

## ITINERARIOS XXII

ALEXANDRA LAUDO

Mientras escribía su influyente ensayo *Cultura y sociedad* (1958), Raymond Williams (1921-1988) fue consciente de que para entender el término “cultura” era imprescindible revisar las variaciones de significado que el vocablo había experimentado a lo largo de la historia. Williams entonces preparó lo que tendría que haber sido un apéndice del citado libro, en el que se recogía una breve historia semántica de todas aquellas palabras que a su parecer eran claves para entender el concepto de cultura, y entre las que se contaban, entre muchos otros, términos como arte, creativo, democracia, experiencia, imagen, materialismo o subjetivo, así como otros tal vez de entrada menos evidentes, como campesino, sexo, racial o violencia.<sup>1</sup>

En efecto, las palabras aparecen y son utilizadas en condiciones históricas y sociales concretas, por eso su evolución a lo largo de los años y los siglos nos proporciona una información valiosa sobre los valores y las estructuras de pensamiento de las sociedades que las han puesto en uso. En las últimas décadas se ha producido un cambio sintomático en la forma de denominar las prácticas artísticas que sin duda es reflejo de las transformaciones que han experimentado la concepción y las formas de producción y recepción de la propia práctica, así como de los cambios en sus relaciones con otras disciplinas creativas. La denominación “artes plásticas”, de uso generalizado hasta hace relativamente poco, incide en una concepción del arte vinculada a lo formal y a la transformación manual de la materia. Es una clasificación que en un sentido estricto estaría asociada únicamente a disciplinas vinculadas al modelado, como la escultura y la cerámica, pero que comúnmente ha incluido también

la pintura, el dibujo y el grabado. Desde finales del s.xx se ha ido imponiendo la utilización de la expresión “artes visuales”, supuestamente más integradora, que incluiría tanto las tradicionales artes plásticas como las prácticas multidisciplinares y formas de expresión vinculadas a los nuevos medios y lenguajes artísticos. Las ayudas que, desde hace veintitres ediciones, la Fundación Botín destina a la creación artística mantienen desde su inicio el nombre de Becas de Artes Plásticas, una designación que en nuestra contemporaneidad, tan visual y digital, tan alejada de lo matérico, puede interpretarse no tanto como un deseo de inscribirlas en una concepción tradicional del arte, sino como una forma de reivindicar una práctica artística capaz de modelar e incidir substancialmente en la realidad que nos rodea.

Aunque la designación “artes visuales” está orientada a enfatizar el valor de lo conceptual en la creación, terminológicamente pone el énfasis en la condición visual del arte y, por tanto, en su potencial recepción desde lo perceptivo y lo sensorial. Es un término que alude a un régimen escópico, y cuyo uso ha proliferado en paralelo a la creciente presencia de la visualidad y de la imagen en nuestra forma de relacionarnos y entender el mundo. Si el estructuralismo y el postestructuralismo promovieron una visión de la realidad como texto y un modelo cognitivo basado en el lenguaje, la cultura postmoderna ha conllevado una generalización de lo visual en lo cotidiano, y ha impuesto una noción de la realidad basada en principios visuales. W. J. T. Mitchell formuló a mediados de la década de los 90 su “picture theory”,<sup>2</sup> en la que describía este paso de un modelo textual a uno basado en la imagen, y ya

unas décadas antes Martin Heidegger se había referido a ello cuando habló del advenimiento del mundo como imagen,<sup>3</sup> un rasgo que el filósofo alemán distinguía como característico de la modernidad. El hecho es que la experiencia humana es, en la actualidad, más visual y más visualizada que nunca, y que como observa el teórico Nicolás Mirzoeff,<sup>4</sup> en esta nueva cultura de la imagen hay una tendencia cada vez mayor a transformar en visibles cosas que en esencia no lo son.

En una realidad en la que todo tiende a devenir imagen, ¿cual es el lugar de las prácticas creativas que crean significado desde la visualidad? ¿Cómo posicionarse, desde el arte, en esta cultura de exaltación de lo visible? En un mundo en el que todo se observa, se vigila y se ve, ¿a qué tipo de mirada puede aspirar la práctica artística? Siendo muy diferentes las unas a las otras, las obras que Daniel Barroca, Nuno da Luz, Karlos Gil, Paloma Polo, Sara Ramo, Teresa Solar Abboud y Belén Zahera presentan en la exposición *Itinerarios XXII* pertenecen todas ellas, sin duda, al ámbito de las artes visuales. Cada una de estas obras se inscribe en una línea de investigación singular y aborda unas cuestiones determinadas desde una actitud particular y única, pero todas ellas son prácticas que crean significado desde lo conceptual y lo visual, apelando a la mente y a la mirada del espectador. No obstante, desde sus manifiestas diferencias, todas parecen compartir un interés o una preocupación —en algunos casos central, en otros más sutil— por aquello que no se ve. En el trabajo de Daniel Barroca este interés se manifiesta en una escritura ecrásica, y en el intento de encontrar un espacio que escape al acecho de una repetición visual infinita; en la investigación de Belén Zahera lo hallamos en un acercamiento a la idea de extinción, y en una reivindicación de la posibilidad del olvido; la instalación de Karlos Gil se construye sobre una suerte de fascinación por el valor del vacío y por su relación, desde la ausencia, con la materialidad; en el largometraje de Teresa Solar

Abboud se muestra aquello que no debería verse, al tiempo que cobra importancia aquello que no está o que no se ve; por otro lado, la práctica activista de Paloma Polo busca dar visibilidad a ciertas estructuras sociales y políticas que son reprimidas e invisibilizadas, mientras que la película de Sara Ramo explora el significado poético de la oscuridad. Nuno da Luz, por su parte, ejemplariza esta adhesión a lo invisible al generar una propuesta sonora que sólo puede escucharse a través de un dial radiofónico.

