como asistente a un espectáculo, la pintura teatral presenta al espectador obras que no le plantean obligaciones. Puede reaccionar ante ellas sin la exigencia de tener que responder a una pregunta. Aquí se halla una diferencia fundamental con la pintura de Manet.

2. La pintura como ensimismamiento

2.1. Olvido del espectador

La pintura francesa de la segunda mitad del s. XVIII reaccionó contra esta manera teatral de interpretar la pintura porque sospechó que una pintura que se ofrecía de ese modo al espectador desactivaba los valores más propiamente pictóricos en favor de otros aspectos de carácter más artificial y ajenos a la propia pintura, como el potencial de manipulación que podía desarrollar un arte así entendido (véase Fried, 2000, pp. 75-89). Al entender la pintura, no tanto como experiencia autónoma sino, más bien, en relación con el espectador, es indudable que se prestaba más a la posibilidad de usarla con intención manipuladora. Para evitarlo, cortó esta vía consciente de comunicación abierta con el público y replegó la pintura

sobre sí misma.

Se trataba de hacer pintura, no de atraer, seducir o incluso manipular al espectador. Para ello, esta pintura pretende que el cuadro olvide al espectador, que le haga creer que no hay nadie realmente ante el cuadro, y que no muestre la más mínima conciencia de que el público lo mira. El fin del cuadro antiteatral es la “ficción suprema de la inexistencia del espectador”, es decir, producir la ilusión de que “el espectador no estaba realmente allí, ante el lienzo” (Fried, 2000, p. 127). Esta pintura exige la no presencia imaginaria -representativa- del espectador. Pero tratar al espectador como si no existiera equivale a “negar la convención primordial de que los cuadros están para ser contemplados” (Fried, 2014, p. 149).

Del espectador presente en la pintura teatral al espectador ausente. Si reconocer el hecho de que los cuadros son mirados implica afirmar que los cuadros están abiertos a los espectadores que lo contemplan y por tanto no acaban en ellos mismos, negarlo supone afirmar el cerramiento de los cuadros. Esto es lo que intentó esta pintura, pintar como si no hubiera espectador, neutralizar su presencia y, gracias a ello, cerrar el cuadro sobre sí mismo y afirmar su autosuficiencia. No puede haber “cerramiento expresivo y formal” del cuadro sin neutralización del público (Fried, 2014, p. 197). Ese mundo cerrado del cuadro sería amenazado por la teatralidad, pues si el lienzo percibiese la mirada del espectador, la esperaría y desearía, y, para lograr seducirla, se adaptaría a los gustos del público y disolvería su propia autosuficiencia.

Pero cómo lo hizo, cómo consiguió que el cuadro hiciera creer que no había público y que era hermético. Pintando justo al revés que la estética de la teatralidad, es decir, pintando, en lugar de exposición, pose o exhibición, absorción o ensimismamiento, “un estado mental que es esencialmente interior, concentrado, hermético” (Fried, 2000, p. 68). Por eso pinta figuras tan ensimismadas en sus actividades -sea estudiando, leyendo, escuchando, jugando, dibujando o soplando una pompa de jabón-, “ajenas a todo lo que les rodea, incluyendo la presencia del espectador ante el cuadro” (Fried, 2010, pp. 1s.). Son muchos los ejemplos, desde *La lectura de la Biblia* (1755) o *Estudiante con una lección* (1757) de Greuze hasta *Pompa de jabón* (1733), *El filósofo leyendo* (1753) o *El joven pintor* (1759) de Chardin.

Lo que se pretende es “persuadir al espectador de que las figuras del cuadro eran indiferentes a su presencia” (Fried, 2014, p. 150). Pinta personajes que no posan, que no son conscientes de ser pintados, de estar en un cuadro, que están en lo suyo, en su mundo. Estos personajes ensimismados, ajenos a la existencia del público que mira el lienzo, sin conciencia de ser vistos, producen la ilusión de que el cuadro es un universo hermético, “autosuficiente y forma un sistema cerrado, extraño al mundo del espectador” (Fried, 2000, p. 81). Así, mediante la absorción absoluta de los personajes del cuadro, se realiza la ficción de que el espectador no existe y que el cuadro es autosuficiente,

cerrado. Al representar figuras absortas, no afectadas, las propias obras parecen no afectadas, negando el hecho de que están hechas para ser vistas y apreciadas. Al tiempo, “el desconocimiento que estas figuras tienen de nosotros espectadores confirma su inquebrantable inmersión en el mundo que tienen delante” (Ostas, 2018, pp. 176s).

2.2. Ensimismamiento y seducción

Los personajes del cuadro están inmersos en su actividad, sin conciencia del lienzo del que forman parte, ni del público, de modo que el cuadro “sólo es visible desde el punto de vista del espectador, y por ello evidencia que el mundo al que pertenecen las figuras del cuadro y el mundo al que él pertenece son completamente distintos” (Ostas, 2018, p. 176). Ese mundo cerrado excluye al espectador, pero esto es también lo que atrae y fascina de esos cuadros, lo que consigue que los espectadores se absorban en él, tanto como los personajes que representa. Por ello, ni esta pintura ensimismada olvida que los cuadros están hechos para atraer al público y ser contemplados.

Muy al contrario, esta pintura cree que los cuadros que representan la negación del espectador y refuerzan así su autonomía son los que más seducen al público: “Solo mediante la ficción de la ausencia o inexistencia del espectador se podría asegurar su presencia real ante el cuadro y su consiguiente ensimismamiento” (Fried, 2000, p. 127). Las obras atraen al público en tanto obras ensimismadas. El público se queda ensimismado ante el cuadro cuando éste lo ignora. Ciertamente, afirma Ostas (2018, p. 178), “una obra de arte puede asegurar el interés del espectador haciendo ver que no le interesa en absoluto su presencia”.

Cuanto más absorto y cerrado es el cuadro, más facilita la posibilidad del espectador de ser retenido y captado por él, más se absorbe el espectador en su contemplación. Esto significa que “la capacidad del espectador de ser hechizado por un cuadro depende en gran medida de no ser percibido por las figuras que aparecen en él” (Ostas, 2018, pp. 176s). Son cuadros que tienen éxito en proporción indirecta a lo que pretenden, o sea, que “consiguen lo que quieren [embelesar al público] aparentando no querer nada” y “fingiendo que tienen todo lo que necesitan”, que son autónomos y le dan la espalda al espectador (Mitchell, 2005, p. 42). Pero el espectador que atrae y ensimisma no es un sujeto real que ocupa un lugar físico delante del cuadro, sino al espectador convertido en puro ojo, puro *voyeur*.

2.3. El cuadro como sistema autónomo y el surgimiento de la estética

La pintura llevó a los cuadros la misma estética que, al tiempo, defendía Diderot en sus textos sobre teatro. Sea autor, sea actor, les dice que deben pensar “en el espectador

como si no existiera. Imagínese, en el borde del escenario, un gran muro que lo separara del público" (Diderot, 2009, p. 192). Diderot traslada esta 'cuarta pared' también al ámbito pictórico. Del mismo modo que el escenario no se abre al público y el actor no puede dirigirse a él, "el lienzo encierra todo el espacio y no hay nadie más allá" (Diderot, 1994b, p. 171). El cuadro es un universo autónomo, incomunicado con el universo real del público. El lienzo ensimismado y cerrado crea su mundo, y el espectador siente que no se le ofrece, que existe al margen de él mismo.

Diderot reafirma este cerramiento y autosuficiencia del cuadro al subrayar su carácter de estructura ordenada y comprensible por sí misma. El autor señala que "una composición debe estar ordenada de tal modo que me convenza de que no ha podido ordenarse de otra manera" (Diderot, 1994b, p. 165). Cada detalle del cuadro y cada personaje está donde debe y hace lo que le corresponde, constituyendo un orden. Fried explica cómo la unidad de comprensión del lienzo posibilita el ensimismamiento: "El cuadro se ensimisma cuando constituye una unidad pictórica absolutamente diáfana, donde se expusiera la necesidad causal de cada elemento y todas las relaciones desarrolladas en el cuadro fueran evidentes instantáneamente" (Fried, 2000, p. 96). El cuadro no se cierra si no consiste en una "estructura compositiva unificada", o sea, un "sistema cerrado y autónomo" (Fried, 2000, p. 158). El cerramiento del cuadro, su independencia del espectador, garantiza su inteligibilidad. Las partes del cuadro están conectadas de tal modo que configuran una estructura lógicamente comprensible. Un cuadro entonces es un orden unitario inteligible.

Neutralizado y olvidado el espectador, el cuadro es un orbe cerrado en sí mismo que puede ser inmediatamente entendido. Esta afirmación de la autonomía de la pintura mediante la postergación del espectador es consecuencia del surgimiento en la Ilustración de la consideración puramente estética de las obras de arte como experiencia autónoma y, con ello, de la estética como disciplina. En efecto, destaca Ostas, "el inicio de la tradición antiteatral es el mismo momento de la historia de la filosofía en el que se concibe por primera vez la respuesta estética como una forma de experiencia humana diferente y separada de otros tipos de experiencia" (Ostas, 2018, p. 173). La presuposición de la existencia de una pura experiencia estética es lo que hizo posible la autonomía del cuadro y su cerramiento sobre sí mismo, evitando su conversión en objeto para atraer al público.

3. Manet: la pintura como interpelación

3.1. Ni teatralidad ni antiteatralidad

Al contrario de esta pintura de absorción, la revolución pictórica de Manet consistió en emplear las características del espacio sobre el que se trabaja en la

propia pintura: "Se permitió, en el interior de sus cuadros, dentro mismo de lo que representaban, hacer uso de las propiedades materiales del espacio sobre el que pintaba y jugar con ellas" (Foucault, 2005, p. 11). Por esto Greenberg pudo sostener que los lienzos de Manet son los primeros modernos porque confiesan sinceramente en lo imaginariamente representado sus condiciones fácticas y materiales (Greenberg, 2006, p. 113). En suma, esto fue lo que "Manet aportó a la pintura occidental, las cualidades o las limitaciones materiales del lienzo, que de alguna manera la tradición pictórica había tratado de eludir o de velar" (Foucault, 2005, p. 14).

Especialmente, lo que hizo Manet fue, lejos de olvidar el hecho material de que los cuadros son mirados, incorporarlo en lo pictóricamente representado. Contra la pintura que, mediante el ensimismamiento de los personajes, ensimisma el cuadro, olvidando y negando al espectador; Manet reconoce "la dificultad cada vez mayor, que rozaba lo imposible en la década de 1850, para negar o neutralizar efectivamente la convención primordial según la cual los cuadros están hechos para ser contemplados" (Fried, 2003, p. 199). No se trata ya de hacer creer al público mediante lo representado que no hay espectador y que el cuadro es autónomo, sino de asumirlo en el propio lienzo.

Esto último, sin más, acercaría a Manet a lo teatral, al cuadro que, en tanto es consciente de ser mirado, se abre al espectador que lo mira. Manet evita el cuadro ensimismado, pero también rehúye el cuadro como escenario teatral. El cuadro no puede ignorar al espectador y el hecho de ser mirado, pero tampoco puede convertirse en mero objeto expuesto a la contemplación. Fried (2014, p. 288) escribe que "las intenciones de Manet como antiteatrales y teatrales a un mismo tiempo, en realidad ni una cosa ni otra". Sus lienzos ni son teatrales ni son ensimismados, ni posan y se exhiben, ni se cierran. Más bien, según Fried (2014, p. 248), se comportan "enfrentando o 'interpelando' al espectador en vez de intentar neutralizarle o negarle". Manet "piensa la mirada", escribe Stoichita (2005, p. 12), y esta estética de la interpelación es el resultado de ese pensar: pintar es interpelar.

3.2. Ensimismamiento interrumpido

El propio cuadro afirma la existencia del espectador mirándolo. Así es como impide su cerramiento y se abre al espectador, convirtiéndolo en objeto de su mirada. Según Stoichita (2005, p. 74), en la pintura de Manet "el espectador se siente observado. Ya no es él únicamente quien mira el cuadro, sino el cuadro el que lo mira a él". En casi todos los lienzos de Manet un personaje mira al público, pero con ello lo que realmente pretende Manet es que parezca que sea el cuadro mismo el que mira al público y no ese personaje. La pintura de Manet deviene interpelación. Así hay que interpretar la mirada del viejo músico, "como si la propia obra de *El viejo músico* (1862) (fig. 1) -el cuadro, no solo la figura- mirara al espectador con un solo par de ojos"

(Fried, 2014, p. 212).



Figura 1
Édouard Manet, *El viejo músico*, 1862. National Gallery of Art, Washington.

Ahora bien, el lienzo mira al público mediante los ojos de un personaje si el resto de los personajes no se encuentra demasiado ensimismado. Si las demás figuras del cuadro están totalmente absortas en sus actividades actuarían como un ancla que neutralizaría el gesto del que mira hacia el público, el cual entonces no se sentiría mirado por el lienzo. Por eso Manet pinta *ensimismamientos interrumpidos*. Con ello, trata de impedir el cerramiento del cuadro y facilitar su carácter interpelante. En *Almuerzo sobre la hierba* (1863) (fig. 2), Manet introduce varios elementos para impedir que la conversación entre los dos hombres se ensimisme y se cierre sobre sí. Así, el personaje que no lleva sombrero se distancia de la charla, no se vuelca en ella; la mujer desnuda mira al espectador y se desentiende de la conversación; y el otro hombre hace un raro gesto con la mano (Kortsarz, 2014, p. 6).

Y en *La ejecución del emperador Maximiliano* (1868) (fig. 3) rebaja el ensimismamiento del pelotón mediante el contraste entre la horrible violencia de la escena y la indiferencia mecánica con que la ejecutan los soldados. Otro tanto puede decirse del soldado que se ensimisma en la preparación de su arma para el disparo final. La indiferencia rebaja el ensimismamiento. Pero no solo ella. La acusada frontalidad de los lienzos de Manet, que coloca toda la fuerza de la obra en el primer plano, también afirma la potencia de interpelación de la obra. Si la obra tiene más fondo, si es profunda, tiende más fácilmente a cerrarse en sí y a olvidar al espectador. En cambio, el primer plano interpela, proyecta el cuadro sobre el público.

Pero la profundidad no solo debe ser interpretada en sentido espacial. También en sentido psicológico. En la pintura de Manet domina la frontalidad o superficialidad psíquica, y por eso pinta personajes “completamente vacíos, que eran opacos, nada comunicativos, sin profundidad

psicológica” (Fried, 2014, p. 207). Sin interioridad, estos personajes no pueden ensimismarse y son perfectos para mirar interpelativamente al espectador. Así nos mira la camarera en *El bar del Folies Bergère* (1882) (fig. 4), inexpresivamente, de manera que, a pesar de mirarnos, “no se dirige su mirada a nosotros sino más allá, no parece ni vernos” (Flam, 1996, p. 179). Fried destaca que el ojo más vacío que mira al público en la pintura de Manet no es un ojo, es el círculo que hace de señal en *Carrera de caballos en Longchamp* (1867) y que, carente de interior psicológico, magnetiza nuestra mirada.



Figura 2
Édouard Manet, *Le déjeuner sur l'herbe*, 1863, Musée du Louvre.



Figura 3
Édouard Manet, *La ejecución del emperador Maximiliano*, 1867, Carlsberg Glyptotek, Copenhague.



Figura 4

Édouard Manet, *El bar del Folies Bergère*, 1882, Courtauld Institute of Art, London.

3.3. Revolución de la mirada: la confrontación cuadro/espectador

El espectador que mira el cuadro es mirado por él. "La mirada de alguien del cuadro explicita la presencia del espectador", escribe Flam (1996, p. 179). El espectador se sabe mirado en tanto que espectador. De este modo se siente interpelado. Lejos de negar al público, la mirada que le dedica el cuadro le muestra la conciencia que tiene el propio cuadro de ser mirado por el público. La mirada del cuadro le enseña al espectador que sabe que es mirado. La conciencia que tiene el cuadro de que el espectador lo mira está representada en *El ferrocarril* (1873) (fig. 5) mediante una doble mirada, la de la mujer que mira al espectador y la de la niña que equivale a la mirada del propio espectador (Stoichita, 2005, p. 24).

Manet objetiva la mirada del público introduciéndola imaginariamente en el cuadro. Así niega tajantemente cualquier posibilidad de cierre. Le dice al espectador que está abierto a él, a su mirada constituyente. Le invita a colaborar en su propia constitución como cuadro y le enseña que es más que un mero receptor. Imaginariamente, el espectador, pasivo en principio, deviene pintor, activo. De ahí el aspecto de no acabados, como no terminados y esbozados que tienen los cuadros de Manet. Es una apelación a la participación del espectador para que los termine, una alusión al hecho de que su "finalización se manifiesta solo en el acto de la recepción que repite el de la creación" (Stoichita, 2005, p. 75).

Por otro lado, el público mira el cuadro como público interpelado -mirado- por el cuadro, que mira a quien le mira. "Manet construye la imagen del espectador moderno, interpelado por una objetividad pictórica que le permite tomar conciencia de su presencia y su lugar", ha escrito Bourriaud (2009, p. 17). El cuadro entonces se enfrenta al espectador. La contemplación del lienzo por el

espectador ya no puede ser tranquila, apacible. Lo impide la mirada interpeladora que recibe del cuadro. Esto implica que la relación entre uno y otro sea de confrontación. Lo que define la pintura de Manet es una "relación ineludible o casi trascendental de enfrentamiento mutuo entre cuadro y espectador" (Fried, 2014, p. 282). Tal es el desenlace de "la revolución de la mirada" que supone el arte de Manet (Jarauta, 2014, p. 475).



Figura 5

Édouard Manet, *El ferrocarril*, 1873. National Gallery of Art, Washington.

3.4. La invisibilidad interpela

La pintura no puede interpelar al espectador si se cierra sobre sí misma. Otro dispositivo que emplea Manet para garantizar el no cerramiento de sus cuadros es que se vuelquen hacia lo invisible para el espectador. El cuadro que sugiere lo invisible nos interpela más que el que lo ofrece todo. En *El ferrocarril*, ni el espectador ni la niña ven el tren, pero aquél ve lo mismo que ésta, el vapor del tren invisible. Sin embargo, en otros cuadros como *El balcón* (1869) (fig. 6) o *Camarera con jarras* (1879) los personajes miran hacia fuera del lienzo algo que solo ven ellos, no los espectadores. Las direcciones de sus miradas le sugieren al público que están viendo algo fuera del cuadro que atrae su atención, pero que para él es invisible. El espectador solo ve la mirada de los personajes, pero "el cuadro no nos dice qué miran" (Foucault, 2005, p. 32). El espectador no sabe qué están mirando. Foucault (2005, pp. 33s) afirma que el cuadro "solo indica, a través de las miradas, algo forzosamente invisible", de manera que "la tela, en vez de mostrar esas escenas, las esconde y las vela", o sea, "confirma la invisibilidad de aquello que miran los personajes". En el fondo, "el cuadro solo revela lo invisible" (Foucault, 2005, p. 33).

Contra su cierre ensimismado, lo que se presenta en el cuadro de Manet, lo visible, muestra más, lo invisible. La referencia a un permanente fuera invisible,

abre esencialmente los lienzos de Manet. Esta pintura de lo invisible da un paso más con *El bar del Folies Bergère*. La camarera mira al espectador, que ahora está representado por el hombre del bigote reflejado en el espejo. Como en los otros cuadros, el personaje, la camarera, ve algo invisible para el espectador. Pero en este cuadro lo que ve se refleja en el espejo que está detrás de ella. La apertura sugerida en los otros cuadros se encuentra en éste pintada en el reflejo del espejo. Manet nos enseña así que, en clave antiplatónica, la pintura no es mera copia de lo presente, sino apertura hacia lo invisible. La pintura es desvelamiento. Como escribe Stoichita acerca del espejo de *Las Meninas*, la pintura es “el lugar de la epifanía” (Stoichita, 1995, p. 200). El arte hace lo mismo que los espejos de Manet y Velázquez, mostrar lo invisible.



Figura 6
Édouard Manet. *El balcón*, 1869. Musée d'Orsay.

3.5. La ininteligibilidad es lo más interpelante

La pintura de Manet pretende producir sorpresa e incompreensión en el espectador porque esa es la mejor manera de interpelarlo. Por eso su obra está caracterizada por la ininteligibilidad, porque es lo que más interpela.

El cuadro/modelo de esta incompreensión es *El bar*. Las evidentes incongruencias que de entrada se observan entre lo ‘real’ del primer plano y su reflejo en el espejo hacen dudosa su lectura e impiden que sea inmediatamente comprensible (Flam, 1996, p. 167). Solo puede ser comprendido reflexivamente, buscando explicaciones a las indiscutibles incoherencias. No se detallan dichas explicaciones.

Solo se apunta brevemente que Foucault, Flam y Carrier creen que el cuadro, tal como se ve, no puede ser pintado desde una posición, y que no se puede hallar un lugar lógico desde el que se pueda ver lo que de hecho se ve en él; es necesario, sostienen, cambiar de perspectiva (Flam, 1996, pp. 166s, 169; Foucault, 2005, pp. 56-60; Carrier, 1996, p. 77). Sin embargo, Duve considera que el cuadro representa dos momentos temporalmente diferentes, lo que explicaría las disparidades entre lo real y su reflejo (Duve, 1998, pp. 166s). Además, en el cuadro se hallan otros detalles ininteligibles. Por ejemplo, qué hacen ahí esas botellas de champán, se están calentando, y tampoco se entiende que en ese sitio haya mandarinas. Aunque, sin duda, el gran elemento incompreensible de la obra de Manet es la conocida mancha roja que aparece en las piernas de un miembro del pelotón en *La ejecución* (Fried, 2014, p. 259). En tanto que es puro interpelar, esa mancha es una metáfora de la propia pintura de Manet.

Pero el método propio de Manet para lograr la ininteligibilidad es pintar instantes indeterminados, escenas que representan momentos que no se entienden totalmente. Manet busca pintar un instante impreciso, del que no se pueda asegurar qué instante exactamente es. En *Almuerzo sobre la hierba*, parece aludir al momento en el que la mujer desnuda se aparta de la conversación y mira hacia fuera, al espectador, pero el instante no está determinado con precisión. De acuerdo con la naciente fotografía (Jarauta, 2014, p. 475), lo que hace Manet en ese cuadro es recoger pictóricamente una instantánea al azar de un día de pícnic, pintar “una escena tal y como se le aparece a primera vista” (Fried, 2014, p. 219; Coronado, 1998, pp. 310s).

Esta es la razón de que no se pueda estar seguros de qué está pasando ahí, qué están haciendo exactamente cada uno de los personajes. Entonces no es posible entender el cuadro totalmente y su ininteligibilidad, su extrañeza, nos interpela, nos choca. Pintar un momento congelado de forma azarosa hace muy difícil entender qué está ocurriendo en él, equivale a “la ruptura tajante con la exigencia de inteligibilidad” (Fried, 2014, p. 216). Detener al azar un momento del vivir y pintarlo produce incompreensión interpelante. El cuadro ensimismado, cerrado, es inmediatamente comprensible. Se ven las pinturas de Chardin del joven ensimismado haciendo una pompa de jabón o del filósofo leyendo, y son comprendidas sin más. El cuadro ininteligible, en cambio, es abierto por naturaleza.

Al detener el fluir de la vida y pintar un instante, Manet pinta lo que se aparece, una presencia. Por eso

Zola pudo hablar del lenguaje pictórico de Manet como "simple y justo" (Zola, 1991, p. 153), porque pinta, escribe Bataille en relación con su *Olympia* (1863) (fig. 7), "el horror sagrado de su presencia" (Bataille, 2003, p. 64). En *Olympia* pinta el instante en el que la mujer negra le ofrece a Olympia un ramo. Hay poca narración, lo que hay es presencia. Ahí está Olympia, como pura presencia interpelante, prácticamente sin comunicación.

Las narraciones se narran y se comprenden, pero la pura presencia, como la de los personajes de *El balcón* que surgen de la nada, es ininteligible. Simplemente

están ahí. Nada interpela más que la pura presencia inalcanzable para las palabras. Solo la pintura puede representarla. Como manifestación de la presencia, el arte de Manet desafía "nuestros mejores esfuerzos por lograr fijar un sentido a sus cuadros" (Fried, 2014, p. 259). Contra todo cerramiento, se mantiene "resistente a la significación" (Puelles, 2018, p. 197), como perpetua interpelación. No hay nada que mejor pueda enfrentar la pintura al espectador que su esencial incomprendibilidad. De ahí el método pictórico de Manet: pintar es interpelar.



Figura 7

Édouard Manet, *Olympia*, 1863. Musée d'Orsay.

Conclusión

El espectador mira el cuadro, pero también es mirado-interpelado- por él. Esta relación de enfrentamiento cuadro/espectador es el resultado de la revolución de la mirada que supone la pintura de Manet. Contra la pintura ensimismada, Manet no neutraliza al espectador y lo olvida. Contra la pintura teatral, tampoco convierte el cuadro en mera escena que se entrega al público. Manet concibe el vínculo del cuadro con el espectador como una interpelación, lo que implica creer que el nexo propio entre ambos es una confrontación. Esta interpelación se funda

en esencia sobre el carácter ininteligible del cuadro. Si el cuadro interpela al espectador sobre su incomprendibilidad, lo convierte en agente constituyente del propio cuadro. La pintura como ininteligibilidad interpelante mantiene siempre la obra abierta y al espectador alerta.

Referencias

Abbott, Mathew (2018). Michael Fried and Philosophy. En Mathew Abbott (Ed.), *Michael Fried and Philosophy. Modernism, Intention and Theatricality* (pp. 1-17). New York-London: Routledge.

