

COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Manipulación en imágenes visuales y sonoras en ficción y no ficción

Coords.
Agustín Gómez Gómez
Daniel Acle
Mireya Rocío Carballeda Camacho

Dykinson, S.L.

Manipulación en imágenes visuales y sonoras en ficción y no ficción

COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

MANIPULACIÓN EN IMÁGENES VISUALES Y SONORAS EN FICCIÓN Y NO FICCIÓN

Coords.

AGUSTÍN GÓMEZ GÓMEZ
DANIEL ACLE
MIREYA ROCÍO CARBALLEDA CAMACHO

Dykinson, S.L.
2023

MANIPULACIÓN EN IMÁGENES VISUALES Y SONORAS EN FICCIÓN Y NO FICCIÓN

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez
© de los textos: los autores
© de la presente edición: Dykinson S.L.
Madrid - 2023

N.º 119 de la colección Conocimiento Contemporáneo
1ª edición, 2023

ISBN: 978-84-1122-931-9

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra.
Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

INDICE

INTRODUCCIÓN. NO CREAS EN TODO LO QUE VES Y OYES.
LA MANIPULACIÓN EN IMÁGENES SONORAS Y VISUALES
DEL AUDIOVISUAL 12
AGUSTÍN GÓMEZ
DANIEL ACLE
MIREYA CARBALLEDA

SECCIÓN I
LA MANIPULACIÓN CLÁSICA EN EL INFOENTRETENIMIENTO, EL DOCUMENTAL Y LA FICCIÓN AUDIOVISUAL

CAPÍTULO 1. LA ESPAÑA DE ORSON WELLES. CONTEXTO
Y ESTRATEGIAS EN *NELLA TERRA DI DON CHISCIOTTE* 23
ÁLVARO GIMÉNEZ SARMIENTO

CAPÍTULO 2. HISTORIA, LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL E
INTERMEDIALIDAD: RE-PRESENTACIONES FICCIONALES
DEL BARÓN ROJO 40
JUAN CARANDELL ROJO
ROCÍO JODAR JURADO

CAPÍTULO 3. TIPOS DE VIOLENCIA IDENTIFICADOS
EN LA ESCUELA DE MAGIA HOGWARTS: HARRY POTTER
Y EL PRISIONERO DE AZKABAN 55
NIEVES GUTIÉRREZ ÁNGEL
ISABEL MERCADER-RUBIO

CAPÍTULO 4. EL DOCUMENTAL – ENSAYO COMO MÉTODO
DE INVESTIGACIÓN. 62
CLARA LÓPEZ CANTOS
CARLOS SERRANO

CAPÍTULO 5. CONCURSOS DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS:
ENTRE LA REALIDAD Y LA MANIPULACIÓN 82
SERGIO TOLEDO ARAL

CAPÍTULO 6. EL MUNDO FARMACÉUTICO EN EL CINE ESPAÑOL
Y EXTRANJERO 98
JUAN NÚÑEZ VALDÉS
ESTEBAN MORENO TORAL
ANTONIO RAMOS CARRILLO
ROCÍO RUIZ ALTABA

CAPÍTULO 7. LAS CLAVES DEL DISCURSO CINEMATOGRÁFICO DE HARUN FAROCKI SOBRE EL PASADO. EL ENSAYO AUDIOVISUAL COMO FORMA DE ACCESO AL DOLOR 119
CORA CUENCA

CAPÍTULO 8. ¿Y SI ES EL ISLAM EL ASESINO? LA RETÓRICA DE LA ISLAMOFOBIA EN *THE NIGHT OF* (2016) 136
BRENDA PÉREZ-ZAPATER
ALFONSO CORRAL

CAPÍTULO 9. EL PENSAMIENTO CRÍTICO COMO ARMA EN TIEMPO DE GUERRA: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA ESTRATEGIA DEL *MILITAINMENT* 154
LUIS ALONSO MARTÍN-ROMO
ANTONIO JESÚS PINTO TORTOSA

CAPÍTULO 10. EL ACOSO ESCOLAR EN LAS SERIES ADOLESCENTES ESPAÑOLAS. ESTUDIO DE CASO DE *COMPAÑEROS* (1998), *FÍSICA O QUÍMICA* (2008) *Y MERLÍ* (2015). 173
CRISTINA HERNÁNDEZ-CARRILLO

CAPÍTULO 11. ¿CONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD O DE LA VEROSIMILITUD? LA SEVILLA PRE-EXPOSICIÓN UNIVERSAL EN *GRUPO 7* A TRAVÉS DE LA MIRADA DE ALBERTO RODRÍGUEZ 192
MARÍA JOSÉ BOGAS RÍOS

CAPÍTULO 12. LA IMAGEN EN EL CINE Y EN EL NO-DO DEL ATLÉTICO AVIACIÓN, EL EQUIPO MILITAR DEL FRANQUISMO (1943-1946) 231
JOSÉ ÓSCAR PLAZA
SERGI CORTIÑAS-ROVIRA

CAPÍTULO 13. LOS MECANISMOS DE CONTRADISCURSO DEL ARTE FRENTE AL SESGO DE LOS *MASS-MEDIA* PRESENTES EN LA VIDEOINSTALACIÓN *COMMUNITAS* DE AERNOUT MIK 253
MARÍA LUZ RUIZ BAÑÓN

CAPÍTULO 14. COMPONENTES DE LA MARCA TRANSMEDIA PAW PATROL 271
ROSALÍA URBANO

CAPÍTULO 15. EL PAISAJE ESCENIFICADO EN LA HISTORIA DEL CINE. DEL CINE DE CARTULINA AL CINE TRIDIMENSIONAL 287
ALICIA PALACIOS-FERRI

CAPÍTULO 16. EL PAISAJE HABLA, NOSOTROS LO VEMOS. SEMIÓTICA DEL PAISAJE A TRAVÉS DEL MEDIO CINEMATOGRÁFICO 316
ALICIA PALACIOS-FERRI

CAPÍTULO 17. DIVAGAR EN MADRID: ENTRE EL CINE DE MARCO FERRERI Y EL DE FERNANDO LEÓN DE ARANOA 339
LUIS DELTELL ESCOLAR
ELIOS MENDIETA

CAPÍTULO 18. LA ERA DEL IMPERIO: ANÁLISIS DE LOS DIFERENTES SISTEMAS POLÍTICOS REPRESENTADOS EN LA TRILOGÍA ORIGINAL DE *STAR WARS* 354
JUAN CARANDELL ROJO

CAPÍTULO 19. CAMBIOS CULTURALES, PAISAJÍSTICOS E IDENTITARIOS DEL PAISAJE CINEMATOGRÁFICO. DESIERTO DE TABERNAS COMO CASO DE ESTUDIO 373
ALICIA PALACIOS-FERRI

CAPÍTULO 20. DESBORDAR LAS FRONTERAS DE LO REAL. *EL MÓVIL* (1987, JAVIER CERCAS): MECANISMOS ESTILÍSTICOS Y SU RELECTURA CINEMATOGRÁFICA 393
ELIOS MENDIETA

SECCIÓN II
UNIVERSOS SONOROS. EL TIEMPO DE LA ORALIDAD DIGITAL

CAPÍTULO 21. ¿RADIO O PODCASTS? JÓVENES Y CONTENIDOS SONOROS EN EL MEDIO RURAL 410
JAVIER DE SOLA PUEYO
LUZ MORCILLO CALERO

CAPÍTULO 22. EL *PODCASTING*: UN INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ORAL EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO 426
ÁLVARO CLAVIJO CORCHERO

CAPÍTULO 23. HIP HOP PODCAST. UN NUEVO EPISODIO DEL RAP EN ESPAÑA 442
CELESTE MARTÍN-JUAN

CAPÍTULO 24. LA INFLUENCIA POLÍTICA DE LA RADIO EN ESPAÑA. FACTORES PREDICTIVOS A PARTIR DE LOS DATOS DEL CIS 456
DAVID GARCÍA-MARÍN

CAPÍTULO 25. ANÁLISIS DEL PÓDCAST DE LAS #CHARLASEDUCATIVAS: APRENDIZAJE INFORMAL EN FORMATO AUDIO 480
INGRID MOSQUERA GENDE

CAPÍTULO 26. UNA PROPUESTA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE Y LA GESTIÓN DE EMOCIONES EN PERSONAS CIEGAS A PARTIR DE PAISAJES SONOROS 499
SUSANA QUIRÓS ALPERA
RAFAEL ROBINA RAMÍREZ
LUIS MANUEL CERDÁ SUÁREZ

CAPÍTULO 27. ANÁLISIS DEL PÓDCAST EN ESPAÑA: LISTAS DE POPULARIDAD EN IVOOX Y SPOTIFY 516
ELENA CAPAPÉ POVES
HÉCTOR JAVIER OLIVA CANTÍN
MARÍA ROMERO CALMACHE

CAPÍTULO 28. ESCUCHAR Y APRENDER SOBRE CULTURA DE PAZ: JÓVENES Y PODCAST EN MÉXICO 531
MARINA VÁZQUEZ GUERRERO

CAPÍTULO 29. LA EVOLUCIÓN EN LA MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE AUDIENCIAS DEL MEDIO RADIO: EL NUEVO PANORAMA. 546
INÉS ARRANZ RODRÍGUEZ
MARÍA BERGAZ PORTOLES
LUIS ALONSO MARTÍN-ROMO

SECCIÓN III
DIGITALIZACIÓN Y CAMBIO SOCIAL MIRADAS INTERDISCIPLINARES

CAPÍTULO 30. COMUNICACIÓN DIGITAL E INCLUSIÓN: ANÁLISIS COMPARATIVO EN DIFERENTES SECTORES DE LA POBLACIÓN 561
MARÍA MUÑOZ RICO
MARÍA CORDÓN MUÑOZ
RAFAEL GRASA MERINO

CAPÍTULO 31. VALORACIÓN DEL USO DE LAS TICS EN EDUCACIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA. UNA APUESTA EN PRO DE LA INNOVACIÓN DOCENTE. 577
NOELIA NAVARRO GÓMEZ
MARÍA DOLORES PÉREZ ESTEBAN
ANA MARÍA MARTÍNEZ MARTÍNEZ

CAPÍTULO 32. ATRIBUTOS DE LA ECONOMÍA DIGITAL: UN ANÁLISIS DE SU IMPACTO Y CONSENSO EPISTÉMICO EN LA ERA DE LA POSVERDAD 594
JAVIER SEIJO VILLAMIZAR
SEBASTIÁN VILLASANTE

CAPÍTULO 33. GÉNERO Y DIGITALIZACIÓN DEL CONSUMO CULTURAL EN LA JUVENTUD ESPAÑOLA EN 2022 621
PATRICIA RUIZ-ANGEL
ELENA RUIZ-ANGEL

CAPÍTULO 34. EXCLUSIÓN DIGITAL Y SALUD: LA VISIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN EN ESPAÑA 655
BRAN BARRAL BUCETA
SUSANA BASANTA DÍAZ
RAMÓN ÁNGEL BOUZAS LORENZO

CAPÍTULO 35. LA JUVENTUD COMO MOTOR DE LA SOCIEDAD DIGITAL: REFLEXIONES DESDE LA CIBERNÉTICA Y LA TEORÍA DE SISTEMAS 674
JUAN JOSÉ LABORA GONZÁLEZ
MAR DE SANTIAGO PÉREZ

CAPÍTULO 36. GESTIÓN DE LA SOCIEDAD INFORMACIONAL EN LA GESTIÓN PORTUARIA: VISUALIZANDO UNA PROPUESTA INTEGRAL DE INDICADORES DE BUENAS PRÁCTICAS PARA EL CAMBIO EN DIGITALIZACIÓN Y ADAPTACIÓN A LA GESTIÓN DE LAS TIC´S 694
FEDERICO MARTÍN BERMÚDEZ
JAVIER SEIJO VILLAMIZAR

CAPÍTULO 37. A IGREJA NA SOCIEDADE EM REDE A PARTIR DE MANUEL CASTELLS 718
MIGUEL LOPES NETO
MANUEL FANDOS IGADO
SANDRA CORTES MOREIRA

CAPÍTULO 38. RTVPLAY Y NETFLIX, UNA COMPARATIVA ENTRE LA OFERTA PÚBLICA Y PRIVADA DE LAS OTT. 737
IVÁN TARÍN LÓPEZ

CAPÍTULO 39. SISTEMA B-LEARNING PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSENANZA EN BIOLOGÍA AVANZADA 761
ISMAEL DOMÍNGUEZ JIMÉNEZ
SILVIA SOLEDAD MORENO GUTIÉRREZ

CAPÍTULO 40. O TRIBUNAL DE JUSTIÇA DA UNIÃO EUROPEIA (TJUE) PERANTE A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL 775
DORA RESENDE ALVES
MARIA JOÃO FERREIRA
MARIA MANUELA MAGALHÃES SILVA

SECCIÓN IV
EN LA FRONTERA DEL ARTE. MATERIALIZACIÓN, MANIFESTACIÓN Y GESTIÓN DE LA IMAGEN

CAPÍTULO 41. LA HEURÍSTICA EN LA ALGORITMIA CREATIVA 796
JOSÉ MIGUEL CHICO LÓPEZ

CAPÍTULO 42. DIÁLOGO ENTE GESTO GRÁFICO Y LA ARCILLA LÍQUIDA COMO MATERIA PERFORMÁTICA 820
PAOLA RUIZ MOLTÓ

CAPÍTULO 43. TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA TRANSFORMAR LA EXPERIENCIA EN EL MUSEO DE ARTE 843
IRMA FUENTES MATA

CAPÍTULO 44. DIBUJO TRIBAL, VIDA Y RITUAL EN LOS HOGARES DE LA INDIA RURAL 858
ANDREA DE LA RUBIA GÓMEZ-MORAN

CAPÍTULO 45. METODOLOGÍAS DE CREACIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA CON MEDIOS DIGITALES. EL PARADIGMA CREATIVO DEL DIBUJO Y LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL 874
JOSE ANTONIO VERTEDOR ROMERO

CAPÍTULO 46. IMPACTO Y OPORTUNIDADES DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL ARTE VISUAL: PERSONALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD CON STABLE DIFFUSION Y CONTROLNET 894
DAVID POLO SERRANO
JUAN PABLO MICALETTO BELDA
PABLO MARTÍN RAMALLAL

CAPÍTULO 47. PROCESOS DE CREACIÓN MULTIDISCIPLINAR: MATERIA, MANO Y EXPERIENCIA ESTÉTICA 910
EMILIO LUIS FERNÁNDEZ GARRIDO

CAPÍTULO 48. ELOGIO DE LA GESTUALIDAD Y CORPOREIDAD DEL DIBUJO COMO FUENTE DE CREATIVIDAD 937
LAURA APOLONIO

CAPÍTULO 49. LABORATORIO DE FANTASMAS. UN ESPACIO INTERMEDIO ENTRE EL CUERPO, LA IMAGEN Y EL SONIDO A TRAVÉS DE LA *PERFORMANCE* 962
ELIA TORRECILLA
CARLOS BARBERÁ

CAPÍTULO 50. EXPLORANDO LA INTERSECCIÓN ENTRE LA TECNOLOGÍA Y LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO DEL NATURAL: PERSPECTIVAS DE LA REALIDAD MIXTA EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA SUPERIOR 980
ANDRÉS JESÚS NARANJO MACÍAS

CAPÍTULO 51. A TRAVÉS DE LA PANTALLA: IMAGEN Y MIRADA 998
IRENE CARMONA NAVARRO

CAPÍTULO 52. LA IMAGEN PUBLICITARIA EN LOS PLÁSTICOS DESDE LA PERSPECTIVA GRÁFICA DE REPRODUCCIÓN MÚTIPLE 1017
ROSANGELA AGUILAR BRICEÑO
ANA TOMÁS MIRALLES

CAPÍTULO 53. EL CUERPO Y MÁQUINA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO ...1044
M. J. AGUDO-MARTÍNEZ

CAPÍTULO 54. FRONTERAS ENTRE LO VIRTUAL Y LO FÍSICO: NUEVAS VÍAS DE ENTENDER LA REALIDAD A PARTIR DEL PROYECTO ARTÍSTICO *FLAT SPACE*, UNIENDO LO GRÁFICO, LO PLÁSTICO Y LA REALIDAD AUMENTADA 1067
JOSE-ANTONIO SORIANO-COLCHERO

CAPÍTULO 55. DE LA FOTOGRAFÍA DE ESTAMPADOS A LA PINTURA ABSTRACTA. EL PROYECTO *ANIMALES HILVANADOS* COMO INVESTIGACIÓN-CREACIÓN ARTÍSTICA Y REFLEXIÓN VISUAL.....1084
MARÍA DOLORES GALLEGO MARTÍNEZ

CAPÍTULO 56. PRÁCTICA PROCESUAL E IDENTIDAD ESTÉTICA EN TORNO AL DESARROLLO DEL LENGUAJE GRÁFICO DEL GRABADO EN RELIEVE HASTA SU CONTEMPORANEIDAD 1108
JOSÉ GRACIA PASTOR

CAPÍTULO 57. LOS NFT'S COMO RESIGNIFICACIÓN DEL COLECCIONISMO TRADICIONAL. ESTUDIO DE CASO DE DC COMICS Y TINTÍN 1128
MIGUEL ÁNGEL PÉREZ-GÓMEZ
MILAGROS EXPÓSITO-BAREA
JOSÉ PATRICIO PÉREZ-RUFÍ

CAPÍTULO 58. ARTE URBANO Y REDES SOCIALES: DE LA PRESENCIA DIGITAL A LA EXISTENCIA DIGITAL 1142
GARA NIVARIA MASCARELL RAMOS

CAPÍTULO 59. ARTE Y OCIO CULTURAL. EL MUSEO EN LAS ESFERAS DEL CONSUMO 1154
ENRIQUE LÓPEZ MARÍN

CAPÍTULO 60. HIPERCONECTIVIDAD Y CREATIVIDAD 1170
JESÚS OSORIO PORRAS

CAPÍTULO 61. EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA DE REPRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LA REALIDAD EN EL CONTEXTO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA LERROTUZ.....1188
ALFONSO BERROYA ELOSUA
JOSÉ ANTONIO MORLESÍN MELLADO
IONE SAGASTI ALEGRÍA
MAITANE ECHEVARRIA AGUIRRE

CAPÍTULO 62. CARACTERIZACIÓN FORMAL DEL LENGUAJE ESCRITO Y PRONUNCIADO, Y SU APLICACIÓN EN LA OBRA ARTÍSTICA 1209
MARÍA VICTORIA ESGUEVA LÓPEZ
ANA FERRIOLS MONTAÑANA

NO CREAS EN TODO LO QUE VES Y OYES. LA MANIPULACIÓN EN IMÁGENES SONORAS Y VISUALES DEL AUDIOVISUAL

Todo libro que sea fruto de las investigaciones que se están haciendo en la actualidad dentro del ámbito universitario, plantea inicialmente al lector la curiosidad de saber qué es lo que en estos momentos los colegas están trabajando. ¿Tiene que ver con lo inmediato, con eso que llamamos realidad o por el contrario se inclinan más por el relato de ficción? ¿En la era de los podcasts se ha incorporado la imagen sonora como otra forma de creación o permanece de forma residual como ha ocurrido tradicionalmente con el audio en el audiovisual?

El dominio indiscutible que está ejerciendo el audiovisual en la actualidad es tal, que la realidad mediatizada está arrinconando, palmo a palmo, la experiencia directa de lo cotidiano. El desarrollo tecnológico ha potenciado la multiplicación de pantallas, provocando que lo mediático lo impregne todo. El número de receptores, así como los momentos y situaciones de recepción, no sólo han aumentado de forma exponencial, sino que se han transformado. Las viejas condiciones de recepción de contenidos audiovisuales –en algunos casos ritualizadas, como ir al cine– están en peligro de extinción. Hoy se consumen contenidos audiovisuales en cualquier lugar y momento imaginable, desde cualquier medio de trasporte hasta los velatorios; desde el cuarto de baño hasta el Congreso. Parece que nada escapa a este proceso de colonización, de envoltura neotecnológica y contenido audiovisual: desde los aspectos más intrascendentes de la vida cotidiana, hasta los asuntos que marcan la agenda pública. Este cambio acelerado no sólo está afectando a los procesos de recepción, los emisores de contenidos audiovisuales

también están cambiando. Baste mencionar a esa figura que produce y, paralelamente, consume contenidos audiovisuales. Nos estamos refiriendo a la figura del prosumidor, surgida con las nuevas tecnologías bajo la esperanza de un futuro más democrático, en el que el flujo de información ya no iba a ser unidireccional, sino multimodal.

Estas expectativas de democratización no se circunscriben al contexto histórico actual. En realidad, la historia nos ha enseñado que en toda revolución tecnológica, asoma, de forma paralela, la esperanza de un proceso de democratización. El cine es un buen ejemplo de ello: por una parte, el desarrollo de un lenguaje visual universal, sin fronteras idiomáticas; y, por otra, el bajo coste de la entrada, frente a otras formas de cultura, anunciaban la llegada de una forma de consumo cultural mucho más accesible y generalizada. El escenario de producción, y especialmente de recepción, del cine, nos indica que estamos muy lejos de aquella esperanza democratizadora. La economía de mercado y la sociedad de consumo han dejado al séptimo arte, más allá del concepto de mero producto de consumo, en un lugar marginal y apenas transitado. El tiempo dirá hacia dónde deriva la actual revolución tecnológica, que tanto está influyendo en las maneras de relatar mediante imágenes y sonidos, pero mucho nos tememos que se impondrá el dominio de esa inmediatez, intrascendente, que agarrota el pensamiento y el espíritu y crítico, y que, desde luego, se aleja irremediablemente del ideal de democracia al que antes aludíamos.

En este escenario de expansión es lógico que todos los ámbitos del conocimiento se vean afectados por las nuevas tecnologías: política, arte, derecho, ciencias naturales y formales, filosofía, ciencias de la comunicación, e incluso religión. Lejos de la cultura de la palabra escrita, nos encontramos inmersos en la cultura del audiovisual. Una tendencia que no es nueva, y que entronca directamente con las viejas tradiciones de la cultura oral y, por supuesto, visual. Las historias narradas por los juglares o esculpidas en piedra en las catedrales medievales; eso que se ha llamado biblias en piedra, pensadas para una población analfabeta, son un fiel testimonio de la importancia que desempeñaba la cultura visual y la tradición oral en aquellos tiempos. Por el legado cultural recibido, no deberíamos sorprendernos tanto del auge del audiovisual en la

actualidad –pese a las enormes diferencias en la trasmisión entre ambos periodos históricos– sino más bien cómo se sigue manipulando, pero ahora a una población letrada.

En buena medida el auge descrito de lo audiovisual nos conduce a la posibilidad de ser caracterizado como manipulador y/o manipulado. Al igual que cualquier otro fenómeno con el éxito de consumo y expansión que está teniendo la cultura de la imagen y lo sonoro, es natural encontrar fines y usos múltiples. Mientras que algunos revierten de forma positiva en el conjunto de la sociedad, otros usos obedecen a criterios de naturaleza más cuestionable; es el caso de la manipulación comercial o la ideológica, entre un largo etcétera.

Este es un tema que se hace tan obvio que se roza lo obsceno cuando visionamos casi cualquier informativo. Sin entrar en cuestiones de carácter político, la lógica del consumo y, por tanto, de la audiencia a cualquier precio, es más que evidente. Algunos autores han denominado a este fenómeno infoentretenimiento; otros han preferido denominarlo *infoshow*. En uno y otro caso, la realidad que quieren designar es la misma: la utilización de la información para entretener al espectador y hacer que el informativo tenga mayor audiencia y que, por tanto, sea más competitivo y rentable. Este es un caso evidente de manipulación de la información audiovisual al servicio del mercado; un mercado al que los códigos deontológicos parecen no afectarle en absoluto. La muerte de Silvio Berlusconi, fundador de Mediaset, sirve para poner como ejemplo lo que significa su legado mediático en la actualidad. La teoría de los medios, más concretamente de la televisión, viene desde hace años hablando del fenómeno de la hibridación de aspectos formales, de la disolución de las fronteras entre géneros, de la expansión del entretenimiento bajo la apropiación de fórmulas de la ficción, etc. Ese debate ha sido más descriptivo que valorativo, sin que todavía tengamos claros los efectos de esas hibridaciones, dicho de forma popular, de si no nos estarán dando gato por liebre.

Estas ideas vienen a propósito de este libro que tiene en su pantalla (antes se decía entre sus manos), que trata sobre la mentira, en toda su hondura polisémica. En este sentido, no nos parece gratuito aludir a Orson Welles, por citar a un autor que nos concierne, quien nos dejó una obra

que trataba sobre el Fake, el fraude, la mentira y el engaño (*F. for Fake*, 1973), una obra maestra en la que abogaba por un cine a lo Georges Melies trufado de magia y prestidigitadores. Pero no solo eso, sino que antes, en *La Guerra de los Mundos* (1938), Welles y Paul Stewart, con guion de Howard E. Koch, realizaron una serie dramática radiofónica que el público tomó como real. No deja de ser paradójico que esta fuera su primera obra y *Fraude* la última, una curiosa forma de cerrar un círculo sobre el engaño, primero sin pretenderlo y finalmente como testamento audiovisual.