Este interés, claramente, no es nuevo. Hay, en la historia del arte, una larga tradición de prácticas entorno a la invisibilidad, el borrado, el ocultamiento o la ausencia de la imagen —el *Blanco sobre blanco* (1918) de Kazimir Malévich o el *Erased de Kooning Drawing* (1953) de Robert Rauschenberg serían sólo dos ejemplos paradigmáticos). Pero es al menos curioso —o tal vez no—, en estos tiempos de sobreestimulación visual, hallar en cada uno de estos trabajos un interés más o menos manifiesto por lo invisible. Quizás sea una forma de recordar, desde la práctica artística, lo que decía Susan Sontag en relación a la plenitud: que para percibirla es importante retener un agudo sentido del vacío.<sup>5</sup> O tal vez, como observa Amelia Groom,<sup>6</sup> es una manera de advertirnos que en todo aquello que es oficialmente visible hay una invisibilidad concomitante, algo pretendidamente ocultado. Es allí, en lo oscuro, en el vacío, en lo que no se ve, donde debemos mirar.

---

En los últimos años, **Daniel Barroca** ha llevado a término una reevaluación de la condición material y objetual de su práctica artística que lo ha conducido recientemente a definirse como un escritor de ficción en el reino de lo visual; sus últimos trabajos demuestran un interés por las estructuras narrativas y por la posibilidad de formalizarlas mediante textos, imágenes y sonidos. El suyo es ahora un trabajo intertextual, casi ecrásico, que transforma la

experiencia artística y la representación plástica en una escritura expandida.

Como muchos de sus trabajos artísticos, la obra en curso *Stuck in a loop* de Barroca tiene en su origen un proceso de problematización de la imagen y de reflexión crítica sobre el régimen (*hiper*)visual de nuestra cultura. El título proviene de una charla de Adam Curtis en la que el documentalista británico criticaba cómo en nuestro presente vivimos atrapados por loops de imágenes provenientes de nuestro pasado que se repiten una y otra vez sin que seamos capaces de reinventarlas. Vivimos en una era caracterizada por, como comenta Joan Fontcuberta, el inédito fenómeno del total acceso y el exceso de las imágenes,<sup>7</sup> pero esta sobreabundancia icónica no parece conllevar la producción de referencias visuales nuevas y regeneradoras sino que, como Curtis apunta, más bien provoca un empobrecimiento de nuestra iconografía y una ocultación —por saturación— de aquella información potencialmente relevante. ¿Cómo afrontar este exceso iconográfico? ¿Cómo romper desde el arte —el paradigma de lo visual y de la representación— esta circularidad inifinita, esta incesante repetición de imágenes?

*Stuck in a loop* es una obra en proceso que parte de un extenso trabajo de campo llevado a cabo en diferentes lugares del mundo, y que en su formalización como obra expositiva —siempre cambiante— pone de manifiesto la voluntad de Barroca de proponer una representación de la experiencia artística que no redunde en lo iconográfico, sino que se amplíe hacia lo auditivo y lo textual, conformando una suerte de obra literaria expandida. El trabajo se compone de dibujos, textos y grabaciones auditivas realizadas en los dos últimos años como respuesta o traslación de diferentes experiencias personales. Los dibujos están hechos con bolígrafo, lápiz y tinta china, a modo de bocetos o apuntes visuales, y a menudo van acompañados de anotaciones escritas en portugués. En estos casos, los

trazos de la escritura y los elementos dibujados están en una misma jerarquía, sin ser unos la representación o ilustración de los otros, sino configurando una imagen gráfica híbrida donde el lenguaje y la imagen se confunden. La instalación presenta intercalados con los dibujos un conjunto de textos impresos cuya disposición en la página juega con los espacios en blanco y enfatiza el componente gráfico de la escritura, estableciendo una vinculación con la tradición literaria de la poesía visual. Estos escritos recogen pensamientos, observaciones y reflexiones de distinta índole, algunos de tono más introspectivo y poético, otros de carácter más ensayístico, pero están todos escritos de manera pretendidamente desarticulada y fragmentaria, a modo de apunte rápido. Por su parte, las pistas auditivas mezclan elementos sonoros de distintos tipos: grabaciones realizadas en distintas ciudades, *spoken word* recitada por el mismo artista y lecturas de textos varios.

Derrida denunciaba como en la historia de Occidente se ha privilegiado el habla por encima de lo escrito, y proponía un modelo de lenguaje que se alejara de lo “fonocéntrico” y prestase atención a los trazos materiales de la escritura, al componente visible del lenguaje.<sup>8</sup> Aunque en el actual régimen escópico, en el que el conocimiento acontece sobre todo a través de la mirada, parecería conveniente y hasta necesario volver a enfatizar el habla y su capacidad de narrar desde la invisibilidad. *Stuck in a loop* articula un juego de equilibrios e intersecciones entre lo hablado, lo escrito y lo dibujado, entre lo visto, lo imaginado y lo invisible que busca dar respuesta a esa condena de Sísifo iconográfica, a esa perpetua repetición de imágenes de la que hablan Curtis y tantos otros. Pero el proyecto ya desde su mismo título anticipa el fracaso de su propósito, anunciando una condición de estancamiento, un estado contradictorio y paradójico de inmovilidad dentro de un movimiento circular. Para Barroca el propósito es utópico desde el comienzo, ya que romper con esa circularidad de imágenes del

pasado supondría en cierto modo reinventar el lugar de uno mismo en el mundo.

---

*Insideout* es una instalación de **Belén Zahera** conformada por tres trabajos: un vídeo-ensayo homónimo que funciona como pieza central y las series *Surface Breeding* y *The Copyists*, que establecen con el vídeo una relación de continuidad tanto espacial como conceptual.

*Surface breeding* toma como referencia la epigenética, el estudio de aquellos factores del ambiente celular que, sin llegar a modificar la secuenciación del ADN, tienen la capacidad de transformar el código genético y de incidir en el desarrollo de los organismos. La cría (*breeding*) o la domesticación de animales serían ejemplos de este tipo de procesos, en los que lo genético acaba siendo modificado por lo cultural. Estableciendo una analogía entre estas transformaciones del ADN producidas por la experiencia y las modificaciones que las herramientas de retoque digital permiten practicar en las imágenes, Zahera parte de fotografías de animales y clona de manera aleatoria fragmentos de su cuerpo, a partir de los cuales genera imágenes amorfas que después, mediante un programa de modelado en 3D y haciendo uso de la especulación (pues la imagen de la que parte muestra la forma desde un solo punto de vista), convierte en figuras volumétricas que posteriormente imprime por fabricación aditiva. Los objetos resultantes son formas de apariencia orgánica pero que se resisten a ser identificadas, y que la artista utiliza como personajes ficticios en la pieza de vídeo *Insideout*.