- Bataille, Georges (2003). *Manet* [1955]. Murcia: IVAM.
- Bourriaud, Nicolas (2009). Michel Foucault: Manet and the birth of the viewer. En Michel Foucault, *Manet and the object of the painting* (pp. 7-19). London: Tate.
- Carrier, David (1996). Art History in the Mirror Stage: Interpreting *A Bar at the Folies-Bergère*. En Bradford R. Collins (Ed.), *Twelve Views of Manet's Bar* (pp. 71-90). Princeton: Princeton Univ. Press.
- Coronado, Diego (1998). Fotografía e impresionismo: de Nadar a Manet y Toulouse-Lautrec. *Laboratorio de arte*, 11, 301-317.
- Diderot, Denis (1994a). Ensayos sobre la pintura [1757]. En Denis Diderot, *Escritos sobre arte*. Madrid: Siruela.
- Diderot, Denis (1994b). Pensamientos sueltos sobre la pintura, la escultura y la poesía [1772]. En Denis Diderot, *Escritos sobre arte*. Madrid: Siruela.
- Diderot, Denis (2009). *De la poesía dramática* [1758]. Madrid: ADE.
- De Duve, Thierry (1998). How Manet's *A Bar at the Folies-Bergère* Is Constructed. *Critical Inquiry*, 25, (1), 136-168.
- Flam, Jack (1996). Looking into the Abyss: The Poetics of Manet's *A Bar at the Folies-Bergère*. En Bradford R. Collins (Ed.), *Twelve Views of Manet's Bar* (pp. 164-188). Princeton, Princeton Univ. Press.
- Foucault, Michel (2005). *La pintura de Manet* [1971]. Barcelona: Alpha Decay.
- Fried, Michael (2000). *El lugar del espectador. Estética y orígenes de la pintura moderna* [1980]. Madrid: A. Machado Libros.
- Fried, Michael (2003). *El realismo de Courbet* [1990]. Madrid: A. Machado Libros.
- Fried, Michael (2010). *The Moment of Caravaggio*. Princeton: Princeton University Press.
- Fried, Michael (2014). *La modernidad de Manet o la superficie de la pintura en la década de 1860* [1996]. Madrid: A. Machado Libros.
- Greenberg, Clement (2006). La pintura moderna [1960]. En Clement Greenberg, *La pintura moderna y otros ensayos* (pp. 111-120). Madrid: Siruela.
- Gudel, Paul J. (2018). Michael Fried, Theatricality, and the Threat of Skepticism. En Mathew Abbott (Ed.), *Michael Fried and Philosophy. Modernism, Intention and Theatricality* (pp. 129-137). New York-London: Routledge.
- Jarauta, Francisco (2014). Manet: otra manera de mirar el mundo. *Sociología histórica*, 4, 473-478.
- Kortsarz, Gustavo (2014). *Le déjeuner sur l'herbe del Jardín de las Delicias (Art is a Private Joke): una propuesta metodológica para una crítica al exceso interpretativo*. *Revista Humanidades* (Univ. de Costa Rica), 4, (1), 1-8.
- Mitchell, William J. (2005). *What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago and London: University of Chicago Press.
- Ostas, Magdalena Ostas (2018). The Aesthetics of Absorption. En Mathew Abbott (Ed.), *Michael Fried and Philosophy. Modernism, Intention and Theatricality* (pp. 171-188). New York-London: Routledge.
- Pippin, Robert B. (2018). Why does Photography Matter as Art Now, as Never Before? On Fried and Intention. En Mathew Abbott (Ed.), *Michael Fried and Philosophy. Modernism, Intention and Theatricality* (pp. 48-63). New York-London: Routledge.
- Puelles, Luis (2018). Ni formas ni signos. El destino moderno de la imagen-fantasma. *Boletín de arte-UMA*, 39, 195-204.
- Stoichita, Victor (1995). "Imago regis: teoría del arte y retrato real en *Las Meninas* de Velázquez". En Fernando Marías (Ed.), *Otras Meninas* (pp. 181-203). Madrid: Siruela.
- Stoichita, Victor (2005). *Very no ver. La tematización de la mirada en la pintura impresionista*. Madrid: Siruela.
- Zola, Émile (1991). Édouard Manet: étude biographique et critique [1867]. En Émile Zola, *Écrits sur l'art* (pp. 137-169). Paris: Gallimard.

Mirada crítica desde género y religión a *Ternura* de Guayasamín

A critical look from gender and religion in Ternura by Guayasamín

Recibido: 12-09-21
Aceptado: 21-10-21

Enrique Vega-Dávila

Universidad Iberoamericana
Ciudad de México, México
ceneda@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0002-1359-5010>

Resumen

El arte es un hecho sensible, pero también social que permite aproximarnos al mundo de quien representa y los componentes ideológicos que le han configurado, en el complejo ámbito de lo que implica el arte popular que establece una crítica a su mirada romántica e ilustrada (Escobar, 2014). El siguiente artículo propone una pieza del artista ecuatoriano Oswaldo Guayasamín, llamada *Ternura*, y una lectura bíblica para cuestionar las estructuras patriarcales de lo religioso, particularmente de lo cristiano. Para ello se considerará la perspectiva de conceptos viajeros propuestos por el análisis de cultura visual (Bal, 2016). Se hace un aporte en la intersección entre género y religión desde el arte popular empleando herramientas de ambas disciplinas. A través de lo examinado se valora la significatividad de la ternura y cómo puede ser propuesta como una categoría política para la praxis social.

Palabras clave: Género y religión, Guayasamín, visualidad, queer, cuir.

Abstract

Art is a sensitive fact, but also a social one that allows us to approach the world of the person it represents and the ideological components that have shaped it. In the complex scope of what popular art implies, which establishes a critique of its romantic and enlightened gaze (Escobar, 2014). The following article proposes a piece by the Ecuadorian artist Oswaldo Guayasamín, called *Ternura*, to question the patriarchal structures of the religious, particularly of the Christian. For this, the perspective of traveling concepts proposed by the analysis of visual culture will be considered (Bal, 2016). This article contributes to the intersection between gender and religion from popular art using tools from both disciplines. Through what has been examined, the significance of tenderness and how it can be proposed as a political category for social praxis is assessed.

Keywords: Gender and religion, Guayasamín, visuality, queer, cuir.

Introducción¹

*Si no hay mimos,
si no hay derramamiento de caricias,
palabras tiernas
y abrazos infinitos,
no es mi revolución.*
(Iruستا, 2014)

El siguiente texto toma como punto de partida el trabajo de Oswaldo Guayasamín y ofrece una aproximación a la *Ternura* desde algunos datos del contexto del artista. En la segunda parte, teniendo en cuenta los viajes conceptuales (Bal, 2016) se ofrecerá un análisis visual de esta obra; luego el mismo concepto de la “ternura” realizará otro viaje hacia una perspectiva bíblica que permitirá obtener conclusiones para una crítica de género a la religión.

1. El artista, el encuadre y su obra

El arte popular es un mito que se ha establecido desde dos ideas concretas: asumirlo desde lo romántico, ensalzando la imagen de pueblo y exaltando todo lo que ideológicamente coincide con ciertas líneas políticas y, por otro lado, de una manera ilustrada, teniendo la concepción de arte como una experiencia educativa que eleva a quienes son capaces de comprenderlo (Escobar, 2014). En ese sentido, la siguiente presentación asume esta crítica sin exaltar lo propuesto por Guayasamín, pero sí valora su propuesta artística como punto de partida para establecer otras reflexiones de manera interdisciplinar, teniendo presente la corriente con la que se identifica al artista: un expresionismo que influye en la postura indigenista (Frick, 2014).

Comprendo la obra de Guayasamín cuestionando la idea de lo popular en obras como las de E. Dussel (Dussel, 2012), considerando más bien que,

[n]o es popular solo lo relacionado con los pueblos ancestrales o indígenas, sino que dado los contextos globales en los que habitamos urge rescatar lo significativo y evitar las generalizaciones que pueden esencializar, especialmente en un contexto donde la institucionalidad está siendo deslegitimada por varias razones. (Vega-Dávila, 2021)²

1 Agradezco la colaboración, apoyo y comentarios al Dr. Sebastián Lomelí Bravo, a la Lic. Carola Suárez Arispe y al Mtro. Carlos Castrillón. Además, al proyecto PIFyL_02_005_2019 Filosofía del arte.

2 Este texto será presentado con el título: “Arte popular cristiano. Una mirada desde género y religión. Ponencia en el Seminario Internacional permanente de Filosofía de la liberación. Perspectivas y prospectivas”. En el mes de septiembre. Su redacción final para publicación se encuentra en revisión.

En ese sentido, la obra de Guayasamín encarnaría lo popular desde el valor que le otorgaría a lo relacional y emocional, particularmente en la *Ternura* y no necesariamente desde la perspectiva ideológica, exaltada de modo romántico.

Nacido en Quito, este artista conoció la realidad latinoamericana, e intentó retratarla en su obra. Al hablar de su trabajo se insiste en que “su voz es la voz del ciudadano marginado por la sociedad” (Rodríguez Álvarez et al., 2021, p. 36) que cuestiona la violencia estructural. Una de las fases del trabajo de este artista ecuatoriano, es llamada la Edad de la ternura³, que se considerará como una “calma ante el patetismo y la angustia de la edad de la ira” (Arias Peraza, 2014, p. 48), su fase anterior. En esta parte de su obra se destaca su posición frente al mundo a través de la figura de la madre, de su madre, de la que se expresó así:

Mi madre era una verdadera poesía, estaba siempre en gestación, tocaba la guitarra y cantaba a maravilla. Me enseñó los primeros acordes, las primeras voces. Recuerdo que de niño trataba de copiar un cielo rojizo, tormentoso. Seguramente no podía darle luminosidad y mi madre que entendía mi angustia, sacó en un platito de barro un poco de leche de su seno y me la dio, para ver si mezclando su esencia con mis colores, alcanzaba la luz. Mi madre era como el pan recién salido del horno. Me dio las dos vidas que tengo. Era y sigue siendo una tierna poesía. (Guayasamín, 1988)

En una reflexión sobre el trabajo de Guayasamín, Arias plantea lo siguiente acerca del rol que poseen las mujeres y su significado en la obra del artista:

Las mujeres pintadas por Guayasamín son las bregadoras incansables de los pobres del mundo. En el camino del llanto, es la mujer indígena que se muestra desde su faena diaria, en la edad de la ira, es la mujer viuda que llora a sus seres queridos desaparecidos, mutilados, es la mujer que debe salir al frente para seguir viviendo pese a las tragedias, en la edad de la ternura será la madre protectora la que con su calidez guardará sus tristezas para llenar con su manto de amor a los más desprotegidos. (Arias Peraza, 2014, p. 51)

Toda esta etapa llamada “Edad de la ternura” nos abre un horizonte que no solo habla del llamado arte comprometido, sino que permite insistir en la experiencia estética como una profunda experiencia política (Stiegler, 2014) para analizar tanto el sentido como el contexto. Retomando a Arias:

[e]n la obra de Oswaldo Guayasamín, puede observarse una tendencia a representar la

3 Existen, además, dos etapas anteriores a esta. La primera se le llama “Camino de llanto” que consta de más de cien piezas. La segunda se llama “Edad de la violencia” y posee 150 cuadros (Moreano, 2000).

realidad de su tiempo, y en efecto fue así: el reiterado interés de mostrar la crueldad de un mundo que había desarrollado dos guerras mundiales, dictaduras militares (la dictadura de Franco y las dictaduras latinoamericanas) había invadido a otros pueblos hermanos, al mismo tiempo que comenzaba a hablarse de la utopía por la salvación de los pueblos. (Arias Peraza, 2014, p. 46)

Ese asentamiento en la realidad ayuda a valorar y profundizar aún más en su obra. En este momento del artista, especialmente en la pieza examinada, tomada de la colección "Mientras viva siempre te recuerdo", se mantiene una diferencia, no solo temática en relación con sus otros momentos de trabajo, sino que además hay, como tiene presente Moreano:

líneas circulares, colores agudos que llenan los cuerpos de carne y de una luz escurridiza; volúmenes que, en lugar de tratar de separarse exasperadamente, procuran aproximarse, rozarse, intercalarse, incluirse unos en otros; un tiempo más que suspendido quieto, inmovilizado no en su fragilidad o fugacidad sino en una especie de vaciedad taciturna y, a la vez, plena. (Moreano, 2000, p. 5)

Esto se convierte en una pauta para examinar otras piezas debido a la persistencia en la colección.

2. A partir de la Ternura de Guayasamín

En consideración a las distinciones que establece Mieke Bal (2016) quien insiste en tener en cuenta los conceptos y no las doctrinas para realizar un análisis, no de cosas –como lo propone esta teoría– sino de eventos de visión y de visibilidad (Bal, 2016, p. 20), no me explayaré necesariamente en un análisis semiótico, que ya existe sobre la obra (Rodríguez Álvarez et al., 2021), como sí insistiré en aquello que puede ser notado siguiendo la pauta de análisis que propone la autora, buscando tomar en cuenta el primer viaje del concepto ternura.

Tal y como se mencionó en el apartado anterior, la presencia de doña Dolores Calero, madre del artista, ocupará el lugar central de la obra, la que transmite a través del expresionismo, el que "pretende plasmar la cruda realidad y el sufrimiento humano" (Gómez Campos, 2018, p. 6).

Si en la etapa de la ira, como afirman comentaristas de Guayasamín, habría "una estética del vacío" (Moreano, 2000, p. 13), en la serie "Madre y el hijo" el centro de la imagen y casi todo el espacio es ocupado por la madre junto a su criatura, la representación en toda la etapa de la ternura, como afirma Moreano, estará cargada de:

formas redondas, colores agudos que llenan de carne los cuerpos y sus líneas que mantienen aún

el diseño anguloso y óseo del período anterior, carnes puras, atravesadas por la inocencia del espíritu, ausencia de fuerzas centrífugas y de esa violencia crispada de volúmenes a punto de trizarse (sic) y estallar; atmósfera bañada por una luz de nostalgia; el dolor y la ira que ceden el paso a la exhalación, el suspiro. (Moreano, 2000, p. 16)

La madre abraza a su *wawa*⁴ y se unen fuertemente los cuerpos, ambos están marcados por la piel pegada a los huesos, lo que remonta inmediatamente a la miseria en la que viven muchísimas madres, quienes lidian con la lucha por el pan y por la vida en todo el continente. Da la impresión de que ese abrazo se remonta al embarazo mismo, solo que en este caso no se presentaría una matriz, sino "un encaje perfecto de huesos" (Moreano, 2000, p. 17). No hay fusión alguna de ambos cuerpos, puede notarse la diferencia y al mismo tiempo lo que les une.



Figura 1

Oswaldo Guayasamín (1989). Medidas: 135x100. Técnica: Óleo sobre tela. Colección: Mientras viva siempre te recuerdo. Movimiento estético: Expresionista, Indigenista.

4 Palabra quechua, de uso también en el castellano, que significa niño, recién nacido o de corta edad.

La ternura es presentada como un vínculo que sostiene a pesar del desamparo, de no poseer nada. Modificando el texto de Galeano podría decirse que en esta imagen se encuentran “Las nadies: lxs hijxs de nadie, las dueñas de nada. Las nadies: las ningunas, las ninguneadas, corriendo la liebre, muriendo la vida, jodidas, rejodidas” (Gaelano, 2003, p. 52). Pero que en el vínculo y soporte sí son alguien la una para la otra, es la madre para su criatura y ambas frente al mundo.

La ternura, así, se encuentra en la relación, en el cuidado, en la protección. Ni el colonialismo, ni el yugo histórico podrán borrar el rostro indígena que ha sostenido vidas en resistencia, algunas veces más activa, otras veces almacenando en sus venas indignación, pero que a través del arte se hacen visibles como en la obra de Guayasamín y en el impulso que este traerá a otras generaciones.

Mientras que la madre cierra sus ojos porque quiere sentir a su *wawa*, la criatura los tiene abiertos. La ternura allana el camino, no evita que sea andado. Vivir la ternura coloca un brazo para arropar, pero deja el otro abierto, porque el camino debe seguir. ¡Cuántas madres quisieran que sus hijxs no sufran y luchan para que tengan mejores condiciones de vida! Esta es la historia de muchas madres que con sus gestos siguen dando vida y de quienes los hombres deberían aprender, porque la ternura no está reducida a una mirada estereotipada de género. Y si bien no puede generalizarse la experiencia de maternidad, sí puede visualizarse en esta obra y, quienes no la han vivido, pueden anhelar en ella un abrazo permanente de cuidado que se extiende a la humanidad.

Si en sus trabajos anteriores, Guayasamín se unió a través de su arte a lxs despojadx del mundo, en esta obra plasma la lógica de la utopía, la esperanza que se construye a través de una nueva humanidad que levanta su brazo para abrir camino, como la madre de la pintura que al mismo tiempo abraza y acaricia.

En este viaje del concepto ternura a través de la pintura de Oswaldo Guayasamín se encuentra una politización de los gestos de cuidado partiendo del desamparo de lo indígena y de su resistencia a la colonialidad. La ternura no es un concepto romántico de pareja, es una posición ética que cuida y abre camino, se trata de la solidaridad de los pueblos en la miseria que no permiten que la muerte tenga la última palabra. Podría colocarse en labios de esa madre y de los hombres que nos esforcemos en vivir la ternura aquella expresión vallejana en la que se reclama y anhela:

Ya nos hemos sentado
mucho a la mesa, con la amargura de un niño
que, a medianoche, llora de hambre, desvelado...
Y cuándo nos veremos con los demás, al borde
de una mañana eterna, desayunados *todxs!*
Hasta cuándo este valle de lágrimas, a donde
yo nunca dije que me trajeran. (Vallejo, 2018, p. 155)

3. Ternura, una mirada bíblica

La idea de la ternura empleada por Guayasamín a partir de las mujeres, de su madre, puede viajar hacia otros espacios y permitirnos leer de otro modo, desde lxs espectadores, en este caso, la misma Biblia, con provocaciones que hacen “nueva” la aproximación (Bal, 2016). La división realizada en este apartado responde a una sistematización que permita establecer entradas desde diferentes ángulos. No se trata de segmentar el conocimiento, sino de apreciar de modo más visible una mirada interdisciplinar.

En ese sentido, me parece importante destacar –desde una perspectiva bíblica– el hecho que la palabra que podría ser traducida por “ternura” en la Biblia hebrea⁵ se intercambie en otras traducciones por la palabra “compasión”. Esto trae a colación la problemática misma de la traducción, lo que requeriría de una tarea arqueológica para establecer momentos de quiebre en las diferentes versiones, pero que en este contexto me parece innecesario, considerando también que en el trabajo sobre los textos bíblicos –desde la lectura teológica queer/cuir implícita en este trabajo– se insiste más en cómo estos son valorados e interpretados por parte de las comunidades ahora (Althaus-Reid, 2019).

A continuación, coloco diferentes traducciones realizadas de Éxodo 34:6; las dos primeras de tradición católica y las otras dos de tradición protestante. Ocupo este texto por su relevancia en el contexto bíblico, el que es considerado una profesión de fe (Sisti, 1990):

Biblia de las Américas: “Entonces pasó el SEÑOR por delante de él y proclamó: El SEÑOR, el SEÑOR, Dios *compasivo* y clemente, lento para la ira y abundante en misericordia y fidelidad.”

Nueva Biblia Latinoamericana: “Entonces pasó el SEÑOR por delante de él y proclamó: ‘El SEÑOR, el SEÑOR, Dios *compasivo* y clemente, lento para la ira y abundante en misericordia y verdad (fidelidad).’”

Nueva Versión Internacional: “Pasando delante de él, proclamó: –El Señor, el Señor, Dios *compasivo* y misericordioso, lento para la ira y grande en amor y fidelidad.”

Reina Valera 1960: “Y pasando Jehová por delante de él, proclamó: ¡Jehová! ¡Jehová! fuerte, misericordioso y piadoso; tardo para la ira, y grande en misericordia y verdad”

5 Prefiero el término de Biblia hebrea para designar lo que en el mundo cristiano es conocido por Antiguo Testamento. Existen otras forma de nombrarlo también como Primer Testamento (Zenger, 2000). Ambas son de uso más académico y poco extendido.

De fondo, en todos los casos señalados con cursiva, se encuentra la palabra hebrea רַחֻם /rahum/ que aparece también en otros versos de esta Biblia⁶. Esta misma palabra es traducida en otras versiones intercambiando compasión por ternura, presentándose también como alternativa:

Traducción en Lenguaje Actual: "Mientras pasaba delante de Moisés, Dios dijo en voz alta: «¡Soy el Dios de Israel! ¡Yo soy es el nombre con que me di a conocer! Soy un Dios *tierno* y bondadoso. No me enoja fácilmente, y mi amor por mi pueblo es muy grande."

Dios Habla Hoy: "Pasó delante de Moisés, diciendo en voz alta: –¡El Señor! ¡El Señor! ¡Dios *tierno* y compasivo, paciente y grande en amor y verdad!"

En medio de casi 20 versiones en el portal virtual *Biblegateway*, que permite establecer paralelos entre diferentes versos, solo estas dos últimas traducciones tienen una visión alternativa en la traducción de la palabra, lo que lleva a considerar la posición política de quienes traducen.

La identificación de ambos términos, especialmente porque existen reflexiones que colocan la compasión como una forma concreta de manifestación divina (Pagola, 2008, pp. 80-107), permite colocar una ruta crítica con consecuencias concretas; se trataría, pues, de la ternura como forma de identificación con lo divino, como forma de presentación ante la humanidad. Teniendo esto en cuenta, se puede considerar desde lo planteado en líneas anteriores un viaje del concepto que ha pasado ciertamente por la traducción, pero que adquiere un nuevo valor desde la experiencia más contemporánea. Un dato, quizá minúsculo para muchas personas, es que las traducciones bíblicas que emplean la palabra ternura se enfrentan a sus lectorxs⁷ a partir de la contextualización y significatividad en el uso de las palabras.⁸

Si bien es importante este punto, en relación con el empleo de palabras que son significativas en un castellano más comprensible y asequible, no quita que estas traducciones bíblicas operen también desde la LGBTIQfobia. Un ejemplo de ello se encuentra en la traducción de la palabra griega ἄρσενικοῖται /arsenokoitai/ que es traducida sin más por homosexuales en 1 Corintios 6:9 en

la traducción DHH, o el uso de afeminados por la palabra μαλακοί /malakoi/ en ambas traducciones (DHH y TLA). El uso de esos términos no hace justicia al contexto de los pasajes, ni al nuestro, poniendo, como afirma Renato Lings, el amor bajo censura (Lings, 2021).

Regresando al tema que nos ocupa y teniendo presente la exégesis de ciertos pasajes bíblicos que hablan de compasión en la Biblia hebrea (Pikaza, 2013), me parece importante destacar algunos puntos que colocarían en evidencia la relevancia del término ternura, que se enriquece con otros tales como gracia חֶסֶד /hesed/ y fidelidad אֱמֶת /emet/:

1. La similitud entre רַחֻם /rahum/ y רַחֵם /rahameha/, que coinciden en la misma raíz consonántica, y que se traduce por entrañas, seno materno o vísceras (Sisti, 1990). La idea de ternura, en esa línea, se ubica no en la idea occidental de corazón, sino en una zona del cuerpo que se estremece, en este caso ante lo que está fuera. La ternura, de este modo, aparece como transgresora del espacio público, como un gesto divino que es visceral y que irrumpe en la historia.
2. La compasión, y consecuentemente la ternura, implican actos concretos que las pongan de manifiesto en relaciones interpersonales. Estos deben ser realizados por quienes creen en esa divinidad. La posición antropológica cristiana que coloca al ser humano como imagen y semejanza de lo divino, desde la óptica semítica, se convierte al mismo tiempo que en una declaración, en una tarea que debe ser realizada y que genera identidad por su repetición (Butler, 2007).

En el caso del Segundo Testamento, la palabra ternura aparece varias veces⁹, pero en un contexto diferente, no como identidad con lo divino; por esta razón, la sinonimia con misericordia y compasión se hace mucho más necesaria, ya que permite establecer vínculos de continuidad y discontinuidad en la experiencia cristiana. De los diferentes pasajes del Testamento cristiano, que emplea la palabra ἔσπλαγγνίσθη /esplanchnisthē/ se puede destacar lo siguiente:

1. Se trata de una experiencia que se concreta en obras. Al igual que en el Testamento hebreo, la compasión-ternura no es una suerte de mero sentimiento, sino que puede identificarse como una emoción que modifica los cuerpos (Ahmed, 2015) y las posiciones éticas de las personas. Puede notarse, por ejemplo, el pasaje de Lucas 15:20, en donde el padre del relato se siente en

6 Los otros versos son Deuteronomio 4:31; Salmo 78:38; Salmo 86:15; Salmo 103:8. Una forma conjugada de la misma expresión es: רַחֻם /weharum/ que aparece en 2 Crónicas 30:9; Nehemías 9:17; Nehemías 9:31; Salmo 111:4; Salmo 112:4; Salmo 145:8; Joel 2:13; Jonás 4:2; Eclesiástico 2:11.

7 En el texto se emplea la "x" para generar los plurales. Esto es un acto político en la academia que exige pensar el género gramatical con el que queremos referirnos (Vega-Dávila, 2021).

8 Sobre la Traducción en Lenguaje Actual puede revisarse esta nota en el portal Biblegateway (Sociedad Bíblicas Unidas, 2000), de modo similar acerca de la versión Dios Habla Hoy en el portal Bibliatodo (Sociedad Bíblicas Unidas, 1996).

9 Se trata de 1 Corintios 4:21; 2 Corintios 10:1; Gálatas 6:1; Efesios 4:2; 1 Pedro 3:15.

la necesidad de aproximarse a su hijo, que ha prodigado su dinero. La idea de compasión-ternura se expresa en acudir hacia él, en movilizarse, en salir de sí hacia la otra persona.

2. También puede considerarse la compasión-ternura como una experiencia de identidad solidaria, tal y como puede observarse en Lucas 10:33, escena en la que un extranjero se porta con una cercanía inusual hacia una persona que ha sido asaltada en el camino y dejada tirada allí. La xenofobia entre samaritanxs y judíxs venía de muchos siglos atrás; una actitud tal presenta la ternura-compasión como una superación de barreras culturales y sociales.

Desde la perspectiva bíblica planteada, la ternura implica actos que se relacionan también en el cuidado de otrxs. En una sociedad patriarcal como es la que da origen a la Biblia, la hermenéutica de la sospecha ha colocado, por un lado, el cuestionamiento de la ausencia de mujeres en los textos bíblicos (Schüssler-Fiorenza, 1989), pero también ha reconocido el rostro femenino de la divinidad (Radford, 1997), lo que permitiría destacar cómo es que desde una perspectiva estereotipada de género la ternura es considerada como femenina y que, por sobre el patriarcado mismo, hayan sido colocadas para definir a la divinidad. Si, por un lado, lo femenino ha quedado invisibilizado y se consiguió en medio de narrativas que sea considerado como se menciona anteriormente, es de destacar que esta –como se ha dicho ya– puede ser reducida a lo femenino como si perteneciese intrínsecamente a las mujeres.