En este escenario se hace cada vez más difícil determinar las fronteras entre ficción y no ficción, máxime si se tiene en cuenta que la naturaleza del audiovisual exige en esencia un tipo de manipulación, inherente, en última instancia, a toda gramática. Nietzsche extrema el enfoque llevándolo no sólo a las normas del lenguaje, sino incluso a las propias palabras: "Toda palabra es un prejuicio". En definitiva, toda codificación exige un acto de manipulación: desde las ciencias formales hasta el arte.

La diferencia no es tan clara, como puede parecer inicialmente, entre unos que nos seducen con su arte y otros que son unos artistas del engaño. Las cosas se pueden aclarar cuando partimos de la ficción o de la no ficción (lo que antes llamábamos realidad y en el audiovisual documental), concepto este último que hemos abandonado o porque hemos sucumbido a lo virtual o porque la realidad nos parece cada vez más extraña. En la era Trump, a la que se ha sumado la Inteligencia Artificial para crear un poco más de confusión en el ya de por sí laberíntico panorama de las imágenes, nos encontramos que todo es posible y no hay mecanismo que no sea utilizado para, aunque sea de la forma más burda, mentir o crear a partir de la mentira.

En el fondo, este es un viejo debate que fue ampliamente abordado en los orígenes del cine, cuando la teoría del cine se preguntaba por el estatuto ontológico del séptimo arte, de ese aparataje técnico-semiótico que era capaz de hacer que los espectadores vivieran una realidad representada como si fuera la auténtica realidad. En este punto puede ser muy ilustrativo el poema de Machado *Un caballo de cartón*, en el que la ingenuidad e inocencia del niño se pierde cuando descubre que los sueños no se corresponden con la realidad. Sin embargo, el mismo poema nos

aporta una reflexión de vejez, en la que ese niño, hecho viejo, terminará por percatarse de que "todo es soñar, el caballito soñado y caballo de verdad". Machado aborda así de forma matizada el modo en que se tejen los sueños (que bien podríamos comparar con el cine) con lo que comúnmente denominamos realidad.

El problema aparente que se nos presenta es saber si podemos determinar fronteras entre el poder transfigurador del lenguaje (y/o de las imágenes visuales y sonoras) y el uso fraudulento del lenguaje (y/o de las imágenes visuales y sonoras).

Antiguamente se estilaban otras formas más directas. La *damnatio memoriae* (*condena de la memoria*) era la práctica de eliminar la imagen o legado de aquellos que no habían destacado por su magnanimidad, y de esa manera se les condenaba a un ostracismo social a través del olvido. Hoy las cosas han cambiado porque los modos de manipulación son más sutiles o porque algunos políticos, comunicadores o *influencer* se comportan como hooligans (lo que antes llamábamos macarras) sin importarles lo más mínimo mentir porque tienen un sinfín de individuos que le dan al *like*. Aunque sea como una lagrima en la lluvia, es labor de los investigadores estudiar y analizar estos comportamientos.

Este libro tiene cuatro bloques que tratan de diferente manera y sobre diversas atalayas la manipulación. El primero se refiere a "La manipulación clásica en el infoentretenimiento, el documental y la ficción audiovisual". Lo componen veinte textos que hablan, en su inmensa mayoría, de obras audiovisuales del presente milenio, pero que miran o son deudores de una cultura televisiva y cinematográfica de décadas anteriores. Siguiendo con la idea de Edgar Morin del "espíritu del tiempo", nos encontramos con estudios que reproducen una serie de imaginarios que venían funcionando, fundamentalmente, desde el último tercio del siglo XX, desde que lo posmoderno se hizo fuerte como estética y ética, donde el clasicismo se convierte en modernismo o, si se prefiere, se hace coetáneo con una nueva mirada. Como en una obra transmedia, los contenidos de medios –películas, series de televisión, literatura, instalaciones artísticas, ensayo audiovisual–, se conectan para producir un retrato de los intereses académicos. Por eso no extraña que las referencias a Orson Welles, El Barón Rojo, Harry Potter, Harun Farocki, Marco

Ferreri, Star Wars o las adaptaciones de un relato de Javier Cercas de 1987, puedan dialogar con Fernando León de Aranoa, Alberto Rodríguez, Manuel Martín Cuenca, Aernout Mik, La Patrulla Canina y pasemos a revisiones históricas sobre cómo ha tratado el cine los aspectos farmacéuticos, las industrias culturales de Hollywood la islamofobia o el *militainment*, el acoso escolar en las series españolas para adolescentes, la utilización ideológica del fútbol, incluso la mirada audiovisual al paisaje.

El segundo bloque, formado por nueve textos, trata sobre los "Universos sonoros. El tiempo de la oralidad digital". La primera impresión es que los textos se refieres a los pódcast (con tilde como ha recomendado la RAE y Fundéu) en siete de ellos, y los otros dos tienen que ver con mediciones de audiencias y con el impacto de la radio en la formación de la opinión política, lo que es un síntoma de por dónde van los tiempos del audio en las imágenes sonoras. De los trabajos publicados se deduce que hay una inclinación sobre los usos y posibilidades del pódcast antes que sobre estudios de caso y obras concretas, lo contrario que veíamos en el primer bloque dedicado a las imágenes visuales, donde no se cuestiona las posibilidades, por ejemplo, del audiovisual. De esta manera el lector podrá observar las posibilidades de los pódcast en la enseñanza en uno de los textos, y del aprendizaje en otro y todavía un tercero en el que ese aprendizaje está circunscrito a las personas ciegas; las listas de popularidad de los pódcast a través de las dos plataformas más importantes en España, iVoox y Spotify; motivaciones por las que los jóvenes del medio rural escuchan, o no, los contenidos sonoros que ofrece la radio y los podcast y qué tratamiento se podría dar para que resultara atractivo para los jóvenes del mundo rural. Finalmente, hay dos capítulos que sí entran en análisis más concretos, uno historicista sobre cómo surgieron los pódcast de Hip Hop en España y otro sobre *Millennials por la paz*, con la particularidad de que fue un pódcast educativo y que el estudio no es sobre los contenidos de la obra sino sobre el efecto de la escucha activa por jóvenes universitarios.

Este síntoma que se puede deducir de los textos publicados es normal si tenemos en cuenta que los pódcast no cuenta con más de dos décadas, poco tiempo para tener una mirada amplia, pero por lo mismo de enorme

interés ante la creación de una de las formas de comunicación más potentes y con mayores posibilidades, en parte por su ligazón con la radio, y porque, como decíamos anteriormente, su transmedialidad e hibridación con otras artes son lo que mejor la caracterizan.

El bloque tercero, la "Digitalización y cambio social miradas interdisciplinares", tiene once capítulos. Al igual que ocurría en el bloque anterior, hay un predominio de textos que exploran las posibilidades y el comportamiento de la sociedad ante las nuevas tecnologías, quizás todavía ante el asombro y adaptación de los enormes y acelerados cambios a los que nos enfrentamos. El paso de lo analógico a lo digital ha supuesto un giro de enorme envergadura en todo aquello que conocíamos como cultura, comunicación, educación y aprendizaje, lo que conlleva que dicha revolución tecnológica haya transformado la manera de aprehender y entender la realidad. Los estudios aquí expuestos nos indican que estamos ante una protovisión de la manipulación, una necesidad de saber cómo es la nueva era digital, de entender qué está pasando, cómo funciona el mundo, para luego, quizás, observar los comportamientos de manipulación que subyacen en ese complicado entramado digital. En este sentido se echan de menos análisis que profundicen en las causas y consecuencias (a veces imprevisibles) del cambio tecnológico, lo que Neil Postman advertía en las décadas finales del siglo pasado. Entender, en definitiva, cómo todo cambio tecnológico no es aditivo, sino ecológico. No se trata, por tanto, de la mera suma de lo nuevo; nos encontramos ante un nuevo medio que no añade algo, sino que lo cambia todo.

El lector encontrará textos que describen cómo existe una brecha digital, porque existe un acceso desigual a las tecnologías de la información y la comunicación que se ha convertido en una forma de exclusión social y de discriminación en la sociedad contemporánea, especialmente visible en los grupos más vulnerables y, dentro del mismo grupo generacional, con una clara diferenciación de género. Tampoco se escapan los estudios que observan la manera de comunicarse de la juventud como proceso generador de identidad.

Esta brecha digital llega también a sectores económicos y en la relación con la Administración, tal y como se muestra en un texto que analiza la

salud digital o *eSalud*. La relación público vs. privado se pone de manifiesto en las plataformas públicas –en este caso a través de RTVEplay– como defensores de los valores sociales en el ámbito digital, así como garantía de un acceso abierto a los contenidos de información y entretenimiento en el ámbito digital, a la vez que ayudan a mitigar la presión de las políticas de suscripción a contenidos en plataformas privadas que establecen desigualdades de acceso a los mismos. Dentro de estas ideas se incluye también el concepto de economía digital y cómo se conceptualizan sus características. En relación con este planteamiento encontramos un análisis concreto sobre la actividad portuaria en economías con distintas velocidades, que necesitan un cambio en la adaptación de la digitalización para el desarrollo de una práctica ecosistémica en los entornos de las comunidades costeras. A lo largo de los estudios de este bloque la figura de Manuel Castells está muy presente. Este se convierte en objeto de estudio a partir de la aplicación de su análisis de "la sociedad red" desde una perspectiva cristiana y teológica, especialmente para indicar cómo se materializa esta aproximación de la Iglesia al mundo digital.

Finalmente hay dos textos que se centran en la innovación docente, en la forma en la que se pueden implementar métodos de enseñanza innovadores que se adapten a la forma de aprendizaje de las nuevas generaciones digitales. Son dos estudios diferentes porque parten de estudiantes de secundaria por un lado y universitarios de biología por otro, pero que coinciden en abrazar las posibilidades de las nuevas tecnologías en la enseñanza, pero que escapan a los discursos que rodean a esas transformaciones.

A finales de mayo de este año el presidente de la república francesa, Emmanuel Macron, se reunió con Sam Altman, confundador y consejero delegado de OpenAI y responsable de la herramienta ChatGPT, para analizar el desarrollo y control de la inteligencia artificial. Esto es algo más que un síntoma de la preocupación y dudas que suscita la IA. Este comentario viene a colación del texto que analiza cómo el Tribunal de Justicia de la Unión Europea permiten una comunicación efectiva entre la justicia eurocomunitaria y los ciudadanos y el respeto a los derechos fundamentales a partir del uso digital.

El cuarto y último bloque, "En la frontera del arte. Materialización, manifestación y gestión de la imagen", es el más extenso, con veintidós capítulos. No es la extensión la que puede caracterizarlo sino la diversidad de formas artísticas que se manifiestan en el arte contemporáneo. Los textos recorren formas tan variadas que van desde lo tribal a la creación algorítmica o la producción audiovisual en la era de la inteligencia artificial; o las similitudes entre el lenguaje artístico y el computacional. En general los trabajos de este bloque tratan de la hibridación del arte, la disolución de los límites de los géneros artísticos, la expansión y penetración del arte en todos los ámbitos de la vida, y cómo hemos pasado de espectadores pasivos a participantes activos de las exposiciones innovadoras a partir del uso de los dispositivos tecnológicos que permiten interactividad con las obras de arte. Por otro lado, buena parte de los capítulos son de docentes que explican cómo llevar a cabo procesos creativos a sus alumnos, metodologías de creación artística ante los nuevos retos tecnológicos y el uso y posibilidades de esas tecnologías. El arte se mira a sí mismo, se actualiza en sus nuevos formatos sin dejar de mirar los modos de otros los tiempos, pero no se cuestiona; apenas se interroga sobre su valor social.

Una vez revisados los textos, marcados los que son de nuestro interés y abordados de forma apresurada los que más nos incumben, viene la reflexión sobre qué es lo que estamos haciendo con la investigación. No hemos dejado de referirnos a la manipulación y la mentira, pero sería poco serio que no hiciésemos nuestra propia autocrítica. ¿Cuántos de los textos que se han publicado en este volumen son una mentira? ¿Cuántos están sometidos a la cultura de la acreditación antes que al fin último de contribuir a la ciencia, al arte y la cultura del audiovisual? ¿Cuántos son un "soborno" sutil de sus directores de tesis que firman sin haber escrito una sola palabra? ¿Cuántos de estos van a ser leídos o cuántos de estos ya han quedado en el olvido? No hace falta que nos borren del mapa, es el propio mapa el que nos ahoga en su tupida red de engaños. Nos viene a la memoria el Evangelio de san Juan, "El que esté libre de pecado que tire la primera piedra" (8, 1-7), que estaba relacionado con el adulterio, porque sabemos que se ha convertido en una forma de justificar lo injustificable. Adulterio procede del vocablo *adulterāre*, cuyos sinónimos

son falsificar, mixtificar, defraudar, imitar, remedar, falsear, corromper, pervertir, sofisticar, viciar… No seremos nosotros los que tiremos la última piedra, porque en tiempos de mentira, engaños y manipulaciones quién le dice a usted que este texto no haya sido escrito por un programa de inteligencia artificial y que los que lo firman no sean más que unos farsantes.

Málaga-Salamanca junio de 2023

AGUSTÍN GÓMEZ
Universidad de Málaga

DANIEL ACLE
Universidad de Salamanca

MIREYA CARBALLEDA
Universidad de Málaga

SECCIÓN I

LA MANIPULACIÓN CLÁSICA EN EL INFOENTRETENIMIENTO, EL DOCUMENTAL Y LA FICCIÓN AUDIOVISUAL

LA ESPAÑA DE ORSON WELLES. CONTEXTO Y ESTRATEGIAS EN *NELLA TERRA DI DON CHISCIOTTE*

ÁLVARO GIMÉNEZ SARMIENTO
Universidad Rey Juan Carlos

1. INTRODUCCIÓN

Mucho se ha escrito sobre Orson Welles. Hasta la fecha se contabilizan decenas de biografías, cientos de estudios científicos y miles de artículos periodísticos. Si nos dedicáramos a explorar todo el material sobre este incombustible autor, llegaríamos a la conclusión de que se trata de uno de los personajes cinematográficos más estudiados y cultivados de todos los tiempos; su abrumadora precocidad, la variedad de disciplinas que cultivó y su fantástica capacidad para redefinir lenguajes han inspirado las mentes de críticos e historiadores de todo el mundo, generando un aluvión de documentos que se nos antojan imposible de catalogar.

Sin embargo, dentro de este inmenso océano que es la figura de Orson Welles, todavía queda una pequeña isla que no ha sido explorada todo lo que se merece. Un lugar que, pese a que su tamaño no es muy extenso, establece múltiples conexiones con los continentes que suponen su fascinante obra. Este lugar se llama España. Y aunque a simple vista pueda parecer un tema tratado ya en toda su extensión (Cobos, 1993; Riambau, 1993; Rodríguez, 2000; Iraeta, 2006), no tardaremos en comprobar que la mayoría de los textos se limitan a transitar solo por la superficie, por los meros hechos históricos, sin profundizar en la imagen que perfiló sobre nuestro país a través de su obra (Gubern, 1994).

Welles construye esta imagen de España sobre todo en su obra televisiva de los años 50 y 60, en obras como *Around the World with Orson Welles* (1955), realizado para la Associated-Rediffusion (ITV), o la extensa y poco conocida *Nella terra di Don Chisciotte* (1961-1964) para la RAI

italiana. Esta última serie es la que traemos aquí a estudio, una serie documental de nueve episodios donde Welles recorre España acompañado de su esposa Paola Mori y su hija Beatrice. Aunque nunca finalizó la serie, el ingente material rodado y sus primeros montajes muestran una España mítica y romántica que nada tiene que ver con el régimen de Franco al que Welles, años atrás, no dudó en criticar con excepcional beligerancia (Leaming, 1986; Callow, 2007; Heylin, 2006). El objetivo de mi investigación es tratar de contextualizar y analizar esta imagen de España e intentar dilucidar cuáles fueron las repercusiones de ese proyecto.

2. GESTANDO NELLA TERRA DI DON CHISCIOTTE

La génesis de la serie de televisión *Nella terra di Don Chisciotte* la encontramos en julio de 1957 cuando Orson Welles se traslada a México para comenzar el rodaje de su *Don Quijote*. Allí contrata los servicios del productor Óscar Dacingers y de los actores Francisco Regueira y Akim Tamiroff y, el 1 de agosto de ese mismo año, comienza el rodaje (Brady, 1989). Tras varios meses de trabajo, el proyecto queda en suspenso a principios de 1958. Un año después, tras instalarse en Roma y revisar el material rodado, Welles reclama la presencia de sus dos protagonistas para continuar la filmación (Anile, 2013). Ayudado por su esposa Paula Mori, rueda varias secuencias e importa el negativo de México para comenzar el montaje. Tras los primeros cortes, Welles se convence de que necesita seguir rodando, algo que, por otro lado, su mermada situación económica ya no puede soportar (Callow, 2015). Tras la fallida postproducción de *Sed de mal* (Touch of Evid, 1958) y el fracaso de sus anteriores proyectos, Welles vive exiliado de la industria cinematográfica norteamericana, por lo que conseguir fondos para sus largometrajes supone un verdadero desafío, como atestiguan *Otelo* (Othello, 1952) *Mr. Arkadin* (1955) o el mismo *Don Quijote*.

Ante esta situación, y aprovechando su estancia en Italia, Welles se pone en contacto con la RAI para ofrecerle una serie de televisión sobre España, un país que conoce bien desde que lo visitó por primera vez en 1931 (Leaming, 1986). La jugada parecía perfecta: con la excusa de

rodar esta serie, Welles podría aprovechar los huecos para filmar las secuencias que le restaban para completar su *Don Quijote*. Además, la televisión era un medio donde había demostrado solvencia en la década de los 50 con las series *Orson Welles´ Sketch Book* (1955), *Around the World with Orson Welles*, y los pilotos *The Fountain of Youth* (1956) y *Portrait of Gina* (1958). Suponía también un medio donde conectaba aspectos del cine, el teatro, la radio y el periodismo. Un carácter heterogéneo que siempre motivó de especial manera al director de *El cuarto mandamiento* (The Magnificent Ambersons, 1942):

> Siempre estoy buscando la síntesis. Esta labor me fascina porque supone ser sincero conmigo mismo, y soy simplemente un experimentador. (…) Experimentar es lo único que me entusiasma. No estoy interesado en el arte, en la posteridad, o la fama, solo en el placer de la experimentación en sí mismo. Y para mí, la televisión ahora es eso. (Welles, citado en Bazin y Bitsch, 1958, p. 45)

Lo que comienza como una estratagema para proseguir el rodaje de *Don Quijote* se convertirá más tarde en el retrato más importante que Orson Welles realiza sobre España. Un retrato circunscrito al medio televisivo y que, como veremos más adelante, tendrá muchas más implicaciones que las meramente económicas. En una carta dirigida a Antonio Piccone-Stella, director general de la RAI, el propio Welles explica así las características fundamentales de la serie:

> La serie será muy personal -casi una conversación- y no el habitual y convencional del documental televisivo. A menudo apareceré personalmente en la pantalla y, de vez en cuando, también mi mujer y nuestra hija, Beatrice. Las entrevistas y las breves conversaciones con los españoles serán traducidas al italiano. (…) Al principio y al final de los programas, y también en el curso de cada uno de ellos hablaré directamente a los espectadores en italiano. Además de esta presencia mía con sonido directo prepararé los textos de todo el comentario que acompañará al material cinematográfico y usted se ocupará de proporcionar las traducciones italianas en ese idioma. (Cobos, 1993, pp. 38-39)

En esa misma carta Welles propone también el plan de explotación y los requisitos técnicos:

> Mi interés y entusiasmo por este trabajo se fundan sobre todo en la esperanza de que la calidad y la autenticidad de la serie alcancen un nivel sin precedentes en la televisión internacional. Lo que significa que, a excepción de las instantáneas de masas, corridas, etc., tendré que rodar

> material en 35 mm en vez de 16 mm. Esto es absolutamente necesario ya que este material lo utilizaré después para el mercado en lengua inglesa y ni la televisión británica ni la americana son favorables a un empleo amplio de película en 16 mm. (Cobos, 1993, p. 39)

Si bien es cierto que las intenciones de Welles era vender la serie a la BBC y a la AMC -y obtener de ahí su salario-, la razón fundamental de pedir película en 35 mm era proseguir con el rodaje de *Don Quijote*. Como vemos, Welles organiza un rodaje clandestino de su película más personal a costa de la televisión italiana, algo que no significa que minusvalorara el proyecto, sino todo lo contrario. Como vemos en la correspondencia mantenida con Piccone-Stella, tenía una idea muy clara de sus intenciones artísticas:

> Deseo tratar el tema de España en profundidad, y confío en dar a conocer a los telespectadores italianos algunos de los tesoros y de las fascinantes paradojas de este país. Pero no como un árido catálogo de datos y cifras, y ni siquiera como una simple instantánea fotográfica de los monumentos. Presentaremos muchos de los aspectos característicos de España, lugares, sonidos, voces, pero no de forma superficial. Habrá discusiones sobre la cultura y la civilización española, pero estos argumentos no se tratarán académicamente, sino más bien como expresión del pueblo español, como aspectos de su carácter. (Cobos, 1993, p .40)

El director ejecutivo del proyecto fue Alexandro Tasca, al cual Welles nunca ocultó su intención de rodar planos para *Don Quijote*. En la correspondencia que mantienen en febrero de 1961 se tratan algunos temas como las fechas de entrega, los recursos técnicos necesarios para el rodaje y la más que "complicada" entrada y salida de material por la frontera española (Callow, 2015). En estos escritos queda claro que Orson Welles todavía tiene cierto recelo a cómo pueda responder el régimen contra él. Pese a haber realizado en España *Mr. Arkadin* y parte de *Around the World with Orson Welles*, el director de *Ciudadano Kane* (Citizen Kane, 1941) sabe que su pasado prorrepublicano le puede pasar factura con el régimen del general Franco.

3. UN PASADO REPUBLICANO

Desde su participación como locutor en el documental *Spanish Earth* (1937) de Joris Ivens, Welles siempre mostró una encarnizada defensa

de la causa republicana (Heylin, 2006). El 27 de enero de 1938, en una emisión de su ya famoso *The March of Time* (CBS, 1931-37; Bleu, 1937-1942; NBC, 1942-1944; ABC, 1944-1945), Orson Welles ataca frontalmente a la figura de Franco:

> Hay asesinos que disfrutan arrojando bombas a personas inofensivas. Tardarán mucho tiempo en recobrar la cordura. Se han inventado nuevas religiones que niegan nuestra fe en la dignidad del ser humano. Nuevas religiones que nos quieren hacer creer que el destino del hombre es vivir y actuar bajo un domador supremo como animales de circo.

La contienda se convierte en un tema recurrente en ese programa durante todo el año 1938 (Heyer, 2005). El 10 de enero recrea el hundimiento de un barco británico donde viajaba un capitán republicano. En otro episodio, emitido el 17 de marzo de ese mismo año, se denuncia la pasividad de Francia frente al envío de tropas al bando insurgente por parte del gobierno alemán. El 24 de ese mismo mes, la emisión denuncia los bombardeos aéreos sobre Barcelona y elogiaba la figura del general austríaco que luchaba a favor de las fuerzas republicanas. Incluso, días más tarde, llega a parodiar a Mussolini cuando entrega el premio de natalidad a una mujer por haber tenido su decimotercer hijo mientras su marido luchaba en el bando sublevado.