La serie *The Copyists* está formada por largas planchas de nogal que han sido fresadas por control numérico, y en las cuales las vetas de la madera dibujan formas que, sin ser inequívocamente identificables, el observador tiende a reconocer como caras de

monstruos o de animales. A través de este ejercicio, Zahera explora el fenómeno psicológico de la pareidolia, por el cual el ser humano es proclive a interpretar estímulos visuales o sonoros aleatorios según formas o patrones ya conocidos. Algunos de estos paneles están colgados en la pared, mientras que otros funcionan como superficies sobre las cuales aparecen dispuestas algunas de las piezas de *Surface breeding*, dando lugar a un dispositivo expositivo en el que ambas series confluyen y se confunden.

*Insideout*, el vídeo sobre el que pivota el proyecto y que le da nombre, es un ensayo audiovisual cuya articulación estética y conceptual está inspirada en los planteamientos expositivos y las estructuras narrativas y epistemológicas de los museos de historia natural. En él, Zahera nos muestra taxidermias, dioramas, animales en el entorno artificial de un zoo y, entre otras, escenas en las que aparecen algunas de las piezas de la serie *Surface breeding*, hilvanando con todas estas imágenes una narración visual múltiple, a partir de secuencias que han sido filmadas en el Museo de Historia Natural de Copenhage, el Zoo de Amberes, un estudio de Madrid y el interior de una casa cuyo propietario había fallecido (y de la cual se extrajeron los paneles que darían lugar a la serie *The copyists*). Este montaje fílmico va acompañado de un bello relato locutado que nos traslada, primero, a un tiempo ficcional en el que los copistas de oficio consagraban su formación al estudio de las apariencias y renunciaban a aprender a leer con el fin de no comprometer su maestría en el arte de la copia. La segunda parte del relato nos habla de la expedición, también ficcional, de unos hombres en busca del último hablante de una lengua desconocida, de su avance a través de los distintos planos del mundo, y de su infructuoso empeño en intentar comprender los objetos irreconocibles que encontraron en su viaje.

Este trabajo audiovisual, a medio camino entre la narración poética y el ensayo,

establece una analogía simbólica entre las lenguas muertas y los especímenes extintos, y convoca una serie de conceptos supuestamente antónimos (forma/contenido, significante/significado, superficie/profundidad...) para articular una reflexión sobre la insaciabilidad del conocimiento humano; sobre cómo este se despliega hacia el pasado, en un imparable deseo de entender e interpretar, desde el rastro, lo sucedido con anterioridad, y hacia el futuro, mediante la voluntad de preservar todo lo que ha existido hasta el momento.

A través de este ejercicio, Zahera cuestiona la necesidad de anteponer el conocimiento en nuestra relación con el mundo, planteando la posibilidad poética de renunciar al entendimiento y a la memoria. La artista reivindica en cambio el saber inherente en las formas, en las superficies, en lo que muta, e incluso en lo que se olvida.

En el mismo título de la obra, en cada uno de los trabajos que la integran y en la forma en como estos se relacionan conceptualmente y formalmente en el espacio expositivo, emerge la noción de reversibilidad, sugiriendo un estado y un modo de existencia en el que ya no es pertinente la distinción entre el dentro y el fuera, entre la profundidad y la superficie, entre el contenido y la forma. El dentro sale hacia fuera y ambos se hacen indistinguibles, se confunden hasta ser uno. *“Supieron entonces que todas las búsquedas terminan allí donde el interior se encuentra consigo mismo; allí donde la línea más nítida oculta la curvatura de un ciclorama que, inesperadamente, cambia el sentido del viaje y nos devuelve de nuevo a la superficie”*.<sup>9</sup>

---

El proyecto de **Karlos Gil**, *Like Potted Plants in An Office Lobby*, parte de una investigación sobre las contribuciones en el ámbito científico y tecnológico de tres de los inventores más relevantes del siglo XIX: el ingeniero y escultor Benjamin Cheverton, el

botánico, antropólogo y diseñador industrial Wojciech Jastrzebowski y el fotógrafo y creador de artefactos ópticos Jules Duboscq.

En *Itinerarios XXII*, el proyecto se formaliza en el espacio expositivo a partir de tres trabajos artísticos, a través de los cuales Gil establece conexiones anacrónicas entre procesos tecnológicos de diferentes momentos históricos, explora la incidencia de los principios ergonómicos en el desarrollo de la tecnología y la producción de artefactos, y visibiliza las fricciones entre el valor que los procesos de copia y reproducción tienen en el ámbito de la producción industrial, en el que pueden aparecer asociados a nociones de desarrollo, evolución y productividad, y la connotación que estos mismos adquieren en el terreno de la práctica artística, al entrar en relación con conceptos como los de réplica, plagio o apropiación. Pero por encima de estas consideraciones, *Like Potted Plants...* se articula como un elogio del vacío, como un reconocimiento de su valor y su significado, estableciendo con ello una analogía poética con el principio funcional del que fue el más famoso invento de Benjamin Cheverton, la “Reducing scale sculpture machine”. Este artilugio permitía hacer réplicas de objetos a escala reducida mediante el uso de un pantógrafo en cuyo brazo superior había adherido un cincel, el cual reproducía la figura que el brazo inferior identificaba, en un procedimiento basado en el reconocimiento del contorno de la escultura y, por tanto, de la superficie que delimita la materia y la distingue del vacío, del límite entre el objeto y su ausencia.