Lo mencionado tiene consecuencias teológicas que nos aproximan de modo diferente a la obra de Guayasamín examinada en este artículo: si la ternura es un acto divino que la identifica consigo misma, representarla no solo es un acto religioso sino también político que, en el caso de la *Ternura*, obra que presenta a una madre abrazando a su criatura, pone en la palestra a las olvidadas del mundo, a las que, ejerciendo la maternidad, no poseen reconocimiento laboral por ello, a las madres buscadoras en Ciudad Juárez, Jalisco o Cuernavaca, a las abuelas de mayo celebrando el encuentro del nieto 132 (y esperemos que vengan más), a las madres de desaparecidxs en el conflicto armado interno del Perú, a las madres que la dictadura pinochetista en Chile les arrancó sus hijxs, a las madres palestinas que hoy se juegan la vida al igual que hace más de dos mil años, a las madres migrantes de Centroamérica, a las madres trans* de las casas de *voguing* y *ballroom*, a las madres que son las abuelas o las tías, a las madres que crían y no han engendrado. La lista es enorme.

El viaje del concepto ternura en el campo creyente cuestiona la realidad misma con posibilidades nuevas de existencia y relación que demandan coherencia. En el diálogo presentado entre el análisis bíblico y la *Ternura* de Guayasamín se muestra de modo actual una crítica a la

estructura patriarcal que coloca énfasis en la destrucción, la que cuestiona el artista desde su arte, y la que hace de la figura de cuidado un acto político que tiene la ternura como base.

A modo de conclusión: una lectura crítica desde género y religión

Los movimientos activistas por diferentes causas habitan el espacio público colocando sus cuerpos e identidades y éstos han sido moldeados a partir de las diferentes emociones que han surgido (Ahmed, 2015, p. 24), al punto que la fuerza o la intensidad son característicos de algunos de ellos. Ciertamente la indignación forma parte de estos, pero también se encuentran el espíritu de fiesta, la cercanía e intimidad que permiten lo que desde los feminismos comunitarios ha sido llamado acuerpamiento, que en palabras de Lorena Cabnal es:

la acción personal y colectiva de nuestros cuerpos indignados ante las injusticias que viven otros cuerpos. Que se auto convocan para proveerse de energía política para resistir y actuar contra las múltiples opresiones patriarcales, colonialistas, racistas y capitalistas (...) nos provee cercanía, indignación colectiva pero también revitalización y nuevas fuerzas, para recuperar la alegría sin perder la indignación. (Cabnal, 2015, s/p)

Al igual que la experiencia activista, la experiencia religiosa podría fomentar que un grupo de individualidades puedan agruparse; por esa razón, colocar la ternura como una forma de vincular se convierte al mismo tiempo en un camino y una meta que permite cuestionar prácticas que hacen del cuidado y de la protección herramientas críticas en el desarrollo de diferentes comunidades de fe y rompe con la estructura patriarcal que se sostiene en la verticalidad (Lerner, 2017) y la institucionalidad, que han sido también reproducidos por espacios religiosos de la diversidad sexogenérica (Vega-Dávila, 2019).¹⁰

Los diferentes viajes que el concepto ternura han tenido en este texto partieron de la obra de Guayasamín, lo que me lleva a considerar la agencia visual y la composición interdisciplinaria (Bal, 2016, p. 42) para sacar consecuencias que también permiten pensar en lo divino en contra de situaciones de opresión y desamparo, lo que demanda actitudes éticas que van más allá de la contemplación y se establecen en el vínculo, y cuestionan el modo de participar en el espacio público por parte de quienes son creyentes, cuestionando así la estructura patriarcal que se

¹⁰ Esta ponencia se encuentra en revisión para su publicación en la Revista de Interpretación Bíblica Latinoamericana, en un número dedicado a fundamentalismos, que llevará por nombre "Patriarcado y patriarcabo: Homofobia, discursos religiosos y violencia. Identificando algunos rasgos de las necroeclesiologías. Una reflexión desde una perspectiva crítica de género".

institucionaliza y anula identidades. Si se lleva la ternura como actitud ética y se da espacio a la interpelación, lo bíblico puede ser leído desde otras formas que son enriquecidas por la lucha desde lo artístico y sus consecuencias políticas.

La ternura no puede ser considerada solamente desde la mera experiencia sentimental e individual, se trata de un acto político que desestabiliza el orden de poder, que subsume identidades y las anula. Esta idea puede afectar la forma de asociación religiosa, particularmente cristiana, que se ha desarrollado desde la verticalidad.

En la obra de Guayasamín sobre la que he reflexionado no hay un componente intimista, se trata más bien de una provocación generadora de posibilidades, que permite reconocerse como sujetos y es que, como afirma Vidarte: “[l]a existencia política nace de una posición de *sujetx* que lucha. Una posición de *sujetx* que nace de una decisión voluntaria, estratégica, coyuntural a partir de una situación de opresión e injusticia dada” (Vidarte 2010, pp. 61-62). Pensar desde ahí las experiencias cristianas invierte el orden clásico de lo religioso y ubica a quienes viven el postergo como parte central de la reflexión y acción.

Al mismo tiempo, la ternura se puede convertir en un símbolo relacional que vincula a las personas con su entorno y las compromete, les abre camino de modo apasionado para generar vida plena y digna. De este modo, lo religioso, particularmente lo cristiano, se puede convertir en una crítica al poder patriarcal que presenta lo divino desde categorías masculinas y totalitarias. Esto demanda una búsqueda de nuevas expresiones religiosas que sean laicas, lo cual puede hallarse en la obra de Guayasamín, que puede ser identificada como “una vasta teofanía cristiana o en la promesa de desalienación de la esencia humana de la utopía revolucionaria” (Moreano, 2000, p. 14).

Desde lo examinado en este texto, la mirada interdisciplinar brinda a un concepto una riqueza para la actualidad. Se hace necesario ciertamente realizar arqueologías conceptuales, pero no deja de ser más importante fijar nuestra atención en lo significativo que pueden ser éstos para una comunidad humana en concreto. Por eso, a partir de los viajes conceptuales del término ternura me parece importante regresar a las prácticas y retomar –para cerrar y concluir– este manifiesto sobre la Ternura radical de D’Emilia y Chávez (2015):

Ternura radical es ser *críticx* y *amorosx*, al mismo tiempo.

Ternura radical es entender cómo utilizar la fuerza como una caricia.

Ternura radical es saber acompañarnos entre *amigxs* y amantes, a distintas distancias y velocidades.

Ternura radical es escribir este texto al mismo tiempo desde dos continentes lejanos... desde la misma cama

escribiendo al acariciar.

Ternura radical es saber decir que no,

es cargar el peso de otro cuerpo como si fuera

tuyo,

es compartir el sudor con un *extrañx*.

Ternura radical es bailar entre cuerpos disidentes en un taller,

estar *encimadx*s y mantener la sonrisa y la fiesta.

Ternura radical es dejarse mirar; dejarse llevar.

Ternura radical es no desplomarse frente a nuestras contradicciones.

Ternura radical es no permitir que los demonios existenciales se conviertan en cinismos permanentes,

es no ser siempre las mismas, los mismos, los mismos

es encarnar “In Lak’ech”:

porque *tú eres mi otro yo*

y viceversa.

Ternura radical es no tenerle miedo al miedo.

Ternura radical es vivir el amor efímero,

es inventar otras temporalidades.

Ternura radical es abrazar la fragilidad,

es enfrentar la neurosis de *lxs* demás con creatividad.

Ternura radical es encarnar gestos performativos que normalmente rechazarías.

Ternura radical es asumir el liderazgo cuando tu comunidad te lo pide, aunque no sepas qué hacer, ¡ni cómo hacerlo!

Ternura radical es prestarle tus tripas a *lxs* demás,

es ponerte el coño de tu amante como bigote,

es arriesgarse a amar a contra pelo.

Ternura radical es creer en la arquitectura de los afectos,

es encontrarnos desde los músculos más cercanos al hueso,

es creer en el efecto político de los movimientos internos.

Ternura radical es no insistir en ser el centro de atención,

es tener visión periférica; creer en lo que no es visible.

Ternura radical es hacer del temblor un baile y del suspiro un mantra,

es disentir con el máximo respeto,

transitar en espacios que no entiendes

Ternura radical es aceptar lo ambiguo,

es no pensar dándole vueltas a tu ombligo,

es romper con patrones afectivos, sin expectativas claras.

Ternura radical es compartir sueños, locura

sintonizar, no solo empatizar,

es encontrar una galaxia en los ojos de otrx y no dejar de mirar

es leer el cuerpo del otrx como un palimpsesto,

Ternura radical es canalizar energías irresistibles y convertirlas en encarnaciones indomables,

es activar la memoria sensorial,

es reconocer al otro por su olor.
Ternura radical es sentir la posibilidad en cada
duda,
es dejarse atravesar por lo desconocido.
Ternura radical es darle la opción a un narcisista
de acoplarse, o re/pensarse.
Ternura radical es acariciar espinas.
Ternura radical es convivir con la falta,
es mirar a las cosas a la cara con el cariño de quien
las quiere ver,
es sostenerse desde distintos lugares, aunque no
todos sean *hermosos*.
Ternura radical es un concepto apropiable y
mutante.
Ternura radical es algo que no hace falta definir.

Referencias

- Ahmed, S. (2015). *La política cultural de las emociones*. Ciudad de México: UNAM.
- Athaus-Reid, M. (2019). *Deus queer*. Rio de Janeiro: Metanoia.
- Arias Peraza, V. (2014). Oswaldo Guayasamín, el lienzo en la piel. *Revista Estudios Culturales*, 45-54.
- Bal, M. (2016). *Tiempos trastornados. Análisis, historias y políticas de la mirada*. Akal.
- Butler, J. (2007). *Género en disputa: feminismo y la subversión de la identidad*. Barcelona: Paidós.
- Cabnal, L. (11 de Septiembre de 2015). *Feminista comunitaria*. Retrieved 6 de Abril de 2021, from <https://suds.cat/es/experiencias/lorena-cabnal-feminista-comunitaria/>
- D'Emilia, D., & Chávez, D. (Julio de 2015). *Manifiesto vivo*. Retrieved 23 de Abril de 2021, from <https://hysteria.mx/ternura-radical-es-manifiesto-vivo-por-daniel-demilia-y-daniel-b-chavez/>
- Dussel, E. (2012). *Filosofía de la Cultura y la Liberación. Obras selectas II*. Buenos Aires: Docencia.
- Escobar, T. (2014). *El mito del arte y el mito del pueblo. Cuestiones sobre arte popular*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires: Ariel.
- Frick, María Magdalena. «El expresionismo en la pintura latinoamericana: transferencias y trascendencia.» *Atrio*, nº 20 (2014): 128-139
- Gaelano, E. (2003). *El libro de los abrazos*. Siglo XXI Editores.
- Gómez Campos, C. (2018). Más allá de Europa: el expresionismo en la obra de Oswaldo Guayasamín, un análisis comparativo. *Eviterna, Revista de Humanidades, Arte y Cultura Independiente*(4), 1-12.
- Guayasamin, O. (1988). *El tiempo que me ha tocado vivir*. Quito: Madrid: Fundación Guayasamin. Ediciones de Cultura Hispana. Instituto de Cooperación Iberoamericana, Quinto Centenario.
- Irusta, E. (23 de Octubre de 2014). *Si no hay mimos, no es mi revolución*. Retrieved 23 de Abril de 2021, from <https://www.elcaminarubi.com/el-blog/si-no-hay-mimos-es-mi-revolucion/>
- Lerner, G. (2017). La creación del patriarcado. KATAKRAK.
- Lings, R. (2021). *Amores bíblicos bajo censura. Sexualidad, género y traducciones erróneas*. Madrid: Dykinson.
- Moreano, A. (2000). De la Edad de la Ira a Mientras viva siempre te recuerdo: ¿culminación o ruptura? *Revista Andina de Letras*, 3-20.
- Pagola, J. A. (2008). *Jesús, aproximación histórica*. Madrid: PPC.
- Pikaza, X. (2013). Compasión. En X. Pikaza, *Diccionario de la Biblia. Historia y Palabra* (págs. 373-376). Verbo Divino.
- Radford, R. (1997). El sexismo y el discurso sobre[d]ios: imágenes masculinas y femeninas de lo divino. En M. Ress, U. Steibert, & L. Sjørup, *Del cielo a la tierra. Una antología de teología feminista* (págs. 127-148). Santiago de Chile: Sello azul.
- Rodríguez Álvarez, A. N., Mazon Pilco, J. J., & Jara López, L. K. (2021). Significado social y cultural de dos obras pictóricas de Oswaldo Guayasamín. *Mayéutica. Revista científica de humanidades y artes*, 9(2), 33-51.
- Schüssler-Fiorenza, E. (1989). *En memoria de ella. Una reconstrucción teológico-feminista de los orígenes del cristianismo*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Sisti, A. (1990). Misericordia. En R. P., G. Ravasi, & A. Girlanda, *Nuevo diccionario de Teología Bíblica* (págs. 1216-1224). Paulinas.
- Sociedad Bíblicas Unidas (1996). *Dios Habla Hoy*. <https://www.bibliatodo.com/la-biblia/version/Dios-habla-hoy>
- Sociedad Bíblicas Unidas (2000). *Traducción en lenguaje actual*. Retrieved 15 de Mayo de 2021, from <https://www.biblegateway.com/passage/?search=gen+19&version=TLA>
- Stiegler, B. (2014). *Symbolic Misery. Volume 1 The Hyper-industrial Epoch*. Polity Press.
- Vallejo, C. (2018). *Obras completas*. Seix Barral.
- Vega-Dávila, E. (2021). Borrador de ponencia: *Arte popular cristiano. Una mirada desde género y religión. Ponencia para el Seminario Internacional permanente de Filosofía de la liberación. Perspectivas y prospectivas*. Ciudad de México.
- Vega-Dávila, E. (2021). *Divinidad al desnudo. Cuerpos que oran. Borrador de tesis para obtener el grado de doctor en Estudios Críticos de Género*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana.
- Vega-Dávila, E. (2019). Patriarcado. Homofobia, discursos religiosos y violencia de género. Ponencia presentada en la consulta de GEMRIP. Lima.
- Vidarte, P. (2010). *Ética marica. Proclamas libertarias para una militancia LGTB*. Madrid: Egales.
- Zenger, E. (2000). Die grund-legende Bedeutung des Ersten Testaments: Christlich-jüdische Bibelhermeneutik nach Auschwitz. *Bibel und Kirche*, 6-13.

Figuras malvadas principales en las secuelas de los clásicos Disney

Main Evil Figures In The Sequels To The Disney Classics

Recibido: 16-07-21
Aceptado: 20-08-21

Vicente Monleón

Universitat de València
València, España
vicente.monleon.94@gmail.com

Resumen

La cultura visual, concretamente el cine de animación, es un recurso a través del cual se transmite un conjunto de valores concretos a la sociedad consumidora de dichos productos. En este plano destaca la compañía norteamericana Disney. Este estudio sigue una metodología mixta para analizar las características estéticas y éticas que la productora difunde a través de la creación de sus figuras perversas y que ayudan a entender el concepto de "maldad" presentado por la propia Disney. Para ello, la muestra seleccionada es un conjunto de 19 largometrajes que se etiquetan como secuelas de películas clásicas. Los hallazgos manifiestan una continuación en el maniqueísmo ofrecido por Disney en sus figuras antagónicas, al tiempo que estereotipado. No obstante, se comienza a advertir una explicación de la humanización de las mismas.

Palabras clave: Cultura visual, cinematografía Disney, figuras perversas, estética, ética.

Abstract

Visual culture, specifically animated cinema, through this resource a set of concrete values is transmitted to the consumer society. In this plane, the American company Disney stands out. This study follows a mixed methodology to analyze the aesthetic and ethical characteristics that the producer disseminates through the creation of its perverse figures and that help to understand the concept of "evil" presented by Disney. For this, the selected sample is a set of 19 feature films that are labeled as sequels to classic films. The findings manifest a continuation in the Manichaeism offered by Disney in its antagonistic, yet stereotyped figures. However, an explanation of their humanization is beginning to be noticed.

Keywords: Visual culture, Disney cinema, perverse figures, aesthetics, ethics.

Introducción

Tal como señalan Mendioroz (2015), Huerta, et al. (2019), y Jardón y Arbiol (2016) es necesario crear en las aulas de educación infantil un tiempo y un espacio para tratar la imagen que ofrece la cultura visual, ya que ayuda al colectivo de discentes a conocer, interpretar y participar de forma autónoma y responsable en el entorno que les rodea. "Cuando la gente coge las riendas de los medios, los resultados pueden ser maravillosamente creativos" (Jenkins, 2008, p. 28).

También hay una necesidad latente en abordar la cultura visual y su significación, porque todo aquello a lo que el colectivo infantil esté expuesto durante sus primeros años de vida, es decisivo para la configuración de su personalidad, autoconcepto e identidad (Mesías y Sánchez, 2018). Hay que involucrarles dentro de esta cultura sin que repercuta en ellos negativamente: "la imagen es manipulable, la personalidad no debe serlo" (Granado, 2003, p. 155). Por ello, las plantillas docentes de educación infantil tienen la responsabilidad de introducir todo lo relacionado con la cultura visual en las aulas, para mejorar y potenciar un desarrollo óptimo en las criaturas.

En esta fase se trata de trabajar la imagen en toda su dimensión, utilizando todos los medios que, de una u otra manera, la utilizan como representación de una realidad, aceptando que la imagen siempre viene cargada de subjetividad y determinada por unos gustos e intereses concretos (...) Todo este trabajo y experiencia con imágenes se realiza posibilitando al alumnado el contacto directo con objetos y elementos de su realidad más cercana, para experimentar con ellos y contrastarlos con las imágenes que se representan. (Granado, 2003, p. 156)

Consecuentemente, es una necesidad y obligación enseñar durante el periodo vital de la infancia a interpretar las imágenes y a utilizar el lenguaje visual. Es una actividad primordial en la sociedad occidental y americanizada actual.

Educar para ver la televisión, para resignificar sus sentidos y transformar sus usos sociales, es una tarea de primer orden, y en el adelanto de esta tarea la educación es el sector clave para impulsar los cambios que coadyuven al fortalecimiento político, educativo y cultural de la televisión (...) Implementar la oferta televisiva en los diseños curriculares de forma que se amplíen los lenguajes y recursos expresivos disponibles (...) y contribuir con esto al enriquecimiento de las prácticas de simbolización y representación impartidas desde la escuela. (Aranguren, et al., 2004, p. 135)

Partiendo de las sinergias marcadas entre los conceptos de "cultura visual" y "educación infantil" surge

la necesidad de generar una crítica hacia el audiovisual que consumen quienes forman parte de la infancia y que es utilizado por la plantilla docente como recurso didáctico (Rodríguez, 2015). Concretamente, se analiza la moralización que Disney difunde en el conjunto de secuelas de películas clásicas a través de la estética y de la ética de las figuras que construye como perversas. "El cine, por su enorme capacidad comunicativa, influye, impresiona y conmueve a la mayoría de las personas que aceptan exponerse a su influencia" (Pereira, 2005, p. 19).

1. Aspectos teóricos de la cultura visual

La humanidad está expuesta a recibir una gran cantidad de información visual a través de todo aquello que le rodea, por medio de las distintas imágenes que pueden llegarle. Por ejemplo, las existentes en los anuncios de televisión, los folletos de publicidad, los carteles, las redes sociales, las ilustraciones de libros, los afiches en las paredes escolares, etc. Todo ello, de una manera inconsciente y paulatina, va configurando unas formas u otras de actuación, así como diversos patrones de conducta.

Si puede establecerse que, en la edad adulta este imaginario influye en la identidad, aunque se presuponga ya configurada, ha de admitirse que, a educandos de edades más tempranas, quienes todavía están en proceso de construcción de su propia identidad, toda esta información que proviene de la cultura visual (Hernández, 2010) les genera un impacto mayor.

De modo que, si en la sociedad actual la cultura visual tiene un gran impacto, es necesario plantearse la necesidad de introducirla como recurso en cualquier aula de educación infantil y así conseguir beneficios para la construcción de la identidad del colectivo de menores que está empezando a escolarizarse. Esta influencia a la que se hace referencia tiene mucho que ver con el concepto de imagen compartido con Acaso (2006):

Una imagen es un sistema de representación a través del lenguaje visual, es decir, es una construcción de carácter ficticio, entendiéndose por ficción aquello que no es realidad. Sin adentrarnos en una complicada disertación filosófica para diferenciar entre lo que es la realidad y lo que no lo es; las imágenes son, hoy más que nunca, tergiversaciones intencionadas de la realidad, construcciones hechas por alguien para algo, en la mayoría de los casos con intenciones muy concretas. (p.15)

De modo que, teniendo como concerniente este punto de referencia se puede saber con certeza que las imágenes que bombardean constantemente a los individuos de una sociedad, en lo cotidiano, no deben ser tomadas como una representación objetiva de la realidad, sino como una interpretación creada por unas personas que quieren que el resto perciba la realidad de una forma

determinada, para sus propios intereses, tanto personales, como empresariales y políticos (Martín-Barbero, 1999).

1.1. La cinematografía de animación de la compañía Disney

La productora Disney es una empresa cinematográfica norteamericana que comienza su andadura en la década de los años 20, pero cuya evolución perdura hasta la actualidad (Mollet, 2013). De hecho, posee las capacidades emprendedoras para sobreponerse a las adversidades que se derivan de las situaciones contextuales a través de las cuales se encuentra (Kennedy, 1999; Sklar, 1994) como son la Gran Depresión de 1929, la II Guerra Mundial o las diferentes olas feministas que demandan un cambio de posicionamiento en cuanto a los discursos que se difunden en la sociedad.

Disney es una compañía y productora de elementos de la cultura visual que consigue forjarse un imaginario propio (Abirached, 2016; Giroux, 1995, 1996 y 1997; Barber, 2015; Dundes, 2001). De hecho, sabe ganarse una clientela fiel a sus productos (Mollet, 2013). Ello se debe al gran potencial estético (Huerta y Monleón, 2020) y musical (Padilla y Requeijo, 2011) que presentan sus creaciones. Un ejemplo de este legado e imaginario colectivo se materializa en los parques de atracciones Disney (Ten, 1998).

Con estas películas, Disney ha gestado la imagen de un nuevo niño, el niño de la globalización. El deseo de una sociedad que lo consume y le exige ser pero sin orientarlo, que le pide un desapego a la familia para buscar su unidad en lugares fuera de casa. Los de arriba ejercen la coerción, castigos, amenaza, represión, dominio, chantaje, instando al hijo-niño a que crezca cada vez más rápido, que incluso sea autosuficiente y productivo a corta edad, que se valga por sí mismo, que se haga cargo de los deseos frustrados de sus padres. (Asebey, 2011, p. 245)

La adaptabilidad de Disney a los contextos históricos que van sucediéndose le asegura el éxito en el plano competitivo de las empresas cinematográficas. Por ello, produce cortometrajes (López y de Miguel, 2013), largometrajes (Monleón, 2018 y 2020), colecciones (Monleón, 2018 y 2020), recursos musicales (Hernández, 2021), materiales didácticos, series de televisión e incluso su reciente plataforma online Disney+ (Vacas-Aguilar, 2021).

Actualmente, Disney se encuentra en un momento en el que sus esfuerzos se destinan a actualizar historias clásicas a través de remakes en "live action" los cuales quedan adaptados a los discursos sociales y posicionamientos comunitarios presentes en la cotidianidad (Zhengyang, 2021); así como también en crear filmes que narren las historias de vida de las figuras perversas clásicas para entender su comportamiento y las situaciones que les

motivan a actuar en contra de la humanidad.

Concretamente, en esta investigación se atiende al conjunto de secuelas (un total de 19) las cuales se producen a partir de la propia colección de clásicos Disney. Estas segundas partes son producidas a lo largo de poco más de una década (1994-2006). Por tanto, atienden a un momento contextual como es el cambio del siglo XX al XXI y a un periodo de tiempo cerrado.

1.2. Figuras malvadas en el audiovisual de Disney

Las figuras malvadas en las películas Disney se caracterizan por unos atributos físicos vinculados con la estética propia y tradicional de la maldad (Ramadan, 2015). Tal y como señala Dondis (1988), se trata de una sintaxis visual determinada y adaptada a la perversión de los filmes destinados al colectivo infantil para identificarla rápidamente.

El villano como rol cinematográfico (y por extensión ficcional) parte de una concepción maniquea: en la historia hay buenos y malos, y ambos bandos son claramente identificables (...) desde el punto de vista físico. En la vida real este tipo de distinciones no son tan fáciles pero los tópicos y estereotipos son frecuentes en el cine y el caso del villano no iba a ser menos: un malo no sólo tiene que serlo sino también parecerlo. Y para parecerlo hay una serie de características recurrentes. (Jiménez, 2010, p. 293)

La construcción de figuras antagonistas tiene también una base ética (Coyne y Archer, 2004; Coyne y Whitehead, 2008). De acuerdo con las publicaciones de Sánchez (2013) y Jiménez (2010), la figura villana presenta una personalidad y comportamiento carente de ética con respecto a las normas y patrones sociales establecidos.

2. Metodología

La investigación presentada parte de los posicionamientos del paradigma socio-crítico, ya que se desarrolla un estudio de corte socio-educativo, el cual pretende dar a conocer una realidad consumida por la comunidad de habitantes y que influye en las actitudes, procedimientos, comportamientos, estereotipos, etc.

El objetivo fundamental de la investigación consiste en analizar las características que Disney utiliza para representar estéticamente y éticamente a las figuras malvadas principales de las secuelas de filmes que son producidos a partir de la colección "Los clásicos".

Así se genera una continuidad de estudios anteriores (Monleón, 2018 y 2020) los cuales se centran en la indagación del componente físico y psicológico de figuras perversas únicamente en las primeras producciones

de dicho conjunto de películas; también se amplía el campo de conocimiento sobre la cultura visual Disney.

En esta fase se emplea una metodología mixta (Kathryn, 2009; Pereira, 2011; Díaz y Pinto, 2017). Autores como Kathryn (2009) o Tashakkori y Teddlie (2003) la presentan como la combinación de la cuantitativa y cualitativa. La muestra de estudio es un total de 19 largometrajes que se corresponden con las secuelas de la colección “Los clásicos” de Disney.