Su apoyo a la causa republicana no se interrumpe con el final de la guerra. Ya en diciembre de 1941, Welles moviliza a todas sus influencias para liberar a tres brigadistas arrestados por la policía francesa de Vichy y entregados a las autoridades alemanas e italianas. Charles Higham (1985), en su biografía sobre Orson Welles, señala que:

> Llegó a mandar telegramas directamente al presidente Roosevelt y al secretario de Estado en una acción que, de haber aparecido a la luz pública, habría inquietado a aquellos que lo acusaban de ser simpatizante comunista. (p. 189)

En el 43 participa como orador en el *Free World Congress* celebrado en el Hotel Pennsylvania de Nueva York. Allí, en presencia de representantes de la República en el exilio, se plantean los pasos que debería seguir el bando republicano para "liberar a España" (Riambau, 1993, p. 27). Un año después, el 26 de enero de 1944, en el primer programa radiofónico de *The Orson Welles Almanac* hace referencia a la

efeméride de aquella semana, cuando las tropas leales a la República se habían rendido ante el general Franco (Heyer, 2005). Esta emisión provoca un conflicto con el principal patrocinador del programa, Mobil Oil, que veían peligrar sus inversiones en España. También son comprometidos sus artículos de opinión publicados en diferentes medios impresos (Gottlieb, 2018). En la revista *Free World*, de la que era miembro del equipo de redacción, realiza un ataque durísimo a la dictadura de Franco:

> Franco, más que Hitler, es el símbolo de la oposición a la política de Buena Voluntad. (…) Para los hijos de España, Madrid es la gran capital del fascismo, el falangismo es el desafiante reto al gobierno popular. Saben que la falange puede sobrevivir no solo a Franco sino al partido nazi. (…) Por ello, tenemos que conseguir una alianza de naciones, una comunidad antifascista que venda una única mercancía: la democracia. (Cobos, 1995, p. 340)

Poco después, el 8 de febrero de 1945, Orson Welles alerta en el *New York Post* de la existencia de medios de comunicación proclives a la dictadura de Franco. En ese mismo periódico, el 3 de mayo, denuncia los florecientes fascismos de América Latina y se refiere a Franco como "el gánster de Madrid". También arremetió contra el dictador español en enero del 46 en un discurso titulado *La naturaleza del fascismo* que formaba parte de una serie de conferencias que le llevarían a Nueva York, Baltimore y Washington (Cobos, 1993, p. 204). En definitiva, el capítulo abierto por *Spanish Earth* muestran a un artista defensor de ideas izquierdistas y poco temeroso de las posibles consecuencias de sus actos reivindicativos. En más de una ocasión afirmará que "un artista debe estar comprometido" (Leaming, 1983, p. 286) e incluso llegará a plantearse abandonar el *show business* para dedicarse en exclusiva a la militancia política. La confrontación entre el Orson Welles artista y el Orson Welles político será una constante a lo largo de su vida, y le acarreará múltiples conflictos tanto con gobiernos totalitarios como consigo mismo y el devenir de su obra. Antonio Castro (1986) explica con meridiana claridad el núcleo de este conflicto:

> Podemos decir que Welles estaba dividido entre su personalidad y sus creencias. Sus creencias de americano liberal progresista y moralista, y su personalidad de aventuras sin escrúpulos, dispuesto a lo que sea para lograr imponer su voluntad. (p. 29)

4. RODAJE Y MONTAJE DE NELLA TERRA DI DON CHISCIOTTE

Sin embargo, los temores por su pasado republicano pronto quedan disipados: el Ministerio de Turismo, lejos de poner trabas a *Nella terra di don Chisciotte*, accede gustoso a la mayor parte de las peticiones realizadas por Alexandro Tasca y Orson Welles. José Manuel de la Chica[1], operador del NO-DO contratado para la serie, cuenta alguno de estos privilegios:

> Había un pacto sobre la entrega del material que fue muy beneficioso para Welles, ya que el NO-DO le dio miles de metros. Él se extrañó mucho porque normalmente se seleccionaba el material y se cruzaba con una línea roja para que no se pudiera utilizar. (…) La confianza fue tal en Welles que le entregaron el material sin rayar. (Cobos, 1993, p. 55)

Estas diligencias no se limitaron a los archivos del NO-DO, sino también a los permisos de rodaje y alojamientos en determinadas ciudades. Las motivaciones del Ministerio se pueden explicar gracias a la política de aperturismo que había decretado el régimen (Villares y Bahamonde, 2012). Sin duda, los intereses turísticos de España estaban muy por encima de los viejos recelos y la serie fue considerada como una buena oportunidad para potenciar los visitantes italianos. "Joaquín Reig, director de NO-DO, le dio muchas facilidades, quizás porque la serie podría tener una influencia en el turismo", corroboró José Manuel de la Chica años más tarde (Cobos, 1993, p. 56). Una vez solucionados todos los escollos de producción, y con la dotación presupuestaria asignada, se decide el número de capítulos -nueve- y el título definitivo de la serie, *Nella terra di don Chisciotte*. La intención de Welles era de no sobrepasar los 30 minutos por episodio, lo que pronosticaba un material neto de aproximadamente de 250 minutos. El rodaje tendría dos fases: una en la que estarían él mismo, José Manuel de la Chica, un auxiliar de producción, Paola Mori y su hija Beatrice; y otra posterior ejecutada solo por el operador de cámara y el auxiliar. Entre medias, Welles se reservaba

[1] El motivo principal de la elección de José Manuel de la Chica, además de su buen manejo de la cámara, fue el profundo conocimiento que tenía de los archivos del NO-DO. Según Rafael R. Tranche y Vicente Sánchez-Biosca en su libro *NO-DO. El tiempo y la Memoria* (2006), de la Chica comenzó trabajando como auxiliar de los fondos documentales del NO-DO (p. 132).

unas semanas para ordenar el material y decidir qué planos le faltaban (Riambau, 1993).

Finalizado el rodaje a finales de agosto de 1961, Welles se traslada a Roma para trabajar en el montaje junto a Roberto Perpignani.[2] Juntos establecieron una primera división de capítulos y decidieron los planos que faltaban, comunicándoselos por carta a José Manuel de la Chica. Este enviaba periódicamente el material, lo que permitió que Welles finalizara un primer montaje en noviembre de ese año (Zunzunegui, 2005; Callow, 2015). Este contenía sólo la banda internacional con la selección de músicas y algunos efectos sonoros. Welles esperaba locutar él mismo el *off* y rodar unas intervenciones suyas y de su familia para presentar y despedir cada episodio; sin embargo, la RAI, tras los primeros pases, decidió prescindir por completo de la voz de Welles aduciendo que su acento extranjero dificultaría la comprensión para la audiencia italiana (Cobos, 1993). En realidad, el acento americano era una de las premisas discursivas más importantes de la serie, ya que Welles quería enfatizar el hecho de que se trataba de la visión de un turista anglosajón que observa un país al que adora y mitifica.

Finalmente, la serie tardó más dos años en emitirse por la televisión italiana. Lo hizo con un texto escrito por Gian Paolo Callegari con el asesoramiento de Antonio Navarro Linares y locutado por Arnaldo Foà, que, en teoría, se basaba en los apuntes que Welles había dejado. Se respetó la banda internacional y no se rodó ninguna presentación ni cierre. La recepción de la crítica fue dispar. El reproche fundamental fue el haber dejado de lado la situación política española para centrarse en aspectos turísticos y esconder el hecho de que el país era, por ese entonces, una dictadura retrógrada y represiva (Rodríguez, 2000). Dos décadas más tarde, en 1985, la RAI realizará una restauración del material y eliminará parte del *off* escrito en 1964 con la intención de acercarse más a la visión inicial de Welles y enmendar el error de la cadena en los años 60. Aun así, y solo considerando el montaje de imagen y la banda internacional, la serie supone el retrato más importante que Welles realiza

[2] Conocido montador italiano habitual de directores como Bernardo Bertolucci, los hermanos Taviani y Nanni Moretti. *Nella terra di Don Chisciotte* fue su primer trabajo como primer montador.

sobre España; una visión donde queda patente no solo su amor por este país, sino también muchas de las contradicciones en la que se hallaba inmerso.

Más de 240 minutos de documental donde, el mismo intelectual que se había comprometido con la República, realiza una oda a la España del desarrollismo del general Franco; un retrato amable, apolítico y focalizado casi en exclusiva en los placeres que este país puede ofrecer a los turistas adinerados. Marc Maurette, productor de *Una historia inmortal* (The Immortal Story, 1968), comenta que este acercamiento romántico y superficial estaba provocado por un "profundo amor a España, que estaba muy por encima de Franco" (Rodríguez, 2000). Por su parte, Oja Kodar alega que:

> España era en cierto modo una historia de amor secreta. Le partía el corazón que España estuviera dominada por el general Franco, pero también quería mostrar la mejor parte de ese bello país. (Kodar, citada por Rodríguez, 2000)

Ampliando esta idea, Eduardo Rodríguez Merchán y Juan A. Hernández Les (2008) escriben en el ensayo *La quijotesca historia de un hidalgo en el cine*:

> El franquismo lo galantea, como hizo antes con otros americanos, y él se deja querer porque sabe -lo sabe perfectamente- que los pueblos y las naciones están por encima de sus políticos. Además, es una España, la del desarrollismo, que mira con profunda tristeza. (p. 33)

5. UNA ESPAÑA MÍTICA

La estructura de los capítulos de *Nella terra di Don Chisciotte* es pretendidamente anárquica; Welles pasa de un tema a otro guiado solo por una pulsión narrativa. Los títulos son meramente orientativos y nunca vinculan el contenido posterior: el único hilo argumental parece ser un viaje con su familia que tiene como paradas ineludibles las plazas de toros repartidas por toda la geografía española; un documental de viajes de más de cuatro horas donde Welles se siente libre para realizar infinidad de saltos geográficos y argumentales que, lejos de confundir, transmiten fuerza, viveza y un inusitado dinamismo.

En el primer capítulo, *Itinerario Andaluso*,[3] el elemento central es el contraste entre la España rural -asociada con Castilla- y la España costera y turística -focalizada en Andalucía-. Tal vez sea el más interesante de todos los episodios y en el que se sientan buena parte de las bases discursivas de la serie: el contraste entre la España atávica, rural y folclórica con la España desarrollista, cosmopolita e industrial. Los binomios campo-ciudad, trabajo manual-trabajo mecánico, costa-desierto o laboral-festivo, guían la cámara de Welles para retratar una España en peligro de perder su esencia y sumirse en el desarrollismo que ha llevado a la crisis a países como EE. UU. o Inglaterra (Pérez Romero, 2009). En el segundo, *Spagna Santa,* Welles, además de continuas referencias al carácter religioso de la sociedad española, introduce uno de los elementos a los que recurrirá con más frecuencia: la lidia. Sin duda se trata del festejo más recurrido y cuya presencia se intensifica en los dos siguientes capítulos, *La feria di San Fermín* y *Lo encierro di Pamplona*, donde este festejo adquiere una dimensión totalizadora. De especial interés son los fragmentos dedicados al encierro de Pamplona, donde un impecable montaje genera momentos de gran dramatismo.

Los siguientes cuatro episodios, *Le cantine di Jerez*, *Siviglia*, *La Feria di Aprile* y *Tempo di flamenco* centran su atención en Andalucía, más concretamente en la ciudad de Sevilla, que se revela como crisol de la pasión que Welles siente por España; un lugar cuyas reminiscencias míticas determinan parte de su trayectoria personal y profesional. Sevilla fue el lugar donde Welles comenzó a construir una determinada imagen de España en 1931; un lugar sobre el que se soporta una visión sublimizada y mítica de un lugar otro; un espacio donde, omitiendo la realidad política y social de la época, el ideal de Welles se amolda como guante en mano. Una composición que se realiza también desde la barrera, donde la diferencia de clases marca una frontera entre los que disfrutan y los que observan. Esta idea, esbozada en algún capítulo anterior, toma relevancia al establecer un plano-contraplano donde las clases populares espían a las pudientes a través de enrejados, muros o fachadas, siempre alejados de aquellos que dispendian su dinero en placeres tan prosaicos

[3] El primer título barajado fue *Málaga*, aunque, como el mismo Welles indica, eran sólo un título de trabajo (Cobos, 1993, p. 50).

como el cante o el baile. Por supuesto, Welles y su familia se sitúan sin pudor en el grupo de los adinerados, sin apuntar apenas un acercamiento hacia el pueblo llano. Se trata de ejemplo de su condición de turista acaudalado que se acerca a la cultura española desde una cierta distancia, accediendo sólo a la superficie y a la cara amable de una España sometida a una dictadura opresora.

En el último de los capítulos, *Roma e Oriente in Spagna*, Welles emprende una reflexión sobre la identidad española y sobre la hispanidad, dos temas polémicos y en debate durante la década de los 60. La pieza recorre la huella dejada por el imperio romano en Segovia, Mérida y Ávila, demorándose sobre todo en los detalles arquitectónicos definitorios de aquel imperio. Imágenes que contrapone con las de la Alhambra de Granada, obra maestra indiscutible del arte hispanomusulmán, focalizando su atención nuevamente de detalles constructivos y ornamentales, sobre todo en el famoso patio de los leones. Al final del capítulo, Welles vuelve a Andalucía para terminar la serie, esbozando una declaración de principios, una pequeña carta de amor a esa tierra que tanto le ha dado y de la que espera seguir recibiendo en el futuro. Para el director, Andalucía es España y España es Andalucía. En ella se resume la esencia de la idiosincrasia española que adora. Pese a que conoce las diferencias con el norte, Welles prefiere omitirlas y plantear un final que oda al sur de España, que lo mitifica y lo eleva al rango de "paisaje divino", como llegó a denominarla en los guiones nunca emitidos (Cobos, 1993).

Orson Welles no enfoca su cámara sobre un colectivo, sino sobre las representaciones de resonancia mítica que median entre las imágenes de España captadas por la cámara y la imagen idealizada que él mismo ha construido. El mito, por tanto, se institucionaliza como instrumento mediador que organiza y determina la forma de interrogar al pueblo español. Según Barthes (1980):

> al devenir en forma el sentido aleja su contingencia, se vacía y empobrece (...), el sentido contenía un sistema de valores: una historia, una geografía, una moral (...) que ha sido preciso poner entre paréntesis (...) para liberar la imagen y prepararla para recibir su significado (...) haciéndose cómplice de un concepto que viene ya construido, digno de ser ilustrado. (pp. 209-210)

Lorente Bilbao (2008) profundiza sobre esta idea cuando habla de trabajos televisivos anteriores de Welles:

> Welles toma el mito, lo actualiza para la cámara, pero al mismo tiempo lo hace desde una distancia irónica, cargada de sobreentendidos, abriendo un amplio espacio entre el enunciado y la enunciación, entre lo dicho y exhibido por las imágenes y el modo de decir, un territorio liberado para el pensamiento por el que invita a deambular al espectador. (p. 284).

Por tanto, *Nella terra di Don Chisciotte* conforma un documento de primera categoría sobre una España observada por un visitante que trata de profundizar en las tradiciones que le fascinan; la del viajero anglosajón que ansía acomodar las apariencias a la visión que se ha conformado del país (Rodríguez, 2000). Una visión que nos recuerda a novelas como *The Sun Also Rise* y *Death in the Afternoon* de Ernest Hemingway, obras que determinan en gran medida la imagen de España en la cultura anglosajona, sobre todo en Estados Unidos; una imagen mítica, de tintes trágicos y focalizada en ritos atávicos como la tauromaquia o las fiestas populares:

> La novela de Hemingway pasó a ser, y continúa siendo para el lector anglosajón, la gran fuente literaria sobre la tragedia hispana y su impacto en la imaginación del mundo de habla inglesa, solo comparable a la que forjó, si bien en bastante menor medida, el testimonio *Homage to Catalonia* de George Orwell. (Torres Miranda, 2010, p. 135)

En definitiva, *Nella terra di Don Chisciotte* compone uno de los documentales más importantes realizados sobre España en los años 60, no solo por el reconocimiento mundial de su director, sino también por la ingente cantidad de material que se filmó y que nunca fue incluido en los montajes finales.

5. CONCLUSIONES

Con todo lo expuesto y tras analizar cada uno de los capítulos, la imagen que construye Orson Welles sobre España en *Nella terra di Don Chisciotte* se puede concretar en los siguientes seis puntos:

C.1. Orson Welles construye una imagen de España romántica, premoderna y poco industrializada, donde lo tradicional configura una entelequia sublimizada que se impone sobre el desarrollismo occidental.

Welles toma el testigo de la literatura romántica francesa para configurar un retrato en el que todo lo exótico mitifica ese "espacio otro" que simboliza la pérdida de identidad de la sociedad moderna (Lorente Bilbao, 2008). España se revela como un lugar primigenio, auténtico, donde la esencia del ser humano se vislumbra en las más profundas tradiciones vernáculas. Dentro de esta España, Andalucía, y especialmente Sevilla, se alza como epítome de ese imaginario, como bastión de las esencias de una España folclórica y tradicional. Una tierra donde los vestigios del pasado -herencia árabe y romana- conviven con un presente vibrante delineado por sus más autóctonas tradiciones culturales, como el flamenco, la Semana Santa o las ferias y celebraciones.

Welles fija también su cámara en el trabajo manual y sin industrializar, con especial atención al campo castellano en el que tenaces campesinos luchan día a día por salir adelante. El director obvia por completo los esfuerzos del régimen por industrializar España y focaliza su objetivo en pescadores, tejedoras, alfareros o cualquier otro oficio cuya fuerza motriz sea el propio cuerpo del trabajador. Por último, las manifestaciones culturales como la arquitectura o la gastronomía son mostradas siempre en su vertiente más tradicional, sin apenas atisbos de modernidad. Y es aquí donde la tauromaquia se yergue como metáfora de España, tanto en lo que sucede en el ruedo como toda su liturgia y preparación. No hay manifestación artística que se trate con más profusión, con más de 120 minutos de metraje donde el enfrentamiento del hombre con el toro refleja ese combate perpetuo que el individuo mantiene con la naturaleza, con los demás y consigo mismo.

C.2. Se trata de una visión más emocional que racional, donde la realidad social queda enmascarada por un recuerdo idealizado de un país primitivo, autóctono y original. España se revela como una exaltación de las más íntimas pasiones de Welles; un lugar alienante capaz de borrar cualquier reflexión razonada sobre la otra España, la de la pobreza, la del analfabetismo, la sometida a un régimen político represor y arcaizante. Por ello, la España de Welles es también una España apolítica, en la que apenas existen referencias al general Franco y su gobierno, y donde se manifiesta una flagrante indiferencia hacia una sociedad sometida y sin libertades; un dato más que comprometido si tenemos en

cuenta su apoyo a la causa republicana durante los años 30 y 40, y su manifiesta animadversión hacia los regímenes fascistas, algo que, por otro lado, sí que impregnó buena parte de su otra obra cinematográfica (Riambau, 1993; 1999; Berthomé y Thomas, 2007).

C.3. En tercer lugar, estamos ante una imagen para la que Welles adopta el papel de turista adinerado en un país que le agasaja y admira. El director de *Ciudadano Kane* construye un personaje prototípico tras el que parece querer esconder su verdadera naturaleza: una figura que él mismo critica y que acusa como el peor de los males que asola a España. Comprobamos, por tanto, que la adopción del papel de turista es menos anecdótica de lo que pueda parecer: por un lado, le ayuda a observar España desde una dimensión mítica e idealizada, sublimación de una sociedad que conserva sus valores y tradiciones más ancestrales; y, por otro, le permite establecer el origen de la decadencia de la sociedad moderna, es decir, la pérdida de identidad provocada por el desarrollismo industrial. El turista no es más que la constatación de esa ambigüedad que empapó toda la obra de Welles, cuyas manifestaciones siempre son aprovechadas para crear un complejo juego metatextual donde la autocrítica se erige como supremo motor de creación. La figura del turista no solo es responsable de esa visión distorsionada, mítica, idealizada, sino también de la creciente pérdida de mismidad de un país.

C.4. Asimismo, nos encontramos ante una imagen construida a partir de otra imagen, ejemplificada en la España de Ernest Hemingway. Welles toma y adopta muchas de las inquietudes del Premio Nóbel para trazar una España mediatizada, de segunda lectura, donde apenas encontramos senderos que no hayan sido transitados ya por aquellos que exportaron esa imagen por primera vez, como el británico Richard Ford o los franceses Merimée, Gauthier o Viardot (Gubern, 1996). Welles queda dentro de la categoría de aquellos que, sin desconocer nuestra cultura, se inclinan más por la visión dada por los viajeros del siglo XIX para los que priman los toros, *Carmen*, el folklore andaluz y el carácter español, obviando figuras tan importantes como Calderón, Unamuno, Lope de Vega, Falla o Albéniz (Zunzunegui, 2005). No es extraño, por tanto, que la imagen que construye evidencie estas carencias culturales y sociales.

C.5. Se trata de una imagen realizada en el medio televisivo. Pese a que ensalzó a la pequeña pantalla en numerosas ocasiones, Welles es consciente de que se trata de un medio limitado, puramente narrativo e incapaz de acceder a determinadas niveles de expresión (Rosenbaum, 2007; Walter, 2009; 2015). Sus elogiosas palabras hacia la comunicación catódica parecen más una reacción contra el sistema que una verdadera declaración de intenciones, ya que sus mayores esfuerzos siempre estuvieron enfocados al drama cinematográfico. Por ello, resulta interesante destacar que este retrato de España queda encapsulado en un instrumento de expresión que consideró menor y que siempre utilizó para financiar otros proyectos. Welles parece consciente de que su imagen de España es parcial y fragmentaria, y por ello la limita a la televisión, con la esperanza de proyectar una imagen más completa en su ansiado proyecto *Don Quijote,* que, con el paso de los años, jamás pudo terminar. En declaraciones de 1972, él mismo confirma esta visión:

> Don Quijote tendrá a España como único tema. España y las virtudes españolas, y sus vicios, especialmente las virtudes. Porque Cervantes escribió una historia sobre un verdadero caballero, el más perfecto caballero que jamás se haya enfrentado a un dragón. Y tuvo que llegar el turismo, las comunicaciones modernas, y quizá incluso la democracia para destruir, o, al menos atenuar ese extraordinario espíritu español. Ese sería el tema de mi ensayo sobre Don Quijote y España. (Welles, citado por Megahey, 1972)

C.6. Y, en definitiva, se trata de una imagen determinada por su catártica obsesión por el cine. La imagen que construye de España en *Nella terra di Don Chisciotte*, supone un mero soporte sobre el que financiar la pasión que determinó cada uno de sus actos desde que dejó de obtener financiación para sus largometrajes. Como él expresó poco antes de morir:

> He perdido la mayor parte de mi vida buscando dinero para hacer mi trabajo, para escribir en ese caro papel que son las películas. He perdido demasiada energía en cosas que no tienen nada que ver con hacer películas: más o menos un 2% haciendo películas y un 98% financiándolas. No es una buena forma de pasar tu vida. (Welles, citado por Megahey, 1972)

Por suerte o por desgracia, Welles construye su imagen televisiva de España en un momento en que su mermada economía y su fama de

director maldito le obligan a transgredir algunos límites que se había autoimpuesto en su juventud (Walter, 2009). Su pasión por el cine fagocita cualquier otro impulso y le lleva a realizar cientos de trabajos alimenticios entre los que se encuentran su indulgente visión de España; una serie documental con la que, en definitiva, no quería molestar a un país convertido en un enorme plató internacional, y donde se hallaba la codiciada financiación para poner en marcha aquello que Welles definió como "el tren de juguete más caro del mundo".

6. REFERENCIAS

Anile, A. (2013). Orson Welles in Italy. Indiana University Press.

Barthes, R. (1980) Mitologías. Siglo XXI.

Berthomé, J. P. y Thomas, F. (2007). Orson Welles en acción. Ediciones AKAL.

Brady, F. (1989). Citizen Welles: A Biography of Orson Welles. Scribner´s.

Bazin, A. y Bitsch, C. (1958). Interview with Orson Welles (I). Cahiers du Cinema, 158. Reimpreso en M. W. Estrin (Ed.), Orson Welles: Interviews (2002) (pp. 35-47). University Press of Mississippi.

Callow, S. (2007). Orson Welles, Volume 2: Hello Americans. Vintage.

Callow, S. (2015). Orson Welles, Volume 3: One Man Band. Vintage.

Castro, A. (1986). En la muerte de Orson Welles. Ínsula: revista de letras y ciencias humanas, 470-471, 29

Cobos, J. (1993). Orson Welles: España como obsesión, Vol. II. Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Gottlieb, S. (2018). Orson Welles as journalist. The New York Post Columns. En J. N. Gilmore y S. Gottlieb, Orson Welles in Focus: Texts and Contexts (pp. 111-130). Indiana University Press. https://doi.org/10.2307/j.ctt21215qj.10

Gubern, R. (1994). La pasión española de Orson Welles. Saber Leer, 75, 12.

Gubern, R. (1996). La imagen de España en el cine extranjero. Claves de la Razón Práctica, 63, 74-80.

Heylin, C. (2006). Despite the System: Orson Welles Versus the Hollywood Studios. Chicago Review Press.

Higham, Ch. (1985). Orson Welles: The Rise and Fall of an American Genius. St. Martin´s Press.

Iraeta, Marta (2006). Orson Welles da la campanada. En J. C. Laviana, D. Arjona y S. Fernández, Del chapuzón de Palomares al final de la censura previa: 1966 (pp. 144-153). Unidad Editorial.

Leaming, B. (1986). Orson Welles. Tusquets Editores.

Lorente Bilbao, E. (2008). Cruce de mirada: "La Pelota vasca", con Orson Welles. Jentilbaratz, 11, 269-299.

McBride, J. (2006). What Ever Happened to Orson Welles: A Portrait of an Independent Career. The University Press of Kentucky

Megahey, L. (director). 1972. On Independent Filmmaking. [película]. BBC.

Pérez Romero, E. (2009). Descubriendo las Españas. Nosotros vistos por los otros en la Historia del Cine. Arkadin Ediciones.

Riambau, E. (1993). Orson Welles: Una España inmortal, Vol. I. Filmoteca de la Generalitat Valenciana.

Riambau, E. (1999). Tierra de España: escenarios históricos de Orson Welles. Cuadernos de la Academia, 6, 251-259.

Rodríguez Merchán, E. y Hernández Les, J. (2008). La quijotesca historia de un hidalgo en el cine: Orson Welles como paradigma de la comprensión de un mito. En A. Gómez y N. Parejo (Eds.), Laberinto Visual (pp. 13-34). Círculo de Estudios Visuales Ad Hoc.

Rodríguez, C. (director). 2000. Orson Welles en el país de Don Quijote [película]. Canal+ España

Rosenbaum, J. (2007). Discovering Orson Welles. University of California Press.

Torres Miranda, D. (2010). La imagen exterior de España, tal como España la ve [Tesis doctoral, Universidad Complutense de Madrid]. Repositorio Institucional de la UCM. https://eprints.ucm.es/id/eprint/11397/

Tranche, R. R. y Sánchez-Biosca, V. (2006). NO-DO: el tiempo y la memoria. Cátedra.

Villares, R. y Bahamonde, Á. (2012). El mundo contemporáneo: Del siglo XIX al XXI. Taurus.

Walters, B. (2006). Orson Welles. Ediciones Tutor.

Walters, B. (2009, 17 de diciembre). Orson´s TV revolution that never was. The Guardian Film Blog. http://bit.ly/401zJ6G

Walters, B. (2015). Rare genius: the other side of Orson Welles. Sight & Sound, 25(7), 26-33.

Zunzunegui, S. (2005). Orson Welles. Anaya.