Wojciech Jastrzebowski basaba sus diseños en algunos rasgos fisiológicos y funcionales que observaba en especies animales y vegetales, convirtiéndose con ello en un pionero del diseño ergonómico, los fundamentos del cual él mismo asentó. El estudio pormenorizado de una especie determinada de concha marina le sirvió de inspiración en el diseño de un depósito de gasolina para los

primeros ciclomotores, a cuya incipiente industria Jules Duboscq había contribuido mediante el desarrollo de distintas aplicaciones. *Sea Shell*, uno de los tres trabajos que conforman *Like Potted Plants...* es una serie integrada por diferentes modelos de depósitos de gasolina de motos de los años 50, 60 y 70, cuya forma y acabado nos remiten a la concha marina analizada por Jastrzebowski. Cada depósito se presenta en el espacio expositivo aparejado a una réplica, la cual ha sido realizada mediante un molde fabricado a partir del objeto original, en un proceso que apela, por un lado, al invento de Benjamin Cheverton, y por otro, como en una invocación muda, al cuerpo ausente del motorista, el cual en la conducción reposaba su vientre sobre el depósito de gasolina, quedando este encajado entre sus brazos y rodillas. El contorno de dicho depósito, pues, es la superficie de contacto entre el hombre y la máquina, el trazado limítrofe entre el cuerpo y el objeto. El molde del positivo del tanque de gasolina es, a su vez, el del negativo del cuerpo; la copia expuesta emerge como un reverso volumétrico cuya superficie es un límite del vacío, un recuerdo y una apelación al cuerpo ausente.

Este acoplamiento entre lo orgánico y lo artificial, entre lo natural y lo industrial remite al concepto de ergonomía, acuñado por el mismo Jastrzebowski, quien junto a Cheverton y Duboscq defendía un desarrollo tecnológico e industrial inspirado en los principios y fundamentos del mundo natural, sostenible y respetuoso con el ecosistema. En un guiño irónico y crítico, la contraposición entre lo natural y lo artificial está también presente en el mismo título de la serie, que sin duda alude a la especie de concha estudiada por Jastrzebowski, pero tal vez también a la empresa multinacional Shell, una de las mayores industrias petrolíferas y de refinado de gasolina del mundo, cuyo famoso logotipo es una concha marina, y cuya actividad se aleja drásticamente de los principios de sostenibilidad que los mencionados inventores promulgaban en el s. XIX.

Anteriormente, el estudio de Jastrzebowski de los motivos de esta especie animal inspiró también a Benjamin Cheverton en el desarrollo de patrones y estampados para la industria textil británica. La reproducción de algunos de estos patrones puede verse en otra de las tres obras que conforman la instalación de Gil, una serie de cortinas que, sujetas a estructuras metálicas verticales, funcionan en el espacio expositivo como paneles traslúcidos, pues en ellas los vacíos y agujeros tienen tanta relevancia como el material hilado. Uno de los mecanismos que regía la confección de estos patrones en el s. XIX era el de la encadenación, es decir, el de la creación, en el hilado, de elementos de entrada y anclaje que permitieran unir en una secuencia motivos sencillos reproducidos múltiples veces. En el trabajo de Gil, estos patrones no se han tejido según técnicas tradicionales de encadenación, sino que se han reproducido mediante impresión 3D a partir de un algoritmo que interpreta el patrón entero como un sólo elemento, y no como un conjunto de motivos individuales que se repiten y encadenan.

La tercera pieza de la instalación de Gil es también una serie de la que paradójicamente se presenta un sólo elemento. Se trata de una reproducción de una copia moderna de la primera réplica que Benjamin Cheverton realizó con su “Reducing scale sculpture machine”, una representación de una esfinge alada fechada en el año 550 AC, la primera escultura de la historia reproducida mediante un proceso tecnológico que actualmente se considera un precedente embrionario de la impresión 3D. Gil, como ya hizo con las cortinas de los paneles, reproduce esta esfinge con impresión 3D, uniendo en el tiempo —y, por tanto, en la ausencia— este proceso tecnológico y el invento de Cheverton, trazando una genealogía invisible entre estos dos hitos tecnológicos. También en el tiempo, en la invisibilidad del vacío, se articula esta serie de Gil, pues el artista presentará en cada nueva formalización del proyecto una reproducción diferente de la esfinge, una copia que siendo réplica

es única cada vez, pues en cada figura reproducida Gil practica un corte en diagonal distinto que la diferencia del original y de sus reproducciones.

---

En su breve ensayo *Los ayudantes*,<sup>10</sup> Agamben describe aquellas criaturas presentes en las novelas de Kafka y en otras obras literarias que, aunque se definen como seres que vienen a ayudar, no parecen capaces de proporcionar ayuda alguna. Dice de ellos que “(...) tienen la cualidad de la ‘visión penetrante’, con la que reconocen a los ‘hombres del invisible’”, y comenta también que son las figuras “de lo que se pierde. O, mejor dicho, de la relación con lo perdido”. Son seres paralelos y aproximativos que pertenecen a un mundo complementario.

La pieza de vídeo *Os ayudantes* de **Sara Ramo** empieza con un plano nocturno tenuemente matizado por el resplandor de unas pequeñas hogueras; un plano en el que los intensos claroscuros generados por la noche y el fuego nos permiten intuir lo que podrían ser los árboles y el follaje de un pequeño bosque. Poco a poco van apareciendo en escena extraños personajes cuyo aspecto se sitúa entre lo humano, lo animal y lo mitológico, seres que podrían pertenecer a esa dimensión complementaria de la que Agamben habla. Ataviados con grandes máscaras y estrafalarias vestimentas, llevan consigo instrumentos musicales que al principio hacen sonar de manera discordante, para acabar entonando después una melodía harmónica conjunta cada vez más intensa. Esta escena pintoresca, que se desarrolla como un ritual festivo o como una suerte de misteriosa procesión, se disuelve y da paso, de nuevo, a la oscuridad y al silencio, tan sólo quebrantado por el sonido de algunos insectos. Tras unos momentos de quietud nocturna, se empiezan a oír ruidos y sonidos de animales cada vez más fuertes, mientras lentamente va amaneciendo y aquel paisaje que antes sólo veíamos de manera fragmentaria queda

progresivamente bañado por la luz del sol, revelando una vegetación tropical frondosa y exuberante. Al fondo distinguimos confusamente a una de las figuras del grupo, que se mueve casi imperceptiblemente entre el follaje, mientras de nuevo se oye el sonido de algunos de los instrumentos musicales. El vídeo, que ha sido rodado en un único plano fijo, llega a su final y empieza de nuevo, dando lugar a una alternancia circular e infinita de episodios de oscuridad y luz.