- *Bambi 2* (Ballantine, et al., 2006)
- *Cenicienta 2: Un sueño hecho realidad* (Kafka, 2002)
- *Peter Pan 2. El regreso al país de Nunca Jamás* (Chase, et al., 2002)
- *La dama y el vagabundo 2* (Roussel y King, 2001)
- *101 dálmatas 2* (Bates y Leslie, 2003)
- *El libro de la selva 2* (Chase y Thorne, 2003)
- *Tod y Toby 2* (Barron, 2006)
- *La sirenita 2. Regreso al mar* (Hough y Lovegren, 2000)
- *La bella y la bestia 2. Una Navidad encantada* (Kobler, 1997)
- *Aladdin 2. El retorno de Jafar* (Stones, 1994)
- *El rey león 2. El tesoro de Simba* (Roussel, 1998)
- *Pocahontas 2. Viaje a un nuevo mundo* (Hough, 1998)
- *El jorobado de Notre Dame 2* (Henderson, 2002)
- *Mulan 2* (Blohm, 2005)
- *Tarzán 2* (Bates, et al., 2005)
- *El emperador y sus locuras 2. La gran aventura de Kronk* (Fenton y Smith, 2005)
- *Atlantis 2. El regreso de Milo* (Stones, 2003)
- *La película de Stitch* (Craig, et al., 2003)
- *Hermano oso* (Gluck, 2006)

No obstante, de estos, hay 4 que no se utilizan para el análisis, ya que no presentan figuras villanas principales. Por un lado, en *Cenicienta 2: Un sueño hecho realidad* (Kafka, 2002) no hay figuras villanas comunes a todo el largometraje, sino particulares de cada corto (Prudence, Pom-Pom y Lady Tremaine respectivamente), al igual que ocurre en *El emperador y sus locuras 2. La gran aventura de Kronk* (Fenton y Smith, 2005). Por otro lado, en *Tarzán 2* (Bates, et. al, 2005) y en *Hermano oso 2* (Gluck, 2006) solo hay figuras villanas secundarias en todo el largometraje.

Los siguientes filmes no se incluyen en la muestra de estudio, ya que a pesar de ser secuelas también son clásicos: *Los rescatadores en Cangurolandia* (Schumacher, 1990), *Ralph rompe internet* (Spencer, 2018) y *Frozen II* (del Vecho, 2019).

En dicha muestra, se selecciona un total de 15 dibujos animados que se etiquetan como antagonistas principales de las figuras protagonistas en las secuelas de “Los clásicos” de Disney. En este conjunto se etiqueta como variable de estudio las características estéticas y éticas de las mismas. Las categorías establecidas parten de la investigación de Monleón (2018 y 2020), aunque se adaptan a la nueva meta investigativa.

- Tipo de secuela: historia pasada, historia pasada narrada a partir de la continuación del largometraje anterior y continuación.
- Tipo de figura malvada: continuación y cambio en la figura malvada.
- Sexo: hombre/macho y mujer/hembra.
- Edad: infancia, juventud, madurez y vejez.
- Rasgos faciales: ceño fruncido, nariz puntiaguda y mandíbula prominente.
- Color: rojo, azul, verde, morado, marrón, negro, gris y naranja.
- Metamorfosis: sí y no.
- Condición: personal, animal y ser ficticio.
- Causas de la maldad: detonante y naturaleza patológica.
- Cambio de rol: sí y no.
- Desenlace: muerte espeluznante, el miedo se apodera, final irrelevante y final positivo.

El método utilizado en la primera parte de la investigación consiste en efectuar una revisión crítica (Flecha y Villarejo, 2015) y filmográfica (Pérez-Rufi, 2016; Sayago, 2007) de la muestra seleccionada para identificar las figuras villanas etiquetadas como principales en las secuelas de “Los clásicos” Disney. Todo ello, tomando como referencia la cantidad de tiempo que estas aparecen en escena, la actuación directa en contra de quienes protagonizan los filmes y el uso de un nombre propio para designarlas. Tras ello, se genera una nueva revisión de los largometrajes para etiquetar las categorías comentadas con anterioridad. En esta fase, se siguen los métodos propios de la investigación cualitativa (Shaw, 2003; Martínez, 2006).

En la segunda parte de la investigación se cuantifican los resultados en tablas y se extraen las frecuencias de los hallazgos y los correspondientes porcentajes a cada resultado. Por tanto, se hace uso de los métodos propios que siguen las metodologías cuantitativas (Ramos, 2015; Carbajosa, 2011).

Para finalizar, la exposición y discusión de resultados es acompañada de secuencias de imágenes que complementan a través de un discurso visual (Huerta y Monleón, 2020) la información recogida. De esta manera, el arte tiene cabida como uno de los posicionamientos metodológicos de esta investigación. “Las artes nos ofrecen una especie de licencia para profundizar en la experiencia cualitativa de una manera especialmente concentrada y participar en la exploración constructiva de lo que pueda engendrar el proceso imaginativo” (Eisner, 2014, p. 21).

3. Exposición y discusión de resultados

En cuanto a la trama de las secuelas de los filmes clásicos Disney que son analizados, se advierte que una mayoría de 16/19 películas basan sus historias en una continuación de las anteriores. De estas, 13/19 (68,42%) son una continuación directa de los primeros largometrajes y 3/19 (15,79%) son historias pasadas narradas a partir de la

continuación del filme clásico principal. Las 3/19 (15,79%) restantes basan sus tramas en historias pasadas, las cuales suceden con anterioridad a las tramas filmicas de los largometrajes clásicos. Esta información se recoge en la figura 1.

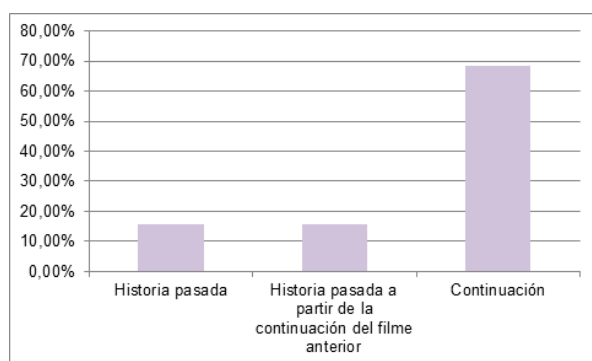


Figura 1
Trama principal de la secuela

El hecho de advertir una cuantía tan elevada de secuelas cuya trama se basa en la continuación de los filmes anteriores dista de los resultados hallados en cuanto a tipo de figuras perversas, ya que una mayoría de 8/15 (53,3%) son diferentes; frente a una minoría de 7/15 (46,7%) las cuales son las mismas, lo cual se recoge en la figura 2. Este hallazgo se justifica ya que las figuras villanas principales correspondientes a las primeras partes en secuelas como *La dama y el vagabundo 2* (Roussel y King, 2001), *La bella y la bestia 2. Una navidad encantada* (Koblet, 1997), *El rey león 2. El tesoro de Simba* (Roussel, 1998), *El jorobado de Notre Dame 2* (Henderson, 2002), *Mulan 2* (Blohm, 2005) o *Atlantis 2. El regreso de Milo* (Stones, 2003); experimentan muertes espeluznantes como desenlace. Esta información se extrae de las publicaciones de Monleón (2018 y 2020).

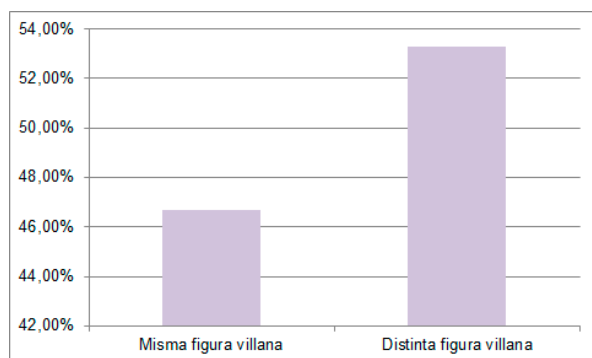


Figura 2
Tipo de figura villana: misma o diferente con respecto al clásico Disney original

En cuanto a datos demográficos de las figuras villanas analizadas, 12/15 (80%) son hombres/machos (dependiendo de si son figuras que representan a personas o animales) y las 3/15 (20%) restantes son etiquetadas como mujeres/hembras.

Siguiendo con las investigaciones de Monleón (2018 y 2020) este hallazgo encuentra su justificación en el machismo y patriarcado arraigado y difundido por Disney a partir de sus largometrajes (Monleón, 2021a, 2021b y 2021c). De hecho, en el momento contextual en el que se producen estas secuelas clásicas, todavía no hay una presión significativa para la compañía cinematográfica de animación para generar un cambio de paradigma en cuanto a tratamiento inclusivo del movimiento feminista (Monleón, 2021d; Aguado y Martínez, 2015).

En cuanto a la madurez como edad mayoritaria que presentan las figuras villanas en estas secuelas, estas son 9/15 (60%). Una minoría de 1/15 (6,6%) se corresponde con las etapas vitales de la infancia y de la juventud. Así como también un resultado intermedio de 4/15 (26,8%) figuras perversas atraviesan la vejez.

La maldad se engendra en personas de edad media/madura, ya que en la infancia/juventud y vejez no existe dicha faceta (Barber, 2015). "Los cuerpos viejos que se presentan, están invariablemente ligados a la debilidad, a la decrepitud. Las arrugas y verrugas son sinónimo de fealdad o de maldad" (Asebey, 2011, p. 8).

3.1. Patrones estéticos en las figuras malvadas principales de las secuelas de los clásicos de Disney

La estética Disney en lo que respecta a la construcción de sus figuras villanas debe ser sumamente característica y representativa de la maldad (Jiménez, 2010), aunque sea de forma estereotipada (Chacón y Morales, 2015). "El malo raramente es guapo, ya que, por pura convención se supone que su falta de belleza física es un signo de su monstruosidad moral" (Martín, 2002, p. 154).

Por ello, el fenotipo de las figuras perversas recogidas y analizadas continua materializándose con ceños fruncidos en un 51,85% (14/27), narices puntiagudas en un 11,11% (3/27) y mandíbulas prominentes en un 37,04% (10/27).

A través de esta constante estética perdura una relación estereotipada y maniquea entre maldad (o figuras que engendran el mal) y emociones como el enfado, la ira, etc. (Shapiro, 1997). De hecho, todas las figuras perversas principales de los largometrajes analizados, presentan dicho rasgo en su representación visual (ver figura 3).

Las figuras villanas de producciones audiovisuales se relacionan con el concepto de oscuridad maniquea (Monleón, 2021e), es decir, aquella que queda estereotipada. Esta metáfora se materializa a través de las tonalidades utilizadas para los ropajes, complementos,

Figuras malvadas principales en las secuelas de los clásicos Disney

pigmentación de la piel y cabellos que se incluyen en las figuras villanas. Así se pone en valor la importancia que adquiere la psicología del color (Heller, 2004). Los hallazgos relacionados con los colores utilizados por los personajes analizados se encuentran en la gráfica de la figura 4. Tal y como se recoge en las publicaciones de Monleón (2018 y 2020) el color mayoritario es el negro con una repetición de 11/46 (23,91%). Este también se presenta de dicha forma en el grupo de figuras perversas analizadas.

Asimismo, destaca como un cambio de tonalidad

mayoritaria, con respecto a figuras perversas de películas clásicas Disney, el marrón. De hecho, en este conjunto de secuelas se equipara 11/46, es decir, la misma frecuencia de repeticiones que con el color negro (23,91%).

El resto de colores utilizados en dichos dibujos animados son: el rojo con una frecuencia de 8/46 (17,39%), el gris con una frecuencia de 5/46 (10,87%), el verde y morado con frecuencias de 4/56 (8,7%), el azul con una frecuencia de 2/46 (4,35%) y el naranja con una frecuencia de 1/46 (2,17%).

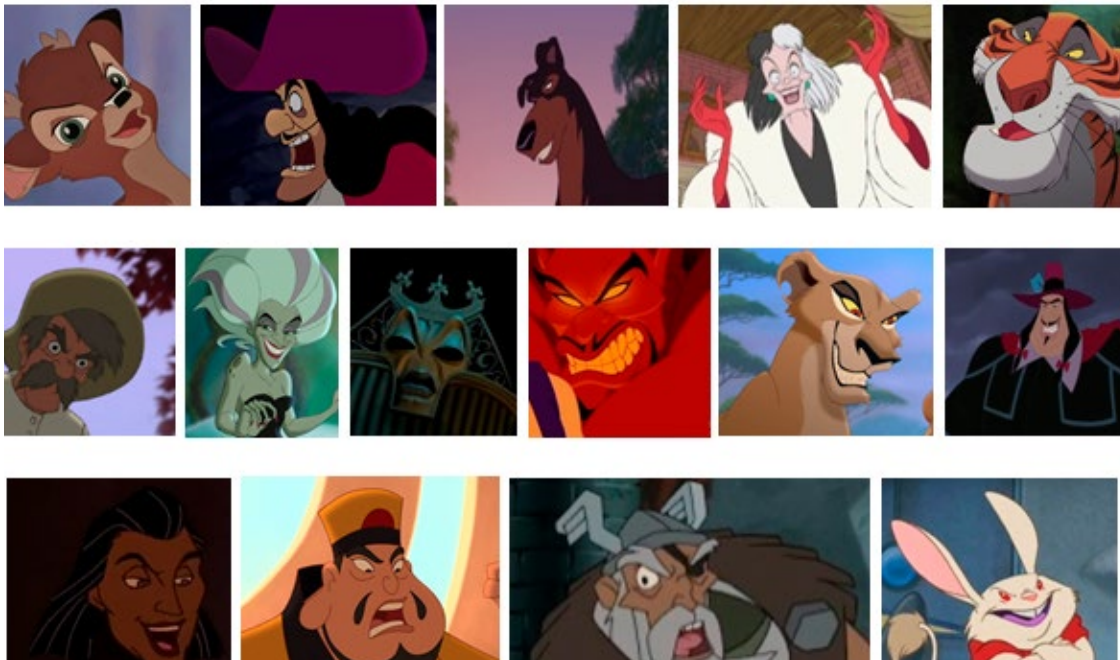


Figura 3
Ceño fruncido, en figuras villanas principales en secuelas de clásicos Disney, como rasgo más característico del fenotipo

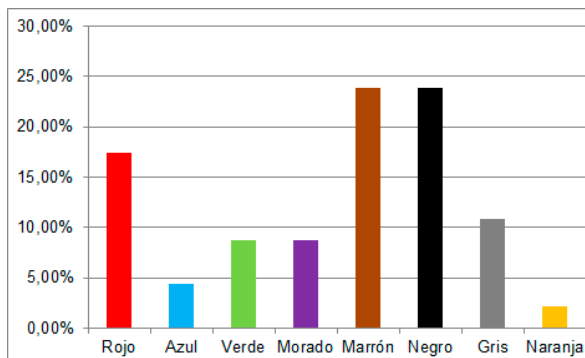


Figura 4
Estética de las figuras villanas principales en secuelas de clásicos Disney. Color

Debe tenerse en cuenta que únicamente la figura perversa de Jafar experimenta una metamorfosis, 1/15 (6,6%), en el largometraje *Aladdin 2. El retorno de Jafar* (Stones, 1994). Este inicia el filme con una forma corpórea de genio maligno, la cual es sustituida por su original figura como exconsejero humano del sultán. Así se muestran los poderes fantásticos que posee como ser ficticio. Asebey (2011), Calero (2004) y Sacristán (2006) mencionan dicha capacidad de transformación como justificación de la magia y de la hechicería (fig. 5).

Cerrando con la estética, se atiende a la condición de las figuras malvadas analizadas. La mayoría de estas se caracterizan como personas reales; siendo un total de 7/15 (46,8%). De esta manera, Disney continúa transmitiendo un mensaje moralizador para la sociedad; dejando constancia sobre la idea que apunta a que la maldad es engendrada por la propia humanidad (Jiménez, 2010). No obstante,

aunque con una repetición menor de 4/15 (26,6%), respectivamente para animales (Wheat, 1982) como para seres ficticios (Sánchez, 2013), se presentan también estas posibilidades.



Figura 5

Jafar como ejemplificación de la única metamorfosis que experimenta una figura villana principal en secuelas de clásicos Disney.

Precisamente en la figura 6 se recogen visualmente imágenes de personajes villanos en estas secuelas que adquieren la condición de personas, como son: el capitán Garfio (pirata), Cruella de Vil (mujer adinerada), Amos Slade (cazador), John Ratcliffe (colono inglés), Sarouch (hombre circense), Lord Qin (emperador) y Erik "Odin" Hellstrom



Figura 6

Personas en figuras villanas principales en secuelas de clásicos Disney, como condición más característica de las mismas.

(dictador). Así se afirma y materializa la moralización que la productora Disney efectúa sobre quienes consumen sus productos (Gandarilla de Andrés, 2016; Asebey, 2011).

3.2. Patrones éticos en las figuras malvadas principales de las secuelas de los clásicos de Disney

Los hallazgos advertidos con esta investigación contradicen el posicionamiento de estudios como el de Jiménez (2010), según el cual la mayoría de figuras malvadas presentan una naturaleza patológica. Precisamente, Monleón (2018 y 2020) también alcanza dicha conclusión a través de la revisión crítica de figuras perversas en la colección de clásicos Disney; en los cuales se advierte una justificación ante el componente perverso de las figuras villanas.

El villano amoral sediento de poder no deja de ser una fantasía consolada por el Diablo, ya que mientras este servía para convencernos de que el mal no está en nosotros, sino en algo externo que puede controlarnos, el villano sirve para que nos dejemos persuadir por la idea de que el mal sólo reside en ciertas personas de psicología aberrante, y no potencialmente en todos nosotros. (Martín, 2002, p. 151)

No obstante, con el estudio crítico de sus secuelas, se alcanzan resultados diferentes, ya que es una minoría de 7/15 (46,6%) quienes presentan una naturaleza patológica, frente a una mayoría de 8/15 (53,4%) figuras perversas que encuentran un detonante para la explicación de sus conductas carentes de ética. La venganza es una situación común a una gran mayoría de estas. Precisamente este comportamiento sobreviene el legado de Shakespeare (Curto, 2020) (fig. 7).

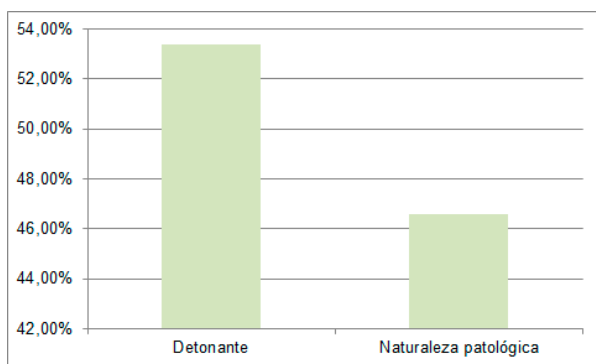


Figura 7

Ética de las figuras villas principales en secuelas de clásicos Disney.
Causas de la maldad

Por ejemplo, Mechas experimenta recelo tras ser abandonado por su amigo Golfo, Shere Khan odia a la humanidad tras ser dañado con su fuego, etc. En otras ocasiones, el sentimiento de superioridad es el detonante, tal y como ocurre en figuras como Morgana. Incluso el desarrollo de patologías neuróticas como las presentadas en el comportamiento de Erik "Odin" Hellstrom.

Recurriendo a Monleón (2018 y 2020) la naturaleza patológica plasma una relación con la imposibilidad de cambio de rol en las figuras perversas. No obstante, con este estudio concreto de secuelas de clásicos Disney, se manifiesta que hay una inmensa mayoría de personajes que no son capaces de modificar sus comportamientos carentes de ética. Un total de 14/15 (93,4%). "Las antagonistas son personajes planos (...) no cambian a lo largo de la película (...) comienzan teniendo una forma de desenvolverse y un objetivo y al final de la cinta sus metas y características siguen siendo las mismas" (Maeda, 2011, p. 13). Por tanto, solo la figura de Amos Slade (6,6%) es quien presenta un cambio de rol en su conducta. No obstante, dicha situación es susceptible de crítica, ya que la secuela en la que aparece consiste en la narración de una historia pasada que cuando finaliza da paso a la trama del clásico Disney a partir del cual se origina y, en este último, sus actuaciones agreden al grupo de protagonistas.

Disney es tildada como una productora de animación que, a través de sus largometrajes, pretende moralizar al colectivo de personas que las consumen (Mollet, 2013). "Otra de las características comunes de los

malos y de las malas es que acaban muy mal" (Obiols, 2010, p. 90).

No obstante, dicha afirmación realizada en las publicaciones citadas entra en contradicción con los resultados advertidos en las investigaciones de Monleón (2018 y 2020) y en esta misma, ya que el desenlace para las figuras que engendran el mal es irrelevante. En esta sub-categoría se incluyen desenlaces como el abandono (Mechas), el ingreso en el hospital psiquiátrico (Cruella y Erik "Odin" Hellstrom), la estancia en prisión (John Ratcliffe, Sarouch y el Dr. Hämsterviel) y la ridiculización (Lord Qin); los cuales son tildados de irrelevantes ya que no son condición *sine qua non* de una reconversión al bando de la bondad. Este conjunto es un total de 7/15 (46,8%).

El resto de sub-categorías se presentan en una cuantía menor: 4/3 (26,6%) para la muerte espeluznante, 3/15 (20%) para el apoderamiento del miedo y 1/15 (6,6%) para el final positivo.

Consideraciones finales

Concluyendo, se destacan los rasgos más significativos que Disney utiliza para confeccionar a las figuras malvadas principales en secuelas de los filmes clásicos. Debe ponerse en valor que la inmensa mayoría de los largometrajes analizados son continuaciones de los largometrajes anteriores, aunque dicha situación no es condición de mantener a sus personajes perversos.

En lo que respecta a las figuras analizadas, se destaca una predominancia de hombres/machos situados en un rango de edad madura o intermedia. Disney continúa perdurando un estereotipo sexista basado en creencias machistas y patriarcales que niegan el poder, la autonomía, la superación, etc., a las mujeres; ya que en el caso de concedérsela, las consideran mujeres perversas.

Por un lado, esta investigación concluye que las características físicas más significativas en figuras perversas analizadas y que configuran la estética de quienes engendran el mal en la perversión son el ceño fruncido en el fenotipo, los colores negro y marrón, la imposibilidad de experimentar una metamorfosis y la persona como condición de la existencia. Así se establece nuevamente un discurso visual estereotipado y maniqueo con respecto al comportamiento perverso en el audiovisual de Disney.

Por otro lado, se aportan las facetas psicológicas mayoritarias en las figuras analizadas que ayudan a recoger la ética de las mismas. Estas se centran en la existencia de un detonante para justificar sus actuaciones, la imposibilidad de cambiar de rol y el final irrelevante como desenlace. Con estos hallazgos, se advierte que Disney comienza a humanizar mucho más a sus figuras perversas.

Con todo, como propuesta futura de ampliación de la investigación, se considera oportuno analizar la continuación de dichas secuelas en las terceras y cuartas partes en las que se ramifican algunos de los clásicos de Disney, así como también en las series televisivas

que se materializan. Este estudio contribuye a conocer de una manera más acertada cómo es la evolución que experimentan las figuras perversas de dicha productora. También se valora la posibilidad de ampliar la población analizada en la muestra de estudio y considerar cómo la maldad es representada en las figuras villanas secundarias y en quienes ayudan tanto a estas como a las principales.

Referencias

Abirrached, M. T. (2016). *Los verdaderos villanos de la película*. Universidad Iberoamericana Puebla.

Acaso, M. (2006). *Esto no son las Torres Gemelas: cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes*. Madrid: Catarata.

Aguado, D. y Martínez, P. (2015). ¿Se ha vuelto Disney feminista? Un nuevo modelo de princesas empoderadas. *Área Abierta*, 15(2), 49-61.

Aranguren, F., et al. (2004). Educación y televisión: una convergencia creativa. *Comunicar*, 22, 132-136.

Asebey, A. M. d. R. (2011). Disney en la aculturación de la niñez latinoamericana. *Revista de Psicología Trujillo*, 13(2), 241-251.

Barber, M. (2015). *Disney's Female Gender Roles: The Change of Modern Culture* [Tesis Doctoral]. Indiana State University.

Calero, C. (2004). La mujer dibujada. Arquetipos y modelos femeninos en el cine de animación de Disney. *Revista Latente: revista de historia y estética del audiovisual*, 2, 17-36.

Carbajosa, D. (2011). Debate desde paradigmas en la evaluación educativa. *Perfiles Educativos*, 132(33), 183-191.

Chacón, P. y Morales, X. (2015). El rol del monstruo en las narraciones audiovisuales dirigidas a los niños y niñas. Un análisis semiótico cultural a través del dibujo infantil. *Foro de Educación*, 18, 51-68.

Coyne, S. M. y Archer, J. (2004). Indirect, relational and social aggression in the media: A content analysis of British television programs. *Aggressive Behavior*, 30, 254-271.

Coyne, S. M. y Whitehead, E. (2008). Indirect aggression in animated Disney films. *Journal of Communication*, 58, 382-395.

Curto, J. C. (2020). Shakespeare y la finalidad del derecho. *Aequitas Virtual*, 13(30), 1-9.

Díaz, C. y Pinto, M. L. (2017). Vulnerabilidad educativa: Un estudio desde el paradigma sociocrítico. *Praxis educativa*, 21(1), 46-54.

Dondis, A. D. (1988). *La sintaxis de la imagen*. Madrid: Gustavo Gili.

Dundes, L. (2001). Disney's modern heroine Pocahontas: revealing age-old gender stereotypes and role discontinuity under a façade of liberation. *The Social Science Journal*, 38(3), 353-365.

Eisner, E. W. (2014). Investigar en educación artística: nuevos entornos y retos pendientes. *EARL-*

Educación Artística Revista de Investigación, 5, 11-22.

Feng, Y. y Park, J. (2015). Bad Seed or Good Seed? A Content Analysis of the Main Antagonists in Walt Disney and Studio Ghibli-Animated Films. *Journal of Children and Media*, 9(3), 368-385.

Flecha, R. y Villarejo, B. (2015). Pedagogía Crítica: Un Acercamiento al Derecho Real de la Educación. *RIEJS, Revista Internacional de Educación para la Justicia Social*, 4(2), 87-100.

Gandarilla de Andrés, S. (2016). *La percepción de la identidad del árabe musulmán. Caso Homeland*. Universidad Iberoamericana Puebla.

Granado, M. (2003). Educación audiovisual en educación infantil. *Comunicar*, 20, 155-158.

Giroux, H. (1995). Animating youth: The Disneyfication of children's culture. *Socialist Review*, 24, 23-55.

Giroux, H. (1996). Política e inocencia en el maravilloso mundo de Disney. En H. Giroux (Ed.), *Placeres inquietantes. Aprendiendo la cultura popular* (pp. 49- 79). Paidós Educador.

Giroux, H. (1997). ¿Son las películas de Disney buenas para sus hijos? En S. R. Steinberg y J. L. Kincheloe (Comps), *Cultura infantil y multinacionales* (pp. 65-78). Morata.

Heller, E. (2004). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona, España: Gustavo Gili.