HISTORIA, LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL E INTERMEDIALIDAD: RE-PRESENTACIONES FICCIONALES DEL BARÓN ROJO

JUAN CARANDELL ROJO
Universidad de Córdoba
ROCÍO JODAR JURADO
Universidad de Jaén

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo aborda diferentes representaciones de Manfred Albrecht von Richthofen, el legendario aviador apodado como el Barón Rojo. Célebre por sus proezas en el ámbito de la aviación, esta figura histórica ha despertado el interés de un buen número de escritores, ilustradores y cineastas, los cuales, en ocasiones, no han dudado en manipular los acontecimientos bélicos en pro de la ficción. Así pues, cabe hablar de una "re-presentación" del Barón, que, reformulado bajo los imperativos de la idealización cinematográfica en unas ocasiones y de la simplificación propia de la LIJ en otras se aleja notablemente de la realidad.

Comenzaremos nuestro recorrido con un breve contexto histórico que perfile con precisión la vida y el verdadero carácter del aviador, el cual nos permitirá después establecer diferentes entre ficción y realidad; y, posteriormente, esbozaremos un detallado marco teórico y metodológico que nos permitirá analizar el corpus de obras seleccionadas con rigor. Así las cosas, tras dicho marco, se examinarán, en primer lugar, las obras cinematográficas y seriadas que recogen las gestas del Barón y, en segundo lugar, sus diferentes representaciones en el ámbito de la literatura infantil y, sobre todo, juvenil.

2. CONTEXTO HISTÓRICO

Manfred Albrecht von Richthofen nació el 2 de mayo de 1892 en Breslavia, territorio ubicado actualmente en Polonia, pero que en ese preciso instante formaba parte del Imperio Alemán. Manfred provenía de una familia insigne, aristocrática y adinerada, de la nobleza territorial prusiana conocida como los *junkers*. Este grupo social constituía el núcleo del poder político, económico y militar de Prusia (Davies, Fontcuberta y Ferrarons, 2013).

Varios miembros de su familia habían alcanzado posiciones notables en la administración del Estado, en el ámbito académico e intelectual y, por supuesto, en el ejército. Sin ir más lejos, el padre de Manfred fue un mando destacado en el duodécimo regimiento de Ulanos, el tipo de unidad de caballería más destacada del Imperio Alemán y con una larga tradición. Siguiendo los pasos paternos, Manfred asistió a la escuela militar para, posteriormente, ingresar en 1911 en el primer regimiento de Ulanos.

A pesar de comenzar su andadura militar en la caballería, Manfred terminó siendo mundialmente conocido por sus hazañas en la aviación durante la Gran Guerra. Es lógico que la aviación resultase especialmente seductora para el aristócrata alemán, puesto que, con motivo de su instrucción en la caballería, el joven se mostraba impetuoso y deseoso de entrar en acción; la aviación le ofrecía en aquel momento la oportunidad perfecta para debutar en el campo de batalla.

Por ello, tras su servicio en el Frente Oriental y una breve estancia en Verdún, el *Rittmeister* (capitán de caballería) solicitó su entrada en el cuerpo aéreo alemán. En 1915 desempeñó su labor como observador aéreo y poco después realizó las pruebas de acceso a piloto. Aunque en un principio von Richthofen no obtuvo buenos resultados, finalmente lograría licenciarse. En este momento resultó de vital importancia para el aviador su encuentro con Oswald Boelcke, quien se convertiría a partir de entonces en su mentor.

Ya en abril de 1916, von Richthofen ostentaba oficialmente el puesto de piloto de caza, tras un breve periodo como piloto de bombardero. Su

primer derribo sin confirmar dataría de ese mismo mes para, posteriormente, ser destinado de nuevo al frente oriental. De este modo, en agosto, Boelcke lo reclutó personalmente para la unidad que él mismo comandaba, el *Jagdstaffel 2.* Este sería el origen del Manfred como leyenda de la Primera Guerra Mundial con sus primeras victorias confirmadas. Además, fue testigo directo del accidente que segó la vida de Boelcke. Tras la muerte de su mentor, su unidad pasó a llamarse *Jagdstaffel Boelcke* en su honor. Ya en enero de 1917 al *Rittmeister* le concedieron el mando del *Jasta 11* y la medalla *Pour le Merité*, conocida comúnmente como la *Blue Max*. Contaba entonces con 16 derribos en su haber y entre los hombres de su unidad se extendió ya el famoso apodo con el que aún hoy es recordado. Usó su influencia para reclutar entre sus filas a su hermano Lothar, así como a numerosos ases alemanes y otros reconocidos líderes de escuadrón de la contienda, los cuales serían entrenados por el propio Manfred. En este momento, comenzó, además, a pintar sus aviones de un característico color rojo que, contra toda lógica, parecía otorgarle ventaja en la batalla. Él mismo afirmó en sus memorias que desconocía el motivo exacto de su preeminencia, mas su idea inicial consistió en atraer la atención del enemigo sobre su propia nave para así evitar que estos atacasen a sus subordinados.

Debemos apuntar, no obstante, que el apelativo de Barón Rojo se popularizó mundialmente algo más tarde, justo después de la conflagración, con motivo de la traducción al inglés de sus memorias *The Red Air Fighter* (1990). En esta obra, el título de *freinherr,* que ostentaba la familia von Richthofen y con el que era conocido entre sus hombres, fue erróneamente traducido como "barón". De lo que sí tenemos constancia documental es de que, mientras duró el conflicto, las fuerzas aliadas lo motejaron como El Diablo Rojo (Van Wyngarden, 2009). Finalmente, imitando al excéntrico *Rittmeister* tal vez con la esperanza de infundir terror en el enemigo*,* todos los aviadores a su cargo decorarían el avión con vivos colores. Así las cosas, al emplear el bando alemán el ferrocarril para trasladar las aeronaves de un lugar a otro del frente, los británicos reconocerían a todos los integrantes de la unidad del Barón con el sobrenombre de "El Circo Volante de von Richthofen", pues los colores de las aeronaves eran parecidos a los de las carpas de circo y se

trasladaban de similar forma. El 6 de julio de 1917, Manfred sufrió una grave herida en la cabeza y solamente su buen hacer como aviador le permitió salvar la vida. Aunque a finales de ese mismo mes retomó sus labores de mando, volvió a tomarse un permiso con motivo de su convalecencia poco después, en septiembre. Durante este periodo de descanso terminó de escribir sus memorias, en las que empleó un estilo sencillo y preciso; auxiliado por el periodista Erich von Salzmann, esta obra se convirtió un texto fundamental de la propaganda bélica alemana (Van Wyngarden, 2009).

Finalmente, el Barón expiró en el campo de batalla el 21 de abril de 1918. El derribo de su avión se atribuyó al piloto canadiente Arthur Roy Brown, aunque este último punto aún suscita controversias aun en la actualidad.

3. MARCO TEÓRICO Y METODOLÓGICO

3.1. Estudios intermediales y selección del corpus

El capitalismo ha supuesto un hito sin precedentes en el ámbito social al convertir cualquier manifestación cultural en objeto de compra y venta. El interés de la obra artística ya no se mide por su calidad, sino por su rentabilidad y, por ende, se ha impuesto la homogeneización frente al individualismo. El acelerado crecimiento de las tecnologías de la comunicación no ha hecho más que acelerar este proceso, dando lugar a un trasvase medial sin precedentes hasta el momento que ha derivado en la escritura y reescritura de obras, en la presentación y representación de personajes y, como no podía ser de otra forma, en la manipulación y ficcionalización de hechos históricos (González Flores, 2016).

Del estudio de las relaciones intermediales y de los procesos de ficcionalización se ha encargado, entre otras disciplinas, la literatura comparada, "a field of literature scholarship focused on comparing aspects of various phenomena, such as texts from different cultures and historical periods, texts by different writers, texts from different genres o different texts form the same genre, or two versions of the same text" (Nikolajeva, 2008, p. 30). Con tales objetivos, esta disciplina ha intentado

definir con claridad el concepto de "medio", término polisémico que precisamos esclarecer antes de continuar con nuestro análisis. Conforme a los supuestos de Wolf (2011, p. 2),

> Medium, as used in literary and intermediality studies, is a conventionally and culturally distinct means of communication, specified not only by particular technical or institutional channels (or one channel) but primarily by the use of one or more semiotic systems in the public transmission of contents that includes, but are not restricted to, referential "messages". Generally, media make a difference as to what kind of content can be evoked, how these contents are presented, and how they are experienced.

En otras palabras, el medio no es otra cosa que una forma especial de significación fuertemente determinada por el canal utilizado, de modo que, tal como afirma McLuhan (1996, p. 29), "el medio es el mensaje". La actual proliferación de medios espoleada por el avance de Internet ha derivado en infinidad de sistemas semióticos y en complejización de las relaciones intermediales (Rajewsky, 2005), las cuales han sido clasificadas por Wolf (2011) en dos grupos: la intermedialidad extracomposicional y la intermedialidad intracomposicional (traducción de Pérez, 2016). Especialmente significativas para nuestro trabajo son las primeras, dado que las relaciones extracomposicionales son aquellas que se establecen entre obras pertenecientes a diferentes medios, mientras que las intracomposicionales remiten a obras que implican en sí mismas varios medios.

A su vez, las relaciones extracomposicionales se pueden dividir en transmedialidad, transposición intermedial y remedación. Nuestro trabajo se centrará exclusivamente en la transmedialidad o narrativa transmedia, es decir, en la aparición de diferentes obras con temas, contenidos o estética comunes difundidas a través de diversos medios. Así las cosas, partiendo de la figura de Manfred Albrecht von Richthofen como eje central, se han seleccionado un conjunto de siete obras pertenecientes bien al ámbito del cine, bien de la animación, bien de la LIJ a través de las cuales pretendemos analizar las concomitancias y divergencias en las representaciones del aviador. Detallamos el corpus a continuación:

- *El Barón Rojo* (1970), de Roger Corman.
- *Der Roten Bar* (2008), de Nikolai Müllerschön.
- El largometraje animado *Corto Maltés: Las Célticas* (2003), dirigido por Richard Danto y Liam Saury.
- *El show de Charlie Brown y Snoopy* (1983-1986), reemitida por Disney Channel y Nickelodeon entre 1992 y 1998.
- El volumen recopilatorio *Snoopy y el Barón Rojo* (2015), de M. Schulz.
- El cómic *Barón Rojo* (2017), de Pierre Veys y Carlos Puertas.
- La aventura breve "Vino de Borgoña y rosas de picardía", recogida en *Las Célticas* de la saga *Corto Maltés* [1971 (1974)], de Hugo Pratt.

A la hora de seleccionar el corpus se han tenido en cuenta criterios genéricos, de modo que se han seleccionado cuatro obras pertenecientes al ámbito audiovisual y otras tres pertenecientes al de la LIJ y, más concretamente, de la novela gráfica. Es preciso destacar, además, que el largometraje *Corto Maltés: Las Célticas* (2003) es en realidad una transposición intermedial –es decir, una adaptación cinematográfica– de la homónima novela gráfica del italiano Hugo Pratt. Más compleja, sin embargo, es la relación que se establece entre *El show de Charlie Brown y Snoopy* (1992-1998) y *Snoopy y el Barón Rojo* (2014), habida cuenta de que mientras que en el caso de la primera nos encontramos ante una serie de animación de 18 capítulos de 22 minutos aproximadamente, en la que se presentan diversas aventuras de Snoopy, Charlie Brown y sus amigos; el volumen de 2014 es una selección de tiras cómicas de *Penauts* con un *leitmotiv* común: los imaginarios enfrentamientos entre Snoopy y Snoopy.

3.2. Ficción y realidad: la Historia como fuente de inspiración

Es común aludir al carácter evasivo de la ficción, pues esta, en cualquiera de sus formas de expresión, nos permite suspender la realidad y trasladarnos a universos posibles y/o alternativos. A este respecto, ya

Lewis (2000) apuntaba que existen dos modos distintos de evasión: el primero, consistente en fijar la atención en el visionado o lectura suspendiendo temporalmente el contacto con la realidad; y el segundo, consistente en la evasión de la realidad inmediata en busca de satisfacción de anhelos no cubiertos. Este segundo tipo de evasión se sustenta sobre la construcción de una fantasía aislante, de modo que la obra se erige, más allá de su valor artístico, como un cauce de expresión de deseos y sentimientos. Para que dicha fantasía conecte con el receptor, además, los personajes de la historia deben encarnar valores humanos o, en otras palabras, la ficción debe ser antropocéntrica. En este sentido, tal como apunta Zorroza (2007, pág. 76)

> Lo que el hombre reconoce como humano no es el conjunto de "hechos", sino más bien las motivaciones que llevaron a esas acciones, a esas realidades. [..] La imitación, que Aristóteles propuso como definición de la poética, no es la imitación exterior sino la imitación de la unidad de acción, en este sentido, unidad de acción creadora, en cuanto proporciona la unidad de forma, fin, materia y causa eficiente o motora. En este sentido, aunque la forma física o biológica cambie, aunque las formas culturales sean distintas o variadas de las que consideramos nuestras, hay en el fondo una unidad de sentido que reconoce que la acción narrada es identificable como humana, en cuanto reproduce el sentido o la unidad de acción de la acción humana, en un complejo plexo de fin, motivaciones, materiales, circunstancias, libertad y hechos.

No obstante, es evidente que para construir su particular "mundo ficcional posible" muchos creadores han recurrido en infinidad de ocasiones a la Historia. Basten como ejemplo las gestas del Cid que tantos cantares y romances inspiraron, los dramas y tragedias históricas de William Shakespeare o las abundantes representaciones cinematográficas de la Segunda Guerra Mundial que, a día de hoy, siguen copando la gran pantalla. No obstante, si bien Historia y Ficción comparten cierto componente discursivo,

> se advierte la ambigüedad que la Ficción expande, por un lado, hacia los sentidos posibles del mensaje por sus múltiples focalizaciones y por otro hacia la relación Destinador-Destinatario por la no correferencialidad entre el discurso del autor y del narrador. Es decir, el relato ficcional permite observar siempre el desdoblamiento del narrador y a su vez, el surgimiento del texto como un espacio de confrontación de voces, de discursos y de ideologías. La diferencia se advierte en que un autor intenta un texto verídico como puede ser el caso del ensayo mientras el narrador, por su parte, construye un espacio ficcional que mediatiza su mensaje sin

> necesidad de que esta mediatización tenga como garantía la verdad del autor. De esa forma, el relato ficcional maneja multitud de estrategias que no siempre puede hacer el historiador como por ejemplo la superposición de planos, voces, tiempos, etc. (Flawia de Fernández, 2011)

En otras palabras, reconstruir con veracidad la Historia y la intrahistoria no es la misión del creador, sino que este utilizará los sucesos históricos como materia artística con el objetivo de construir mundos ficcionales que, tal como apuntaba Zorroza (2007), conecten con los intereses del receptor. Para ello, no durará en alterar el discurso histórico, mitificar o demonizar personajes e inventar episodios posibles jamás acaecidos, y todo en pro de la satisfacción de los deseos del receptor.

Este proceso de rescritura de la Historia es justo el que se evidencia en las obras que analizaremos a continuación, en las que el Barón Rojo se nos vuelve a presentar –o, más bien, re-presentar– como una figura poliédrica modelada por el creador.

4. EL BARÓN ROJO EN EL CINE Y LA ANIMACIÓN

El famoso aviador ha copado la gran pantalla desde el nacimiento del cine. Así, por ejemplo, ya se detecta su influencia en *Wings* (1927), de William A. Wellman, donde se representan fieros aviadores inspirados directamente en el alemán. Solo tres años después, en 1930, el Barón apareció por primera vez como personaje cinematográfico en *Hell's Angels*, producción estadounidense dirigida por Howard Hughes, Edmund Goulding y James Whale. No obstante, habrá que esperar hasta el estreno de *Red Baron* o *Barón Rojo*, de Roger Corman, en 1970, para ver al aviador como protagonista de un largometraje.

Red Baron o *El Barón Rojo* (1970) narra las idas y venidas del aviador durante la Primera Guerra Mundial, prestando especial atención a su enemistad con el piloto aliado Roy Brown. A pesar de que en el largometraje se detectan algunas inexactitudes históricas, lo cierto es que su aproximación al aristócrata resulta bastante fidedigna, pues incluso se le atribuyen actitudes de discriminación y desprecio hacia sus inferiores en consonancia con su origen nobiliario. A pesar de ello, en la película cobra especial importancia el código de honor de los aviadores, el cual

obliga a los hombres de Richtoffen a acatar sus órdenes y al Barón a velar por sus subalternos. El film profundiza, además, en otras figuras históricas, como los integrantes del Circo Volante y el propio Brown, como ya hemos apuntado anteriormente, al que se le atribuye también en la película el derribo del aviador alemán. Con respecto al piloto aliado, cabe destacar que Corman atribuye a este personaje cierta rudeza y cinismo que lo presentan como contrapunto del carácter aristocrático y honorable del Barón Rojo.

Richthofen volverá a ser el protagonista en *Der Rote Baron* (2008), film dirigido por Nikolai Müllerschön en el que se realiza un acercamiento heroico y deliberadamente romantizado a la figura del protagonista. Las excelencias morales del personaje –cuya conducta está determinada por su marcado sentido del honor y el respeto hacia los soldados enemigos abatidos– así como la omisión de ciertos personajes históricos de gran relevancia –como, por ejemplo, Herman Goëring– contribuyen a la creación de una épica alemana de la Primera Guerra Mundial que pone distancia con los horrores del nazismo y con los sucesos acaecidos posteriormente durante la Segunda Guerra Mundial. Esto se evidencia también en la inclusión de Friedrich Sternberg como representante de los judíos que lucharon junto al Kaiser en la Gran Guerra.

En su intento por humanizar y/o manipular la imagen del aviador alemán, Müllerschön incluso llega a ficcionalizar varios encuentros entre el Barón Rojo y Roy Brown y a describir un *affaire* amoroso entre de aviador y una enfermera, sucesos de los cuales no tenemos constancia. Así pues, podemos concluir que *Der Rote Baron* ofrece una narración más ficcional que histórica sobre la vida del alemán.

Finalmente, no podemos concluir este apartado sin mencionar dos obras de animación muy diversas: *Corto Maltés: Las Célticas* (2003), dirigida por Richard Danto y Liam Saury, y *El show de Charlie Brown y Snoopy* (1983-1985), serie reemitida entre 1992 y 1998. En *Las Célticas* el Barón Rojo se presenta como uno de los antagonistas de Corto Maltés. Así las cosas, el aviador sobresale por su carácter altanero y despótico hacia sus inferiores. Cabe destacar, no obstante, que el largometraje profundiza en las relaciones familiares del Barón, de modo que, por ejemplo, se describe

la estrecha relación entre el aristócrata y su madre e, incluso, llega a aparecer el perro del aviador, Moritz, que se describe con cierta simpatía.

En cuanto a la famosa serie infantil de Schulz, debemos apuntar que el Barón Rojo no aparece como tal, sino que está presente únicamente en las aventuras imaginarias de Snoopy. Si bien no se registra su presencia física, Snoopy lo considera como su némesis particular y se enfrenta a él en numerosas ocasiones, de modo que, por ejemplo, la caseta del perro –metamorfoseada en avión– aparece acribillada a tiros en numerosos episodios. La serie, de esta forma, establece un conjunto de relaciones transmediales bastante llamativas con las tiras cómicas publicadas por el dibujante y que dieron origen a la serie animada, en las cuales el escenario bélico se describe con más detalle, como explicaremos más adelante.

5. EL BARÓN ROJO EN LA LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL

En el ámbito de la LIJ sobresalen, tal como ya hemos apuntado, tres obras en torno al aviador: el volumen recopilatorio *Snoopy y el Barón Rojo* (2015), de M. Schulz; la aventura breve "Vino de Borgoña y rosas de picardía", recogida en *Las Célticas* de la saga *Corto Maltés* [1971 (1974)], de Hugo Pratt; y la novela gráfica *Barón Rojo* (2017), de Pierre Veys y Carlos Puertas.

Snoopy y el Barón Rojo (2015) es un volumen recopilatorio de viñetas previamente publicadas por M. Schulz en diferentes periódicos y revistas, algunas de ellas bastante anteriores a la serie de dibujos animados. Se trata, pues, de tiras cómicas sin más nexo que unión que los personajes de los *Penauts*, con especial protagonismo de Snoopy, y la amenaza ausente pero constante del Barón Rojo, que establecen un buen número de relaciones intermediales con la animación. De nuevo, el aviador alemán no se representa físicamente en la obra, aunque sirve para espolear la imaginación del perro que, en sus fantasías, se autopercibe como un afamado aviador del bando aliado. Frente a la serie animada, encontraremos en el volumen una mayor profundización en la recreación de la Primera Guerra Mundial, de modo que, por ejemplo, serán numerosas las viñetas en las que el jardín de Charlie Brown se convierta en un

campo de trincheras. Asimismo, la imaginación de Snoopy también afectará al interior de su caseta, que en varias ocasiones aparece representada como un bar en el que el aviador perruno ahoga sus tristezas en alcohol. Finalmente, al igual que ocurre en la serie, los ataques imaginarios del ausente Barón hacen mella en la caseta de Snoopy, que en a menudo aparece acribillada a tiros y/o derribada cual avión de la I Guerra Mundial.

Poco más podemos añadir a lo apuntado en el apartado anterior sobre "Vino de Borgoña y rosas de picardía", salvo que su publicación precedió al largometraje de *Las Célticas*. Así pues, entre ambas obras se establece una transposición medial en la que apenas se introducen modificaciones. Así las cosas, la animación es bastante fiel al cómic de Hugo Pratt, si bien elimina ciertos detalles de la vida personal del aviador que sí estaban presentes en el cómic, como, por ejemplo, la estrecha relación entre el Barón Rojo y su padre, que es simplificada en el largometraje. Asimismo, frente a la policromía del largometraje, el cómic opta por la ilustración en blanco y negro, de modo que el característico color rojo de los aviones del alemán queda opacado. No obstante, la impresión en blanco y negro es muy habitual en el ámbito del cómic y obedece a la intención de abaratar costos de impresión, de modo que, al menos en este caso, no podemos hablar de un intento de manipulación por parte del escritor.

Mucha más atención que las obras anteriores merece la novela gráfica *Barón Rojo* de Pierre Veys y Carlos Puertas. La obra narra las hazañas bélicas del aristócrata desde su incorporación a la academia de militares hasta su derribo en 1918. Si bien en líneas generales se registran numerosas referencias históricas que sustentan la narración y, por tanto, se ciñe a la biografía del autor, los autores ficcionalizan los sucesos al atribuirle al aristócrata poderes sobrenaturales. De este modo, el Barón será capaz de leer la mente de sus adversarios, lo que le proporcionará una amplia ventaja en el campo de batalla. El personaje es, por tanto, representado como un soldado "casi" invencible de proporciones divinas. Espoleado por su sadismo –del que hace gala desde el comienzo de la narración al asesinar a sangre fría a varios rateros de los bajos fondos– y por su temeridad, el aviador llegará incluso a pintar su avión de rojo,

no con el objetivo de salvaguardar la seguridad de sus compañeros, sino como un acto de arrogancia que, además, lo encumbra por encima de los demás. No en vano, será la mala relación con sus camaradas lo que precipite el desenlace trágico del cómic, pues, si bien el bando aliado es incapaz de abatir al aristócrata por sus propios medios debido a sus cualidades casi divinas, será la traición de sus compañeros la que ponga punto y final a sus hazañas bélicas. En este punto, la novela gráfica se aleja notablemente de la versión oficial de la muerte del aviador, mas es curioso que Puertas y Veys hayan elegido un pasaje dudoso de la Historia para alterar la narración. Los autores parecen, pues, profesar cierto respeto por los acontecimientos bélicos y sus licencias literarias quedan justificadas al amparo de las incertidumbres historiográficas.

No podemos finalizar el análisis de esta obra sin aludir a las ilustraciones y a la representación del protagonista. A pesar del incuestionable componente fantástico que sostiene la trama, las ilustraciones del cómic son bastantes realistas. En relación con las características físicas del protagonista, debemos apuntar que el personaje de ficción presenta un gran parecido con el personaje histórico (ojos azules, pelo rubio y constitución fuerte). Asimismo, las representaciones de los escenarios bélicos, de las batallas y de los aviones también son bastante realistas. De este modo, podemos concluir que se trata de una obra que, si bien se aleja de los sucesos históricos dado su fuerte componente fantástico, se ciñe perfectamente a la estética de la época y podría, por tanto, circunscribirse al ámbito del realismo mágico.

En conclusión, si bien nos encontramos ante una obra literaria, la novela gráfica de Veys y Puertas ofrece una visión panorámica de la vida del aviador sin precedentes en el ámbito de la LIJ. Frente a ella, el resto de las obras analizadas –y otras tantas que no hemos incluido en este estudio– abordan las hazañas del aviador de manera tangencial.

6. CONCLUSIONES: FICCIÓN, MANIPULACIÓN E INPLICACIONES EN EL ÁMBITO DE LAS DIDÁCTICAS ESPECÍFICAS

A la hora de abordar el valor didáctico de estas obras, debemos contemplarlas en su doble vertiente literaria e histórica. Así pues, desde el punto de vista de la Didáctica de la Historia y de las Ciencias Sociales, se trata de obras poco fiables, puesto que presentan a un personaje idealizado e, incluso, casi divinizado en algunas ocasiones, que se aleja bastante de la realidad. En este sentido, el cine y la animación sobre todo ofrecen una versión romantizada del Barón que llega a enmascarar su carácter despótico y aristocrático.