En *Os ayudantes* se producen dos episodios distintos de introducción o aparición de la luz. El primero de ellos tiene una esencia cultural, va ligado a lo tecnológico y al artefacto, pues la luz aparece a través de los fuegos que encienden esas extrañas criaturas. Es una artificiosidad que en cierto modo imita y celebra la naturaleza; los trajes y accesorios de los personajes evocan las texturas, colores y formas de la vegetación y la fauna, así como su música emula de algún modo sus ruidos y sonidos. La segunda aparición es de orden natural, viene dada por el amanecer, que ilumina el paisaje y suscita el despertar de los animales, de sus cantos y sus ruidos. Pero en ella se introduce también lo artificioso, pues en la polifonía de sonidos final reaparece la música de los instrumentos. Lo natural y el artificio dialogan a través de estos “ayudantes” semihumanos, y se confunden en el espacio de lo maravilloso.

La luz, la oscuridad y los estadios intermedios son aspectos muy presentes en la práctica artística de Sara Ramo, como ponen de manifiesto algunos trabajos recientes que preceden a *Os ayudantes*, y en los que explora toda la carga simbólica presente en la oposición entre luz y sombra, entre visión y ceguera, tan presente en los mitos y las narraciones fundacionales. En *Desvelo y traza* (2014), el espectador es conducido a un espacio oscuro en el que debe permanecer durante quince minutos. Gradualmente, a medida que sus ojos se van acostumbrando a la oscuridad, se percata de la presencia de varios objetos, en un proceso de

reconocimiento basado tanto en la capacidad de percepción como en la imaginación y lo intuitivo. Con este trabajo, Ramo propone al observador una experiencia sensorial relacionada con los estados de sueño y vigilia y con las transiciones entre lo onírico y lo racional, al tiempo que investiga las relaciones entre la luz, la visión y los procesos cognitivos. *Desvelo y traza* parte de una obra anterior, *Penumbra* (2012), realizada en Río de Janeiro en la casa-museo de Eva Klabin, una coleccionista brasileña que decidió vivir de noche y aisló su casa de cualquier posible entrada de luz. Ramo hizo una intervención en el dormitorio de Klabin sumiéndolo en la penumbra y cambiando de lugar algunos objetos, para provocar una alteración de lo doméstico y dar cabida a la ensoñación y a lo imaginado.

En estos trabajos, igual que en *Os ayudantes*, la artista propone al espectador un ejercicio de relación con la oscuridad y el vacío, poniendo de manifiesto nuestra necesidad de resistirnos a estos en busca de una realidad reconocible, de un referente que nos ponga en relación con un espacio y un tiempo. En esta confrontación con la oscuridad, la imagen se construye con el tiempo. Si en *Desvelo y trazo* y en *Penumbra* este tiempo es fisiológico —el que tarda la retina en adecuarse a la escasa luminosidad—, en *Os ayudantes* es un tiempo no mediado por el observador, sino controlado por la propia artista, que escatima y retrasa la aparición de la luz en pantalla, negando así la propia experiencia cinematográfica, cuya esencia — como la de toda imagen— es lumínica. Esta contraposición entre lo oscuro y lo luminoso sirve a Ramo para dar cabida a la experiencia de lo mágico y de lo maravilloso, algo que la artista pone habilidosamente en relación con lo festivo y lo lúdico a través del peso que confiere a lo musical.

La presencia de la música, del juego y de la celebración, así como la oposición entre algo que se nos muestra y algo que se nos oculta, son elementos que articulan también otra obra de vídeoarte de

Ramo, *La Banda de los siete*, con la que de hecho *Os ayudantes* y otra pieza de vídeo aún en proceso configuran una trilogía. Esta obra está también rodada en un único plano fijo en el que se nos ofrece la visión frontal de un muro inacabado, alrededor del cual circula un grupo de siete personajes que tocan instrumentos de música, y que van también ataviados con disfraces, máscaras y sombreros. Dado que el plano es fijo y frontal, los personajes son visibles al espectador en su deambular por delante del muro, y quedan ocultos a la vista cuando pasan por detrás de este. Cada vez que los músicos desaparecen por el lateral derecho del muro la escena se llena de silencio y quietud, hasta que al cabo de poco les vemos reaparecer por el lado opuesto, en un orden distinto y con sus vestimentas cambiadas, mientras dan inicio a un nuevo tema musical. Este muro de *La Banda de los siete* opera como lo hace la oscuridad en *Os ayudantes*, como una suerte de telón —arquitectónico uno, lumínico el otro— que se interpone entre nosotros y el suceso a observar, incitando nuestro deseo de ver, de descubrir. Un telón que, como el de los teatros o los antiguos cines, es un elemento de mediación y separación entre la mundanidad del espectador y el reino de la ficción y la maravilla.

---

La obra *Al Haggara* de **Teresa Solar Abboud** es un largometraje basado en hechos autobiográficos que combina una parte documental con otra de ficción protagonizada por un alter-ego de la artista y otros personajes cercanos a ella. El bloque documental, filmado en El Cairo, presenta diferentes imágenes de la montaña del Mokattam, una colina que según la leyenda llegó a levitar por obra de San Simón, y que en los últimos años ha sido objeto de una explotación abusiva, así como también secuencias grabadas en el barrio de los zabaleen, en el que los basureros coptos reciclan la enorme cantidad de basura que se genera diariamente en la ciudad. Hay también imágenes grabadas en el cementerio de los coptos y los griegos



ortodoxos, en el que podría estar enterrado el abuelo de la artista, así como otras de la casa de su familia materna. Aunque se trata de filmaciones cuyo planteamiento es documental, a través del tratamiento del sonido Solar Abboud las pone en relación con un cuento y con anécdotas e historias personales, quebrantando de este modo la supuesta neutralidad y objetividad de tales imágenes para acercarlas al terreno de lo ficcional y lo subjetivo.