Hernández, B. (2021). Una herencia de las Silly Symphonies: Música e imagen en los primeros largometrajes de animación de Walt Disney. *Popular Music Research Today: Revista de Música y Educación*, 3(1), 63-77.

Hernández, F. (2010). *Educación y cultura visual*. Barcelona: Octaedro.

Huerta, R., et al. (2019). *De película. Cine para educar en diversidad*. Tirant Humanidades.

Huerta, R. y Monleón, V. (2020). Diseño de letras en carteles y cabeceras del imaginario Disney. *Icono*, 14, 18(2), 406-433.

Jardón, P. y Arbiol, J. (2016). El cinema com a eina educativa per al currículum escolar y el treball en xarxa. En V. Pardo (Coord.), *Aportacions entorn del desenvolupament territorial y social valencià* (pp. 173-186). Universitat de València.

Jenkins, H. (2008). *Fans, bloggers y videojuegos. La cultura de la colaboración*. Barcelona: Paidós.

Jiménez, Z. (2010). La construcción del villano como personaje cinematográfico. *FRAME*, 6, 285-311.

Kathryn, P. (2009). Diseño de metodologías mixtas. Una revisión de las estrategias para combinar metodologías cuantitativas y cualitativas. *Renglones. Revista arbitrada en ciencias sociales y humanidades*, 60, 37-42.

Kennedy, D. M. (1999). *Freedom from Fear: The American People in Depression and War, 1929-1945*. Oxford UP.

López, M. y de Miguel, M. (2013). La fémina

Disney: análisis y evolución del personaje femenino en cuatro películas de la factoría Disney. *Sociedad y Economía*, (24), 121-142.

Maeda, C. M. (2011). Entre princesas y brujas. Análisis de la representación de las protagonistas y antagonistas presentes en las películas de Walt Disney. En C. Mateos, A.I. Ardèvol y S. Toledano (Coord.), *La comunicación pública, secuestrada por el mercado* (pp. 1-17). Universidad de La Laguna.

Martín, S. (2002): *Monstruos al final del Milenio*. Madrid: Imágica Ediciones.

Martín-Barbero, J. (1999). El miedo a los medios: política, comunicación y nuevos modos de representación. *Nueva sociedad*, 161, 43-56.

Martínez, M. (2006). La investigación cualitativa (síntesis conceptual). *Revista IIPSI*, 9(1), 123-146.

Mendioroz, A. M. (2015). Empleo de la Historia del Arte para la adquisición de nociones estructurantes del área de Conocimiento del Entorno en Educación Infantil: espacio y tiempo. *Arte, Individuo y Sociedad*, 27(1), 11-23.

Mesías, J. M. y Sánchez, C. (2018). "Paisajes del yo": Simbiosis sensible del cuerpo, espacio y luz en el aula de infantil. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 9, 110-130.

Mollet, T. (2013). "With a smile and a song...": Walt Disney and the Birth of the American Fairy Tale. *Marvels & Tales*, 27(1), 109-124.

Monleón, V. (2018). "El malo de la película". Estudio de las principales figuras malvadas en la colección cinematográfica clásicos Disney (1937-2016). *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 9, 131-148.

Monleón, V. (2020). Patrones malvados en Disney. Una reflexión crítica sobre las figuras malvadas de la colección "Los clásicos" (1937-2016) desde un componente estético. *EARI Educación Artística Revista de Investigación*, 11, 151-167.

Monleón, V. (2021a). Familias diversas. Ejemplos cinematográficos Disney de nueve estructuras familiares. *Tercio Creciente. Revista de Estudios en Sociedad, Artes y Gestión Cultural*, 19, 7-31.

Monleón, V. (2021b). De la normatividad hacia la alteridad. Estudio mixto sobre el tratamiento de la diversidad en películas Disney. *Educatio Siglo XXI*, 39(3), 83-108.

Monleón, V. (2021c). Amor romántico en películas Disney. *Calle 14: Revista de investigación en el campo del arte*, 17(31), 90-97.

Monleón, V. (2021d). El arte como elemento liberador. Contra-discurso feminista a las películas Disney a través de la serie fotográfica *Fallen princesses*. *Millars - Espai i Història*, 50(1), 197-222.

Monleón, V. (2021e). El concepto de oscuridad maniquea en la colección cinematográfica "los clásicos" Disney. *Arte y Movimiento*, 21, (s.p.).

Obiols, N. (2010). La ilustración del malvado

y la malvada en los cuentos infantiles. En R. González, M. A. Moleón y C. González (Eds.). *I Congreso Internacional. Arte, Ilustración y Cultura Visual en Educación Infantil y Primaria: construcción de identidades* (pp. 89-96). Octaedro y Universidad de Granada.

Padilla, G. y Requeijo, P. (2011). Las series de televisión como nuevo vehículo publicitario de la música. *Index. Comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada*, 1(1), 67-87.

Pereira, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Barcelona: PPU.

Pérez-Rufi, J.P. (2016). Metodología de análisis del personaje cinematográfico: Una propuesta desde la narrativa filmica. *Razón y palabra*, 20(95), 534-552.

Ramadan, N. (2015). Aging With Disney and the Gendering of Evil. *Journal of Literature and Art Studies*, 5(2), 114-127.

Rodríguez, J. L. (2015). Los contextos y sus aprendizajes. *Temps d'Educatió*, 48, 287-304.

Sacristán, F. (2006). La proyección mediática de la televisión en la edad infantil. *Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*, 11, 63-93.

Sánchez, M. C. (2015). La dicotomía cualitativo-cuantitativo: posibilidades de integración y diseños mixtos. *Campo Abierto. Revista de Educación (vol. monográfico)*, 11-30.

Sayago, S. (2007). *La metodología de los estudios críticos del discurso. Problemas, posibilidades y desafíos*. Valparaíso: Observatorio de la comunicación.

Shapiro, L. E. (1997). *La inteligencia emocional de los niños*. México: Vergara Editor, S.A.

Shaw, I. (2003). *Introducción a los métodos cualitativos*. Barcelona: Paidós.

Sklar, R. (1994). *Movie Made America: A Cultura History of American Movies*. New York: Vintage Books.

Ten, A. E. (1998). Los nuevos paraísos. Historia y evolución de los parques temáticos. *Arbor*, 160(629), 109-131.

Vacas-Aguilar, F. (2021). El mercado del vídeo en streaming: un análisis de la estrategia de Disney+. *El Profesional de la Información*, 30(4), (s.p.).

Wheat, M. C. (1982). Myths. *Ourdoor Communicator*, 13(2), 43-47.

Zhengyang, Y. T. (2021). A Feminist Analysis of the Live-action Disney Film Mulan. *Frontiers in Art Research*, 3(3), 65-74.

Filmes analizados

Ballantine, J. (productor) y Pimental, B. (director). (2006). *Bambi 2* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios y Walt Disney Pictures.

Bates, C., et al. (productores) y Smith, B. (director). (2005). *Tarzán 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.

Bates, C. y Leslie, H. (productores) y Kammerud, J. y Smith, B. (directores). (2003). *101 dálmatas 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.

Barron, F. (productor) y Kammerud, J. (director). (2006). *Tod y Toby 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Walt Disney Studios Motion Pictures y Walt Disney Studios Home Entertainment.

Blohm, J. (productor) y Rooney, D. y Southerland, L. (directores). (2005). *Mulan 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.

Chase, C. y Thorne, M. (productores) y Trenbirth, S. (director). (2003). *El libro de la selva 2* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios y Walt Disney Pictures.

Chase, C., et al. (productores) y Budd, R. y Cook, D. (director). (2002). *Peter Pan 2. El regreso al país de Nunca Jamás* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Disney MoviesToons y Walt Disney Television Animation.

Craig, T., et al. (productor) y Craig, T. y Gannaway, R. (directores). (2003). *La película de Stitch* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Television Animation y Walt Disney Pictures.

Del Vecho, P. (productor) y Buck, C. y Lee, J. (directores). (2019). *Frozen II* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.

Gluck, B. (productor) y Gluck, B. (director). (2006). *Hermano oso 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.

Henderson, C., et al. (productores) y Raymond, B. (director). (2002). *El jorobado de Notre Dame 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures, Walt Disney Animation (Japan) Inc. y Walt Disney Television Animation.

Hough, L. (productor) y Ellery, T. y Raymond, B. (directores). (1998). *Pocahontas 2. Viaje a un nuevo mundo* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.

Hough, L. y Lovegren, D.K. (productores) y Kammerud, J. y Smith, B. (directores). (2000). *La sirenita 2. Regreso al mar* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y DisneyToon Studios.

Kafka, J. (productor) y Kafka, J. (director). (2002). *Cenicienta 2: Un sueño hecho realidad* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios, Walt Disney Pictures y Disney Television Animation.

Kobler, F. (productor) y Knight, A. (director). (1997). *La bella y la bestia 2. Una navidad encantada* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Video Premiere y Disney Television Animation.

Roussel, J. (productor) y Rooney, D. (director). (1998). *El rey león 2. El tesoro de Simba* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios.

Roussel, J. y King, D. W. (productores) y Rooney, D. y Roussel, J. (directores). (2001). *La dama y el vagabundo 2* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.

Schumacher, T. (productor) y Butoy, H. y Gabriel, M. (directores). (1990). *Los rescatadores en Cangurolandia* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures.

Smith, J. A. (productor) y Bour, E.M. y Blinkoff, S.A. (directores). (2005). *El emperador y sus locuras 2. La gran aventura de Kronk* [cinta cinematográfica]. DisneyToon Studios.

Spencer, C. (productor) y Moore, R. y Johnston, P. (directores). (2018). *Ralph rompe Internet* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Pictures y Walt Disney Animation Studios.

Stones, T. (productor) y Cook, V., et al. (directores). (2003). *Atlantis 2. El regreso de Milo* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Television Animation.

Stones, T. (productor) y Stones, T. (director). (1994). *Aladdin 2. El retorno de Jafar* [cinta cinematográfica]. Walt Disney Television Animation.

De cultos satánicos, imágenes profanas a imaginarios colonizadores

From satanic cults, profane images to imaginary colonizers

Recibido: 11-03-21
Aceptado: 28-04-21

Ana Isabella Lombo Rodríguez

Universidad Pedagógica Nacional
Bogotá, Colombia
hannylombo@gmail.com

Resumen

El objetivo de este artículo es reflexionar sobre los discursos, símbolos y significados de dos imágenes presentes en la exposición permanente del convento "La Virgen Nuestra Señora de Candelaria" y de esta manera comprender cómo operan los imaginarios colonizadores en la imagen visual. En este sentido, aparecen algunas consideraciones metodológicas y teorías posicionadas desde el análisis de la imagen que vincula las categorías con los elementos de observación, tales como los principios Barrocos y la Imagen Corpórea. Finalmente, se presenta cómo se reproduce la colonialidad en la estética de las imágenes y su imposición simbólica en la historia oficial de Cartagena de Indias.

Palabras clave: Colonialidad, estética, historia, imágenes.

Abstract

The objective of this article is to reflect on the discourses, symbols and meanings of two images present in the permanent exhibition of the "La Virgen Nuestra Señora de Candelaria" convent and in this way understand how the colonizing imaginaries operate in the visual image. In this sense, there appear some methodological considerations and theories positioned from the analysis of the image that links the categories with the observation elements such as the Baroque principles and the corporeal Image. Finally it presents how coloniality is reproduced in the aesthetics of images and its symbolic imposition in the official history of Cartagena de Indias.

Keywords: Coloniality, aesthetics, history, images.

Introducción

*Bien quisiera ser hija de la diabla y no de la virgen,
para que mi cuerpo moreno, oscuro, negro, no hubiese sido
esclavizado, ultrajado, violentado y colonizado.*

*Bien quisiera haber oscurecido el alma del agua,
para que los barcos no hubiesen llegado con sus blancas y
virginales costumbres.*

*Bien quisiera ver expuestas imágenes llenas del
ánima negra, para que contaran libertad y no la despojada
historia de la vida, los sueños y la tierra.*

*Bien quisiera ser grieta, para ver como cae su hoy
tan civilizada y blanca vida.*

En el mundo contemporáneo la exposición de imágenes en lugares turísticos representa la lectura de lo que puede significar la historia en el presente de una ciudad y sus habitantes. Por consiguiente, las imágenes no están allí presentadas a los turistas o espectadores como “adorno o decoración” de un espacio, sino que construyen identidades, miradas, lecturas, y saberes sobre quiénes somos o fuimos, como cultura colonizada. Las “culturas dominadas están impedidas de objetivar de modo autónomo sus propias imágenes, símbolos y experiencias subjetivas, (...) con sus propios patrones de expresión visual y plástica” (Quijano, 1998, p. 120).

Es por esto, que en el presente artículo expondré algunas de las reflexiones suscitadas, desde cierta porosidad, sobre los discursos, símbolos y significados que se entrevén, de mi visita a la exposición permanente del convento “La Virgen de Nuestra Señora de la Candelaria”¹, específicamente en dos piezas ubicadas en el salón mariano: la imagen *Adoración del cabro* que representa el mal llamado “culto diabólico al diablo Buziraco” y la que está enfrente, la imagen: *Descendimiento de Jesucristo en Brazos de la santísima virgen María y el apóstol San Juan*. No quiero situarme únicamente en la producción de la imagen, es decir, materiales, ritmos, paletas, composición, etcétera; sino comprenderla, también, como imagen-corpórea en el espacio, para poder observarla en relación con la historia de una ciudad colonizada. En suma, este escrito es un intento de presentar algunos elementos de la colonialidad enmarañada en el lugar de la exposición permanente, peculiarmente en las imágenes mencionadas, lo que representó su leyenda, su historia y el impacto simbólico que generó en mí como espectadora, lectora y habitante de un país colonizado.

1 “El cerro de la Popa, con su convento e iglesia, constituye uno de los signos históricos y culturales de Cartagena de Indias. En su iglesia, La Virgen de Nuestra Señora de la Candelaria se erige como el símbolo religioso más representativo de la ciudad; se puede decir, que su imagen se instituye como la patrona de los cartageneros católicos. Su ubicación permite identificarlo” (Sierra, 2008).

Algunas consideraciones metodológicas y teóricas

Quiero empezar por mencionar que se tomaron algunos elementos metodológicos y teóricos para el análisis de la imagen. Por un lado, están los planteamientos principales de Aníbal Quijano sobre la colonialidad, ya que comprenden el fundamento de la clasificación y dominación racial en América Latina. Esta perspectiva me permitió ver la colonización en las imágenes, entendiendo cómo la colonialidad se funda en:

La imposición de una clasificación racial/étnica de la población del mundo como piedra angular de dicho patrón de poder, y opera en cada uno de los planos, ámbitos y dimensiones, materiales y subjetivas de la existencia cotidiana y a escala social. Se origina y mundializa a partir de América. Con la constitución de América (Latina), en el mismo momento y en el mismo movimiento histórico, el emergente poder capitalista se hace mundial, sus centros hegemónicos se localizan en las zonas situadas sobre el Atlántico que después se identificarán como Europa, y como ejes centrales de su nuevo patrón de dominación se establecen también la colonialidad y la modernidad. (Quijano, 2014, p. 93)

Asimismo, la idea de que las diferentes culturas están asociadas a “desigualdades biológicas y no son producto de la historia de las relaciones entre las personas y la conquista, ha constituido una matriz de prácticas sociales, actitudes, valores, imágenes, que consolidan el complejo ideológico del racismo” (Quijano, 1993, p. 167). Es el racismo el que impregna todos los ámbitos de la existencia, configura los modos de ver, poder, saber y relacionarse con otros, a partir de artefactos visuales, como en este caso las imágenes presentes en la exposición permanente de la Popa, lugar turístico.

Ahora bien, el concepto de *imagen-corpórea* que utilice para articular la composición de la imagen con la experiencia sensible que genera en los espectadores, es comprendida como “una experiencia sensorial potente, evocativa y es posible encontrarla, allí donde un espacio nos llega a afectar sensiblemente” (Fajardo, 2018, p. 260). Esta idea se vincula con el principio de cuerpo situado, construido por Borja en el análisis de la imagen del periodo Barroco neogranadino, donde establece que:

La conciencia corporal tenía en la colonia, una condición arquetípica: el cuerpo se convertía en el lugar originario que engendraba un orden, donde se integraban todos los valores, un microcosmos en el cual se reflejaban tanto modelos de mundo como estructuras sociales. (Borja, 2007, p. 262)

De acuerdo con lo anterior, la observación que realizo se sitúa en analizar y reflexionar sobre las imágenes:

Adoración del cabro y *Descendimiento de Jesucristo en Brazos de la santísima virgen María y el apóstol San Juan*, desde las categorías: colonialidad, imagen-corpórea, cuerpo situado y criterios de cuerpo, hallados por Borja en el periodo neogranadino que, finalmente, al relacionarlos con la experiencia sensible aportan a la comprensión de cómo ópera la colonialidad en la actualidad mediante dispositivos visuales.

Algunas notas o pedazos perdidos de la imagen del negro y oscuro diablo «Buziraco»

Las imágenes no se encuentran desvinculadas del sentido cultural e histórico de las sociedades, sino que hacen parte de una determinada cultura visual, es por esto que reflexiono sobre cómo ocurrieron los eventos en el pasado histórico y su incidencia en el presente en nuestra vida, para entender cómo las estructuras sociales dominantes hacen que una aparentemente simple imagen se haga parte de la realidad y parte de nuestra historia. Tal fue el caso de la imagen del demonio «Buziraco»: al enfrentarme a ella en el convento de la Popa, mis ojos se empañaron de una atmósfera blanca, mi cuerpo moreno había sido intoxicado por el paradigma de la presencia de lo sagrado, que emergía de la perversión del régimen colonial visual, parecía que mi color de piel había sido tildado mucho antes de nacer como un cuerpo infernal.

Sobre la imagen *Adoración al cabro* desconozco su autoría y año de producción exacto, ya que es una información que se encuentra ausente en la exposición permanente y los textos consultados; no obstante, siguiendo a Sierra (2008) la imagen de esta leyenda hizo parte de la censura de las creencias indígenas y afrodescendientes como consecuencia de los procesos de evangelizadores que fueron asumidos tanto por la institución eclesiástica como por la corona española, quien sufragaba los gastos de los religiosos que venían a América.

En 1580, cuando los Agustinos llegan a Cartagena en el periodo colonial y como parte del proyecto de evangelización, fundan el convento de San Agustín, hoy sede de la Universidad de Cartagena. Asimismo los agustinos incorporaron la devoción por la imagen de la Virgen de la Candelaria, que fue ubicada en el cerro de la Popa, donde se reunían las comunidades nativas para hacer sus rituales al cabro, acción que buscó imponer y remplazar lo sagrado en las comunidades indígenas y afrodescendientes en los años 1607 (Sierra, 2008). Este es hoy uno de los sitios turísticos más visitados, el cual cuenta en su exposición permanente con la imagen *Adoración al cabro*.

Siguiendo a Gruzinski (2020), desde que llega la colonización a América Latina, las autoridades españolas se cuestionaban sobre la procedencia de las imágenes, símbolos y libros de pintura que conservaban los indígenas, que fueron observadas, perseguidas, censuradas y

posteriormente asimiladas como espectros “malignos”. Después de la conquista hacia Santa Marta, las guerras de independencia y los intentos de restauración en el siglo XIX, es hasta 1962 que se realiza la restauración de piezas y su nueva dimensión como lugar turístico en Cartagena en el convento de la Popa (Rada, et al., 2018, p. 70).



Figura 1

Adoración del cabro

Ubicación: Exposición permanente Convento/Museo de la Popa
Autor: Anónimo. Fotografía a la pieza.²

Respecto a los elementos figurativos y plásticos de esta imagen, parecen recrear una maqueta tridimensional de la leyenda. Los cuerpos allí expuestos cuentan con una paleta de colores claro oscuro, muy usada en el barroco hispanoamericano para producir sentimientos en las personas y que así se comprendiera el disentiimiento simbólico-racial entre las imágenes que representan lo macabro, siniestro o negro, en contraste con lo armonioso, la clarividencia o blanco. Es decir, que en este caso el uso del color negro como núcleo de la composición en la imagen escultórica, está expresando un principio de la colonialidad, clasificando esos otros cuerpos como “no blancos”.

En la interpretación de la leyenda de *Adoración al cabro*, supuesto culto que adoraba al demonio de Buziraco encontrado por la orden agustiniana, se puede ver la expresión del imaginario colonizador que emprenden los evangelizadores en el periodo de la colonia.³

2 Fotografía tomada por la autora, a la imagen o representación 3D expuesta en el salón mariano, titulada como *Adoración del cabro*.

3 “Precisamente fueron estas condiciones humanamente inhóspitas de la Popa las que atrajeron a calamaríes idólatras y a los cimarrones fugitivos a buscar asilo en la colina; aquellos para dar libre pábulo, a sus creencias, sentimiento y cultos demoniacos a los que eran muy aficionados los indígenas. A los agustinos recoletos corresponde la gloria de haber dignificado, santificado e inmortalizado este lugar”. (Rada, et al., 2018, p. 73)

Se realizaba en el cerro de La Popa, un “adoratorio al diablo”. Culto que descubren Fray Alonso y sus acompañantes, después de varias revueltas y laberintos (...) en el centro de la sala de ceremonias había una gran tinaja, o moya, llena de agua y hojas de tabaco, dentro de la cual las indias y los indios más ancianos, a medida que iban entrando echaban sus collares, manillas y algunas otras piezas de oro. Entonces el mohán invocaba a Buziraco, y éste hacía sentir su presencia dentro de la tinaja, produciendo gran ruido. Después daba las gracias por lo bien que se le servía, terminando la ceremonia que animaba su presencia con la devolución de las alhajas. El agua donde se bañaba, servía para regar las casas y patios de sus adoradores. Desaparecido Buziraco de la sala del templo, se traía a presencia de los concurrentes al acto al cabro Urí a cuyo alrededor se bailaba una danza macabra, al final de la cual, los indios caían rendidos de fatiga, en confuso tropel, atronando el lugar con voces destempladas y groseros monosílabos (...) Los indios fueron sorprendidos, en escena grosera cuanto impía, se llenaron de miedo y corrieron hacia el cabro, rodeándolo con sus cuerpos. Mas Fray Alonso rompió briosamente la barrera que se le oponía, y agarrando al cabro por el rabo, lo arrastró hasta el borde de un precipicio que cerca del bohío se encontraba –el mismo que aún subsiste– y lo arrojó a él con tal empuje y bríos, que el animal llegó a su fondo rotos los huesos y deshecha la cabeza. (Delgado, 1972, citado por Sierra, 2008, p. 45-51)

El fragmento anterior es una de las versiones biográficas de la *Adoración al cabro* que simboliza ese mirar, creer y obedecer proveniente del periodo colonial y evangelizador que da luz a la imposición racial mediante la censura de imágenes, ritos y cultos. En este sentido, la imagen acompañada de su leyenda permite ver la colonialidad en las representaciones como actitudes y discursos de cuerpos en el mundo que no hay que “imitar” porque devienen de la “malicia” indígena y afrodescendiente considerados como infernales, malditos y/o “ignorantes”. En suma, la posición de los cuerpos y su anatomía busca representar lo que se consideraba sobre las creencia y condiciones en las que vivían las comunidades indígenas y negras, y su relación espiritual con lo animal, comprendido su cuerpo, piel, ser y estar en el mundo como lo indeseable desde el imaginario colonizador, “serían los invasores de piel clara los civilizadores de frente a los bárbaros de tez oscura” (Gruzinski, 2020, p. 91).

Según Borja, “la producción visual neogranadina se debe ver en este contexto, dentro de las líneas narrativas iconográficas” (2005, p. 198). No obstante, la producción o restauración de esta imagen escultórica de Buziraco

representa lo opuesto a los materiales y temas usados en el arte exhibido en el periodo colonial, que generalmente eran pinturas de retratos de monjas, eclesiásticos, paisajes, narraciones de hechos morales, apariciones, milagros o incluso algunas novedades visuales indianas como las pinturas de castasa (Borja, 2007, p. 201). Esto quiere decir que los cuerpos grotescos, los rostros anchos, los gestos caricaturescos, los cuerpos sin vestidura y el uso de la escultura como artefacto plástico para representar el culto al demonio, demuestra en términos visuales la clasificación y diferenciación etnoracial. Al no ser la escultura y la leyenda un artefacto y un tema predominante en la producción visual en América colonial y en la Nueva Granada según las tablas de producción visual de Borja (2007), el ejercicio visual a través de esa tercera dimensión crea una relación más estrecha en el cuerpo, de acuerdo con el poder, la distribución de lo sagrado y orden social en un espacio y tiempo concretos.



Figura 2

Detalle de la imagen *Adoración al cabro*. Aproximación a las gestualidades, cuerpos y corporeidades de la escultura.

Cuerpos situados, el color de lo sagrado

Lo que vemos en las imágenes, cuando vamos a una exposición permanente de alguna ciudad turística, son señales, símbolos que traspasan la retina, observamos a través de la cultura y lo relacionamos con nuestra experiencia particular, con algo que representa cercanía o identificación. Así fue como se me agudizaron los sentidos al ver la imagen *Descendimiento de Jesucristo en Brazos de la santísima virgen María y el apóstol San Juan*. Aparecía ante mí el color blanco y la experiencia de lo religioso cubría toda la habitación, allí comprendí que nunca hubo lugar para la historia negra e indígena.

Según Rada et al (2018), el Convento de la Popa en Cartagena es el segundo de los agustinos en fundarse en América y, según un texto escrito por el Fray Zambrano (2004) para la celebración de los 400 años, fue el pintor Francisco del Pozo en 1597, quién vivía en Tunja, y albergaba las pinturas coloniales de la virgen como la del *Descendimiento de Jesucristo en Brazos de la santísima virgen María y el apóstol San Juan*, que posteriormente serían expuestas en la Popa. Finalmente, para 1962 se realiza la restauración de piezas, debido a, según Borja-Gómez (2011), la importancia de la producción de catequismos

en este territorio costero, ya que había la urgencia de evangelización en las lenguas de los indios.

Las narraciones de ritos hegemónicos suelen contar con gran cantidad de elementos simbólicos relacionados con los relatos biográficos en su composición. Al respecto, Borja (2007) menciona cómo los cuerpos situados son ejemplificaciones a partir de los cuales se desprendía la reflexión teológica y moral, mostrando las condiciones ideales del cuerpo, su tratamiento, los gestos y hasta el tipo de actitudes que debían regir las relaciones con el otro. En este sentido, los cuerpos situados en la pintura se convierten en el artefacto mediante el cual la colonialidad emprende el poder sobre la mirada, por medio de la imagen sagrada sobre la imagen profana, construyendo imaginarios que permanecen y se establecen a través del tiempo, sobre los pueblos colonizados.