Como contrapunto, podría aducirse que, indudablemente, estas obras espolean el interés del alumnado por una figura tan célebre como la que nos ocupa, así como por los sucesos acecidos durante la Primera Guerra Mundial. Así pues, estos materiales deben presentarse al alumnado con cierta precaución y con el objetivo de motivar mas no de informar, habida cuenta de que la mayoría de ellos manipulan o al menos alteran notablemente los sucesos históricos.

En lo que al desarrollo de la Competencia en Comunicación Lingüística y a la materia de Lengua Castellana y Literatura se refiere, las numerosas representaciones literarias de un personaje tan sugerente como el Barón Rojo pueden constituir un acicate a la hora consolidar el hábito lector del alumnado, a la par que ayudar a mejorar la comprensión lectora y favorecer los procesos de formación y verificación de hipótesis durante la lectura. Asimismo, la novela gráfica de Pierre Veys y Carlos Puertas (2017), por ejemplo, fomenta la adquisición de un léxico especializado amplio por parte del alumnado, con motivo del gran número de tecnicismos bélicos que registra. Por otro lado, el empleo del estilo directo propio del cómic ofrece a los discentes un modelo conversacional estándar digno de imitación, y el visionado de los largometrajes en V.O.S.E. podría ser de utilidad a la hora de trabajar la competencia plurilingüística. Finalmente, la complejidad de las relaciones intermediales establecidas entre estas obras puede ayudar a que el alumnado desarrolle el espíritu crítico y cierta destreza a la hora de establecer relaciones intertextuales.

En definitiva, si bien la fiabilidad de estas obras es, por descontado, dudosa, pues manipulan y alteran los sucesos históricos, queda constatada el interés que la figura del Barón Rojo sigue despertando en la actualidad y como sus hazañas han llegado no solo al público adulto, sino también al infantil y juvenil a través de diversas manifestaciones culturas de interés.

8. REFERENCIAS

Corman, R. (director). (1971). El Barón Rojo [Película]. United Artists, The Corman Company.

Danto, R., y Saury, L. (director). (2003). Corto Maltés: Las Célticas [película]. Ellipse Animation.

Davies, N., Fontcuberta, J. y Ferrarons, J. (2013). Reinos desaparecidos: la historia olvidada de Europa. Galaxia Gutenberg.

Flawia de Fernández, N. M. (2011). Relación entre la Ficción y la Historia. Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes.

González Flores, J. R. (2016). La función de la literatura en el mundo globalizado. Sincronía(69), 282-263.

Gordon, R. (director). (1994). Anochecer Rojo [película]. Buena Vista Home Entertainment.

Huges, H., Goulding, E. y Whales, J. (directores). (1930). Hell's Angels [película]. The Caddo Company.

Lewis, C. S. (2000). La experiencia de leer. Un ejercicio de crítica experimental. Alba Editorial.

McLuhan, M. (1996). Comprender los medios de comunicación. Las extensiones del ser humano. Paidós

Müllerscheön, N. (director). (2008). Der Rote Baron [Película]. Warner Bros Pictures.

Nikolajeva, M. (2008). Comparative Children's Literature: What is there to compare? Papers. Explorations into Children's Literature, 18(1), 30-40.

Pérez, S. (2016). Muchas formas de contar una historia: la intermedialidad y la literatura para niños y jóvenes. En VII Jornadas de Poéticas de la Literatura Argentina para Niños (págs. 1-12). Universidad Nacional de La Plata.

Pratt, H. (1974). Las Célticas. Editorial Pala, S. A.

Rajewsky, I. O. (2005). Intermediality, Intertextuality and Remedation: a Literary Perspective on Intermediality. Intermédialités(6), 43-64.

Schulz, C. M. (2015). Snoopy y el Barón Rojo. Ediciones Kraken.

Schulz, C. M., Melendez, B., Jaimes, S., Balser, R., Horn, D., Cuitlahuac Melendez, S., Nicholson, S. (directores). (1983-1986). El show de Charlie Brown y Snoopy [serie]. Lee Mendelson Film Productions.

Veys, P., y Puerta, C. (2017). Barón Rojo. Norma Editorial.

Van Wyngarden, G. (2009). El grupo de combate del Barón Rojo. RBA Libros.

Von Richthofen, M. F. (1990). The Red Air Fighter. Greenhill Books.

Wellman, W. A. (director). (1927). Wings [película]. Famous Players-Lasky.

Wolf, W. (2011). (Inter)mediality and the Study of Literature. CLCWeb: Comparative Literature and Culture, 13(3), 1-9. https://bit.ly/3Lx7wPO

Zorroza, M. I. (2007). Ficción, experiencia y realidad ¿Qué tiene que ver el cine con la vida? Revista de Comunicación(6), 70-80.

TIPOS DE VIOLENCIA IDENTIFICADOS EN LA ESCUELA DE MAGIA HOGWARTS: HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

NIEVES GUTIÉRREZ ÁNGEL
Universidad de Almería
ISABEL MERCADER-RUBIO
Universidad de Almería

1. INTRODUCCIÓN

La violencia escolar o bullying, es un reflejo de la existencia de la violencia en la sociedad, y es que, cuando hablamos de violencia escolar, nos estamos refiriendo a una serie de conflictos de diversa índole, que pueden adoptar distintas formas (Benítez, Fernández, y Berbén, 2005). Entendiendo por conflicto un enfrentamiento entre varias personas en las que existe una contradicción en cuanto a sus intereses (Albadalejo-Blázquez, Ferrer-Cascales, Reig-Ferrer, y Fernández, 2013; Monclús, Sánchez, Gonzalo, y Barrugüete, 2004).

Por lo tanto, la violencia escolar se corresponde con aquellas situaciones en las que unos sujetos actúan sobre otros con una intención dañina, como abusos de poder, humillaciones, empleo de la violencia, aislamiento, insultos… que se dan en el contexto escolar, y que además pueden aparecer de varias formas (Avilés, 2003).

A esta situación hay que añadir presencia e incidencia de las tecnologías de la información en la sociedad actual, que han dado lugar a nuevas formas no solamente de comunicación, sino también de interrelación personal (Giménez-Gualdo, Maquilón, y Arnaiz, 2014). Lo que ha conllevado el origen de nuevos modos de acoso, evolucionando desde las agresiones físicas o verbales (aunque también presentes en la actualidad) hacia nuevas maneras de agredir (Garaigordobil, 2013). Tal es así, que

incluso la Organización Mundial de Salud (2003) ha realizado una clasificación de los tipos de violencia, la cual distingue entre violencia autoinflingida, violencia interpersonal y violencia colectiva. La violencia autoinflingida es aquel tipo de violencia provocada por uno mismo, hacia sí mismo. La violencia interpersonal, es aquel tipo de violencia que se produce entre personas que componen un mismo grupo, pudiendo ser de tipo física o psicológica. Y la violencia colectiva, tiene su fundamentación en aspectos tanto sociales, como culturales y se manifiesta a través "del arte, la religión, la ciencia, el derecho, la ideología, los medios de comunicación, la educación…" (Castillo-Pulido, 2011:418).

En cuanto a las formas de manifestación de la misma, una de las clasificaciones más completas que podemos encontrar es la aportada por Álvarez-García et al. (2011), que distinguen entre violencia física, violencia verbal, la exclusión social, la violencia a través de las TIC, las conductas disruptivas en el aula, y la violencia del profesorado al alumando (Álvarez-García, Núñez, y Dobarro, 2013).

De todas ellas, en el libro Harry Potter y el prisionero de Azkaban, los tipos se violencia que se identifican se corresponden con los siguientes:

1.1. Violencia física

Siguiendo la aportación de estos autores, definen a la violencia física como "aquella en la que existe un contacto material para producir el daño" (Álvarez-García et al., 2013:191). Por lo que es un tipo de violencia que se ejerce de forma totalmente directa hacia las personas a través de la fuerza física y con una finalidad intencional dañina. Se ejerce mediante golpes, empujones, patadas… a través de la utilización de objetos o armas, y puede darse de manera cotidiana (día a día), o puede darse de manera cíclica, es decir, existiendo periodos en los que se produce la agresión, periodos en los que no, y periodos en los que se vuelve a producir la agresión. Existe una distinción entre violencia física directa e indirecta. Dentro de la directa, encontramos actos como pegar, dar empujones, amenazar… Por su parte, la indirecta está relacionada con esconder, robar, romper objetos de la víctima… (Armero, Bernardino, y Bonet, 2011).

En el caso de este libro, encontramos un episodio relacionado con tal tipo de violencia, en este caso de tipo directo.

> "¿Habéis visto alguna vez algo tan patético?- dijo Malfoy- ¡Y pensar que es profesor nuestro! Harry y Ron fueron hacia ellos, pero Hermione llegó antes: ¡PLAF! Dio a Malfoy una bofetada con todas sus fuerzas. Malfoy se tambaleó. Harry, Ron, Crabbe y Goyle se quedaron atónitos". (p. 243).

1.2. Violencia verbal

En cuanto a la violencia verbal, se corresponde con uno de los tipos de violencia más usuales en la actualidad (Calmaestra et al., 2016). Y se ejerce mediante burlas, comentarios ofensivos, insultos… (Martínez-Otero, 2005).

Ejemplo de ello, en el libro podemos encontrar una situación en la que el agresor, Draco Malfoy, utiliza como medio para hacer daño a través de la violencia verbal la situacion económica de la víctima, Ron Weasly.

> "He oído que tu padre por fin ha tocado oro este verano. ¿No se habrá muerto tu madre del susto?" (p. 76).

> "¿Qué haces, Weasly? – Levantó la vista hacia la casa en ruinas que había detrás de Ron-: Supongo que te encantaría vivir ahí, ¿verdad, Ron? ¿Sueñas con tener un dormitorito para ti solo? He oído que en tu casa dormís todos en una habitación, ¿es cierto?" (p. 233).

Sin embargo, no es le único que ejerce el rol de agresor en este libro de la saga, pues encontramos también a Pansy Parkinson, una amiga de Draco, que en este caso, emplea la violencia verbal con Harry Potter.

> "¡Eh, Potter! ¡Potter! ¡Que vienen los dementores, Potter! ¡Uuuuuh!" (p. 89).

Sin embargo, también el propio Draco, utiliza este tipo de frases mediante las que emplea la violencia verbal contra Harry Potter.

> "¿Te quedas aquÍ, Potter? ¿No te atreves a cruzarte con los dementores?" (p. 132).

> "¡Los dementores te mandan recuerdo, Potter!" (p. 138).

Armero et al. (2011) distinguen entre agresiones verbales directas e indirectas. Dentro de las directas encontramos gritar, burlarse, insultar…

Y dentro de las indirectas a difusión de rumores falsos sobre la víctima, hablar mal cuando no está presente…

Y como ejemplo de la violencia verbal directa, en el libro podemos encontrar un episodio en el que Draco vuelve a ejercer de agresor, en este caso, tomando como víctima a Harry Potter.

> "Esto es muy fácil- dijo Malfoy, arrastrando las sílabas y con voz lo bastante alta para que Harry lo oyera- Tenía que ser fácil, si Potter ha sido capaz… ¿A que no eres peligroso? -le dijo al hipogrifo- ¿Lo eres, bestia asquerosa? (p. 106).

1.3. VIOLENCIA DEL PROFESORADO HACIA EL ALUMNADO

Por último, en cuanto a la violencia del profesorado hacia el alumnado, se refiere a una serie de comportamientos que es en este caso el profesorado quien ejerce hacia el alumnado. Dichas conductas se relacionan con tener manía a determinados alumnos. Ridiculizar a os alumnos. Ignorar o no escuchar a determinados alumnos. Propiciar castigos injustos. O insultar a los alumnos.

Y es precisamente este tipo de violencia el que más observamos en el libro Harry Potter y el prisionero de Azkaban.

Un claro ejemplo del empleo del castigo injusto por parte del profesorado, lo encontramos en la siguiente secuencia.

> "Pero Malfoy siempre se había librado de los castigos de las clases de Snape. Snape era el jefe de la casa de Slytherin y generalmente favorecía a los suyos, en detrimento de los demás". (p. 110)

> "La clase ha comenzado hace diez minutos, Potter. Así que creo que descontaremos a Gryffindor diez puntos. Siéntate. […] Cinco puntos menos para Gryffindor y se te tengo que volver a decir que te sientes serán cincuenta". (p. 147-148).

Lo que nos conduce a otro ejemplo en el que se puede observar a que pese a hacerlo bien, resta puntuación al equipo contrario.

> "Snape, irritado, sacó una pequeña botella del bolsillo de su túnica, echó unas gotas sobre Trevor y éste reccobró su tamaño normal. Cinco puntos menos para Gryffindor- dijo Snape, borrando las sonrisas de todas las caras-. Le dije que no le ayudara, señorita Granger". (p. 114).

> "Usted nos ha hecho una pregunta y ella le ha respondido. ¿Por qué pregunta si no quiere que se le responda? […] Te quedarás castigado, Wesly, y si vuelvo a oírte criticar mi manera de dar clase, te arrepentirás". (p. 149).

Pero también, dentro de este tipo de violencia, encontramos episodios relacionados con ridiculizar o incluso insultar al alumnado, que en este caso en Neville.

> "Su poción, que tenía que ser de un verde amarillo brillante, se había convertido en…¡Naranaja, Longbottom!- exclamó Snape, levantando un poco con el cazo y vertiéndolo en el caldero, para que lo viera todo el mundo- ¡Naranja! Dime, muchacho, ¿hay algo que pueda penetrar en esa gruesa calavera que tienes ahí? ¿No me has oído decir muy claro que se necesitaba sólo un bazo de rata? ¿No he dejado muy claro que no había que echar más que unas gotas de jugo de sanguijuela? ¿Qué tengo que hacer para que comprenda, Longbottom? Neville estaba colorado y temblaba. Parecía que se iba a echar a llorar". (p. 112).

Actitud que este profesor no solamente mantiene en sus clases, sino que también manifiesta delante de otros profesores, como en el caso del profesor Lupin.

> "Ya en la puerta, giró sobre sus talos y dijo: Posiblemente no le haya asivado nadie, Lupin, pero Neville Longbottom está aquí. Yo le aconsejaría no confiarle nada difícil. A menos que la señorita Granger le esté susurrando las instrucciones al oído". (p. 117).

Con respecto a que el profesor tenga manía al alumnado, también encontramos una clara situación en este libro, en este caso por parte del profesor Snape a Harry Potter.

> "El comportamiento de Snape con Harry durante toda la última semana había sido alarmante. Harry nunca habría creido que la manía que le tenía Snape pudiera aumentar, pero así fue. A Snape se le movia un musculo en la comisura de la boca cada vez que veía a Harry, y se le crispaban los dedos como si deseara cerrarlos alrededor del cuello de Harry". (p.348).

O conductas relacionadas con ignorar o no escuchar al alumnado.

> "¿Quién de vosotros puede decirme cómo podemos disitnguir entre el hombre lobo y el lobo auténtico? Todos se quedaron en completo silencio. Todos excepto Hermione, cuya mano, como de costumbre, estaba levantada. ¿Nadie? – preguntó Snape, sin prestar atención a Hermione. […] Por favor, profesor – dijo Hermione, que seguía con la mando

> levantada-. El hombre lobo difiere del verdadero lobo en varios detalles: el hocico del hombre lobo…- Es la segunda vez que habla sin que le corresponda señorita Greanger. Cinco puntos menos para Gryffindor por ser una sabelotodo insufrible". (p. 148-149).

2. CONCLUSIONES

Tal y como podemos comprobar en esta novela, hay tipos de violencia escolar, que de alguna manera podemos considerar típicas a la hora de darse en los distintos contextos escolares, como son la violencia verbal, o incluso la violencia física (Craig, Bell, y Leschied, 2011).

Sin embargo, otro hecho que observamos también en esta novela, son aquellas situaciones relacionadas con la violencia que en este caso ejerce el profesorado hacia el alumnado, resultados que coinciden con los aportados por estudios recientes (Ángel, 2019; Calmaestra et al., 2016) que señalan a tal tipo de violencia como la más prevalente.

En relación a ello, desde estas líneas apostamos por el hecho de que el desarrollo de una adecuada convivencia escolar es uno de objetivos principales en aras de conseguir una educación de calidad. Siendo por tanto una tarea educativa (Ortega y Del Rey, 2004), y junto con ello el papel fundamental de la labor del profesorado en la dinamización de la misma (Del Rey y Ortega, 2007).

3. REFERENCIAS

Albadalejo-Blázquez, N., Ferrer-Cascales, R., Reig-Ferrer, A., y Fernández-Pascual, M.D. (2013). ¿Existe violencia escolar en Educación Infantil y Primaria? Una propuesta para su evaluación y gestión. Anales de Psicología, 29(3), 1060-1069.

Álvarez-García, D., Núñez, J.C., Álvarez, L., Dobarro, A., Rodríguez, C., y González-Castro, P. (2011). Violencia a través de las tecnologías de la información y la comunicación en estudiantes de secundaria. Anales de Psicología, 27(1), 221-231.

Álvarez-García, D., Núñez, J.C., y Dobarro, A. (2013). Cuestionarios para evaluar la violencia escolar en Educación primaria y en Educación secundaria: CUVE3-EP y CUVE3-ESO. Apuntes de Psicología, 31(2), 191-202.

Ángel, N. G. (2019). Aproximación al estudio de los tipos de violencia escolar percibidos por el alumnado universitario. Revista de Psicología y Ciencias del Comportamiento de la Unidad Académica de Ciencias Jurídicas y Sociales, 10(1), 104-115.

Armero, P., Bernardino, B., y Bonet, C. (2011). Acoso escolar. Revista Pediatría de Atención Primaria, 13(52), 661-670.

Avilés, J.M. (2003). Bullying. Intimidación y maltrato entre el alumnado. Bilbao: STEE-EILAS.

Benítez, J.L., Fernández, L., y Berbén, A.G. (2005). Conocimiento y actitud del maltrato entre alumnos (bullying) de los futuros docentes de educación infantil, primaria y secundaria. Revista de Enseñanza Universitaria, 26, 71-84.

Calmaestra, J., Escorial, A., García, P., Del Moral, C., Perazzo, C., y Ubrich, T. (2016). Yo a eso no juego. Bullying y cyberbullying en la infancia. Madrid: Save the children España.

Castillo-Pulido, L.E. (2011). El acoso escolar. De las causas, origen y manifestaciones a la pregunta por el sentido que le otorgan los actores. Magis, Revista Internacional de Investigación en Educación, 4(8), 415-428.

Craig, K., Bell, D., y Leschied, A. (2011). Pre-service teachers' knowledge and attitudes regarding school-based bullying. Canadian Journal of Education, 34(2), 21-33.

Del Rey, R., y Ortega, R. (2007). Violencia escolar: Claves para comprenderla y afrontarla. Escuela Abierta, 10, 77-89.

Garaigordobil, M. (2013). Screening de acoso entre iguales. Madrid: TEA Ediciones.

Giménez-Gualdo, A.M., Maquilón-Sánchez, J.J., y Arnaiz, P. (2014). Acceso a las tecnologías, rendimiento académico y cyberbullying en escolares de secundaria. Revista Iberoamericana de Psicología y Salud, 5(2),119-133.

Martínez-Otero, V. (2005). Conflictividad escolar y fomento de la convivencia. Revista Iberoamericana de Educación, 38, 33-52.

Monclús, A., Oliva J., Sánchez P., Gonzalo V., y Barrigüete M. (2004). Bases para el análisis y diagnóstico de los conflictos escolares. Granada: Grupo Editorial Universitario.

Organización Mundial de la Salud. (2003). Informe mundial sobre la violencia y la salud. Ginebra: OMS.

Ortega, R., y Del Rey, R. (2004). Construir la convivencia. Barcelona: Edebé.

EL DOCUMENTAL – ENSAYO COMO MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

CLARA LÓPEZ CANTOS
Universidad de Castilla – La Mancha

CARLOS SERRANO
Universidad de Castilla – La Mancha

1. INTRODUCCIÓN

En este estudio se hace una revisión de las propiedades y definición del documental – ensayo para así entender cuáles son los elementos y características principales que hacen que sea adecuado como una herramienta y método de investigación.

Por un lado, partimos de un análisis histórico del género documental, un estudio de su evolución y vinculación con el cine – ensayo, revisando sus inicios y trabajos más contemporáneos mediante ejemplos específicos. En dichos ejemplos, se detectan los elementos más esenciales y definitorios del género del documental – ensayo, a la vez que se identifican sus posibilidades como portador de conocimiento. Todo esto nos ha llevado a un estudio de campo de las teorías y estudios actuales que utilizan este género como método de investigación, se han examinado los fundamentos y conclusiones, entre los cuales, destacamos el proceso de edición como un factor determinante.

La manipulación del material audiovisual y la construcción de nuevas estructuras de guion, son procesos por los cuales el autor consigue crear una visión personal de la realidad en sus películas. Dicha visión promueve la transmisión de conocimientos, es una mirada más cercana que permite la interactividad con el espectador, potencia el uso de la imaginación y la reflexión sobre determinadas temáticas, y, por tanto, ofrece

un discurso más amplio al tener en cuenta estos intercambios de pensamiento con el espectador, son invitaciones a la reflexión.

2. OBJETIVOS

Los objetivos de esta investigación se enfocan en identificar las bases establecidas hasta el momento del documental – ensayo como un método de investigación de interés para el ámbito académico. Es una revisión de este formato y su actuación como una herramienta que puede dar respuesta a cuestiones de los campos de Ciencias Sociales, Humanísticas y Artísticas, dada su capacidad de obtener y difundir conocimientos a través de la pantalla. Es un formato de asociación de ideas tanto orales como visuales, tratándose, por tanto, de una tercera oralidad. Para ello, se han llevado a cabo los diferentes objetivos:

- Revisión de los diferentes referentes históricos / teóricos de la evolución del documental – ensayo.
- Análisis del proceso de guion, edición y montaje como un sistema de escritura y composición, así como su uso aplicado al documental – ensayo.
- Estudio de campo de las diferentes aportaciones académicas y teóricas que tratan de identificar las propiedades y herramientas de este género como un método de investigación.

3. METODOLOGÍA

Este estudio se ha llevado a cabo por medio de un análisis del contexto con una metodología cualitativa, con la finalidad de estudiar el ámbito contemporáneo en referencia al documental – ensayo, desde su propia definición para así encontrar las herramientas que actualmente están utilizando los realizadores de este ámbito.

Por un lado, se han analizado diferentes piezas documentales, desde su carácter histórico y, por otro lado, a nivel compositivo, para después, revisar las propuestas establecidas sobre el documental – ensayo como método de investigación y medio de transmisión de conocimientos, con

la finalidad de tener una visión general de las particularidades de este formato. Se han examinado obras fílmicas de determinados movimientos y cineastas de este género: Cine – directo, *Cinèma Vèrite*, *Free Cinema*, Cine *Underground*, Dziga Vertov, Jean Luc Godard, Chris Marker, Maya Derem, Jonas Mekas y Agnès Varda. También, se ha entrevistado al director contemporáneo Adán Aliaga, para estudiar su proceso de trabajo dentro del ámbito ensayístico. Por medio de este estudio previo de referentes, se han identificado el proceso a través del cual llegamos a la expresión ensayística.

> Escribe ensayísticamente quien compone experimentando, quien de este modo da vueltas de aquí para allá, cuestiona, manosea, prueba, reflexiona; (…) y de un vistazo resume lo que ve, de tal modo que el objeto es visto bajo las condiciones creadas en la escritura. Quien de este modo "intenta" algo en el ensayo no es propiamente la subjetividad que escribe, no, ella produce las condiciones bajo las cuales un objeto llegará a situarse en la conexión de una configuración literaria. No se ha intentado escribir o conocer, se ha intentado que un objeto se relacione literariamente, se ha establecido una cuestión, se ha experimentado con un objeto. Lo ensayístico no sólo se encuentra en la forma literaria, en algo que se redacta, sino que el contenido, el objeto de que se trata aparece como "ensayístico", pues aparece bajo ciertas condiciones. (Aullón de Haro, 2019 p.45)

Las condiciones del ensayo han llevado a diversos investigadores que trabajan a través de la práctica a utilizar el formato del documental – ensayo como un sistema propio de pensamiento. Además, también hay publicaciones que reflexionan y analizan en profundidad este género, encontrando un formato de proyección único, como, por ejemplo, en *Itinerarios y formas del ensayo audiovisual* (2019) coordinado por Noberto Mínguez; *Estética del ensayo. La forma ensayo, de Montaigne a Godard* de Josep M. Catalá; *El cine de no ficción*. *Desvíos de lo real* (2005) de Antonio Weinrichter, o *La forma que piensa. Tentativas del cine – ensayo* (2007), coordinado también por Weinrichter. Los estudios académicos específicos utilizados en este artículo son de los siguientes autores: Joram Ten Brink, Jill Daniels, John Henry Hookham, Nariman Massoumi, Sthephen Thomas, Trevor William Hearing e Isabel López Campos.