En el bloque ficcional convergen, desde la fragmentación, dos líneas argumentales principales. Una recrea diferentes escenas familiares que la artista ha vivido en sus dos últimos viajes a El Cairo, donde residen algunos de sus parientes. En ellas Solar Abboud nos acerca a la realidad doméstica y emocional de este contexto familiar suyo, al tiempo que se vale de este planteamiento para hacer alusiones tangenciales a la actualidad política y social del país, así como a su pasado mítico, principalmente a través de la referencia a la ya citada montaña del Mokattam. La otra línea argumental destacada está directamente relacionada con la propia realización de la película, y se despliega a través de escenas en las que el alter-ego de la artista discute con otros personajes y desde diferentes puntos de vista la naturaleza del proyecto y su mismo desarrollo, así como de otras en las que se nos muestran los decorados que se han utilizado en la filmación. En estrecha vinculación con esta línea narrativa hay también un conjunto de secuencias de corte crítico e irónico que hacen referencia directa al propio sistema del arte, y en las que aparecen agentes representativos de este, como un comisario o el director de un prestigioso programa de residencias artísticas. En todas ellas aparece también el alter-ego de Solar Abboud, que a través de sus réplicas y actitudes parece revelar cierta incomodidad en este circuito, y un inconformismo respecto a su funcionamiento. Hay algunos momentos de la película en los que los personajes hablan sobre esta de manera especulativa, como algo que se desarrollará

próximamente pero que no existe en el presente ficcional recreado, así como hay también otras escenas en las que discuten qué secuencias grabar, o bien debaten sobre la conveniencia o no de incluir en esa película todavía inexistente la escena que está sucediendo en ese mismo momento. Este entramado de metareferencias, que a menudo adquiere tintes humorísticos, activa una reflexión sobre la naturaleza de la obra de arte, y sobre las transformaciones y mutaciones que sufre aquello que entendemos por realidad en su proceso de devenir obra artística.

El componente metareferencial recorre toda la película, y no se manifiesta únicamente en el guión de las escenas mencionadas, sino en el propio dispositivo y planteamiento de rodaje. Todas las escenas están grabadas en escenografías de carácter minimalista que, lejos de pretender representar una localización con realismo, buscan justamente evidenciar su artificialidad y transmitir una sensación de provisionalidad. Los planos, además, siempre muestran lo que en cine acostumbra a quedar fuera de campo: los focos, las personas que trabajan en el set, el reverso de los decorados, las paredes y techos que no forman parte de la escenografía, etc., exponiendo así los diferentes mecanismos de construcción ficcional, y recordando al espectador que aquello que ve no es sino una representación, un simulacro. Solar Abboud, que en trabajos anteriores ya había reflexionado sobre el rol del decorado en la industria cinematográfica y turística, tiene interés no sólo en desvelar el carácter artificial de estas representaciones, sino en interrogarse también sobre el vínculo con sus referentes reales. La artista explora la compleja relación entre realidad y ficción intrínseca a estas figuras de desdoblamiento y sustitución, ya sean decorados o actrices y actores que, como en la película, hacen de alter-egos de la propia artista y de algunas de sus personas cercanas.

La película despliega también un sutil discurso sobre el valor —positivo o negativo— de aquello que no

está, que no existe o no se ve, a veces dándole visibilidad desde lo poético, otras evidenciando su sustracción. En el apartado documental, por ejemplo, hay muchas imágenes que nos muestran la iglesia del Mokattam, la cual está excavada en el interior de la montaña, y que no es tanto una construcción como un vacío perpetrado en la roca. En relación a estas imágenes se introduce el cuento de los “hombres hueco”, quienes “viven al otro lado de las piedras y lo que para nosotros es vacío para ellos es lleno”. En este bloque documental se hace también referencia al desconocimiento del lugar en el que fue enterrado el abuelo de la artista, y al hecho de que su tumba no ha sido nunca encontrada.

Este discurso se extiende también a la parte de ficción del largometraje, en el que aparece la figura de un basurero que alegóricamente representa a San Simón, el santo copto que según la leyenda hizo levitar la montaña del Mokattam, y que desapareció tras obrar este milagro. Es un personaje tuerto y manco, pero que en una escena determinada aparece con ambos ojos y ambas manos para, inmediatamente, proceder a extirparse el ojo y la mano derechos. Antes, una voz en off ha ido narrando su historia y tras la escena descrita nos cuenta su final: “Y la montaña se elevó. Y miraron a la derecha y a la izquierda y Simón el curtidor ya no estaba”. En otra escena, la protagonista habla con una prima suya sobre la urbanización a la que se han trasladado a vivir sus tíos, y le pregunta extrañada qué es lo que hay allí que les pueda ser de interés. La prima le responde que es justamente lo que no hay lo que hace que ese lugar sea útil a sus familiares.

A través de estas situaciones se va reforzando el valor substantivo que adquiere aquello que falta o que se extrae, y el sentido poético de la desaparición, algo que en cierto modo tiene un paralelismo con el planteamiento de los planos de la película, en los que se incluye aquello que normalmente queda sustraído de la visión del espectador porque no pertenece a la

ficción de la escena, sino al mecanismo que la sostiene y posibilita. Deleuze, al hablar del encuadre como sistema relativamente cerrado, distingue dos sentidos del fuera de campo. El primero es relativo, viene dado por aquello que, encuadrado un conjunto, designa lo que existe en otra parte, fuera o en derredor, aquello que forma con el conjunto encuadrado otro más grande que puede ser visto; el segundo aspecto es absoluto y se fundamenta en la relación de ese sistema cerrado con el todo del universo, dando fe “de una presencia más inquietante, (...), más radical, fuera del espacio y del tiempo homogéneos”.<sup>11</sup> En la película de Solar Abboud, el planteamiento de las escenas de ficción activa este primer sentido relativo del fuera de campo, pero sólo como mecanismo formal que refuerza ese otro sentido más absoluto y trascendente.

Al final de la película, la misma protagonista abraza esta idea poética de la sustracción cuando tras un proceso de introspección y deriva psicológica acaba abandonando el set de rodaje, para resguardarse en un refugio que ella misma ha construido al lado de la montaña. Y allí se queda sola, en simbiosis con esta, rodeada de restos y deshechos de los decorados.

---

*“Y mi padre le preguntó a Margie: —¿Dónde está la serpiente?. —Allí está. Pero mi padre no podía verla”.*<sup>12</sup>

Desde el 2013, **Paloma Polo** forma parte de *Unrest*, un proyecto de investigación colaborativo iniciado en Filipinas que articula una crítica consistente al sistema capitalista mundial, y que busca promover alternativas culturales, sociales y económicas derivadas de las luchas sociales que desde hace años han tenido lugar en este país. En el marco de esta investigación, y siempre desde una experiencia directa del contexto, Polo ha desarrollado en los últimos años diferentes trabajos artísticos que reflexionan sobre estas cuestiones, como la película

*Unrest* (2014), la serie de imágenes *A fleeting moment of dissidence becomes fossilised and lifeless after the moment has passed* (2014), o la publicación *Paloma Polo and Radha D'Souza. A conversation* (2015).