Figura 3

Descendimiento de Jesucristo en Brazos de la santísima virgen María y el apóstol San Juan.

Ubicación: Exposición permanente Convento/Museo de la Popa.

Autor: Anónimo. Fotografía a la pieza; pintura al óleo.

La mirada como expresión de poder ocurre en los detalles que presenta la pintura, se evidencia en los ángeles al fondo, que son símbolo de pureza frente a la presencia del niño Jesús. La virgen, aunque está totalmente cubierta por su vestimenta, tiene un destello de luz sobre sus senos

voluptuosos, signo de maternidad. De acuerdo con Borja (2007), en el periodo neogranadino la pintura tenía como objetivo:

mostrar los movimientos del alma a través de las actividades del cuerpo, de manera que el espectador ejecutara su imaginación y afecto para “apropiarse” del santo, el mártir o las virtudes, valores contenidos en advocaciones o escenas de la vida. (p. 79)

Otro de los aspectos simbólicos de la pintura que ejemplifica claramente los cuerpos situados y el ejercicio de la mirada del poder colonial, es la posición de los cuerpos; en el centro está la virgen sosteniendo en sus brazos al niño Jesús, luego el apóstol arrodillado con el crucifijo en sus manos y, finalmente, en la parte de atrás, los tres ángeles en el mismo plano con el árbol inclinado que se deja ver a través de la ventana detrás de la vela larga y blanca que levanta la virgen con su mano. Estos elementos en la pintura buscan situar en primer plano el cuerpo social de la maternidad como virtud a través de la virgen durante el descendimiento de Jesús, lo que implica que la colonización y evangelización cumplen su propósito histórico en la época neogranadina, donde la mujer fue concebida como centro de fertilidad, como encargada de mantener la procreación en la sociedad (Borja, 1990).

Pero además la colonialidad cumple su propósito en la actualidad, ya que con sus continuas transmutaciones⁴ logra consolidarse como régimen colonial y, de acuerdo con Rolnik (2019), empiezan a hacerse “sentir con mayor claridad sus efectos nefastos sobre la vida cotidiana” (p. 25) debido a que cuando una mujer, como yo, se acerca a esta pintura expuesta en un lugar turístico tan frecuentado en Cartagena, obtiene la reafirmación de la idea aún concebida en la sociedad colombiana de la maternidad obligatoria como virtud y la reprobación moral del aborto.

El uso de la imagen en el turismo religioso demuestra, no solo el conjunto de pinturas representativas del periodo neogranadino, sino que al hacer mirar al espectador o espectadora ciertas imágenes seleccionadas y ubicadas de tal forma, hay un intento de legitimar el

4 “Con sucesivas transmutaciones, este régimen viene perdurando y sofisticándose desde finales del siglo XV, la época de su fundación. Su versión contemporánea –financierizada, neoliberal y globalitaria– empieza a formarse en el paso del siglo XIX al siglo XX y se intensifica luego de la primera guerra mundial, cuando se internacionalizan los capitales. Pero a partir de mediados de la década de 1970 llega a su poder pleno, al afirmarse contundentemente –y no por casualidad– luego de los movimientos micropolíticos que sacudieron el planeta durante las décadas de 1960 y 1970. Durante ese periodo –mediados de la década de 1970– se concretan los primeros pasos de un trabajo de desciframiento del actual rumbo de este régimen en su compleja naturaleza, es decir, de los principios que la rigen y de los factores que engendran las condiciones para su consolidación.” (Rolnik, 2019, p. 25)

proceso de colonización, de domesticar y dominar la construcción de subjetividades, las lecturas sobre el cuerpo místico y el cuerpo social. No es solo la colonialidad en la imagen, es la realidad blanca y los imaginarios hegemónicos

que hoy vivimos como “una atmósfera siniestra que envuelve el planeta es el aire del ambiente, saturado de las partículas tóxicas del régimen colonial, que nos sofoca” (Rolnik, 2019, p. 24).



Figura 4

Detalles de la imagen *Descendimiento de Jesucristo en Brazos de la santísima virgen María y el apóstol San Juan.*

Entre lo infernal y lo divino

La dimensión de la mirada está sujeta a la disposición de la imagen visual en el espacio, por ejemplo, detallando las obras analizadas, podemos observar que en el centro se encuentra lo sagrado; por un lado, está el cabro «Buziraco» y, por otro, el niño Jesús. Esta ubicación permite ver que el cabro es remplazado por el niño Jesús; es decir, hay una intención de transformar la mirada del observador, negando el cuerpo místico y ontológico de las comunidades que habitaban el territorio costero. Es el contraste de estos dos artefactos: la pintura y la escultura, sus materiales, ritmos, colores y ubicación, lo que posibilita ver el lugar de enunciación construido por el poder colonial, en el cual se desechan los símbolos negros pertenecientes a un sistema de creencias indígenas y afrodescendientes.

En consecuencia, la función de la exposición de la pintura proveniente del reino de los cielos sobre la escultura del demonio Buziraco, sugiere la legitimación de los procesos de evangelización y colonización tan violentos en el territorio, por medio del turismo religioso, que invita a la sociedad actual a seguir aceptando, de alguna manera, la colonialidad y sus imaginarios en la historia oficial de Cartagena.

Por otro lado, estas producciones pictóricas mediadas por los principios coloniales neogranadinos como: el detalle del color, la posición espacial, la anatomía, los cuerpos situados y los símbolos, buscaban construir una estética específica proveniente de la cultura colonial, y en el fondo no se trataba únicamente de construir estéticas o producción plástica en sí misma, sino que las imágenes eran usadas para evangelizar y establecer un modelo del buen comportamiento moral y virtuoso en las sociedades invadidas, ya que “las narraciones de vidas ejemplares de los santos, que revelaban un conjunto de representaciones de lo que debía ser el tratamiento del cuerpo, y cómo estas gestualidades se elevaban a un modelo que debía ser copiado por las sociedades” (Borja, 2007, p. 57).

En este sentido, ¿cuáles son los límites de la realidad del siglo XXI cuando vemos en una pintura del periodo neogranadino modelos de vidas ejemplares? Es difícil saber si aún habitamos, cuando vemos una imagen del periodo colonial, vidas que hoy consideramos ejemplares, sin embargo, siguen perdurando los residuos de la colonialidad del poder y del saber. Si bien, hoy no copiamos el buen comportamiento de los santos a partir de una imagen, el turismo religioso se encarga de recordarnos que, después de la época colonial y las imágenes neogranadinas,

triunfó el régimen colonial que hoy gobierna de manera “intrínseca e indisolublemente cultural y subjetiva, por no decir ontológica, lo cual lo dota de un poder perverso más amplio, más sutil y más difícil de combatir” (Rolnik, 2019, p. 28) y la visualidad fue el artefacto indispensable para su consolidación.



Figura 5
Detalles de la imagen *Adoración del cabro*.



Figura 6
Detalle de la imagen del *Descendimiento de Jesucristo en Brazos de la santísima virgen María y el apóstol San Juan*.

Consideraciones finales: entre la historia oficial y el despojo de la memoria

Finalmente, a modo de conclusión, quiero referirme a que la historia oficial de la ciudad de Cartagena presentada en la exposición permanente de la Popa y frecuentada por nacionales y extranjeros, es contada a partir del turismo religioso que, mediante su narrativa visual, se encarga de preservar y proteger a lo largo del tiempo el régimen colonial, desconociendo la memoria de los símbolos de las comunidades invadidas, como es el mal llamado culto satánico del demonio Buziraco que

representa, de alguna manera, el sistema de creencias de las colectividades indígenas y afrodescendientes, la cuales alguna vez habitaron el territorio. Sin duda, la forma en que el convento presenta la historia de Cartagena para los turistas y sus habitantes dice mucho de la forma en que concibe la memoria. En este sentido, el proceso de evangelización mediante las esculturas e imágenes fundacionales expuestas tanto en el territorio costero como en el convento de la Popa, son resultado de un proceso aún predominante de colonialidad, del cual se siguen presenciando situaciones de violencia y discriminación racial en las sociedades actuales.

Asimismo, invisibilizar ese lugar de violencia que conlleva el proceso histórico de Cartagena, no solamente investigado ya por Sierra o Muñoz (2008), sino por aquellas colectividades, que seguramente en su activismo local han realizado procesos de reconstrucción de memoria en el mismo territorio, puede llegar a condicionar los imaginarios, los cuerpos, las identidades y experiencias estéticas para quienes leen desde afuera y, en ocasiones, para los mismos habitantes cartageneros. Si bien es cierto que, aunque haya bases para pensar una historia más crítica, ello no garantiza el cuestionamiento de la matriz colonial, por lo que es importante intervenir la historia oficial contada en la imagen visual de estas exposiciones como la del convento de la Popa, que ahora es lugar turístico, con esas otras narrativas, relatos, cuerpos y voces marginadas, que puedan reconstruir lecturas, producciones y expresiones visuales críticas, que hablen de la vida y la complejidad del cuerpo místico y social de las comunidades que habitaron el territorio.

En consecuencia, la exposición de la imagen visual del pasado en el Cerro de la Popa termina siendo configurada por lo que he venido mencionando como régimen visual colonial o de la dominación, aquel que a través de las imágenes se suma en la propagación de la historia oficial, con el objetivo de hacer circular la racialidad entre miembros de distintas poblaciones que se acercan en búsqueda de la memoria histórica de la ciudad turística de Cartagena. En efecto, podría sugerir, que, si usted quiere conocer la memoria de resistencia de Cartagena, no visite la exposición del convento de la Popa; sin embargo, si lo que se quiere es conocer el proceso de evangelización, colonización y/o la diversidad de formas de deshumanización basadas en la idea de raza, este lugar es el adecuado. En pocas palabras, seguir insistiendo hoy en día en el ejercicio de dominación mediante la imagen, es creer que, quienes somos turistas, habitantes o lectores, como sugiere Rolnik (2019), hacemos parte del arquetipo de sujeto colonial moderno, ese zombi que utiliza la mayor parte de su energía en producir y aplicar su identidad normativa en todas las esferas de la vida. No obstante, hay quienes somos fisuras a ese arquetipo, que reclamamos la memoria de nuestros cultos diabólicos, de nuestras creencias profanas, de nuestros cuerpos negros y desnudos a cada lugar que visitamos.

Referencias

Borja, J. (2005). Composición de lugar, pintura y vidas ejemplares: impacto de una tradición jesuita en el Reino de la Nueva Granada. En V. Salles-Reese, *Repensando el pasado, recuperando el futuro. Nuevos aportes interdisciplinarios para el estudio de América Colonial*. Bogotá: Georgetown University-Instituto Pensar.

Borja, J. H. (2007). Cuerpo y mortificación en la hagiografía colonial neogranadina. *Theologica xaveriana* (162).

Borja-Gómez, J. H. (2011). El purgatorio y la mística en el Nuevo Reino de Granada.

Fajardo, J. L. C. (2018). En busca de una Imagen Emancipadora. Comentarios sobre la Imagen Corpórea. Imaginación e Imaginario en la Arquitectura, de Juhani Pallasmaa. *Tecnología & Diseño* (10).

Gruzinski, S. (2020). La larga marcha de la historia europea. *Historia y MEMORIA*, (SPE), 81-101.

Muñoz Vélez, E. L. (2008). Fiestas Tradicionales. Virgen de la Candelaria de La Popa, 1-14.

Quijano, Aníbal (1993). "América Latina en la economía mundial" en *Problemas del desarrollo* (México: Instituto de Investigaciones Económicas-UNAM) Vol. XXIV, N° 95, octubre-diciembre.

Quijano, Aníbal. Colonialidad del poder, cultura y conocimiento en América Latina (Análisis). En: Ecuador Debate. Descentralización : entre lo global y lo local, Quito: CAAP, (no. 44, agosto 1998): pp. 227-238. ISSN: 1012-1498.

Quijano, Aníbal. La colonialidad del poder y clasificación social. En: Cuestiones y horizontes: de la dependencia histórico-estructural a la colonialidad/descolonialidad del poder. Buenos Aires: CLACSO, 2014.

Rada Arina, J., Mendoza, R., del Pilar, M., & Arciniegas Herrera, L. J. (2018). *Anales del convento de Santa Cruz de la Popa de Cartagena de Indias (1606-2006)*. Editorial Universidad del Cauca.

Rolnik, S. (2019). Esferas de la insurrección. *Apuntes para descolonizar el inconsciente*. Buenos Aires: Tinta limón.

Sierra, É. G. (2008). La virgen de la Candelaria: fiesta, idoloclastia y colonización de imaginarios en Cartagena de Indias. *Revista Cuadernos de Literatura del Caribe e Hispanoamérica*.

Zambrano, Fray José (2004). Una celebración para Colombia, América y toda la Orden, agustinosrecoletos.org, 1- 20.

Nuevas, híbridas y fracturadas: narrativas contemporáneas del cine

New, hybrid and fractured: cinema contemporary narratives

Recibido: 02-08-21
Aceptado: 30-08-21

Alexis Cadenas

Universidad del Zulia
alexiscadenas@gmail.com

Resumen

Las películas verdaderamente contemporáneas son narraciones nuevas, híbridas y fracturadas que son, también, necesariamente originales y extrañas. En este ensayo, apenas vamos a presentar los desafíos y oportunidades que se aproximan, como las nuevas plataformas tecnológicas, la extraña narración que se está produciendo en las mismas, y el intercambio de roles entre los autores y el público, pero necesitamos iniciar (continuar) esta conversación si queremos que el cine sobreviva, o que muera para que aparezca algo diferente. Después de discutir brevemente qué es o puede ser el cine contemporáneo, y explorar algunos ejemplos de las narrativas nuevas, híbridas y fracturadas que están apareciendo, terminaremos nuestro relato con una reflexión sobre la originalidad y dónde se puede encontrar en el proceso de creación de estas nuevas piezas.

Palabras clave: Cine contemporáneo, narrativas híbridas, narrativas fracturadas, originalidad.

Abstract

Truly contemporary films are new, hybrid, fractured narratives that are, also, necessarily original and strange. In this essay we will just present the challenges and opportunities that lie ahead, such as the new technological platforms, the strange storytelling that is occurring on these new platforms, and the swapping of roles between auteurs and audiences, but we need to start (continue) this conversation if we want cinema to survive, or die for something different to emerge. After briefly discussing what contemporary cinema is or can be, and exploring some examples of the new, hybrid and fractured narratives that are emerging, we will end our account with a reflection on originality and where it can be found in the process of creating these new pieces.

Keywords: Contemporary cinema, hybrid narratives, fractured narratives, originality.

Lo que constituye el cine contemporáneo

Es difícil definir qué es el cine contemporáneo. Una vez que se intenta, la explicación parece perder sentido a la luz de lo que sucede inmediatamente después y el cine que se asocia a lo contemporáneo empieza a dejar de serlo. Como lo dijo Chris Fujiwara en su artículo *Haber hecho con el cine contemporáneo*,

Lo contemporáneo es una corazonada, una sorpresa, el placer de iluminar algo que se siente como si viniera de un lugar donde el mundo aún se mueve, algo que tiene su propia idea, superando nuestras propias concepciones (que son necesariamente antiguas), de lo que contemporáneo es. (2010, p. 7)

Es importante, sin embargo, tener presente que, como también dijo Fujiwara, “todo lo que entra dentro de una película pertenece a la estética; solo fuera del cine se produce un contacto entre el cine y lo contemporáneo” (2010, p. 2). Es eficiente limitar nuestra discusión a las películas mismas, aunque incluso esto no está exento de desafíos. ¿Qué es una película hoy en día? “Una película tiene que poder ser vista y, casi siempre, escuchada” (Cadenas, 2011, p. 24). Pero, ¿un Documental Evolutivo, como llama Glorianna Davenport del Media Lab de MIT a los documentales que se transforman, es una película? Si es así, ¿dónde encuentras este tipo de películas, en Internet? ¿Son todos los videos de YouTube películas?, ¿hay una diferencia? Es cada vez más difícil intentar responder estas preguntas sin reconocer que algunas de las respuestas aún son desconocidas o no se han investigado o discutido lo suficiente, o quizás ya no sean importantes. Sin embargo, aparentemente está claro que el cine, tal y como lo conocemos, está muriendo.

El vasto mercado del entretenimiento del siglo XXI ahora presenta todo tipo de nuevos productos audiovisuales y nuevas formas de consumirlos (una y otra vez). Las películas, algunas de las cuales no son exactamente “películas”, ahora se pueden proyectar en pantallas en cines significativamente renovadas, en hogares en televisores grandes y de alta resolución con configuraciones de entretenimiento en el hogar multicanal y con múltiples altavoces, en pequeñas pantallas en minivans y en computadoras domésticas. (Lewis, 2001, p. 2)

Hay todavía muchas películas hechas de manera tradicional (la forma industrial de hacer películas) y aún encuentran público, pero como reconoce Fujiwara, “no tiene sentido (aparte de para hacer un comentario cultural) hablar sobre películas que necesitan campañas publicitarias masivas para generar la ilusión de la atemporalidad que perderán rápidamente” (2010, p. 6). Incluso aquellas películas que no reciben ninguna atención, o cuyos

creadores no tienen los medios para promocionarlas, que se hacen de alguna manera imitando los modos de producción tradicionales de la industria cinematográfica, en muchos aspectos ya están desactualizadas, y debemos dejarlas fuera de la discusión.

Una vez más, Fujiwara nos invita a permanecer en el ámbito del cinearte “ya que es allí donde podemos esperar encontrar el más contemporáneo del cine contemporáneo” (2010, p. 4). Hay películas que no están hechas para estar en el mercado como productos en un estante y, por lo tanto, generalmente reciben poca atención. “(P)ulverizadas, privatizadas y personalizadas” (Fujiwara, 2010, p. 6). Estas películas tienen poca influencia en el mundo del cine, por no decir en el universo del arte en general. Si su poco impacto fuera una cuestión de exhibición o distribución, internet podría ofrecer una solución al problema, pero es algo obvio que la red está pidiendo un tipo diferente de contenido, como dijo Jaron Lanier en su libro *Tú no eres un gadget*: “Si algún video gratuito de un truco tonto atraerá tantas miradas como el producto de un cineasta profesional... ¿para qué pagarle a un cineasta?” (2005, p. 100). Quizás sea el momento de entender mejor este “nuevo cine”.

Lo que importa es lo que una película puede hacer por el artista, en primer lugar, y por el público. No debería importar si alguna obra audiovisual en la red no es considerada una película por un grupo de autores, debido a la forma en la que fue producida o cómo llegó a nosotros. Es lo que esta pieza está logrando lo que deberíamos estar estudiando. ¿Cómo hace lo que está haciendo?, y ¿por qué?, son preguntas mucho más interesantes.

En el caso del “Documental Evolutivo”, los materiales audiovisuales y la descripción del espacio en el que se encuentran deben ser escalables, y la experiencia que se le brinda al espectador debe ser lo suficientemente interesante para alentar la exploración repetida. (Davenport y Murtaugh, 1995, p. 4)

Hay formas más influyentes que el documental evolutivo en la red. El *Show de Alejandro Hernández*, cuyos 26.262 seguidores vieron sus videos 6.204.126 veces (La Verdad, 24 de Mayo, 2012), solo en Venezuela, un país de alrededor de treinta millones de habitantes, se convirtió en un fenómeno de audiencia y en un ritual entre los jóvenes que, incluso, se reunían alrededor de sus tabletas, teléfonos inteligentes o computadoras en sus salas de estar, cada vez que un nuevo episodio del show se emitía. El gobierno venezolano llegó a considerar a Alejandro, de veintinueve años de edad, y a su serie de “películas”, social y políticamente peligrosos, debido a su contenido abiertamente irreverente y a su influencia en los jóvenes, y lanzó una campaña mediática contra las películas y su autor, que hicieron a Alejandro y a sus películas más conocidos, fuera de su público joven.

Pero la forma en que Alejandro hizo sus piezas también fue diferente, comenzando una narración de la que

su audiencia formó parte, iniciando una gran conversación entre todos. Los participantes del *Alejandro Hernández Show* comentaban lo dicho por Alejandro y compartían sus ideas e historias. Estas obras, difundidas de forma viral a través de la red o redes de telefonía celular, se modificaron y evolucionaron gracias a la intervención de sus propias audiencias. En películas como estas, nadie tiene control sobre el resultado final; por lo que no pueden ser diseñadas como las películas que todavía vemos en los cines,

Las nuevas narrativas tratan de captar el deseo de la audiencia, pero también intentan atraer a cada miembro de la audiencia a un mundo donde pueden elegir un camino basado en el deseo, y donde personalmente sienten las consecuencias de sus acciones. Crear tales narrativas es tan desafiante como es necesario. La necesidad se deriva de la llegada de un mundo cada vez más democrático, donde la elección y la responsabilidad deben entenderse con mayor profundidad. (Davenport, 2005, p. 8)

Narrativas nuevas, híbridas y fracturadas

Narramos como una forma de entender el universo que nos rodea y para comunicar lo que entendemos a los demás.

El razonamiento narrativo nos ayuda a empatizar con otras personas, a ser mejores ciudadanos, a aumentar nuestra inteligencia y a desarrollar un sentido de identidad personal coherente y saludable (...) aquellos que son capaces de desarrollar la capacidad de razonar de manera narrativa podrán tener una comprensión más amplia de la experiencia humana. (Worth, 2014, p. 1)

También, narramos para evolucionar y para conectar.

La ficción como comportamiento humano está relacionada, pero también se mueve radicalmente más allá de lo que otros animales pueden hacer para entenderse unos a otros (...) Comunicarse unos con otros (...) Y jugar unos con otros. (Boyd, 2009, p. 15)

Las narraciones a lo largo de la historia han ayudado a fomentar los cambios necesarios para mejorar la forma en que organizamos la sociedad y estructuramos las relaciones dentro de ella.

Las narraciones son re-descripciones de nuestra percepción de la realidad humana. Como forma de comunicación e intercambio social, el contenido narrativo y su estructura han jugado un papel importante en la evolución de la civilización. El mito como tipo de historia creó a los dioses en forma de hombre, domando así lo

desconocido. Las novelas del siglo XIX expusieron las desigualdades de clase, estableciendo así medios de pensar sobre los "derechos humanos". Las películas nos invitan a empatizar con muchos personajes que se parecen a nosotros, ofreciéndonos una experiencia sustituta que nos puede ayudar a medida que nos encontremos con nuevas experiencias de vida en el futuro. (Davenport, 2005, p. 8)

La llegada de nuevos medios que nos permiten narrar también de nuevas maneras ha ampliado lo que estas narrativas pueden lograr. Algunos narradores de historias han caído en la tentación de aprender y usar estos medios, algunas veces por curiosidad, algunas veces forzados por las condiciones cambiantes del mercado que consume las historias resultantes que crean, a veces por reconocer que estos nuevos medios son más efectivos como herramienta política. Estas narraciones son a menudo nuevas, híbridas y/o fracturadas, especialmente cuando resultan del uso indistinto de estos nuevos medios y los tradicionales, como las viejas películas y libros. El cine que conocemos está participando en estas nuevas formas de narrativa; un buen ejemplo de esto lo da Angela Ndalians en la primera página de su libro *Estética neo-barroca y entretenimiento contemporáneo*:

Érase una vez una película llamada Jurassic Park (Spielberg, 1992), y en su lanzamiento, el público acudió a los cines por millones para entretenerse con la magia que ofrecía (...) Luego, otra vez, un poco después, los dinosaurios migraron a otro formato de entretenimiento y recorrieron los espacios narrativos del juego del Sony PlayStation The Lost World: Jurassic Park (...) Atrapados en una isla habitada por varias especies de dinosaurios, el jugador ahora "actuaba" (...) progresivamente adoptando los roles de los dinosaurios y los humanos en una lucha que culminaba en la supervivencia final de una especie dominante.

Y sí, una vez más, hubo otra vez, una tierra llamada "Jurassic Park", pero esta no era un espacio en películas o computadoras. Esta era una ubicación geográfica con la que el público se involucró físicamente, una de las muchas tierras en el parque temático Universal's Islands of Adventure en Orlando, Florida. Aquí el público experimentó una versión alternativa de la historia de Jurassic Park atravesando una tierra que estaba llena de dinosaurios animatronic. Al ingresar literalmente al espacio ficticio de Jurassic Park, el participante ahora experimentó el espacio narrativo en formas arquitectónicamente invasivas al viajar a través de un parque temático Jurásico de producción tecnológica. (2004, p. 1)

Un mundo de una sola historia contaminó tres

medios diferentes, aunque la experiencia del parque incluye muchas plataformas al mismo tiempo. En cada medio, la narrativa se hizo fragmentada, híbrida y, en muchos sentidos, nueva.

Aunque cada uno de estos “cuentos” se puede experimentar e interpretar de manera independiente de los demás, se puede perder mucho al hacerlo, ya que estas narraciones pertenecen a múltiples redes de historias paralelas que están íntimamente relacionadas. Cada “cuento” sigue siendo un fragmento de un todo complejo y en expansión. (Ndalianis, 2004, p. 2)

Fuera de la industria del entretenimiento, los nuevos medios de comunicación han transformado la manera en que las historias se cuentan también. El encogimiento del mercado de los periódicos es un buen ejemplo. Bloguear, chatear y twittear son algunas veces la única forma de estar al día, especialmente cuando uno está tratando de averiguar qué está sucediendo en una situación en curso. En estos nuevos medios se produce una conversación fragmentada que se complementa con la información de los medios tradicionales que, por lo general, tiene más credibilidad, aunque la percepción del público de estos medios también está cambiando.

Diferentes fuentes tienen distintas audiencias que creen en sus mensajes, una tendencia que comenzó antes de la consolidación de los nuevos medios. Las audiencias modernas son más conscientes de quién está diciendo qué, pero a veces también están abrumadas por demasiadas voces. Por otro lado, es difícil definir hasta donde llega una forma de narración y empieza la otra cuando:

Los medios se fusionan con otros medios, los géneros se unen para producir nuevas formas híbridas, las narrativas se abren y se extienden en nuevas configuraciones espaciales y en serie, y los efectos especiales construyen ilusiones que buscan colapsar el marco que separa al espectador del espectáculo. (Ndalianis, 2004, p. 2)

¿Dónde empieza la película y termina el sitio en la red?, ¿podemos llamar a aquella pieza audiovisual cine, o es una instalación que contiene películas?, ¿está el público participando en esta película, o solo está dando *feedback*? Carne y Arena (2017), de Alejandro Iñárritu, a la que el mismo Iñárritu llama una “experiencia”, incluye, como en un documental tradicional, entrevistas a un grupo de personas que cruzaron la frontera entre México y los Estados Unidos caminando, junto a avatares de estas personas atravesado la recreación digital de la frontera, a los que el público puede observar desde su particular y personal punto de vista en el espacio de la “experiencia”, por lo que la misma se promueve como una realidad virtual. Se trata de una narrativa grabada y controlada por el autor: Iñárritu, aunque sea alterada, al menos al momento de ser percibida, por el

participante-público que, aunque no puede interactuar con los personajes, puede decidir a dónde mirar o a dónde ir en el espacio virtual de la experiencia.