4. RESULTADOS

El documental – ensayo es un género en continua definición por la libertad que mantiene en sus estructuras de guion y las posibilidades de creación que ofrece a los autores. Su naturaleza responde a cuestiones y crea un discurso en torno a éstas, es por ello, que lo situamos como un método de investigación novedoso en el ámbito académico, facilita respuestas a preguntas y metodologías de las Ciencias Sociales, y, por otro lado, posee el grado de experimentación y creatividad afín a las Humanidades y las Bellas Artes. Esta es una idea que Trevor William Hearing expone en "The documentary imagination. An investigation by video practice into the performative application of documentary film in scholarship" (2015) Universidad de Bournemouth. William introduce la idea de que los propios códigos audiovisuales de estas obras hacen que sea un formato idóneo para transmitir conocimientos:

> Las películas usan el recurso de lo que he llamado "para-documental" para problematizar, o hacer más compleja, la comprensión de una observación transparente ostensiva. Con "para-documental" me refiero a la técnica que entreteje varias narrativas en una película, y que utiliza una como comentario metafórico de la otra. (Hearing, 2015, p.116)

Hearing explica las nuevas posibilidades que surgen desde la subjetividad y la imaginación siendo partícipes del conocimiento, es una acción performativa que interactúa con el audiovisual. Como Hearing (2015) afirma: "De esta manera, la película juega con las nociones del tiempo y el espacio, y ofrece una oportunidad para que el espectador se deleite en el movimiento y en la quietud de la imagen." (p.120) El autor con estas citas, establece conceptos importantes en cuanto a metodología de investigación: defiende que el documental funciona como una articulación de diferentes teorías que se vislumbran por medio de las capas narrativas. Por ello, la técnica fílmica, resulta ser un método y respuesta para la exposición de determinados problemas o cuestiones abordadas por las Ciencias Sociales, Humanísticas y Artísticas al poder unir varias temáticas o cuestiones en una sola estructura. Esto convierte a este género en una "tercera oralidad", escritura a través del video, siendo la pantalla un elemento que fusiona la construcción de ideas, conceptos e interiorización del pensamiento. A continuación, revisaremos algunos

autores que han utilizado el documental – ensayo como respuesta para resolver las hipótesis u objetivos que abordan sus investigaciones.

> La retórica del ensayo fílmico no pone en el énfasis en la persuasión, como en la retórica clásica, si no en las herramientas y en el proceso de elaborar los significados. Esta desviación es lógica en un modo como el ensayístico que trabaja con los significantes. Mientras que la retórica clásica pretendía ofrecer los recursos para convencer de una determinada idea preestablecida, la nueva retórica del ensayo se dedica a proponer instrumentos para descubrir significados. (Catalá, 2019, p.37)

Isabel López Campos en su investigación "La cámara como escritura en la creación audiovisual de Bill Viola (The Passing), Alan Berliner (Nobody's business) y Agnès Varda (Les glaneurs et la glaneuse)" (2013) Universidad Complutense de Madrid, realiza un estudio teórico y práctico: tres documentales sobre los autores mencionados, creando con ello un juego de escrituras a través del cine, un diálogo entre el lenguaje de los autores y el suyo propio. Con ello nos plantea el ensayo audiovisual como intercambio de pensamientos y portador de nuevas formas. Afirma que utiliza la metáfora de la cámara como escritura, extendiendo este proceso hasta la edición, consiguiendo de esta manera el ensayo audiovisual.

> La cámara como escritura, es una metáfora que parte de la idea de la cámara como instrumento para la escritura audiovisual – las imágenes y los sonidos -; a su vez, esta cámara es tanto el instrumento de creación como el contenido de lo creado. (López Campos, 2013, p.15)

FIGURA 1. *Cartel de la película "La cámara como escritura" (2013) de Isabel López Campos.*



Fuente: bit.ly/3Mw9ZMd

Dentro del ámbito académico, hay otros autores que entienden también el ensayo audiovisual como un sistema de escritura que permite abordar cuestiones con mayor profundidad. Como por ejemplo Jill Daniels, en "Memory, Place and Sujectivity: Experiments in independent documentary filmmaking" (2014) University of East London, investiga sobre la mediación del lugar, la memoria y la identidad a través de la teoría y la elaboración de los siguientes documentales-ensayo: *Not Reconciled*

(2009) y *The border crossing* (2011). Se contextualiza dentro del cine independiente de Gran Bretaña, ya que con este formato ofrece una discusión más amplia de los temas investigados, y más concretamente, este medio le permite incluir la autobiografía. Sus documentales reconstruyen historias reales que se mezclan con las propias de la autora, algo que nos permite ver cuestiones ocultas que están cargadas de metáforas en los propios lugares: realidades paralelas a las historias oficiales.

> Sostengo que donde viven los sujetos y donde se forman sus identidades son pilares centrales en la memoria y la experiencia. Así, el lugar se puede representar en documentales experimentales no como un anexo al espacio, o como apoyo a las subjetividades, sino como un personaje destacado que interactúa con la memoria y los temas. (Daniels, 2014, p.103)

Esta cuestión de la inserción de la voz desde una biografía propia dentro de un contexto histórico también ha sido estudio de otros autores John Henry Hookham en su estudio "Lives are led: autobiographical film and the new documentary" (2004) Queensland University of Technology, que consta de dos partes: el documental *My Lovers both*, y una parte teórica donde Hookhman analiza el propio lenguaje para situarlo dentro de una nueva corriente de documental-ensayo, donde ya comenzó Errol Morris con *The thin blue line* (1988), una pieza audiovisual que mezcla ficción y recreación de la realidad. El autor reflexiona sobre la temporalidad y la causalidad en el medio audiovisual utilizando la autobiografía y la memoria para tratar problemas globales como es la inmigración. Por otro lado, defiende el documental – ensayo como un método de investigación ya que todos los recursos pueden adaptarse y al mismo tiempo retratar la historia de la que se trate. En la misma línea de investigación encontramos el trabajo de Nariman Massoumi, en su trabajo "Home in the frame: diasporic, domestic ethnography in de documentary practice" (2016) Bath School of Art, Film and Media, utiliza el documental para hacer una reflexión sobre la condición del inmigrante. En su caso, también explora este campo a través de autobiografía y utilizando casos concretos de su familia y el encuentro doméstico, desde una metodología práctica y teórica.

En "This is not us: performance, relationships and shame in documentary filmmaking" (2018) University of Sussex, la autora Daisy Asquith

investiga la identidad, la representación y vergüenza a través de la práctica documental. Ha realizado diferentes piezas alrededor de los testimonios de supervivientes del Holocausto, Auschwitz y Belsen. Asquith estudia los límites de la reflexión y la ética, siendo fundamental el formato de documental – ensayo.

Freedom stories (2017) de Stephen Thomas, es una serie que consta de una película y seis cortos documentales y pertenecen a la investigación "Reflexivity, collaboration and ethical documentary filmmaking: a practice led approach" (2017) de la Universidad de Melbourne. Este trabajo parte de un modelo práctico de investigación: por medio de la acción documental renueva el proceso de relación con los otros, nociones que también vincula a la performatividad. El autor subraya la importancia de nuevos modelos colaborativos en el documental que trasciendan la relación personal y ética con la persona retratada para así llegar a profundizar en determinadas problemáticas, por ejemplo, en su trabajo utiliza el caso de personas de Medio Oriente para poner en relevancia el discurso de éstos frente a la sociedad de Occidente.

En general, todos estos trabajos parten de la práctica para la expresión de conocimientos, siendo las propiedades del documental – ensayo los requisitos para poder transmitir el mensaje: metaestructuras que albergan diferentes puntos de vista y una investigación en profundidad a través de la voz personal del autor que convive con la historia o la idea que se documenta. Se trata de composiciones que se caracterizan por el formato en sí, cuyo significado y mensaje variaría si se transmite en otro medio. Por todo esto, el documental – ensayo se presenta en todos estos casos, como una herramienta de investigación tanto para el creador como para el espectador.

5. DISCUSIÓN

Las composiciones de escritura y montaje en el documental – ensayo tienen un proceso diferente de trabajo, suponen un juego de inteligencia más aproximado al ejercicio de la poesía que a la escritura de estructuras dramáticas clásicas. Se asemejan a los ritmos del ensayo literario, o a composiciones, como Dziga Vertov exponía en la teoría de intervalos:

el término intervalo proviene de la música y sirve para establecer relaciones melódicas o armónicas entre notas individuales. Este concepto, trasladado al cine, encaja con los métodos de trabajo del cine – ensayo, se trata de la creación de una estructura compleja de secuencias de imágenes de múltiples capas. Dichas capas adquieren relación y generan conocimiento por medio del punto de vista del autor como hilo conductor. A continuación, revisaremos algunas piezas del cine de no ficción que se han realizado con este formato con la intención de buscar nuevas relaciones de significado. Por otro lado, también revisaremos otras piezas centrándonos en los procesos de montaje y creación de la voz del autor como los pilares fundamentales para la creación de este tipo de cine de investigación.

> El ensayista fílmico no utiliza imágenes para expresarse, sino que se expresa a través de las imágenes (y los sonidos inscritos en ellas), lo cual es distinto. Todos los cineastas utilizan imágenes y algunos de ellos, especialmente algunos de los que trabajan con imágenes de archivo, buscan apoyar expresamente en ellas su discurso. Digamos que estos últimos las utilizan a modo de elemento *collage*. Pero el ensayista fílmico va un poco más allá, a pesar de que la metáfora del collage sigue siendo válida en su entorno: no inserta las imágenes en el flujo fílmico a la manera que el jugador arroja las cartas sobre la mesa, sino que se introduce en la imagen y nos la muestra desde dentro, hace que la imagen aparezca ante nosotros desde una perspectiva distinta aquella desde la que fue confeccionada, incluso si fue hecha expresamente para el ensayo fílmico en el que se muestra. (Catalá, 2014, p.180)

5.1. Cine de no ficción: antecedentes del documental – ensayo.

El cine documental nace en 1909, con los trabajos de Félix Mesguich, uno de los operadores de cámara que más trabajaron con los Hermanos Lumiére. Realizó una serie de documentales con el fin de satisfacer la necesidad de la audiencia de saber cómo vivían otras culturas. Con esta misma intención, en 1922 se estrenaba *Nanook el esquimal* (1922) de Robert Flaherty, donde profundizó y exploró otras formas de vida desde los propios protagonistas. En este mismo año, Dziga Vertov realiza *Kino – Pravda*, una serie de reportajes que darían comienzo al "cine – ojo", un tipo de cine de no ficción que trabaja con una realidad directa y sin guion, actores u organización narrativa prestablecida. Con este trabajo Vertov (1973) anunciaba la idea del montaje como sistema de escritura:

"El cine – ojo utiliza todos los medios de montaje posibles, yuxtaponiendo y pegando mutuamente cualquier punto del universo en cualquier orden temporal, violando, si es preciso, todas las leyes y hábitos que presiden la construcción de un film." (p. 99) Las teorías de Vertov han sido muy influyentes en el cine – ensayo en general, ya que los movimientos cinematográficos posteriores también se caracterizan por crear películas bajo estas nociones.

FIGURA 2. *Cartel de la serie documental "Kino – Pravda" (1922) de Dziga Vertov.*



Fuente: filmaffinity.com

El montaje entre imágenes no tendría el mismo funcionamiento que en el cine de ficción, en donde se utiliza sobre todo para establecer una continuidad espacial, temporal y de causalidad dramática. En el caso que nos ocupa, se puede hablar de un montaje de proposiciones, que ensambla los planos según una continuidad de lógica discursiva. Esta idea, surgida sin duda del montaje asociativo de experiencias vanguardistas del cine mudo como las de *Sinfonías urbanas* de Ruttman, Vertov y otros, aparece ya de forma intuitiva en el que pasa por ser el primer texto que se plantea la posibilidad de ensayo cinematográfico como nueva forma del cine documental (…). (Weinrichter, 2004, p.92)

Joram Ten Brink reflexiona sobre el documental – ensayo como método de investigación en "The essay film" (1999) Middlesex University, por medio de la teoría y con la práctica de la película *The man who couldn't feel and other tales* (1999). Asocia este género a los inicios del cine de vanguardia, ya que las estructuras narrativas comenzaban a ser diferentes a las características del cine convencional de la época. A su vez, Brink encuentra más similitudes con la tradición literaria del ensayo que con los guiones de ficción o del documental más próximo al reportaje. Todo esto le lleva a abordar este género desde el montaje, siendo clave la indagación en la estructura y la principal diferencia que mantienen. Un ejemplo de estas afirmaciones es *Berlín, sinfonía de una gran ciudad* (1927) de Walter Ruttman, se trata de un *film* muy experimental en el que ya se percibía una mirada poética y una intención introspectiva en la ciudad. Es otro de los movimientos de vanguardia que suponen los orígenes de la investigación a través de la cámara y el montaje. Después, otras líneas cinematográficas, entre los años 1940 y 60, asentaron las bases del documental – ensayo, como por ejemplo el Cine Directo (Estados Unidos), el *Cinèma Vèrite* (Francia y Canadá) o el *Free Cinema* en Inglaterra.

Las películas con las que nació el Cine Directo fueron las siguientes: *Shadows* (1959) de John Cassavettes, *Pull my Daisy* (1958) de Robert Frank y Alfred Leslie, y *Primary* (1960) de Robert Drew, Richard Leacock y los hermanos Maysles. Estos *films* se creaban a partir de una grabación en bruto, eran de no ficción y recogían la realidad tal y como ocurría ante sus ojos, pretendían ser unos meros observadores y no interferir. Este movimiento se caracterizaba por su capacidad de experimentación, aspiraban a ser una alternativa a la televisión del momento, creando piezas en los que no existiera la manipulación durante el rodaje, donde el propio cineasta mimetizaba su mente con la cámara. Era una búsqueda de la espontaneidad, no existía una vocación documental, o al menos, no buscaban parecerse al tono ni al guion de documental que se había realizado hasta la época. Algunos de los cineastas más representativos de este movimiento cinematográfico fueron: Richard Leacock, Pennerbaker, los hermanos Maysles, Fredecick Wiseman, Johan Van Der Keuken y Departon. Todos empleaban el "efecto de

distanciamiento" para conseguir el "efecto de extrañamiento" en el espectador. A la vez, estos directores exploraban un doble sentido en sus films: la creación de un género diferente al modelo de cine establecido, y el de reivindicar la libertad individual del creador, la mirada subjetiva frente a las estructuras narrativas de la industria cinematográfica dominante del momento. Por ejemplo, en el caso de Frederick Wiseman, escribía sus películas filmando. Sus películas se dividen en píldoras audiovisuales que toman sentido en su conjunto. El autor mantenía un tratamiento creativo de la realidad, y tomaba el ejercicio de filmar como un proceso de investigación. Algunas particularidades que podemos distinguir en sus películas son: utilización de planos cerrados, una estructura mosaica, el ritmo en el montaje y muchas relaciones teóricas. Con todos estos elementos, Wiseman muestra una lectura preferente como guía desde la subjetividad, una lectura abierta para interactuar con el espectador, con la mente del sujeto que la ve.

> Así pues, Vertov había admitido, al final de su carrera que su concepción del cine – ojo culminaba en la creación del *cine de verdad,* en el sentido en el que actualmente este terminó. De ello no se desprende, sin embargo, que el *cinéma vérité*, tal y como lo practicaron después en 1960, muchos cineastas franceses, se parezca verdaderamente al cine – ojo de Vertov, tal y como él lo definió en sus manifestaciones futuristas de 1922 – 1930. (Sadoul, 2008, p.229)

También, con esta intención subjetiva y de asociación, en Francia nace el *Cinéma vérité* (1950 – 60) con influencias de la *Nouvelle vangue* (década de los 50), el "cine – ojo" de Vertov y las películas de Flaherty. Éste se diferencia del Cine Directo en que emplea más control en la grabación y se dramatiza más la relación entre el documentalista y el sujeto. También en ocasiones, se incluía el rodaje como parte del film. Después, en los años 60, nace el Cine *Underground*, otro movimiento que mantuvo una alta experimentación con la cámara, del cual, Jonas Mekas y Maya Deren son cineastas destacados. Ambos realizaban un cine con un alto carácter simbólico y que tampoco obedecía a las estructuras clásicas del cine. *Reminiscences of Journey to Lithuania* (fecha) de Mekas es un conjunto de impresiones sobre un viaje a Lituania, su tierra natal, donde no había regresado desde su exilio a Estados Unidos a finales de los años 40. La película narra el reencuentro con el hogar familiar, desde la

percepción del cineasta. En *Going Home* (1972) es otro *film* que también versa sobre la vuelta al hogar, profundizando de nuevo en el vínculo existente que hay entre las diferentes identidades. En general, el trabajo de Mekas mantiene un alto grado ensayístico desde una grabación directa del medio y a través de una voz subjetiva.

Maya Deren además de cineasta, era coreógrafa, bailarina, poeta, fotógrafa y cineasta. Representa a una de las principales realizadoras de cine experimental y el movimiento *underground.* También encontró un lenguaje personal a través de la asociación y la metáfora que utilizó en todos los procesos de la realización de sus películas, destacando especialmente el uso que hizo del montaje, como por ejemplo en *At land* (1944). Creaba nuevas asociaciones por medio de la conjunción de planos dando obteniendo películas poéticas grabadas desde la propia realidad. Experimentaba con ficción y realidad.

> Si hablamos de la función de la cámara como la de un ojo que mira y registra, entonces la función del montaje puede ser vista como la de una mente que piensa y comprende. Con esto, lo que estoy diciendo es que, al hacer una película, el significado, el valor emocional de las impresiones individuales y la conexión entre los sucesos que percibe cada individuo, son responsabilidad del montaje. (Meren, 1947, p.163)

5.2. La voz y el montaje en el documental – ensayo

> En el film-ensayo no existe, pues, un autor externo propiamente dicho, sino un autor interno que aparece por obra del propio deambular retórico del ensayo, pero que no es un personaje ni un narrador, es decir, un desdoblamiento del autor como demiurgo que maniobra desde fuera, sino el autor en un sentido fuerte que se hace a sí mismo desde dentro a través delo que conoce de su propia condición ilusoria (Catalá, 2014, p.138)

Con *Histoire(s) de cinéma* (1988), Jean Luc Godard se convierte en uno de los máximos exponentes del cine – ensayo, y de la consolidación de este género. Utilizaba la escritura visual en la mesa de edición, creando diferentes capas narrativas que fusionaba por medio del dispositivo mental. Parafraseando a Josep M. Catalá (2014), su cine es un proceso de reflexión que se desarrolla dialécticamente a través de diversas capas enunciativas, las cuales se fusionan tras su propio pensamiento, tanto externo como interno (p.528). Creó un propio sistema de escritura por medio de la voz y el montaje, al igual que Chris Marker, el cual utilizó,

como denominó André Bazin, un montaje horizontal, a partir de la obra *Lettre de Sibérie* (1957), del oído a la imagen. En ambos se da utilización de una voz subjetiva para dar sentido al discurso de la película. En sus *films* conectan eventos históricos con la experiencia individual, siendo fundamental el proceso del montaje. Sus discursos entrelazaban imágenes con reflexiones poéticas y personales en torno a la identidad, la memoria o la política.

> El ensayo audiovisual es un objeto complejo que se resiste a ser definido, pues se produce por integración de formas diversas. Su pensamiento se proyecta sobre la experiencia del sujeto, y asume que todo conocimiento se funda en una subjetividad y siempre está ligado a un determinado tono emocional. Integra lo racional con lo intuitivo y en no pocas ocasiones renuncia al principio de causalidad en favor de un pensamiento basado en la asociación de ideas, abriendo así la puerta a la experimentalidad. (Mínguez, 2019, p.10)

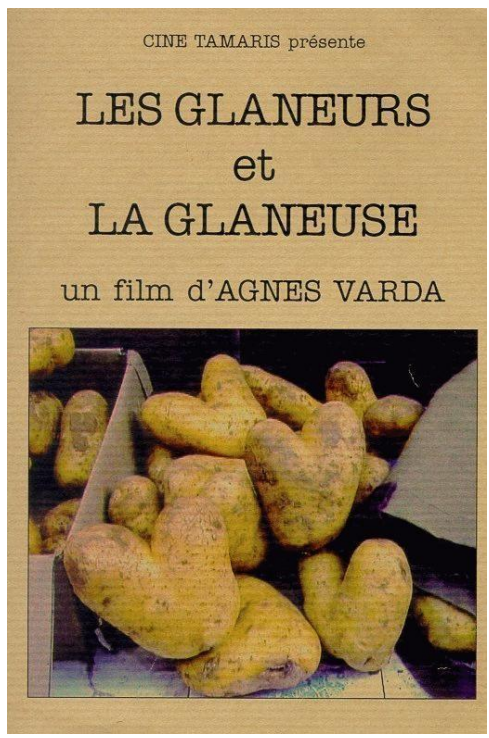
Siguiendo el hilo de la utilización de la voz como elemento distintivo de la integración del discurso, destacamos a la cineasta Agnés Varda es uno de los referentes del documental – ensayo. Comenzó su carrera realizando ficción, siendo propulsora del movimiento cinematográfico *Nouvelle Vague* en los años 50, una de sus películas más importantes de este periodo es *La pointre Courte* (1954). La obra de Varda evolucionó de la ficción al documental – ensayo, poco a poco fue introduciendo su voz y reflexión. En sus películas parte de ideas concretas que le llevan a elaborar un discurso complejo, o como diría la propia Varda, "espigar planos", semillas que suponen puntos de partida hacia la conexión del pensamiento.

> En definitiva, tal y como comentó Varda en nuestro encuentro, los tiempos al ver una película se entrelazan como en un acordeón; el tiempo de la vida del personaje de la película, el tiempo en que se grabó la película, el tiempo fílmico de la propia película, el tiempo que dura la película, el tiempo del espectador que mira la película, y el tiempo presente en la que se ve la película. Todos estos tiempos están dentro del tiempo o los tiempos que el espectador dedica a *audioverla*. (López Campos, 2013, p.71)

El montaje en su obra es fundamental ya que conforman las metaestructuras de las que veníamos hablando, y que parten del concepto de montaje que Vertov inició. Por otro lado, Varda también pone en manifiesto el sentido de la interactividad con el espectador a través de este sentido

del ensayo. *Los espigadores y la espigadora* (2000) es una de sus obras más representativas en las que se invita a una reflexión desde lo conceptual a problemáticas globales. Toma como referencia el cuadro "Las espigadoras" (1857) de Jean – Frangois Millet para entablar una relación con el acto de espigar en diferentes campos y sentidos, también en conexión a nuestro sistema económico. Retrata experiencias laborales contemporáneas basadas en la recolección y entendidas de diversas formas, las cuales entrelaza con conceptos, material de archivo y una voz personal para hilar el discurso. En *Caras y Lugares* (2017) plantea un documental como juego de imágenes para hacer una exploración social, un intercambio entre planos y su voz en *off*. Conecta todo este material y da respuesta a las cuestiones planteadas en el *film*. Una retroalimentación que genera una relación de conocimiento a través de las diferentes asociaciones que la cineasta establece.

FIGURA 3. *Cartel de la película "Los espigadores y la espigadora" (2000) de Agnès Varda.*



Fuente: filmaffinity.com

Destacar en este sentido al cineasta Basilio Martín Patino (1930 – 2017), sus documentales – ensayo se conjugan mediante el uso de imágenes de archivo y canciones populares de la España de la postguerra. Utilizaba el montaje para emitir un mensaje totalmente diferente al que originalmente mostraba ese material, la finalidad es denunciar las duras condiciones que vivieron los españoles en esa etapa oscura de la historia, destacamos su película *Canciones para después de una guerra* (1976). En relación a la obra de este director, Juan Sánchez Borox realizó un estudio teórico y práctico a través de su tesis, titulada "Basilio Martín Patino. Memoria, Disidencia y Realidad" (2015). Se trata de un documental sobre este cineasta salamantino donde además de documentarlo, Borox establece conceptos importantes en lo que refiere a la investigación a través del documental – ensayo: revisa la obra cinematográfica de Patino en un periodo histórico concreto, lo que le lleva a investigar la historia por medio del cine y poner en cuestión la memoria histórica, una reflexión de cómo interviene el cine entre historia y memoria. El documental – ensayo en este caso, por tanto, es una reflexión sobre el propio formato y sus parámetros de esta temática en específico, obteniendo con ello, el montaje como una herramienta que configura los valores subjetivos que le han llevado a construir su lenguaje personal como director.

> Es muy importante que el cine pueda generar un lenguaje en el que el mundo de las imágenes sea asimilado de forma colectiva, oscilando entre la verosimilitud de los hechos pasados reales, y la puesta en marcha del ámbito de la imaginación del que es imposible prescindir en cualquier tipo de creación que proceda de la iniciativa artística, al menos una pequeña parte. Crear un imaginario colectivo a partir de impulsos que proceden tanto de lo real como de lo imaginativo, es posible si nos abstenemos de generar fronteras entre lo verídico y lo fantástico. (Sánchez Borox, 2015, p.33)

Adán Aliaga es un director contemporáneo de cine de ficción y documental. En algunas de sus obras, especialmente en la parte documental, encontramos esa voz de autor que surge de una construcción artesanal, en la que tal como el autor afirma, se basa en una construcción minuciosa y cuidada, siendo el caso de *La casa de mi abuela* (2004) y *La Gabia* (2022). Aliaga afirma que la propia cámara y el montaje son un sistema de escritura que permiten crear la película de una forma orgánica y con una voz autoral, una experiencia diferente a las películas que ha

grabado con una mayor producción y un gran equipo detrás (Aliaga, A., comunicación personal, 14 de marzo de 2023). Describe el documental como una herramienta de investigación y al mismo tiempo de autoconocimiento. Afirma que la línea entre sus ficciones y documentales es muy difusa, casi ha desaparecido. Ha rodado películas en diferentes países con producciones mayores y siempre intenta trasladar ese punto de vista ensayístico, aunque todavía está buscando otras formas de trabajo, con un equipo medio, para no perder la esencia de autor en el proceso de rodaje.