En la actualidad, la artista está inmersa en el proceso de realización de una película de ficción documental centrada en las estructuras comunitarias y las políticas económicas y sociales alternativas auspiciadas en las comunidades rurales por la lucha popular. Polo está desarrollando un guión ficcional que documentará de manera verosímil las reivindicaciones y la lucha de las comunidades indígenas y campesinas en Filipinas, las cuales gozan de muy poca visibilidad debido a la acción represiva e invisibilizadora del gobierno estatal.

Para la exposición *Itinerarios XXII*, la artista presenta un trabajo relacionado —aunque no explícitamente— con este otro proyecto fílmico en curso. Se trata de un vídeo que recoge el testimonio oral de Vic Abajon, un líder indígena filipino, contando la historia que vivió su familia cuando él tenía tan sólo doce años. Abajon explica que un ermitaño fue a ver a su padre y le pidió que le entregara su hija a cambio de oro. El padre se negó y el ermitaño se fue, y a partir de entonces Margie —la hermana de Vic que el ermitaño quería llevarse—, empezó a ver en ocasiones una amenazante serpiente gigante. Sus padres y hermanos no podían verla, sólo ella. Un día su padre dejó solos en casa a Margie y a otros dos hijos suyos para ir a recoger a su madre en barca. Al volver, una serpiente enorme los había matado. El padre dio muerte a la serpiente, y entonces oyó la voz del ermitaño, retumbando fuerte desde la montaña. *“Tienes que aceptar esto, es demasiado tarde”*.

Esta historia, que podría parecer una parábola o una fábula, tiene en su base un hecho real y documentado. En Casiragua, una zona remota de la provincia de Aurora en la isla filipina de Luzón —a la

que pertenece Abajon y en la que la artista Paloma Polo ha vivido una larga temporada—, había en los años setenta pitones gigantes que atacaron y mataron a muchas personas. La artista, que conoce de cerca cómo los derechos de la población indígena han sido vulnerados para favorecer los intereses económicos de grandes corporaciones, ve en la figura del ermitaño que reclama a la hija a cambio de una prosperidad incierta, una metáfora del capitalismo moribundo. Polo encuentra en las resonancias bíblicas y mitológicas de la historia de Abajon una forma poética de hablar de la resistencia de estas comunidades ante la explotación y la expropiación de sus tierras y sus bienes. El ermitaño aparece en el relato como alguien que exige desde su debilidad, mientras que el padre es una figura fuerte que no cede ante una demanda abusiva. Aún así, su rechazo parece ser en realidad inconsecuente, pues el efecto de la petición del ermitaño acaba incidiendo dramáticamente en su vida de todas maneras. De forma similar, la lógica del capitalismo neoliberal y del progreso económico están tan normalizadas e integradas en el discurso general, que les pasa lo que a la serpiente del relato: aunque es enorme y monstruosa nadie la distingue entre el paisaje. Y aquellos que, como Margie, la ven y la señalan, acaban siendo sus primeras víctimas.

No obstante, a pesar del trágico desenlace, Polo ve en esta historia un ejemplo de empoderamiento y de toma de consciencia política. El relato de Vic Abajon funciona como voz en off de una animación que la artista ha realizado en colaboración con Leonilo Doloricon, y que no es una mera ilustración de los acontecimientos narrados sino una interpretación alegórica de estos en clave de crítica política y social. Doloricon es un artista filipino muy militante y comprometido con el movimiento revolucionario y con la situación de las clases trabajadoras en su país, y concibe su obra artística como una herramienta de denuncia y de cambio social. Este planteamiento es también central en la práctica de Paloma Polo, que

en los últimos años ha llevado a cabo una importante reflexión sobre cuáles deberían ser los imperativos sociales del arte y sobre el rol que deberían tener los artistas en el presente.

---

El proyecto de **Nuno da Luz**, *Radio Shanghai*, genera en el espacio expositivo una emisión radiofónica de baja frecuencia apropiándose de una pequeña fracción del espectro electromagnético. A través de este canal de radio generado por el artista se emiten grabaciones sonoras de índole diversa, realizadas en diferentes partes del mundo. Algunas registran fenómenos atmosféricos (lluvia, viento, tormentas eléctricas, radiaciones solares, cambios de marea), otras son de ruidos de insectos y cantos de pájaros, y hay también grabaciones de sonidos de instrumentos de percusión y de guitarra eléctrica generados por el efecto del viento al incidir sobre su superficie. Entre las grabaciones se incluye también la lectura, en formato de manifiesto, de los fanzines *Coyote*, de los que da Luz es coautor junto a los artistas Ana Vaz, Clémence Seurat, Simon Ripoll-Hurier y Tristan Bera, y que fueron generados en el marco de SPEAP, un grupo de investigación experimental en arte y política concebido y dirigido por el filósofo Bruno Latour.

Estos materiales sonoros no se retransmiten en abierto en el espacio de la exposición, sino a través de unos aparatos de radio portátiles que el visitante debe solicitar en la recepción, o mediante aplicaciones de radio para teléfonos móviles. Se trata, pues, de una propuesta sonora que está en el espacio expositivo tan sólo en potencia, en la intangibilidad de las ondas hertzianas, y que el visitante puede o no activar. En un entorno expositivo, en el que la vista suele ser el sentido privilegiado, da Luz se dirige al receptor de la obra en su calidad de oyente más que de espectador, solicitando su audición más que su mirada. La concreción de la pieza, su realización final, depende en última instancia de la existencia de un visitante dispuesto a escuchar.