El uso artístico y generalmente político de estas nuevas narrativas exige muchas veces un mayor compromiso de cada miembro de las audiencias que ahora se convierten en “participante-público-autor” (Cadenas, 2012, p. 28). Estas narrativas deben ofrecer a este participante-público-autor no solo muchas opciones para involucrarse, sino también un espacio-tiempo que haga posible la comprensión de cómo puede participar en la narrativa.

Los desafíos son muchos: entre ellos, ¿cómo podemos construir un mundo que sea lo suficientemente rico como para ofrecer no solo personalización sino también sorpresa? Dos herramientas que pueden ayudarnos a este respecto: permitir que los muchos participantes de estos mundos generen el contenido que navegan, e incrustar más la representación de los conocimientos y razonamientos humanos en estas experiencias de historias interactivas. (Davenport, 2005, p. 8)

En muchas de estas experiencias, la construcción de una “cosmovisión compartida” (Cadenas, 2012, p. 14) se realiza a partir de partes, fragmentos o unidades.

Tradicionalmente, hemos entendido que la narrativa construye este patrón con una lógica particular de causalidad, temporalidad y espacialidad: un comienzo, un medio y un fin, causa y efecto (...). Pero el estado fuertemente mediado por la cultura posmoderna destruye y explota estos patrones tradicionales. Más que una simple característica tecnológica, la narrativa interactiva responde a fisuras y negociaciones más profundas de autoría, autenticidad, veracidad y la autoridad para contar historias. (Ruston y Stein, 2005, p. 11)

Estas narraciones surgen de las interconexiones que permiten los nuevos medios, desde las partes a la estructura.

Sin un molde, sin una estructura (para sostenerlos), sin una premisa, se escribiría una historia desde las unidades más fundamentales: una imagen aislada, una línea de diálogo, una característica del personaje, (...) y como resultado de estos diálogos (entre todos estos elementos) se construye una estructura. (Cadenas, 2012, p. 4)

Las audiencias se involucran con estas obras, y todas las posibilidades que resultan es lo que hace que estas narraciones sean tan diferentes y nuevas cuando las comparas con las tradicionales.

Original y extraño

Se habla mucho de originalidad, pero pocos se atreven a ser originales. Se habla de la importancia de crear propuestas originales, especialmente en tiempos de crisis, pero una y otra vez, las nuevas producciones parecen más reaccionar ante el temor al cambio que a la necesidad de cambiar. En la búsqueda de nuevas fronteras, los artistas están obligados a adaptarse a los nuevos tiempos con narraciones que resuelven o intentan resolver los nuevos desafíos. Si los cines están desapareciendo y la tecnología que conocíamos está en desuso, o el público tiene otras necesidades e inclinaciones, en lugar de correr aterrorizados en la dirección opuesta, o esconderse en la fortaleza del olvido, listos para dar la vida para defenderla, hay que atreverse a mirar hacia adelante, escuchar a los que claman y saltar al vacío de lo imposible.

Aferrarse al pasado puede parecer romántico, pero es, en esencia, preferir tratar los problemas ya conocidos a descubrir qué es lo que está por nacer. Innovar se hace necesario, como dijo Arnold Hauser, en su libro *La filosofía de la historia del arte*:

Para tener un valor autónomo, además, para tener calidad artística, una obra de arte tiene que abrir las puertas a una visión nueva y peculiar del mundo. La novedad constituye, no solo la justificación, sino la condición de existencia de todo el arte. (2016, p. 245)

Esta afirmación puede parecer exagerada, pero en el contexto de un arte en crisis existencial como el cine, sigue siendo válida si lo pensamos por un momento. ¿Hay otra manera para que el cine sobreviva? El miedo es comprensible. La presión que reciben los artistas audiovisuales para no cambiar, por ejemplo, es abrumadora: de sus patrocinadores, de quienes distribuyen y exhiben sus obras e incluso de su público, que, a veces, también sufre de este "terror a lo extraño", pero si, a pesar de todo, el artista decide innovar, él o ella tiene que enfrentar algunas preguntas: ¿Qué es lo nuevo?, ¿es posible innovar a estas alturas? Las respuestas podrían ser más simples de lo que parece.

Si somos capaces de reconocer los obstáculos a los que tanto tememos, estamos presenciando el nacimiento de lo nuevo. Si una nueva plataforma ofrece la posibilidad de crear una historia que sea capaz de evolucionar con el tiempo y en la que el público pueda participar como coautor, por ejemplo, en lugar de centrarse en cómo estas nuevas opciones cambian la forma en la que contábamos historias en el pasado, debemos apreciar, más bien, la oportunidad de explorar alternativas que pueden salvarnos, y al cine, y al arte en general, del estancamiento.

Fuera de los paradigmas desde los que hemos creado antes, es posible innovar. Es precisamente allí donde aparecen los problemas, que debe ocurrir la divergencia. Las nuevas tecnologías ofrecen muchas oportunidades

para la divergencia, pero no son las únicas que lo hacen. Los cambios en el gusto del público, como ya se dijo, también crean las condiciones para la originalidad.

La necesidad de inmediatez, de ver algo diferente a lo que se encontraba en el cine del momento, y la urgencia de mi historia, me hizo aprovechar la capacidad de los teléfonos celulares inteligentes para contar desde tres puntos vista: el de mi hija mayor, el de mi esposa y el mío, una historia que continuó evolucionando semana tras semana, cuando documentamos la visita de mi hija antes de irse a vivir con su madre. En PRISMA (Cadenas, 2015), los teléfonos nos obligaron a ser honestos e íntimos y nos permitieron a todos participar en la creación de la película como coautores. En lugar de intentar con esa tecnología hacer algo similar a lo que existía, la usamos para innovar, aunque de manera tímida, cómo se cuentan las historias de este tipo.

Estas nuevas películas son una nueva forma, una forma contemporánea de hacer películas, diseñadas de acuerdo al deseo de participación de su público, contadas desde un punto de vista diferente; son extrañas y cambiarán el mundo si las dejamos, y deberíamos dejarlas.

Referencias

Boyd, Brian (2009). *Sobre el origen de las historias: evolución, cognición y ficción*. Cambridge: The Belknap Press of Harvard University press.

Cadenas, Alexis (2011). El guión en el siglo XXI: diseñado para provocar posibilidades. *Situarte*, año 6, no. 11, 21-30.

Cadenas, Alexis (2012). El cine nuestro de todos los días. En *Semióticas de la vida cotidiana*. Romina De Rugeris y Emanuele Amodio (Comp.) Maracaibo: Laboratorio de Investigaciones Semióticas y Antropológicas.

Cadenas, Alexis (2015). PRISMA. Serie en la red. INICIATODA: <http://iniciatoda.com/prisma>

Davenport, Glorianna y Murtaugh, Martin (1995). ConText: Hacia el documental en evolución. En *Actas Electrónicas del 3er. ACM International Conference on Multimedia*, Boston, MA, EE. UU., Del 5 al 9 de noviembre de 1995. Consultado el 03 de febrero de 2019, en: <http://alumni.media.mit.edu/~murtaugh/acm-context/acm-context.html>

Davenport, Glorianna (2005). Deseo contra destino: la cuestión de la recompensa en la narrativa. Declaración de posición: para *Caixa Forum MetaNarrative [s]?* Conferencia. Barcelona, España, 29 de enero de 2005.

Fujiwara, Chris (2010). Haber hecho con el cine contemporáneo. Revista *n + 1* Consultado el 03 de febrero de 2019, en: <http://nplusonemag.com/to-have-done-with-the-contemporary-cinema>

Hauser, Arnold (2016). *La filosofía de la historia del arte*. Renacimiento de Routledge.

The Alejandro Hernandez Show (2009). YouTube: <https://www.youtube.com/user/AlejandroHshow/about>

Iñárritu, Alejandro (2017). *Carne y Arena*. PHI Studios.

Lanier, Jaron (2010). *No eres un gadget*. Nueva York: Alfred A. Knopf.

Lewis, Jon (2001). El final del cine tal y como lo conocemos y como me siento...: una introducción a un libro sobre el cine estadounidense de los noventa. *El fin del cine tal y como lo conocemos: Películas Americanas en los años noventa*. Jon Lewis (Comp.) Nueva York: New York University Press.

Ndalianis, Angela (2004). *Estética neo-barroca y entretenimiento contemporáneo*. Cambridge: MIT Press.

Ruston, Scott y Stein, Jen (2005). Narrativa y medios móviles. MIT4: *El trabajo de las historias* 6-8 de mayo de 2005.

Worth, Sarah (2014). Conocimiento narrativo: saber a través de la narración de cuentos. Consultado el 29 de marzo de 2014, en: <http://web.mit.edu/comm-forum/mit4/papers/worth.pdf>

La realidad aumentada, resignificación de la visión y la tecnología dentro del arte

Augmented reality, redefinition of vision and technology within art

Recibido: 01-11-21
Aceptado: 30-11-21

Eber Omar Betanzos Torres y Ubaldo Márquez Roa

Universidad Nacional Autónoma de México. México
Colegio de Veracruz. México
eberbt@economia.unam.mx
ubaldo.marquez.roa@gmail.com

Resumen

El presente ensayo centra su estudio en las nuevas tecnologías implementadas en el arte, enfatizando el tema de la percepción de las imágenes. Se aborda la realidad aumentada y el arte inmersivo. Al partir de un enfoque empírico y la técnica de observación se puede realizar un primer acercamiento a las nuevas variables que existen en la percepción de la imagen a través de la pintura, lo cual hace que se construyan reflexiones sobre las formas de apreciación artística.

Palabras clave: Imágenes, realidad aumentada, arte.

Abstract

The present essay focuses his study of the new technologies implemented in art, emphasizing the theme of the perception of images. Augmented reality and immersive art are ahead. Starting from an empirical approach and the observation technique, a first approach could be made to the new variables that exist in the perception of the image through painting, which leads to the construction of reflections on the forms of artistic appreciation.

Keywords: Images, augmented reality, art.

Introducción

La pintura y proyección de imágenes gracias a la innovación tecnológica ha alcanzado su pináculo, sin embargo, se aproximan a su declive, debido a la dependencia del ámbito digital. Los nuevos modelos de interacción epistemológica cuestionan los modos de ver y apreciar aquello que percibimos por la mirada, lo cual incluye el arte inmersivo. El arte digital juega un papel primordial en la realidad aumentada, elimina las fronteras para su realización y engloba las obras en cuya realización el ordenador juega un papel esencial para su construcción y como medio para que los usuarios puedan disfrutar más de las obras sintiéndose parte de ellas. Ciertamente es que lo digital rompe fronteras entre las disciplinas, convergiendo el arte, el desarrollo, la tecnología y la innovación en el diseño.

Las experiencias en el arte inmersivo y la realidad aumentada colocan uno o varios elementos entre el ojo y el objetivo reconocido, la mirada de la gente que experimenta la pieza asimila de una mejor manera la experiencia. De esta forma, el arte se va readaptando a las nuevas condiciones del mundo digital, el cual cada día se adapta más para lograr la satisfacción de consumismo dentro de las sociedades del siglo XXI; sin embargo, existe un peligro constante de que aquello que consideramos que pudiese ser creado por manos humanas, sea completamente remplazado por las inteligencias artificiales, dejando en segundo plano al individuo.

1. Visión, imagen y tecnología

El desarrollo tecnológico de las últimas décadas ha planteado nuevos retos en los marcos sociales, jurídicos, éticos, económicos y culturales de la sociedad, se tienen nuevos modelos de interacción epistemológica, se cuestionan los "modos de ver". El uso de medios tecnológicos como intermediarios entre la mirada y la imagen plantea distintos debates sobre términos como medio, espacio, visión e imagen.

Las formas de producción de conocimiento contemporáneas están relacionadas con técnicas de observación y uso de instrumentos. El avance técnico abre un panorama para la observación (Lois, 2019, p. 60) y, a pesar de que el tópico genera siempre cierta resistencia, es claro que los instrumentos se presentan como un nuevo sentido de nuevos alcances y asombrosa precisión.

La visión se ha ido consolidando como una estrategia privilegiada en la construcción del conocimiento, desde la época de la Ilustración. La visión garantiza la constatación de la existencia del mundo material, y permite los procesos de abstracción, reflexión y representación para volver comprensible el mundo desde la producción de imágenes. La percepción visual directa implica, más allá de la experiencia sensorial, la recolección de información respecto de la imagen a la cual es expuesta la visión, ya sea sin mediaciones, o la que deviene de un instrumento (Lois,

2019, p. 62).

Por esta razón, el reconocimiento visual ha vinculado a la capacidad científica con la tecnológica para la creación de métodos de conocimiento. La revolución científica no es una racionalización de la mente, ni del ojo, ni de la filosofía, sino de la vista (Latour, 2012, p. 33). La perspectiva lineal permite que cualquier objeto se transforme en imagen y, de este modo, es posible transferirlo para representarlo en distintos tamaños y posiciones. El ojo se transmuta en un dispositivo de racionalización, de las cosas vistas.

La representación de imágenes desde las ciencias para producir saberes, evoluciona con el tiempo. La capacidad de generar imágenes para comprender el mundo ha pasado desde la copia de una naturaleza promedio, a la intervención de un instrumento mecánico para la imagen no contaminada de la naturaleza, y el juicio entrenado del observador para limpiar una imagen final. Los instrumentos técnicos van tomando un papel predominante en la manera de entender el mundo. La nueva imagen se revela con nuevas dificultades para la comunicación y la interpretación. Es necesaria una nueva visión, el reaprendizaje de la mirada.

No es suficiente con la confirmación de la presencia de las cosas visibles ante el ojo, se necesita una nueva mirada, que implica una reflexión sobre lo que se ve. Es el reemplazo de la cosa vista, por un objeto representado. La conciencia que se ve está influenciada por aspectos externos, sociológicos, políticos, académicos, entre otros, por las capacidades subjetivas del observador, y por la tecnología de la visión y las disposiciones de la mirada. El acto óptico se transforma en una experiencia subjetiva (Lois, 2019, p. 62).

Este desarrollo científico ha transformado nuestra propia visión como individuos, rompiendo el paradigma del cuerpo y abriendo paso a la autoconcepción de la fragmentación. Las partes humanas revelan sus limitaciones y se vuelve imprescindible la extensión de los órganos mediante la tecnología (Wajcman, 2015, p. 34). Se crea la división entre lo visual y lo visible, y es visible lo que la máquina nos proporciona como una nueva representación a través de su funcionamiento.

La nueva era ha sustraído la facultad de ver en el ser humano para reducirla a la imagen, que posibilita la nueva realidad donde todo puede ser visto a profundidad, desde lo infinitamente pequeño hasta lo colosal del cosmos. Todo es representable a través de procesos técnicos y puesto, por intermediación de la tecnología, ante nuestros ojos. La cultura y la tecnología se reflejan mutuamente en la tarea del artista, que traslada las imágenes sobre los medios en un constante dinamismo, con un nuevo entendimiento del mundo y la realidad en que vivimos.

El medio se ha desarrollado como el portador de la imagen, la era digital ha disuelto cada vez más sus fronteras. En la contemporaneidad tecnológica, los medios son un sistema autorreferencial (Belting, 2015, p. 170), y la

imagen vuelve indispensable su sentido junto con el medio. La experiencia visual en tecnologías como la realidad aumentada, sucede como resultado de la operación digital del instrumento que elabora los estímulos perceptibles que sólo pueden ser experimentados como imagen mediante la representación interna en el cuerpo del observador.

Gracias a los distintos dispositivos tecnológicos, la percepción de la realidad y el arte varían conforme a la experiencia que cada usuario pueda tener. Cada vez es más frecuente que en las megalópolis los artistas incursionen en proyectos de arte inmersivo para dar nuevas experiencias a los usuarios, de manera que el espectador, sin darse cuenta, forma parte de la misma obra. Algunos de los trabajos que se realizan de manera inmersiva proponen una realidad aumentada, que combina el mundo real y lo virtual, a fin de ofrecer una interacción en tiempo real. Las proyecciones de estas obras se acompañan de imágenes inteligentes, luces, sonido e, incluso, olores, que permiten al usuario adaptarse al entorno en que se inserta, dándole la impresión de que él forma parte del lienzo, el cual puede tocar.

Distintas compañías como ACCIONA han llevado el arte inmersivo a un aspecto más lucrativo, véase como claro ejemplo la exposición inmersiva de Van Gogh, la cual ha vendido más de cuatro millones de boletos (Pereira da Rocha, 2021, p. 45). Las experiencias virtuales inmersivas de arte y entretenimiento reportadas hasta ahora por el Instituto de Investigaciones de Capgemini (2021) "mejoran la experiencia y las operaciones de los clientes en un 77% siendo un identificador de mercado" (p. 16), de manera que, experiencias inmersivas tales como: Van Gogh, Frida y Monet, han resultado ser muy exitosas.

Para la mayoría de la población humana, el cerebro procesa el 90% de la información a través de la vista, los ojos escanean el mundo que nos rodea (Potter, 2014, p. 12); si bien, en el arte inmersivo las obras como tal no se encuentran físicamente, el cerebro –por asociación– termina aceptando esas imágenes como reales.

2. Arte digital

El usar tecnología como parte de la creación artística ha tenido un desarrollo notable en los últimos años. El reconocimiento del arte digital poco a poco ha encontrado una mayor exposición en todo el mundo. El arte digital como rubro, engloba todas aquellas obras en cuya realización el ordenador ha jugado un papel esencial, bien como herramienta o bien como medio (Lanza, 2018, p. 8). El arte digital, por su propia naturaleza, requiere la colaboración de un equipo para la creación de las obras, programadores, ingenieros, científicos, diseñadores, etc. Véase la transición del autor-creador al autor-inventor, lo cual lleva al autor a reinventar las obras en distintos planos, en los cuales incluso para su existencia necesita la propia interacción del público (Belting, 2011, p. 80).

Las concepciones de arte, tecnología digital y medios interactivos, han transformado las nociones de obra,

público y artista. La obra se transforma frecuentemente en una estructura abierta en proceso que permite un flujo constante de información y vincula al observador-participante hacia los actos que debe realizar para llevar a cabo la concreción de la misma (Christiane, 2015, p. 41). Del mismo modo, el arte digital rompe las fronteras entre disciplinas, permite una actuación conjunta del arte, ciencia, tecnología y diseño, expandiendo conceptos como la materialidad y la preservación, como nuevas necesidades de este tipo de expresión.

Desde el origen del arte digital, se ha replanteado la noción de espacio como lugar físico de exhibición. Sin embargo, en la rama de esta expresión digital, la exhibición es definida por los requerimientos de la propia obra, constantemente vemos innovaciones de interacción en relación al arte digital (Fig. 1).

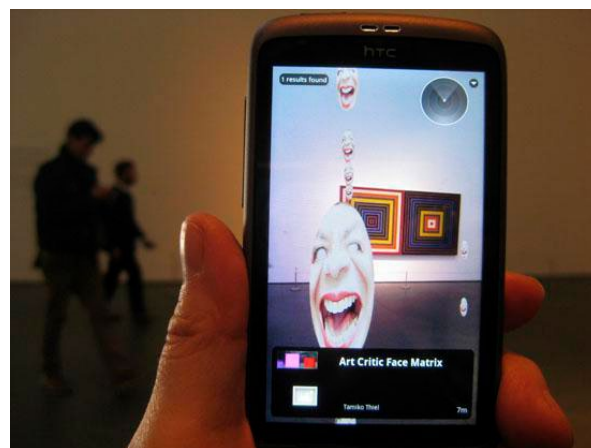


Figura 1

Tamiko Thiel (2010). ARt Critics Face Matrix Realidad Aumentada, Bienal de Venecia 2010, Italia We AR in MoMA exhibit. ARt Critics Face Matrix. Recuperado de <https://www.mission-base.com/tamiko/We-AR-in-MoMA/index.html>

El arte digital vuelve a la imagen una representación del mundo y también un algoritmo, la aplicación de distintas herramientas permite dar un tratamiento particular a la imagen, herramientas como el video *mapping*, genera en los espectadores un discurso cultural para legitimar una construcción sociocultural que dé cuenta de pertenencia del lugar. El artista, por tanto, pretende acercarse más al espectador incorporando recursos y proponiendo fórmulas de creación conjunta, a través de mecanismos digitales que generen diferentes dinámicas de común apreciación.

3. La realidad aumentada y el arte

El desarrollo tecnológico ha permitido que los sistemas visuales simulen reglas de movimiento del mundo real, que respondan a elementos del mundo virtual ante los estímulos o comandos del usuario. Esto da pie a la

mezcla de realidades, la integración en una zona coherente para los usuarios, constituido de espacios sintetizados por computadora y lugares físicos. Estas herramientas aprovechan tecnologías de tarjetas gráficas, despliegue de alta resolución y monitores miniatura, tecnologías móviles y de localización, cámaras de video digital pequeñas, tecnologías web e inalámbricas, así como software de visualización en constante desarrollo (Hera y Villareal, 2007, p. 3).

Dentro del arte digital la realidad aumentada no ha sido ampliamente explotada, siendo que cada vez hay una mayor accesibilidad para su uso. El arte atraviesa transformaciones que lo vuelven novedoso, dentro del siglo XXI se ubica con los aspectos mediáticos e hipercomunicativos, de conexiones entre sujetos, hechos y realidades. Las prácticas artísticas se gestan en prácticas simbólicas y expresivas, lo cual genera una disruptiva entre lo estético, filosófico y expresivo.

La realidad aumentada pone en la mesa una manera diferente de mirar el entorno que nos rodea, ofreciendo una imagen digital superpuesta a los elementos físicos reales que se perciben mediante una proyección. El individuo-espectador, no está inmerso en un mundo creado digitalmente, la obra virtual se inserta en contextos reales hasta tal punto que es posible interactuar con esta como si se tratara de una obra física real (Ruiz, 2011, p. 131). Este medio implica necesidades técnicas específicas, requiere un sistema de captura de video y uno de proyección, integrados con software en una computadora equipada con un determinado hardware gráfico; sin embargo, es posible aprovechar diversos recursos disponibles en un sector más amplio y con tendencia de mayor penetración, como son los dispositivos móviles (Lichty, 2008, p. 136), los cuales ya contienen componentes que pueden ser adaptados a este tipo de tecnología.

En este sentido, el uso de la tecnología resulta ser portable, con los desarrollos que se realizan respecto de lentes y visores en los cuales se implementa este tipo de tecnología, además de contener otros usos. Debemos mencionar que actualmente las grandes empresas de tecnología siguen desarrollando nuevos dispositivos para lanzar al mercado en fechas próximas, como es el caso del *Nazare's proyect* que está implementando Meta de acuerdo al anuncio que dio su CEO Mark Zuckerberg; los lentes de realidad aumentada de Google que fueron anunciados en el Google I/O '22; o los lentes de VR/AR en los que trabaja Apple.

La exploración artística bajo esta herramienta siempre ha considerado la plataforma tecnológica como medio; es decir, las obras requieren de este tipo de tecnología para existir y poder ser exhibidas, como son: arte generativo, software Art, el *netart*, la animación digital, las instalaciones y *performers* que utilizan equipamiento digital, los entornos de realidad virtual y la realidad aumentada, en contraposición de las propuestas artísticas que utilizan los medios digitales como herramienta, como

son: pintura digital, fotografía digital y escultura digital, entre otras (Lanza, 2018, p. 26).

Las tecnologías por las cuales se aplica la realidad aumentada son de cinco tipos: marcador de referencia, plano, localización o GPS, entorno o espacio, y portable en el cuerpo. Aunque los trabajos basados en la realidad aumentada aplicados al campo del arte se remontan a fines de la década de 1990, gran parte de esta labor requería al menos una comprensión intermedia de codificación y equipos de imágenes conectados de manera periférica, desde cámaras web hasta gafas. Sin embargo, con la implementación de la tecnología de realidad aumentada basada en marcadores, así como los medios basados en geolocalización por dispositivos portátiles y tabletas, la realidad aumentada en el medio artístico toma una mayor relevancia (Lichty, 2008, p. 133).

La experiencia de realidad aumentada integra una colocación de uno o varios elementos entre el ojo y el objetivo reconocido, y la mirada de la gente que experimenta la pieza. Esta tecnología consiste en un espacio de capas posicionadas locativas o reconocidas, y una mirada gestual. El uso de los marcadores dentro de la cultura popular lo encontramos en exhibiciones tecnológicas como *Augmented Groove* de finales de 1990, desarrollada por el laboratorio de investigación ATR Kyoto, el cual consistía en una experiencia de realidad aumentada de una interfaz de mezcla de audio, donde el espectador participaba manipulando vinilos con marcadores instalados, que proyectaban la interfaz digital superpuesta en el mundo físico mediante una pantalla.

La capacidad de este medio para volver visible lo invisible, lo convierte en una herramienta adecuada para usos en activismo y temáticas de conciencia. En este sentido, encontramos distintas participaciones del grupo activista *Manifest.AR*, que ha aprovechado esta tecnología en múltiples ocasiones, como en la ocupación de Wall Street en 2011 y 2012, con su *Occupy wall street AR*; o el *We AR MoMA* en 2010, o la intervención en la Bienal de Venecia en 2011. Otras propuestas destacadas en el medio de la realidad aumentada, la encontramos en *Augmented Hand* del 2014, de Gohan Levin, Christine Sugre y Kyle McDonald. La obra se conforma por un dispositivo en el cual el espectador introduce su mano y la misma se reproduce a través de una pantalla frente a él. El software transforma la mano añadiendo o suprimiendo dedos, cambiando su longitud o habilitando articulaciones extrañas, haciendo que el usuario experimente una sensación cognoscitiva curiosa, pues la mano en la pantalla se mueve en tiempo real, tal cual se mueve la mano del espectador, y tiene características físicas similares, cual si fuese una cámara común y corriente instalada en el dispositivo.