FIGURA 4. *Cartel de la película "La casa de mi abuela" (2004) de Adán Aliaga.*



Fuente: filmaffinity.com

Aliaga también ha trabajado la ficción sin un guion prestablecido como es el caso de la película de *El arca de Noé* (2014), entre otras, afirmando que aplica la poética de lo cotidiano y el efecto de extrañamiento para estas realizaciones, depura las historias para extraer una parte más universal y transmitirla al espectador: "En muchas de mis películas no he escrito en el papel en blanco, he escrito en la sala de montaje" (Aliaga, A., comunicación personal, 14 de marzo de 2023). Identifica el montaje como experiencia, y el material bruto como ideas previamente escritas en el rodaje, para ir descubriéndolo y modelándolo: resignificar el material. Encuentra la figura del montador similar a la de un poeta.

> Me gusta mucho que el material te hable y que puedas descubrir a través de picar piedra ese diamante que está en ese contenido. Puedes grabar muchísimas horas y después tener un proceso de montaje / escritura de un año, como me pasó con *El arca de Noé* o *La casa de mi abuela*. (Aliaga, A., comunicación personal, 14 de marzo de 2023.)

La gabia surge de una anécdota que le contó su padre y a partir de ella surge este falso documental ensayístico, se basa en la relación entre sus padres a partir de diálogos de situaciones cotidianas. Es una acumulación de capas con un alto grado emocional que trasciende a significados globales. Las cataloga como "películas para conectar", para establecer relaciones de conocimiento con el espectador.

6. CONCLUSIONES

En este capítulo se ha hecho una revisión de antecedentes históricos y referentes actuales del documental – ensayo, enfocado en la identificación de las propiedades y elementos que hacen que pueda utilizarse como un medio de investigación. A través de las obras de los diferentes cineastas expuestos encontramos que la utilización del montaje y la creación de la voz o punto de vista del autor, son los ingredientes clave para la creación de estas películas. Éstos son parte del dispositivo mental, es decir, un sistema de escritura a través del cual existe una conexión de ideas y una investigación. A su vez, dicha voz y punto de vista subjetivo hace que este género pueda entablar un diálogo con el espectador, ya que plantea cuestiones a debatir a través del juego con la imagen, y no se limita a una simple exposición de ideas. A partir de estos procesos,

también hemos examinado diferentes casos de realizadores y teóricos del ámbito académico que han utilizado este formato para sus investigaciones, todos coinciden en las posibilidades que ofrece para la difusión de conocimiento, así como para interconectar ideas de los campos como Ciencias Sociales, Humanidades y Bellas Artes, ya que permite una escritura performática en el medio: el autor puede profundizar en el tiempo y el espacio, y desarrollar diferentes capas de conocimiento en una sola estructura.

8. REFERENCIAS

Adorno, Theodor W. (2003). El Ensayo Como Forma. *Notas Sobre Literatura. Obra Completa 11*. Akal.

Asquith, Daisy. (2018). *This is not us: performance, relationships and shame in documentary filmmaking*. University of Sussex.

Aullón de Haro, Pedro. (2019). *Teoría del ensayo y de los géneros ensayísticos*. Ediciones Complutense.

B. Vogels, J. (2008). El direct Cinema· y los hermanos Maysles. *Cine Directo. Reflexiones En Torno a Un Concepto*, edited by T&B Editores. Madrid.

Catalá, Josep M.(2014). *Estética del ensayo. La forma ensayo, de Montaigne a Godard*. Publicacions de la Universitat de València.

Chateu, Dominique (2013). *L'invention Du Concept de Montage. Lev Kouléchov Théoricien Du Cinéma*. Éditions d. Palaiseau.

Daniels, Jill. (2014). *Memory, Place and Sujectivity: Experiments in Independent Documentary Filmmaking*. University of East London.

Enguida, N., Expósito, M. y Regueira, E. *Chris Marker: retorno a la inmemoria del cineasta*. Ediciones de la Mirada.

Fernández, Cristóbal. (2008). Johan Van Der Keuken: La Imagen - Cuerpo. *Cine Directo. Reflexiones En Torno a Un Concepto*, T&B Editor. Madrid.

García Diaz, Noemí. (2008). Crónica de un cine de Verdad. *Cine Directo. Reflexiones En Torno a Un Concepto*, T&B Editor. Madrid.

Hookhman, John Henry. (2004). *Lives are led: autobiographical film and the new documentary.* Queensland University of Technology.

Lopez Campos, Isabel María. (2013). *La cámara como escritura en la creación audiovisual de Bill Viola (The Passing), Alan Berliner (Nobody's Business) y Agnès Varda (Les Glaneurs et La Glaneuse).* Universidad Complutense de Madrid.

López Cantos, Clara. (2023) *Entrevista a Adán Aliaga*. bit.ly/3pmc8AK

Martínez, Carolina. (2020). *El universo dereniano. Textos fundamentales de la cineasta Maya Deren*. Ediciones de la Universidad de Castilla – La Mancha.

Massoumi, Nariman. (2016). *Home in the frame: diasporic, domestic ethnography in the documentary practice.* Bath School of Art, Film and Media.

Mekas, Jonas. (2013). *Diario de cine. El nacimiento del nuevo cine norteamericano*. Mangos de. España.

Mínguez, Norberto (ed). (2019). *Itinerarios y formas del ensayo audiovisual*. Gedisa editorial.

Museé Paul Valéry Séte. (2003). *Agnés Varda. Y'a pas que la mer.* Au fil du.

Revert, Jordi. (2017). *En busca de lo real. 50 documentales esenciales*. Editorial Uoc.

Sánchez Borox, Juan. (2015). *Basilio Martín Patino. Memoria, disidencia y realidad*. Universidad de Castilla – La Mancha.

Thomas, Stephen. (2017). *Reflexivity, collaboration and ethical documentary filmmaking: a practice led approach*. Universidad de Melbourne.

Torreiro, Casimiro (ed). (2010). *Realidad y creación en el cine de no ficción*. Cátedra.

Vertov, Dziga. (1973). *El cine ojo. Dziga Vertov*. Francisco Llinás Editorial.

Weinrichter, Antonio. (2004). *Desvíos de lo real. El cine de no ficción*. T&B Editores.

Weinrichter, Antonio. (2007). Un concepto fugitivo. Notas sobre el film - Ensayo. *La Forma Que Piensa. Tentativas En Torno Al Cine-Ensayo.* Festival Internacional de Cine Documental de Navarra.

William Hearing, Trevor. (2015). *The documentary imagination. An investigation by video practice into the performative application of documentary film in scholarship*. Bournemouth University.

Williams, Richard. 2009. *Agnès Varda: 'Memory is like sand in my hand'*. The Guardian. https://bit.ly/3plj01p

CONCURSOS DE PREGUNTAS Y RESPUESTAS: ENTRE LA REALIDAD Y LA MANIPULACIÓN

SERGIO TOLEDO ARAL
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

Durante todas las etapas de la televisión (Paleotelevisión, Neotelevisión e Hipertelevisión) el macrogénero de entretenimiento ha estado presente, al igual que el género concurso y el subgénero del *quiz show*. Los concursos tienen más años que el propio medio y su fórmula más clásica, la de preguntas y respuestas o *quiz show,* desde la radio hasta su traspaso a la televisión ha permanecido presente y ha sobrevivido a todas las modas e incluso escándalos.

- Gordillo (2009) abordó el género y los clasificó en cinco categorías:
- Concursos de azar (*Chance show*). Formatos donde la suerte es el motor del programa y causante de su resultado final.
- Concursos de conocimiento (*Quiz show*). Es el clásico formato de preguntas y respuestas sobre cualquier tema, y suele tener carácter cultural.
- Concursos de habilidades (*Games shows*). La característica principal es que el concursante debe mostrar diversas habilidades bien sean físicas o mentales.
- Concursos docudramáticos (*Docugames*). Surgen a raíz de los *reality shows*.
- Fórmulas mixtas. Concursos que combinan azar, habilidades físicas, conocimientos y capacidad de aprendizaje.

Cabe señalar que todos los subgéneros emanados del concurso, se han mezclado con otros géneros o subgéneros como el humor, el musical o el *docu-show*, pero el *quiz show* ha permanecido casi inalterable desde sus orígenes, sólo combinado o confundido con el *game show* (Guerrero, 2005).

El aporte más significativo de la evolución de los concursos en España lo realiza Moreno Díaz. Creará una base de datos sobre los concursos y todos los aspectos técnicos y artísticos. "La televisión en España fue concebida como un medio para el espectáculo y el entretenimiento donde el concurso cobraría especial protagonismo por su capacidad de atracción y por su eficacia para conseguir publicidad masiva" (Moreno Díaz, 2014, p. 32). Para Natividad Carreras, el concurso es un género indispensable para atraer el beneplácito del espectador. Así, se puede considerar que son en los inicios de TVE los responsables de la publicidad masiva, continuando el ejemplo de los *quiz shows* estadounidenses (Carreras, 2012, p. 164).

La idea del *quiz* como un formato puro y resistente a las modas convive con la lógica evolución estilística y formal. La estructura del contenido y las preguntas y respuestas, siguen siendo el eje inamovible, pero se completan con otras pruebas que son una reformulación de una nueva manera de cuestionar. El esquema clásico (se abre interrogación - se formula una pregunta de modo oral - se cierra interrogación - se responde de modo oral) sirve de soporte para establecer preguntas al azar; preguntas temáticas; respuestas que sirven para formular la pregunta; respuestas con un tiempo contrarreloj; respuestas numéricas; respuestas alfabéticas; apuestas en las respuestas; respuestas correctas que son incorrectas y viceversa … Todo este universo se da cita y se conjuga para elaborar programas que mantengan al concursante atrapado y al espectador entretenido. El *quiz* se ha venido estudiando y clasificando por tipología de contenidos, papel del espectador, habilidades que se valoran, la finalidad que pretendan… y desde muchos puntos de vista por autores como Inma Gordillo, Charo Lacalle, Matelski, Jaime Barroso, y sobre todo por John Fiske (1987) y Susan Holmes (2008).

Eric Macé hablará de lo que él llama concursos escaparate y concursos espejo. En el primero se ponen en juego mecanismos de proyección: el

receptor proyecta sus deseos y prejuicios y vive con el concursante su experiencia, en el segundo caso se dan mecanismos de identificación, integrando al espectador en la gran familia de la televisión (Cáceres, 2012)

El propio Umberto Eco (1986) después de analizar el nacimiento y posterior desarrollo de los *quiz* y *games* reseñó que con la aparición del *telequiz* en los años cincuenta surgía una cuestión "¿El concurso dice la verdad o pone en escena una ficción?".

La posible respuesta a la cuestión de Eco será en gran medida uno de los objetivos de la presente investigación, ya que el *quiz* se define como un concurso basado en la realidad, pero dirigido y sustentado por una estructura de ficción.

En los inicios de la televisión, ya se puso en entredicho la veracidad de los concursos o incluso si existía cierta manipulación en pro de una imagen idílica del concursante medio americano (Mirakian, 2022). En Norteamérica, los productores Jack Barry y Dan Enright, crearon el formato *Twenty-One*; concurso con dos participantes que luchaban entre sí para llevarse una cantidad ilimitada de dinero. La idea era responder a preguntas que otorgan puntos y que a su vez te hacen ganar dinero. Esta simple premisa se sigue repitiendo desde hace más de 65 años y continúa teniendo vigencia en la actualidad.

El formato se estrenó en la NBC en 1956 bajo el patrocinio de un suplemento multivitamínico, Geritol. Era un programa que causaba sensación no sólo por las preguntas y respuestas, y así, Dan Enright, dijo: "Money has become a cheap commodity…The Game´s the thing. Our´s is a good one"[4] (Anderson, 1978, p. 86).

Lo que convirtió a este programa en uno de los más importantes de la historia del *quiz show* mundial fue cuando el concursante Charles Van Doren, se transformó en un icono de la sociedad norteamericana. Este profesor de la universidad de Columbia, un joven apuesto e inteligente, pertenecía a una familia acomodada. Respondía a todo tipo de preguntas

[4] Traducción propia: En los concursos no sólo el dinero es importante, sino el juego en sí y el nuestro es muy bueno.

(geografía, biología, historia, literatura, deportes…) lo que suponía el triunfo de los valores americanos relacionados con la sabiduría y la cultura. Van Doren se había enfrentado al anterior campeón del concurso, Herbert Stempel, al que finalmente derrotó. En 1956 se inicia el recorrido del profesor universitario, que tras catorce semanas ganando el programa acumuló una fortuna de 129.000$. Pero la sombra de la sospecha cayó sobre el formato y en 1957 apareció un reportaje en *Time magazine* que desvelaba prácticas poco ortodoxas en *Twenty-One*. Se denunció que a ciertos concursantes se les facilitaban las preguntas y respuestas; el titular del artículo decía: "Are the quiz shows rigged?"[5].

En junio de 1957 Stempel pedirá a Enright que cumpla su palabra y le ofrezca el trabajo prometido, pero el productor dirá que será la cadena NBC quien ha decidido no volver a trabajar con él incluso en el nuevo formato llamado *Hi-Lo*. Ante esta circunstancia, decide hablar con un periodista del *New York Journal-American* y contarle todo lo ocurrido en el *quiz*, pero el periódico no lo quiere publicar sin antes conocer la opinión del productor. Éste le vuelve a ofrecer un trabajo en el *quiz show Hi-Lo* para evitar la publicación de la historia, pero Herbert Stempel rechaza la oferta (*ibidem*, p. 98). Será en 1958, cuando el ex concursante decide denunciar que el programa le obligó a dejarse perder frente a Van Doren. El fiscal neoyorkino, Joseph Stone, inició el estudio en profundidad sobre el *quiz* y cuestionó el proceder del mismo. En 1959, Van Doren confesó su culpa y declaró que fue ayudado por la producción del programa en las preguntas del *quiz*; así se hizo público el mayor escándalo sobre la televisión nunca visto. Este hecho salpicó también a otro exitoso *quiz show*, *The 64.000$ Question*. A pesar de todo, las cadenas CBS y NBC mantuvieron ante la opinión pública que ellas habían sido engañadas por los patrocinadores que eran los responsables de los formatos (Tedlow, 1976, pp. 483-495). Este hito en la historia de la televisión y de los concursos, y cuyo mensaje continúa navegando como una

[5] Traducción propia: ¿Están los concursos amañados?

sombra sospechosa sobre los *quiz* actuales, fue perfectamente abordado y reflejado por Robert Redford en la película *Quiz Show (El Dilema)*[6].

Tras este escándalo con el *quiz*, los concursos se verían sometidos a una profunda observación y como consecuencia la cuantía de los premios se redujo considerablemente. El presidente Eisenhower ordenó al fiscal general William Rogers que investigara todo lo relacionado con los concursos de televisión. En 1960 Eisenhower firmaba una ley que modificaba el modo de actuar en la industria de la televisión.

2. OBJETIVOS

Reconociendo que los concursos de preguntas y respuestas han acompañado el devenir de casi todas las cadenas y en todos los países, se observa que se basan en una premisa básica del ser humano: querer convertirse en un héroe o verse gratificado en la identificación con él. Esto provoca que los creadores del formato, desde la dirección del programa hasta el guion, pasando por el equipo de casting, vayan encaminados en la búsqueda de un concursante heroico.

El principal objetivo de investigación es comprobar si los emisores intuyen que el gusto del público por estos formatos se debe a la capacidad de identificación con los concursantes heroicos y así intentan generar un producto con esa línea narrativa, facilitando o redirigiendo la "realidad" del concurso.

2.1. Formatos a estudio

Los dos programas que se van a analizar forman parte del panorama español en el campo específico de los concursos de preguntas y respuestas en el siglo XXI. Bien es verdad que se podrían extrapolarse los resultados a otros territorios dado el carácter universal de las estructuras e historias contadas en cada concurso.

- 50 X 15 ¿Quiere ser millonario?

---

6. Film basado en la historia real del escándalo que rodeó al *quiz Twenty-One.* Escrita por Richard N. Goodwin en su novela *Remembering America: A Voice From the Sixties*.

El formato fue creado en 1998 y supuso un hito en los *quiz shows* a nivel mundial. El programa de las 15 preguntas, *Who Wants to Be a Millionaire?* se emitió por primera vez en la cadena ITV de Reino Unido.

Ha sido el concurso de preguntas y respuestas más franquiciado del mundo, estando presente en más de cien países. En España no se hizo esperar y en 1999 Telecinco se hace con los derechos de emisión hasta el 2001. El éxito del programa hizo que recalara en la cadena de la competencia, Antena 3, desde 2005 hasta el 2008, y también durante unos meses del 2009. La cuarta etapa del formato en España, con una adaptación diferente del sistema de juego, se produjo en La Sexta en 2012 y desde el 2020 ha vuelto a Antena 3 hasta la actualidad. El juego se realiza de modo individual, no se compite con un rival. El concurso se juega en base a 15 preguntas que van aumentando en su dificultad y en la correspondiente ganancia. Cada pregunta tiene cuatro opciones de respuesta y no hay tiempo límite para elegir la respuesta definitiva. La repercusión de este formato ha sido de tal envergadura que en 2008 se realizó una película sobre el programa, *Slumdog Millionaire*, que consiguió ocho premios Óscar. Fue una adaptación de la novela *¿Quieres ser millonario?*

– Pasapalabra.

Este concurso, que se mantiene en emisión actualmente, es uno de los más longevos de España por detrás de *Saber y Ganar*. Ha tenido tres etapas, una primera en Antena 3 (2000-2006), después en Telecinco (2007- 2019), finalmente recaló en Antena 3 en 2020 y continua en emisión. El formato ha contado entre sus presentadores con figuras como Constantino Romero, Silvia Jato, Jaime Cantizano, Christian Gálvez y Roberto Leal.

Pasapalabra es una franquicia que se emite no sólo en España, países como Francia, Portugal, Argentina, Italia o Turquía lo han tenido en sus pantallas. El formato original es *The Alphabet Game* producido por la productora británica ITV Studios Global Entertainment, aunque existió un litigio por la propiedad del formato en España, primero con la productora Europroducciones y luego con Telecinco que se vio obligada a cancelar el programa por sentencia de la Audiencia Provincial de Madrid

(Rincón y Avendaño, 2019, 2 de octubre). En la actualidad está producido por ITV Studios junto a Boomerang TV.

El formato destaca por los grandes premios que se han obtenido, de hecho, hasta junio de 2016[7], era el programa que había dado el mayor premio de la historia en un concurso en España y el tercero de Europa. Eduardo Benito consiguió 2.190.000€ en el 2006 tras superar un rosco final, realmente no complicado (Gómez, 2006, 9 de mayo). En 2023 Rafa Castaño se hace con el mayor bote del formato 2.272.000€, y lo consigue con el mejor dato de audiencia de la historia del programa un 37,4% de cuota de pantalla (Justo, 2023, 17 de marzo).

3. METODOLOGÍA

El propósito de la investigación es conocer las intenciones reales del equipo emisor del mensaje y constructor de cada historia, y para ello se va a usar el método del cuestionario-entrevista. La entrevista como método para el conocimiento de las motivaciones, las opiniones y los comportamientos de los implicados en el estudio (Bauer y Gaskell, 2000). Por otro lado, se encontraría el cuestionario que es "el instrumento estandarizado que utilizamos para la recogida de datos durante el trabajo de campo de algunas investigaciones cuantitativas" (Meneses y Rodrigo, 2011, p. 9).

Se ha optado por un instrumento híbrido para la recogida de la información necesaria como es el cuestionario de respuestas abiertas que se abordará como una entrevista, es decir, no para recoger datos de un modo cuantitativo sino para conocer la intención y las opiniones de los creadores y emisores del formato.

Hay que delimitar a quién se le considera creador de un programa de televisión, para poder acotar el universo de estudio. En los concursos de preguntas y respuestas averiguar quiénes son los autores reales es

[7] Fecha en la que el formato *Boom!* de Antena 3 otorgó un premio de 2.300.000€ al equipo de concursantes denominados Rockamper. En 2019, en el mismo programa, el equipo de Los lobos consiguió un premio de 4.130.000€, siendo el mayor bote dado por un concurso en España.

complicado. La Ley de Propiedad Intelectual[8] en su artículo 87 define que son autores de la obra audiovisual el director o realizador, y los responsables del guion y argumento del formato. Se entiende que los creadores de los programas analizados serán los miembros del equipo de dirección formado por director, subdirector, guion, redacción y *casting*.

Ante el reto de conseguir averiguar un fenómeno poco visible como es la intervención, consciente o no, del creador en la generación de una historia de héroes-concursantes, se construye el cuestionario-entrevista que tiene como objetivo conseguir las intenciones y pensamientos de los autores. En principio, se planteó realizar una entrevista en profundidad a cada miembro del equipo, pero fueron muchos los inconvenientes. Se opta por un cuestionario fijo de preguntas para todos los profesionales con la finalidad de medir y valorar las respuestas a las mismas cuestiones. Debido al escaso tiempo disponible de los profesionales de los formatos, se considera conveniente que completar la entrevista-cuestionario no supusiera más de diez minutos. Se piensa que el cuestionario sea reducido para no cansar al interlocutor. De las once preguntas, las primeras son de toma contacto y el resto de opinión sobre el concurso y el concursante.

La relación de preguntas que se envía a cada miembro del equipo de dirección de los formatos analizados ha sido la siguiente:

1. ¿Le importaría presentarse y describir su función y grado de responsabilidad en el formato (nombre del *quiz show*), y su ocupación actual?
2. ¿Podría explicar brevemente la mecánica del programa?
3. ¿Cuáles serían para usted las características principales del formato?
4. ¿A qué cree que se debe el éxito o fracaso del mismo?

[8] Ver en el BOE el Real Decreto Legislativo 1/1996, de 12 de abril, por el que se aprueba el texto refundido de la Ley de Propiedad Intelectual, regularizando, aclarando y armonizando las disposiciones legales vigentes sobre la materia. https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-1996-8930

5. ¿Piensa usted que los concursos de preguntas y respuestas han sufrido una evolución o se fundamentan en la misma estructura de siempre?
6. ¿Considera que existen concursantes buenos y malos?
7. ¿Cuál es el perfil del concursante ideal?
8. ¿Cuál sería para usted la metáfora de los *quiz shows*?
9. ¿Qué diferencia a este formato de otros del mismo género?
10. ¿Qué debe ocurrir en cada programa para que se produzca el efecto deseado?
11. ¿Cuál es para usted la fuente de la que bebe el *quiz show* actual? ¿Y el mejor *quiz* de toda la historia? (Toledo Aral, 2017).

El universo de estudio queda delimitado por las personas que intervienen como autoras en la conformación del mensaje de cada uno de los formatos analizados. De este modo, la muestra coincide casi en su totalidad con las unidades de la población a analizar (los autores de los formatos) y, por consiguiente, los resultados serán pertinentes y representativos. Esta investigación empezó como tesis doctoral y continúa teniendo vigencia en la actualidad.

3.1. UNIVERSO DE ESTUDIO DEL FORMATO *50 X 15 ¿QUIERES SER MILLONARIO?*

Las personas que accedieron a participar en la investigación corresponden al equipo de dirección del formato en su primera etapa, cuando se dio el gran premio del programa 50 millones de pesetas (sobre 300.000€).

- Olga Flórez fue la directora del programa. Pasó por la dirección del área de producción de entretenimiento de Telecinco y actualmente es directora de Fénix Media Audiovisual.

- Anais Muñoz fue subdirectora del programa. En la actualidad se dedica a la producción ejecutiva y dirección de documentales. Vive entre Estados Unidos y España.

- Nuria de Ángel era coordinadora de guion del programa. Se dedica a la dirección y guion de programas de entretenimiento.

– Arantxa Sánchez-Biezma era la coordinadora de casting y responsable de la selección de concursantes. Continua su labor en el concurso *El cazador* de TVE.

3.2. UNIVERSO DE ESTUDIO DEL FORMATO *PASAPALABRA*

El equipo que ha participado en el estudio es el formado por las personas que estuvieron en la etapa del formato en Telecinco con la producción de Xanela Producciones.

– Rafa Guardiola era director de *Pasapalabra* y responsable del programa desde su preparación hasta su emisión. Hoy es Ceo en Fénix Media Audiovisual.

– Miguel Aparicio fue subdirector del programa. Desde 2020 es el director del formato en Antena 3.

– Jacob Hernando era el coordinador de guion. Su función es montar las pruebas de cada programa con el material de los guionistas. Sigue trabajando en televisión y educación.

– Anabel Verdín fue la coordinadora de redacción. Desde 2020 ocupa el cargo de subdirectora del programa.

4. RESULTADOS

En el formato *50 x 15 ¿Quiere ser millonario?* la directora piensa que lo principal es "crear en el espectador la idea de que, con sus conocimientos, puede ser millonario (…) Si consigue el premio, le puede cambiar la vida". Es una postura de enaltecimiento de la figura heroica del futuro concursante. Para Olga Florez, todo el proceso genera tensión y emoción, y "los profesionales tenemos que saber contarlo". Hay que narrar bien la historia que le sucede al concursante durante su participación en el *quiz*. Destaca por encima de todo, la importancia de la elección de los concursantes, el proceso de *casting* es fundamental para un programa; "un buen concursante te puede salvar una emisión". ¿Qué es un buen concursante? El que logre empatizar con el espectador. Éste siente simpatía por las personas que a través de sus hazañas y logros son merecedoras de un reconocimiento, económico o de admiración pública.