No obstante, este espectador-oyente no puede acceder por sí sólo a esta creación sonora, sino que precisa de un receptor —el radiotransmisor— que lo codifique y lo transforme en algo reconocible. La máquina, el artilugio tecnológico es necesario en la mediación entre la obra artística y el oyente, imponiéndose en esta relación como un elemento que facilita la comunicación entre el artista y el visitante, pero que a la vez se interpone entre lo humano, lo que puede ser leído como un comentario a la naturaleza de nuestra relación contemporánea con el mundo y con los demás, cada vez más mediada por el uso de dispositivos electrónicos. El teléfono móvil, con su infinita variedad de aplicaciones posibles, es la interfaz que canaliza nuestra comunicación y nuestra experiencia del entorno, convirtiéndose en una extensión de nuestra estructura cognitiva. El visitante que opta por sintonizar Radio Shanghai a través de su *smartphone* pone de manifiesto la facilidad con la que nos hemos acostumbrado a vehicular muchas de nuestras experiencias a través de este dispositivo tecnológico. Es posible que, en su paso por la exposición, ese visitante utilice este mismo teléfono para tomar una fotografía, consultar la hora, leer su correo electrónico o localizar su ubicación por satélite. Quien se incline por usar el transistor radiofónico no podrá realizar todas estas otras actividades, tan sólo sintonizar el dial de la radio y escuchar la emisión. Al ofrecer estos dos modos de acceso a la propuesta sonora, da Luz da cuenta de cómo, en el paradigma de lo digital, las distintas funciones analógicas antes realizadas por multiplicidad de aparatos quedan ahora un único dispositivo, el cual se erige como rector —algo tirano— de nuestra cotidianidad. Al mismo tiempo, da Luz genera un anacronismo poético al proponer dos dispositivos tecnológicos distintos (la aplicación de un móvil y un aparato radiofónico) como dos formas diferenciadas de acceso a un mismo contenido artístico.

Aunque la eclosión de la tecnología digital es un fenómeno relativamente reciente, la presencia capital

del artilugio tecnológico como instrumento mediador de nuestra relación con el mundo no lo es (tal y como defiende Otto Mayr,<sup>13</sup> la tecnología es una parte integral de la cultura humana). Sin embargo, sí que hay un período histórico, el de la industrialización, en el que la máquina adquiere en la vida de los hombres una importancia inaudita hasta el momento. Es durante este período cuando el reloj se empieza a introducir de manera masiva en la vida de las fábricas y en la de los individuos, generando una experiencia del tiempo racional y numérica, cada vez más distanciada de la naturaleza. Si durante siglos el hombre había sido consciente del paso del tiempo por la evidencia de los cambios en el entorno natural (la progresión del sol, las mareas, el paso de las estaciones, las fases lunares, etcétera), durante la industrialización la experiencia de la temporalidad se desvincula en gran medida de su relación con estos fenómenos. En su obra, da Luz recupera formas arcaicas —pero todavía válidas— de medición del tiempo, introduciendo en su emisión radiofónica un sistema de referencias horarias que no se ciñe a la convencionalidad de un enunciado de las horas en punto, sino que alude a fenómenos como el cambio de la marea alta a la baja, la salida y la puesta del sol, la de la luna, etcétera. Da Luz evoca así una vivencia de la temporalidad que prescinde de la mediación del reloj y que emerge de la experiencia y la observación de los cambios en la naturaleza.

En el espacio expositivo se presentan una serie de aplicaciones gráficas relacionadas directa o indirectamente con la estructura radiofónica y sus contenidos: un vinilo indicando el dial de la radio, ejemplares de los distintos números del fanzine *Coyote*, y un gran número de carteles cuya información hace referencia a estas otras formas de medición del tiempo.

Da Luz defiende que *Radio Shanghai* es un ejercicio de reapropiación del derecho a definir qué tipo de comunicación queremos. Su demanda lleva implícita una reivindicación que podríamos hacer extensible a

todas las obras reunidas en la exposición, y que se manifiesta en una puesta en valor de lo silencioso e invisible, de aquello que se esconde y no se ve de antemano. Es una apelación a la necesidad de un encuentro con la obra artística que sea atento, consciente, buscado.

- 
- <sup>1</sup> Dicho apéndice fue desestimado por su editor, pero veinte años más tarde se publicó, revisado, como un libro independiente bajo el título *Keywords, A Vocabulary of Culture and Society*. Londres: Fontana, 1975.
  - <sup>2</sup> MITCHELL, W. J. T., *Picture Theory*. Chicago: Chicago University Press, 1994.
  - <sup>3</sup> HEIDEGGER, Martin. *La época de la imagen del mundo*. Santiago de Chile: Ediciones de los Anales de la Universidad de Chile, 1958. Consultado en <http://www.revistas.uchile.cl/index.php/ANUC/article/view/File/10863/11118>
  - <sup>4</sup> MIRZOEFF, Nicholas. *An introduction to Visual Culture*. Londres y Nueva York: Routledge, 1999, ed. de 2004.
  - <sup>5</sup> SONTAG, Susan. La estética del silencio. En *Estilos radicales*. Barcelona: Random House Mondadori, 2007.
  - <sup>6</sup> GROOM, Amelia. There's nothing to See Here: Erasing the Monochrome. *e-flux journal #37*, Nueva York, septiembre 2012. Consultado en <http://www.e-flux.com/journal/there%E2%80%99s-nothing-to-see-here-erasing-the-monochrome/>
  - <sup>7</sup> FONTCUBERTA, Joan. La furia de las imágenes. Conferencia impartida el 19.03.2012 en *Mas allá del documento*, Coloquio Internacional de la Bienal de Fotografía de Lima.
  - <sup>8</sup> DERRIDA, Jacques. *De la gramatología* (7ª edición), Siglo XXI, México, 2003.
  - <sup>9</sup> Fragmento extraído de la voz en off de *Insideout*, Belén Zahera, 2015. Vídeo HD, 13'.
  - <sup>10</sup> AGAMBEN, Giorgio, Los ayudantes. En: *Profanaciones*, Ariadna Hidalgo editora, Buenos Aires, 2005. pp. 35-44.
  - <sup>11</sup> DELEUZE, Gilles. *La imagen-movimiento. Estudios sobre cine I*. Paidós Ibérica, Barcelona, 1982. pp 27-36.
  - <sup>12</sup> Fragmento extraído del audio de *What is Thought in the Thought of People*, Paloma Polo, 2015, vídeo HD, 17'.
  - <sup>13</sup> MAYR, Otto, *Autoridad, libertad y maquinaria automática en la primera modernidad europea*. Barcelona: Acantilado, 2012.