Entre los trabajos de artistas latinoamericanos, podemos mencionar el colectivo *Augmented Island Studios*, quienes han realizado murales con realidad aumentada, donde se hace uso además de la animación como parte de la experiencia. Un ejemplo es la exposición de *RA* sobre

murales en el Hotel Graduate Columbus, en Ohio, Estados Unidos, obra que fue galardonada con el CODAWARDS (Coda, 2019) (Fig. 2).



Figura 2

Graduate Columbus (2020). The Journey Augmented Island Studios Pintura mural y realidad aumentada, Estados Unidos Coda worx. Recuperado de Coda Worx. *The Journey*. <https://www.codaworx.com/projects/the-journey-ohio-mural-project-short-north-alliance>

A través de un dispositivo móvil, el público puede hacerse de una segunda experiencia con la obra. Con los murales que se pueden apreciar en la localidad, los dispositivos inician una animación superpuesta que otorga movimiento a las imágenes. Otro ejemplo lo encontramos en México, con la exposición "Arte con realidad aumentada", realizada en la Ciudad de México durante el año 2019, de la artista Yunuene, donde, a través de un dispositivo móvil, se

aprecia una animación sobre las piezas pictóricas expuestas en la galería (Fig. 3)

La realidad aumentada se sigue mostrando como un lienzo tecnológico para la expresión de la comunidad artística. La obra que llega a la mirada del público a través de un instrumento tecnológico, se concreta en un espacio virtual mixto que, si bien, puede ser calificado de homogéneo para todos los espectadores, esta característica en cuanto a su proyección no debería verse como un aspecto negativo, sino como una experiencia visual controlada que permite presentar objetos, imágenes y animaciones superpuestos al espacio físico que rodea a la audiencia que lo utiliza.

El uso de aspectos visuales que van a seguir resultando innovadores en esta tecnología cuestiona el espacio de la galería. La propia portabilidad del sistema permite que el espectador pueda tener la experiencia con determinadas obras en cualquier lugar, tomando en cuenta la adaptabilidad que tiene con tecnologías de dispositivos móviles y la tendencia de hacer cada vez más asequibles nuevos dispositivos que se perfilan de uso cotidiano en un futuro cercano.



Figura 3

Yunuene (2021). *Doce*. Mixta sobre lienzo y realidad aumentada. Galería Privada. Col. Roma Ciudad de México. Fuente Yunuene. Disponible en: <https://www.yunuene.com/art/index.php?loc=es>

En distintos aspectos culturales, sociales y económicos, la sociedad encontrará una manera de

aprovechar e integrar esta nueva manera de ver. La cultura no será una excepción. El arte responderá cada vez con más presencia ante esta nueva forma de mirar la realidad.

Conclusión

Las formas de producción y reproducción artística han cambiado con el paso de los años. Las técnicas de observación y el uso de dispositivos digitales son una muestra de la sinergia existente entre el avance tecnológico y la manipulación artística, que permite ofrecer al espectador nuevas experiencias de apreciación y reinterpretación de las obras. La revolución científica ha generado que un objeto lineal sea transformado en un imagen, que puede ser replicada en distintos tamaños; estos avances científicos han impactado en las nuevas formas de realizar arte y la manera en que se racionaliza por medio de la vista.

El desarrollo tecnológico ha puesto un sistema visual que simula en ocasiones reglas de movimiento del mundo real, que responden a elementos del mundo virtual, todo esto a través de comandos y estímulos dados por los usuarios. Si bien existen herramientas que aprovechan tecnologías de las tarjetas gráficas para el despliegue de imágenes de alta resolución en monitores miniaturas, se requiere de software de visualización en constante desarrollo para que puedan ser vistas las imágenes de forma más nítida. Lo anterior abrió la puerta a las experiencias virtuales inmersivas, mejorando el disfrute de estas obras para los usuarios, extendiéndose el mercado del arte. Estas experiencias colocan varios elementos ante los ojos y permiten que el ser humano las asocie y las interprete sin importar si se encuentran en realidad virtual.

Referencias

- Belting, Hans (2011). *¿Sisifo o Prometeo? Sobre arte y tecnología en la actualidad*. La imagen y sus historias: ensayos. Universidad Iberoamericana.
- Belting, Hans (2015). "Imagen, médium, cuerpo; un nuevo acercamiento a la iconología". *Cuadernos de Información y Comunicación*, 20. ISSN: 1135-7991, 153, 170.
- Capgemini Research Institute (2021). Total Inmersion. How immersive experiences and the metaverse benefit customer experience and operations. 16.
- Coda Worx (2019). *The Journey*. Recuperado el 26 de enero de 2021, de <https://www.codaworx.com/projects/the-journey-ohio-mural-project-short-north-alliance>
- Google. *Google I/O '22 (2021, mayo. 14)*. Video de Youtube. 02:00:26. Disponible en: https://www.youtube.com/watch?v=nP-nMZpLM1A&ab_channel=Google
- Hera Lara, L. y Villareal Benítez, J. L. (2007). La realidad aumentada: Una tecnología en espera de usuarios, *Revista Digital Universitaria*, (8)6.
- Lanza, D. (2018). *Arte Digital. Historia, evolución y tendencias en el arte de los nuevos medios*. Universidad Complutense de Madrid.
- Latour, B. (2012). *An Inquiry Into Modes of Existence*, Harvard Univ Press.
- Lichty, P. (2008). The Aesthetics of Liminality: Augmentation as an Art Form. *Augmented Reality Art*. Springer (2).
- Lois, C. (2019). Del ojo a la mirada: Debates sobre el sentido de la vista y las técnicas de observación y registro en la ciencia moderna, *Punto Sur 1* (2).
- Manifest.AR (2011). *Venice Biennale Intervention, Curatorial context*. Recuperado el 10 de enero de 2021, de <https://manifest-ar.art/venicebiennial2011/index.html>
- Pereira da Rocha, F. (2021). *Auténticas reproducciones, un acercamiento a las exposiciones inmersivas*, Universitat De Barcelona.
- Potter, M.C., Wyble, B., Haggmann, C.E., & McCourt, E.S. (2014). *Detecting meaning in RSVP at 13 ms per picture*. Attention, Perception, and Psychophysics.
- Ruiz, David. "La Realidad Aumentada y su dimensión en el arte". *La obra aumentada. Arte y políticas de identidad*, 05, 2011.
- Wajcman, G. (2015). *La imagen como pensamiento*. UAEM.
- Tamiko Thiel (2010). *We ARE in MoMA exhibit. Art Critics Face Matrix*. Recuperado el 11 de febrero de 2021, de <https://www.mission-base.com/tamiko/We-AR-in-MoMA/index.html>
- Yunuene (2019). *Yunuene*. Recuperado el 12 de febrero de 2021, de <https://www.yunuene.com/art/index.php?loc=es>

CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE LAS ARTES FACULTAD EXPERIMENTAL DE ARTE UNIVERSIDAD DEL ZULIA

Normas para la Publicación de Trabajos

situArte es una revista periódica, semestral, arbitrada e indexada a nivel nacional e internacional, adscrita al Centro de Investigación de las Artes de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia. Sus áreas temáticas son las siguientes: artes plásticas, música, danza, teatro, artes audiovisuales, y las demás disciplinas relacionadas con las manifestaciones del arte y la cultura. Con excepción de las reseñas, todas las contribuciones recibidas serán arbitradas.

Dirección _____

Para enviar contribuciones o comunicarse con nosotros, escriba al correo electrónico: revistasituarte@gmail.com o a esta dirección postal: Centro de Investigación de las Artes, Facultad Experimental de Arte, Planta Alta del Módulo IV de la Facultad Experimental de Ciencias de la Universidad del Zulia, Maracaibo, Venezuela.

Procedimiento de arbitraje _____

Los artículos deberán ser inéditos y no haber sido propuestos simultáneamente a otras revistas. Todos los artículos serán arbitrados por miembros del Comité de Árbitros nacionales y/o internacionales de reconocida trayectoria profesional en sus respectivos campos de investigación. Su dictamen no será del conocimiento público. La publicación de los trabajos está sujeta a la aprobación de por lo menos dos de los tres árbitros, quienes considerarán para su evaluación los siguientes aspectos: originalidad, novedad, relevancia, calidad teórico-metodológica, estructura formal y de contenido del trabajo, competencias gramaticales, estilo y comprensión en la redacción, resultados, análisis, críticas, interpretaciones, así como el cumplimiento de las normas editoriales establecidas. El derecho de copia es propiedad de la Universidad del Zulia.

Presentación de originales _____

Los trabajos pueden ser presentados en español, inglés, francés, italiano y portugués. La fuente recomendada es Arial 12 a doble espacio. En cuanto a la extensión, ver "Secciones de la revista". El autor o los autores deben incluir al pie de la primera página su posición o rango institucional o académico y su correo electrónico. Se aceptará hasta un máximo de tres autores por artículo. Los trabajos deben ser enviados al correo electrónico de la revista.

Presentación de trabajos _____

Deben ajustarse a las siguientes normas: **1) Hoja de información:** Título: conciso, en negrita y en referencia directa con el tema estudiado, de hasta un máximo de 60 caracteres. Se aceptan sub-títulos. Nombre y apellido del autor o autores, institución, ciudad, país. Dirección postal del autor. Resumen: debe tener un mínimo de 100 y un máximo de 150 palabras, e incluir los objetivos, metodología, fundamento teórico, aportes y conclusiones del artículo. Palabras clave: se colocarán al final del resumen, con un mínimo de tres (3) y un

máximo de cinco (5); serán descriptivas siempre para facilitar la clasificación de los trabajos. Tanto el resumen como las palabras clave se redactan en castellano y en inglés. **2) Estructura de contenido:** Introducción, desarrollo seccionado por títulos y sub-títulos, conclusiones o consideraciones finales, notas enumeradas consecutivamente y referencias bibliográficas actualizadas y especializadas. Las notas explicativas que contengan comentarios, análisis y reflexiones al margen se colocarán a pie de página. Las figuras, fotos, gráficos y cuadros serán mencionados todos como "figuras" y deberán estar indicados en el texto. El Comité Editorial se reserva el derecho de distribuir las figuras de acuerdo a las posibilidades y el diseño de la revista. Las figuras serán presentadas en un archivo independiente del texto. Las imágenes incluidas deben ser pertinentes, estar mencionadas en el texto y señaladas con números arábigos, según su orden de aparición y no según la página: (fig. 1), (fig. 2), (fig. 3). El texto deberá ser archivado en formato Word y las imágenes en formato convencional (preferiblemente JPG), manteniendo una resolución no menor de 300 dpi y calidad de original.

Citaciones hemero-bibliográficas

La cita de las fuentes se hará recurriendo a la modalidad autor-fecha-página, basada en el *Manual de estilo APA*. Si son más de tres autores, se colocará la información entre paréntesis según este modelo: (Autor *et al.*, fecha de publicación, página citada). Las citas textuales que posean menos de tres líneas se integrarán en el texto entre comillas. Ejemplos:

Esto nos lleva a afirmar que "el arte es reflejo de la vida, es la naturaleza vista a través de un temperamento..." (Ortega y Gasset, 1999, p.66).

También se podrá citar de la siguiente forma:

Ortega y Gasset (1999) sostuvo que "no es fácil exagerar la influencia que sobre el futuro del arte tiene siempre su pasado" (p.82).

Las citas textuales que posean más de tres líneas se separarán del texto mediante sangría a cinco espacios y no se entrecomillarán. Se usará interlineado sencillo. Si se omite una parte del texto se colocarán puntos suspensivos entre paréntesis: (...). Culminada la cita, se colocarán entre paréntesis los datos según la modalidad autor-fecha-página. Para las citas indirectas se utilizarán las mismas formas aplicadas en las citas textuales, omitiéndose la página de referencia.

Se deben evitar referencias de carácter general como Enciclopedias y Diccionarios. La lista de referencias bibliográficas se ordena alfabéticamente por el apellido del autor y se coloca al final del texto. Sólo se incluirán las referencias que sean mencionadas en el texto, según los siguientes modelos:

Libros: Amícola, José (2000). *Camp y posvanguardia. Manifestaciones culturales de un siglo fenecido*. Buenos Aires: Paidós.

Artículo o capítulo en libro editado: Duno-Dottberg, L. y Hylton, Ft. (2008). Huellas de lo Real: testimonio y cine de delincuencia en Venezuela y Colombia. En Luis Duno-Dottberg (Ed.), *Miradas al margen* (pp.247-285). Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.

Artículos de revistas: Roderó, Jesús (1999). Los mecanismos de lo fantástico en "Sobremesa" de Julio Cortázar. *Hispanic Journal*, 20, (2), 327- 340.

Secciones de la revista

Aparición regular

ARTÍCULO: es un trabajo de carácter científico que recoge el resultado parcial o final de una investigación, donde se destaca la argumentación interpretativa, reflexiva y crítica sobre problemas teóricos o prácticos. Su extensión no deberá ser inferior a 3.000 mil palabras ni mayor de 7.000 palabras.

NORMAS PARA LA PUBLICACIÓN DE TRABAJOS

ENSAYO: es una interpretación o análisis, de carácter original y personal, que le permite a un investigador exponer, sin el rigor formal de un artículo, una postura teórica sobre la actualidad de temas relacionados con la cultura y las expresiones artísticas. Su extensión no deberá ser inferior a 3.000 palabras ni mayor de 4.700 palabras.

Aparición eventual

ENTREVISTAS: son documentos basados en un diálogo reflexivo con expertos nacionales e internacionales sobre una materia específica que contribuya al desarrollo de la investigación científica. Su extensión no deberá ser inferior a 1.500 palabras ni mayor de 3.000 palabras.

RESEÑAS DE PUBLICACIONES: ponen al día la actualidad bibliográfica; recogen los resultados principales de las investigaciones nacionales e internacionales en forma de libro individual o colectivo. Las reseñas han de tener carácter crítico. Deben indicar título del libro, nombre del autor, editorial, ciudad, año de publicación y número de páginas. Al final de la reseña, el autor de la misma debe indicar su nombre, la institución a la cual pertenece y el país donde está ubicado. Su extensión no deberá ser inferior a 550 palabras ni mayor a 1.500 palabras.

ESTUDIOS MORFOLÓGICOS: son documentos que analizan los resultados del proceso de investigación que acompaña la creación de un producto artístico, que involucra técnicas, materiales, aspectos estéticos o formales de la obra de arte, así como sus relaciones contextuales. Su extensión no deberá ser inferior a 550 palabras ni mayor a 1.500 palabras.

CENTRO DE INVESTIGACIÓN DE LAS ARTES FACULTAD EXPERIMENTAL DE ARTE UNIVERSIDAD DEL ZULIA

Publishing Guidelines

situArte is a semestral, peer-reviewed, indexed nationally and internationally journal, attached to the Center for the Research of the Arts of the Experimental Faculty of Arts, and subsidized by the Council of Scientific and Humanistic Development (CONDES) of the University of Zulia. Its theme areas are the following: Art, Music, Performing Arts, Film, and all other disciplines related to art and cultural manifestations. With exception of reviews all contributions are peer-reviewed.

Address

To send contributions or contact us, please keep in touch through the E-mail: revistasituarte@gmail.com. Or to this postal address: Center for the Research of the Arts (CEIA), 1st floor of module IV of the Experimental Faculty of Sciences of the University of Zulia. Maracaibo, Venezuela.

Reviewing procedure

The articles must be unedited and not proposed simultaneously to other journals. All articles shall be reviewed by members of the Committee of National Reviewers, nationals or internationals, who have renowned careers in their respective fields of research. Their report will not be of public knowledge. The publishing of papers is subjected to the approval of, at least, three reviewers. The reviewers will consider the following aspects in their evaluation: Originality, relevance, innovation, theoretical/methodological quality, formal structure and content of the paper, grammatical competitions, style and comprehension of phrasing, results, analysis, critiques, interpretations, and also the performance of the established publishing guidelines.

Presentation of originals

The papers can be presented in Spanish, English, French, Italian and Portuguese. The recommended font is Arial 12, doubled-spaced. As to the extension of the papers, please see the sections of the magazine. The author or authors must include at the bottom of the first page his position or academic position or rank and e-mail. Three authors per article maximum are going to be accepted. The papers must be sent to the e-mail of the magazine.

Presentation of papers

Papers should adjust to the following rules: **1) Sheet of information:** Title: concise, in bold font and indirect reference to the studied subject. Up to 60 characters. Subtitles are accepted. First and last name of the author, institution, city and country. Abstract: It should have a minimum of 100 and a maximum of 150 words. It should also include goals, methodology, theoretic foundation, contributions and conclusions of the article. Key words: They will be placed at the end of the abstract, in bold font, with a minimum of 3 and a maximum of 5 words; they shall be descriptive to make easier the sorting of the articles. Abstracts and Keywords must

PUBLISHING GUIDELINESS

be written in English and Spanish. **2) Structure of contents:** Introduction, development selected by titles, intertitles, general conclusions or final considerations, also updated and specialized bibliographical references. Explanatory notes that contain comments, analysis and reflections must be put as foot notes. Figures, photographs, graphics and charts will all be mentioned as "Figures" and they have to be indicated within the text. The Editorial Committee reserves the right of distribution of the figures according to the possibilities and design of the journal. The figures will be presented in a separate independent file. Images included must be pertinent, be included on the text and marked with Arabic numbers according to the order of appearance and not according to the page: (fig. 1), (fig. 2), (fig. 3). It is highly recommended to put all images at the end of the article. As a general rule, it will only be allowed a maximum of 4 images. Only as an exception, it will be allowed to put up to ten images. This will be subjected to the criteria of the Editorial Committee. Text should be saved in word format and images in conventional format (preferably JPG), maintaining a resolution not under 300 dpi and quality of original for its reproduction.

Hemero- bibliographic quotations

The quotation of sources will be made resorting to the modality author-date-page, based on the *APA Publication manual*. If there are more than three authors, information will be put between parentheses according to this model: (Author *et al.*, publication date, page quoted). Quotes with less than three lines of extension will integrate the text between quotation marks. Examples:

This leads us to think that "art is a reflection of life, is nature seen through a tem per..." (Ortega y Gasset, 1999, p.66).

Quotations can be made also in the following way:

Ortega y Gasset (1999) supported that "it isn't easy to exaggerate the influence on future art has always its past". Quotes that have more than three lines will be separated from text by means of indentation of five spaces and will not be between quotation marks. Simple paragraph spacing will be used. If a part of the text is omitted, three ellipses between parenthesis will be put: (...). When the quote ends, the data in the modality of author- date and page will be put between parentheses. For indirect quotations, they will be used the same structure applied to direct quotations, omitting the page of reference.

General character references should be avoided, such as dictionaries and encyclopedias. The list of bibliographic references will be sorted alphabetically by the author's last name and will be put at the end of the text. Only references mentioned in the text will be included according to the following models:

Books: Amícola, José (2000). *Camp y posvanguardia. Manifestaciones culturales de un siglo fenecido*. Buenos Aires: Paidós.

Article or Chapter in an Edited Book: Duno-Dottberg, L. & Hylton, F. (2008). Huellas de lo Real: testimonio y cine de delincuencia en Venezuela y Colombia. En Luis Duno-Dottberg (Ed.), *Miradas al margen* (pp.247-285). Caracas: Fundación Cinemateca Nacional.

Journal articles: Rodero, Jesús (1999). Los mecanismos de lo fantástico en "Sobremesa" de Julio Cortázar. *Hispanic Journal*, 20, (2), 327- 340.

Sections of the journal

Regular appearance

ARTICLE: Is a scientific work that collects partial or final results of a research, where interpretative, reflexive, critical argumentation about theoretical or practical problems stands out. The extension should not be under 3,000 words or more than 7,000 words long.

ESSAY: Is an interpretation or analysis of original or personal character, that allows the author explain

without the formal rigor of an article, a theoretical posture about the current situation of themes related with culture and artistic expressions. The extension should not be under 3,000 words or more than 4,700 long.

Eventual appearance

INTERVIEWS: Documents based in a reflexive dialog with national and international experts about a specific matter that contributes to the development of scientific research. The extension should not be under 1,500 words or more than 3,000 long.

PUBLICATION REVIEWS: Up-to-date writing about current bibliography. Principal results of international and national research are put in the form of a collective or individual book. Reviews must have critical character. The following data must be indicated: Title of the book, name of the author, publishing house, city, year of publishing and number of pages. At the end of the review, the author must indicate his or her name, institution where he/she belongs, and country of institution. The extension should not be under 550 words or more than 1,500 long.

MORPHOLOGICAL STUDIES: They are documents that analyse the results of the process of research that accompanies the creation of an artistic product, which involves techniques, materials, aesthetical or formal aspects of the work of art, as well as its contextual relations. The extension should not be under 550 words or more than 1,500 long.

Normas de Arbitraje

Para los efectos de la evaluación de los artículos enviados al Cuerpo de Árbitros de la revista, el Comité Editorial ha considerado tomar en cuenta los siguientes criterios de evaluación:

- Importancia del tema estudiado.
- Originalidad de la discusión.
- Relevancia de la discusión.
- Adecuación del diseño y la metodología.
- Solidez de las interpretaciones y conclusiones.
- Adecuación del resumen.
- Organización del trabajo.

Los árbitros contarán con las calificaciones adecuadas y serán de reconocida trayectoria profesional en sus respectivos campos de investigación. Además, la identidad de los autores no será comunicada a los árbitros, así como tampoco la identidad de los árbitros será comunicada a los colaboradores. Cuando las colaboraciones sean evaluadas como no publicables, el colaborador podrá conocer el veredicto de dicha evaluación, mediante una carta explicativa que será avalada por el editor-jefe de la revista.

El resultado de la evaluación se enmarcará dentro de los siguientes parámetros:

- Publicable sin modificaciones.
- Publicable con ligeras modificaciones.
- Publicable con modificaciones sustanciales.
- No publicable.

Todos los árbitros seleccionados recibirán una solicitud de evaluación del artículo, una copia ciega del artículo, un formato de evaluación, en donde registrarán todos los aspectos del artículo, una copia de las normas de publicación y una copia de las normas de arbitraje de la revista. Dicha información será enviada a través del correo electrónico. Una vez concluida la evaluación, el árbitro deberá consignar –vía correo electrónico– el formato de evaluación lleno y una copia del artículo con sus respectivas observaciones. Asimismo, el árbitro recibirá una constancia de evaluación del artículo.

A continuación se presentan algunas recomendaciones a tener en cuenta al momento de evaluar las colaboraciones:

- Los artículos deben ser evaluados bajo un criterio de objetividad.
- Toda objeción, comentario o crítica debe ser formulada por escrito tratando, en la medida de lo posible, de ser constructivo.
- Debe evitarse el uso de signos poco explicativos sobre el contenido de la crítica o comentario que tengan a bien realizar al momento de la evaluación, tales como rayas, tachaduras, interrogaciones, signos de admiración, entre otros.
- La decisión del árbitro debe ser sustentada con los argumentos respectivos y plasmada en el formato de evaluación, destinado para tal fin.
- Las correcciones serán plasmadas a lo largo del contenido del artículo.
- Los árbitros deberán consignar el artículo evaluado vía correo electrónico, en un lapso no mayor de un mes, a partir de la fecha de recepción del mismo.

situArte recibe artículos y ensayos, como apariciones regulares. Las reseñas, entrevistas y estudios morfológicos son apariciones eventuales que tienen una presencia limitada.



UNIVERSIDAD
DEL ZULIA

situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la
Universidad del Zulia

Año. 17. N° 29 _____

*Esta revista fue editada en formato digital y publicada en mayo
de 2023, por el **Fondo Editorial Serbiluz, Universidad del
Zulia. Maracaibo-Venezuela***

www.luz.edu.ve

www.serbi.luz.edu.ve

www.produccioncientificaluz.org

EDITORA-JEFE

Aminor Méndez Pirela

Comité Editorial

Emperatriz Arreaza

Jesús Cendrós

José Enrique Finol

Leonardo Azparren Giménez

María Margarita Fermín

Mireya Ferrer

Romina de Rugeriis

Víctor Carreño

Víctor Fuenmayor

Universidad del Zulia, Venezuela

Universidad Dr. Rafael Belloso Chacín, Venezuela

Universidad del Zulia, Venezuela

Universidad Central de Venezuela, Venezuela

Universidad del Zulia, Venezuela

Universidad del Zulia, Venezuela

Universidad del Zulia, Venezuela

Universidad del Zulia, Venezuela

Universidad del Zulia, Venezuela

Editores Asociados

José María Paz Gago

Miguel Ángel Campos

Universidad da Coruña, España

Universidad del Zulia, Venezuela

Fundador

Javier Meneses

Web site

<http://www.produccioncientifica.luz.edu.ve/index.php/situarte/index>

situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia

ARTÍCULOS

LA PINTURA DE ÉDOUARD MANET COMO ININTELIGIBILIDAD INTERPELANTE

*ÉDOUARD MANET'S PAINTING AS UNINTELLIGIBILITY THAT
INTERPELLATES*

Carmen Gutiérrez-Jordano

MIRADA CRÍTICA DESDE GÉNERO Y RELIGIÓN A TERNURA DE GUAYASAMÍN

*A CRITICAL LOOK FROM GENDER AND RELIGION IN
TERNURA BY GUAYASAMÍN*

Enrique Vega-Dávila

FIGURAS MALVADAS PRINCIPALES EN LAS SECUELAS DE LOS CLÁSICOS DISNEY

*MAIN EVIL FIGURES IN THE SEQUELS TO THE DISNEY
CLASSICS*

Vicente Monleón

DE CULTOS SATÁNICOS, IMÁGENES PROFANAS A IMAGINARIOS COLONIZADORES

*FROM SATANIC CULTS, PROFANE IMAGES TO IMAGINARY
COLONIZERS*

Ana Isabella Lombo Rodríguez

ENSAYOS

NUEVAS, HÍBRIDAS Y FRACTURADAS: NARRATIVAS CONTEMPORÁNEAS DEL CINE

*NEW, HYBRID AND FRACTURED: CINEMA CONTEMPORARY
NARRATIVES*

Alexis Cadenas

LA REALIDAD AUMENTADA, RESIGNIFICACIÓN DE LA VISIÓN Y LA TECNOLOGÍA DENTRO DEL ARTE

*AUGMENTED REALITY, REDEFINITION OF VISIÓN AND
TECHNOLOGY WITHIN ART*

Eber Omar Betanzos Torres y Ubaldo Márquez Roa

Autor: Luis Gómez.

Título: "Proyecto de ciudad continuada".

Técnica: Collage sobre cartón / Archival fine art print
sobre papel Hahmüller 300 gr.

Dimensiones: 60x48 cm.

Año: 2020.



situArte

Revista Arbitrada de la Facultad Experimental de Arte de la Universidad del Zulia