Para la directora el concurso es un camino, y ese camino le puede cambiar la vida al protagonista. Esa es la metáfora del *quiz*, el viaje del concursante.

Para Anais Muñoz lo más importante en el programa es el concursante. Y dirá que "un concursante que no comunica no favorece al programa". Este pensamiento refuerza la postura de que la dirección del formato va en la búsqueda de personas que se conviertan en futuros concursantes-héroes. Muñoz tiene muy claro lo que debe ocurrir durante el concurso y es que el protagonista "supere las primeras etapas para que aumente el interés del espectador". Esto implica que desde el emisor se "allane" el camino de ciertos concursantes buenos que son los que tienen algo que contar, tienen cultura y capacidad de sorprender. De este modo, dirá que "el conocimiento puede hacerte millonario si estás dispuesto a asumir el riesgo de confiar en ti mismo, aunque en ocasiones necesites la ayuda de otros".

La guionista del programa, Nuria de Ángel, piensa que el éxito del formato se debía en parte, a que los concursantes jugaban por grandes cantidades de dinero. Para ella el aspecto es importante y así la imagen del héroe es crucial para el espectador, no tanto físicamente sino en su actitud y comportamiento social. Deben para gustar, "presentar un aspecto agradable, simpático, hablador y participativo".

Arantxa Sánchez-Biezma, opina que no hay concursantes buenos o malos, para ella hay concursantes específicos para cada *quiz* y el proceso de *casting* es fundamental para averiguarlo. Después de pasar una dura prueba de cultura general se le hacía una entrevista personal "determinante a la hora de seleccionar a una persona", y esto conlleva a buscar un concursante con "conocimientos, chispa y que sepa transmitir al público". Arantxa afirma que no siempre ocurre lo que te gustaría, es decir que gane la persona que quieres; para ella "los concursos son bastante traicioneros".

En el formato *Pasapalabra* su anterior director, Rafa Guardiola, cree que el interés por el formato recae en la "mezcla de cultura y entretenimiento". En principio, el concursante no es lo fundamental pero sí habla del ritmo, del espectador y sobre todo de los personajes famosos

colaboradores. Sin embargo, del perfil ideal del concursante dirá que es el que "se convierta en personaje y conecte con la audiencia. Eso es difícil si no juega varios días, y eso es cosa del formato". Lo que viene a contar es la importancia del "concursante-personaje" que es admirado por el público gracias a que superan las pruebas y ganan durante varios programas. El formato fomenta la vuelta del concursante ganador de la prueba del "rosco" al siguiente programa, y así intentar conseguir que una persona se vaya convirtiendo en héroe, como se refleja en los icónicos ganadores del bote del *quiz*: Rafa Castaño, Eduardo Benito, David Leo, Pablo Díaz, Juanpe López y Fran López (Anguita, 2023, 17 de marzo). Otro hecho fundamental fue la aparición de la prueba `La silla azul´. Este es un mecanismo corrector originado por la dirección del programa para poder mantener en juego a posibles concursantes heroicos que hayan sido eliminados y darles una segunda oportunidad.

Para el actual director y antiguo subdirector del programa, Miguel Aparicio, las personas con grandes conocimientos y probada inteligencia que han fracasado durante el juego son malos concursantes. Si hubiera que describir al participante ideal tendría que ser el de un jugador "inteligente, sereno, ágil y entrañable". De este modo, se valora tanto la capacidad intelectual de un concursante como su afectividad hacía los demás. Aparicio piensa que el programa perfecto para este *quiz* se da cuando el concursante acierta las 25 palabras de la prueba final. Asume que es complicado, pero que también estimula aproximarse a ese fin y "provocaría el efecto deseado". Estos pensamientos demuestran el interés de los autores porque el concursante-héroe llegue lo más lejos en su carrera de obstáculos. Hay que poner en valor la reflexión del director sobre la inspiración de los *quiz shows*. Para él, desde un punto de vista antropológico la pertenencia del ser humano al grupo es una actitud innata. Y dirá que es "una contienda cuya materia sea el dominio del propio idioma en el que se expresa el colectivo, solo puede conllevar una identificación sistemática por parte del público hacia el vencedor, ya que constituye un referente al quedar demostrada su superioridad frente a otros en una disciplina en la que todos desean, en tanto seres sociales, destacar".

El coordinador de guion del formato, Jacob Hernando, cree que el éxito se fundamenta en el resultado del "rosco". Lo ideal sería que "el

concursante llegue lo más lejos posible en la prueba final y, desde casa, se perciba la posibilidad de que pueda ganar el premio". El concursante óptimo es el que tenga conocimientos múltiples y la valentía de arriesgar en las respuestas. Esta habilidad lo equipara a la definición de héroe que señala a personas arriesgadas que realizan hazañas y tienen virtudes. El concurso consta de una primera parte donde lo importante es la diversión y en un segundo bloque "es crucial que la tensión se mantenga hasta el final". Si la emoción se mantiene hasta los últimos instantes del programa es lo recomendable, y es lo que intentan hacer mediante la dirección y el guion.

Anabel Verdín, actual subdirectora y antigua responsable de *casting*, señala como hito principal del formato "mantener al ganador del día para el siguiente programa y la acumulación del bote" ya que esto generará cierta fidelidad del espectador hacia el concursante. Existe obviamente un interés por ver a una persona que obtiene méritos para hacerse con un premio suculento a modo de reconocimiento. Verdín valora la estructura del formato y la calidad de los concursantes que en definitiva se convierten "en un verdadero imán para la audiencia". Para ella el ideal de participante es el que tiene un "buen nivel cultural, simpatía, expresividad, competitividad, pero no excesiva ambición, compañerismo con su equipo y los contrincantes". Así se cataloga a un futuro héroe, con valores nobles y que no quiera apabullar a su rival en el juego; en el proceso de *casting* se tiene como objetivo buscar a este tipo de jugador como paradigma de concursante ideal, para que llegue lo más lejos posible en la prueba final de `El rosco´ (Toledo Aral, 2017).

5. CONCLUSIONES

El objetivo principal de partida era averiguar si existía la voluntad de los creadores del discurso de intentar generar y conseguir un concursante heroico. Las respuestas dadas desde dirección de programa son bastantes similares en los dos formatos. Se valora como positivo encontrar a un concursante con vastos conocimientos académicos y además que gestione bien la inteligencia emocional. Esto hará que por parte de la

audiencia se merezca la recompensa y así cambiar su situación de partida consiguiendo el premio deseado.

Todos los responsables del formato buscan al concursante ideal desde el proceso de casting, pasando por el tipo de preguntas, las tramas de los participantes y alguna prueba para poder salvar a un futuro héroe de caer eliminado antes de tiempo, como es el caso de la `Silla azul´ en *Pasapalabra*.

Del cuestionario se podría deducir que todo lo que ocurre en el *quiz* sea casual. Pero intuyo y afirmo, que casi todo está pensado, estudiado y trabajado. La aparente casualidad de los concursos tiene un alto porcentaje de estructura organizada e intervención humana.

Por mi experiencia profesional y los resultados en la producción de *quiz shows,* ésta "guionización libre" se ejerce desde la dirección del formato. De este modo se produjo desde los inicios del *quiz* con el escándalo del formato *Twenty One* en los años 50 en EEUU. Se ha relatado como la empresa del tónico Geritol quería generar al héroe americano, blanco, culto y rico. Hoy no creo que se les digan las respuestas a los concursantes, pero sí se puede preguntar lo que sabemos con certeza que el concursante domina. En la fase de selección, un buen el equipo de *casting* y redacción conoce toda la historia del participante, sus pasiones, sus habilidades, sus carencias, sus hobbies, viajes realizados… Este tercer grado de investigación nos puede llevar a tener dos listados de preguntas (A y B) durante el concurso, y se utilizarán en función de cómo se vaya desarrollando el devenir del mismo. Estas afirmaciones comprometen la realidad y la profesión, pero es evidente que en la prueba final de *Pasapalabra* no hay `roscos´ iguales, y da la "casualidad" que una vez que el bote del programa supera la cifra del anterior mayor bote otorgado (Eduardo Benito, 2.190.000€ en 2006), éste se consigue. Los concursantes Orestes Barbero y Rafa Castaño, tras protagonizar 197 duelos seguidos, han hecho historia el 17 de marzo de 2023 después de que Rafa se alzase con los 2.272.000€ del mayor bote de la historia del programa ¿casualidad o elección de dirección?

Otro hecho similar ocurrió en el programa *50 x 15 ¿Quieres ser millonario?* donde el 21 de septiembre de 2000 se consiguen llevar el premio máximo hasta ese momento en España, los 50 millones de pesetas. Dio

la “casualidad” que la última pregunta y definitiva versaba sobre una fruta < ¿De qué fruta se obtiene la copra? >, y también fue “casualidad” que el jugador, Enrique Chicote, fuese ingeniero agrónomo. Cómo colofón, el concursante utilizó el comodín de la llamada telefónica para avisar a su mujer: «Mira, llamaba para decirte que me voy a llevar 50 kilos». Esta misma anécdota se había repetido un año antes en la versión del formato estadounidense, donde el concursante John Carpenter en la última pregunta del concurso utilizó el comodín de la llamada para decirle a su padre que iba a ganar un millón de dólares. ¿Realidad o manipulación?

6. REFERENCIAS

Anderson, K. (1978). Television Fraud. The history and implications of the quiz show scandals. Greenwood Press. https://acortar.link/4ek85w

Anguita, M. (2023, 17 de marzo) “Pasapalabra”: esto son los ganadores de los cinco botes más altos. El Independiente. https://acortar.link/89JbN7

Bauer, M. W. y Gaskell, G. (eds.) (2000): “Chapter 3: Individual and group interviewing”. En Qualitative researching: with text, image and sound. A practical Handbook. Sage.

Cáceres, M. D. (2012). Operación Triunfo o el restablecimiento del orden social. ZER: Revista De Estudios De Comunicación = Komunikazio Ikasketen Aldizkaria, 7(13). https://doi.org/10.1387/zer.6014

Carreras, N. (2012). TVE en sus inicios. Estudio sobre la programación. Fragua.

Eco, U. (1986). La estrategia de la ilusión. Lumen.

Fiske, J. (1987). Television Culture. Routledge.

Gordillo, I. (2009). La hipertelevisión: géneros y formatos. Ciespal.

Gómez, R. (2006, 9 de mayo): “`Pasapalabra´ da un premio de 2,1 millones, el mayor de un concurso”. El País. http://elpais.com/diario/2006/05/09/radioTV/1147125601_850215.html

Guerrero, E. (2005). “El concurso como género de calidad en la televisión española”. Comunicar, 25.

Holmes, S. (2008). The Quiz Show. Edinburgh University Press.

Justo, D. (2023, 17 de marzo). "No todo vale": indignación con 'Pasapalabra' por lo sucedido en la histórica victoria de Rafa Castaño. Cadena Ser. http://bit.ly/3ZV7ffo

Meneses, J. y Rodríguez, D. (2011): “El qüestionari i l'entrevista”. Construcció d'instruments d'investigació en e-learning. UOC. https://acortar.link/XovFAK

Mirakian, J. (2022). Questions, Answers, and the American Dream: A Cultural History of the Quiz Show. Thesis. Department of History, University of Kansas. http://hdl.handle.net/1808/32782

Moreno Díaz, J. (2014). “Los concursos en España: percepción histórica y evolución del género (1956-1975)”. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, Vol. 20, Núm. especial, pp. 27-42. Servicio de Publicaciones de la Universidad Complutense. http://dx.doi.org/10.5209/rev_ESMP.2014.v20.45089

Rincón, R. y Avendaño, T. (2019, 2 de octubre). Telecinco tendrá que dejar de emitir ‘Pasapalabra’ inmediatamente por una sentencia. El País. https://acortar.link/K2pOJL

Tedlow, R. (1976). “Intellect on Television: The Quiz Show Scandals of the 1950s”. American Quarterly (American Studies Association), Vol. 28, No. 4: pp. 483-495.

Toledo Aral, S. (2017). El quiz show, un subgénero de entretenimiento televisivo regido por la historia arquetípica del viaje del héroe. Estudio de casos. [Tesis doctoral]. Universidad de Sevilla. http://hdl.handle.net/11441/54759

EL MUNDO FARMACÉUTICO EN EL CINE ESPAÑOL Y EXTRANJERO

JUAN NÚÑEZ VALDÉS
Universidad de Sevilla

ESTEBAN MORENO TORAL
Universidad de Sevilla

ANTONIO RAMOS CARRILLO
Universidad de Sevilla

ROCÍO RUIZ ALTABA
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

La utilización de películas comerciales para motivar y favorecer el estudio y aplicación de determinados aspectos sociológicos en la práctica de las ciencias de la salud, aunque no es excesiva, no resulta tampoco novedosa. Así, pueden consultarse las aportaciones ya en este siglo de Hudson (2000), Stewart (2002), Farré, Bosch, Roset y Baños (2004), Bosch, Roset y Baños (2004), Baños, Aramburu y Sentí (2005), Camarasa, Escubedo y Pubill (2007), Collado y Carrillo Esteban (2013) y la más reciente de Bordallo, González Rodríguez e Hidalgo (2022).

De hecho, una de las revistas que publica la Universidad de Salamanca es la titulada Revista de Medicina y Cine, en la que se analizan los contenidos biosanitarios del cine con fines educativos, discursivos, de mentalización y divulgación. En ella se ha publicado recientemente una aportación al respecto de Pérez-Mañá, Farré, Papaseit y Baños (2020).

Al respecto, en julio de 2013 tuvo lugar en Sigüenza (Guadalajara), dentro de su programa cultural, unas jornadas de dos días que llevaban por título "Farmacéuticos en la Historia del Cine", que consistieron en una exposición de carteles de cine de películas relacionadas con el papel del

farmacéutico en películas españolas y extranjeras, en las que la presencia de estos profesionales de la farmacia juega un papel muy relevante. En esa exposición y bajo el título de "Carteles de Cine, el farmacéutico en el cine español e internacional" se mostraban más de 700 fotogramas recopilados durante más de 16 años por los doctores en Farmacia y profesores de la Universidad Complutense de Madrid Cristina de Frutos y José Iván Pando, doctores en Farmacia, en los que se analizaban multitud de aspectos personales y profesionales del mundo farmacéutico.

Esa exposición también estuvo acompañada de la celebración de dos conferencias, una por día, tituladas respectivamente "El farmacéutico en la historia del cine" y "El cine como fuente historiográfica". Dicha exposición fue fruto del trabajo de ambos profesores, quienes habían abierto 16 años antes en la Universidad Complutense de Madrid, bajo la dirección de la doctora María del Carmen Francés Causapé, catedrática de Tecnología e Historia de la Farmacia una línea de investigación, pionera en España, sobre fuentes historiográficas y perfiles sociológicos, que incluía el cine y el humor.

En las películas indicadas se trató de la dispensación de medicamentos y de la Industria Farmacéutica, valorándose positivamente la actuación técnica del farmacéutico y destacando el riesgo que representa la custodia de las sustancias psicotrópicas, con la exposición a los atracos. Por su parte, los conferenciantes destacaron en sus intervenciones que la aparición de la farmacia en las películas españolas sobre ese asunto es una constante desde el cine mudo y también enfatizaron el hecho de que las películas sirven también como fuente primaria de registro histórico, ya que a partir de la información fortuita o intencionada de escenarios reales o recreados en las mismas, los investigadores han podido localizar oficinas de farmacia y laboratorios farmacéuticos, algunos de ellos desaparecidos, y observar aspectos de la profesión hoy en día en desuso (Web 1).

Siguiendo estos modelos, los autores exponemos en este artículo nuestra intención de organizar unas jornadas similares sobre cine y Farmacia en la facultad de esta disciplina de nuestra Universidad de Sevilla en algún próximo curso académico.

2. OBJETIVOS

La aparición de aspectos variados sobre las ciencias de la salud en general, y sobre aspectos farmacéuticos en particular en las películas extranjeras y españolas es bastante frecuente, y les permite a estas ser fuentes primarias de registros históricos, puesto que a partir de la información buscada o sin hacerlo de escenarios reales o recreados en las mismas, los investigadores pueden localizar personajes, hospitales, consultas particulares, oficinas de farmacia o laboratorios farmacéuticos, algunos de ellos ya desaparecidos, y también observar aspectos de la profesión sanitaria hoy en día ya en desuso.

Con el objetivo de incentivar el visionado de estas películas y que estas sean más conocidas por la sociedad en general, los autores exponen en esta comunicación el contenido y características de un proyecto de organización de unas jornadas sobre cine y Farmacia en la facultad de esta disciplina en su Universidad, a imagen de otras varias anteriores que ya se han celebrado con esta temática en diferentes ciudades españolas.

En la comunicación se comentan algunas películas que se podrían visionar durante las jornadas y el contenido de las charlas que se podrían dar en los coloquios posteriores a la proyección de las mismas, con el fin de hacer llegar a la sociedad algunos aspectos de la actividad farmacéutica, tanto en lo que se refiere a las características personales y profesionales de los propios farmacéuticos como relacionados con el mundo que rodea a esta profesión.

3. METODOLOGÍA

La metodología seguida ha consistido en visionar bastantes películas de este tipo y analizar en qué pueden ayudar a que la sociedad conozca mejor este mundo farmacéutico y pueda beneficiarse de sus múltiples ventajas, a la par que también tenga presente sus inconvenientes y procure que estos no le causen perjuicios si alguien se ve precisado a recurrir a esos servicios. Nótese que el cine, al igual que la literatura, son vehículos muy apropiados para que las personas puedan obtener una buena información sobre aspectos de la Medicina y de la Farmacia no

demasiado familiares para ellos, tales como ser conscientes de que algo no funciona bien en el organismo, tomar la decisión de solicitar ayuda sanitaria, enterarse bien de la enfermedad o conocer la interacción del enfermo con el sistema sanitario vigente en su país. Igualmente, las películas pueden ilustrar a los estudiantes de ciencias sanitarias, en particular a los farmacéuticos, sobre muchos aspectos transversales de su formación que no van a encontrar en los programas de las asignaturas regladas de sus Grados y también a dotarles con una conciencia crítica de salud en su formación.

4. RESULTADOS

Se comentan a continuación los principales resultados obtenidos en la investigación realizada sobre películas de contenido farmacéutico.

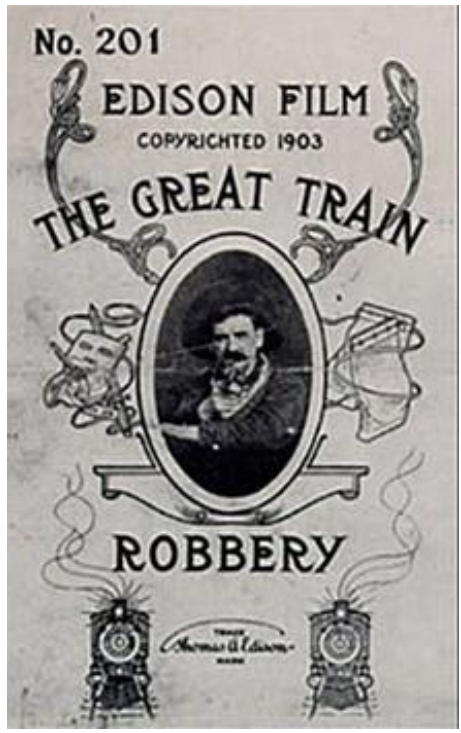
4.1. Antecedentes: los farmacéuticos y las farmacias en las películas del Oeste

Es sabido que los Westerns, también llamados películas del Oeste o películas de vaqueros (cowboys) reciben este nombre por ser películas estar ambientadas en el viejo Oeste americano, en el que predominaban los indios, vaqueros y pistoleros. Prácticamente todos ellos se caracterizan por la presencia de paisajes áridos y semidesérticos donde los habitantes creaban pequeños pueblos y generalmente sufrían ataques por parte de los diferentes pueblos indios. Dos son sus argumentos principales. Uno de ellos, el antagonismo entre los "hombres buenos", generalmente el sheriff, el doctor, a veces el dueño del "salón" y los "malos", los bandidos, los amos de ranchos con ansia insuperable de aumentar sus posesiones y su ganado a costa de las pacíficos habitantes de los poblados. El otro, la generalmente difícil convivencia entre las dos regiones americanas del Este y del Oeste.

El primero de estos westerns en la historia del cine fue el titulado "*The great train robbery*" (titulada en español "*Asalto y robo de un tren*", un cortometraje mudo estadounidense estrenado el 1 de diciembre de 1903, escrito, producido y dirigido por Edwin S. Porter. Los actores principales fueron Bronco Billy Anderson, A.C. Abadie y Justus D. Barnes. Su

escena final, en la que un pistolero disparaba hacia el espectador causó muchísima sensación y le proporcionó un éxito sin igual (la Figura 1 muestra el cartel original con el que se anunció esa película).

FIGURA 1.



Fuente: https://descargacineclasico.net/asalto-y-robo-de-un-tren-1903-cine-mudo/

Pues, si bien existen muchísimas de películas sobre personajes relacionados con los mundos de la medicina y de la enfermería, el mundo de la farmacia no ha sido generalmente objeto de mucha atención por parte del cine. No es por ello extraño que resulta muy rara de la farmacia en las cintas del Oeste, en las que tantos personajes reciben el apelativo de Doctor, "Doc" en la jerga cinematográfica. Sin embargo, de las pocos westerns que sí lo abordan, algunos de ellas resultan sencillamente magníficos.

Uno de ellos es el titulado "*In old California*" ("*En la vieja California*") en el que el personaje central, interpretado por John Wayne, es un

farmacéutico que ejerce la profesión en su oficina de farmacia. Se estrenó en 1942 y fue dirigido por William C. McGann, ya ligado al mundo del celuloide desde antes del cine mudo. Su argumento, reparto y características técnicas pueden verse en (de Jaime, sin fecha), donde se realzan tanto la figura de este farmacéutico, que prefiere el mortero a la pistola como su oficina de farmacia, que presenta un aspecto de lo más clásico, con largas estanterías repletas de frascos de diversos colores donde se guardan los principios activos y excipientes para componer las fórmulas magistrales correspondientes, su mostrador, balanzas, morteros, diversos materiales sanitarios, vitrinas y anaqueles llenos de frascos de todos los tamaños y colores. Dos carteles de esa película pueden verse en la Figura 2.

FIGURA 2.



Fuente: https://www.filmaffinity.com/es/film274848.html

4.2. Los farmacéuticos y las farmacias en las películas de la primera mitad del siglo XX

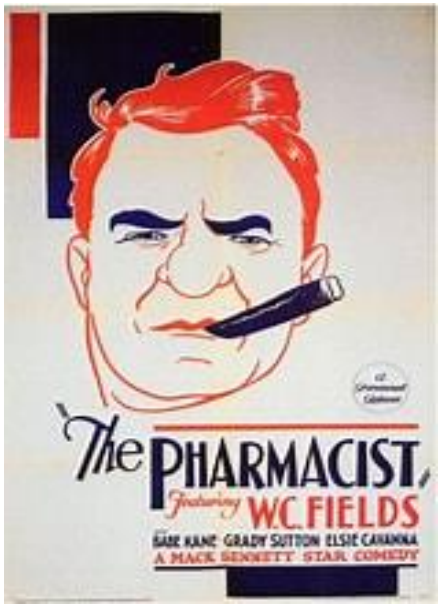
No son demasiadas las películas estrenadas en la primera mitad del siglo XX centradas en el mundo de la Farmacia, siendo bastantes más las que tratan el mundo de la Medicina y de los médicos. No obstante, entre las primeras hay algunas que merecen ser destacadas. Dos de ellas son la siguientes.

4.2.1. "The pharmacist"

"*The pharmacist*" ("*El farmacéutico*") es una comedia corta de 19 minutos, estrenada en 1933 y protagonizada por W. C. Fields (en el papel del farmacéutico), Elise Cavanna (su mujer) y Marjorie Kane (su hija), que tiene algunos momentos muy divertidos y surrealistas. Fields interpreta a un personaje bondadoso pero misántropo. Vive y trabaja en una situación ridícula, lo que le da a Fields la oportunidad de usar su voz, expresiones faciales y gestos de maneras muy divertidas (recuérdese que Fields llegó a rivalizar en estos aspectos nada menos que con Charles Chaplin). Puede ser catalogada como similar a las películas "*The Dentist*" y "*The Barber Shop*".

En la película, el farmacéutico, muy trabajador, aunque se ve acosado por una esposa astuta, una familia disfuncional y una clientela exigente, logra mantener su paciencia y un optimismo estoico bebiendo martinis con frecuencia. Su traviesa esposa y sus hijas ensimismadas muestran poco aprecio por sus esfuerzos por mantener rentable su precario negocio mediante la venta de licor de contrabando bajo el mostrador, a pesar de las sospechas del sheriff local. Su cartel se muestra en la Figura 3.

FIGURAS 3 y 4.





Fuentes: https://www.pinterest.es/pin/357262182910394503/) y (Web 2), respectivamente

4.2.2. "*It's a wonderful day*"

"*It´s a Wonderful Day*", traducida al español como "*Qué bello es vivir*", es una película dramática estadounidense de ambiente navideño, producida y dirigida por Frank Capra, estrenada en 1946. Actualmente está considerada como una de las mejores películas de todos los tiempos y una de las primeras y mejores de las enmarcadas en un ambiente navideño (Web 2). Basada en una novela de Charles Dickens de 1843, "A Christmas Carol", está protagonizada por James Stewart, en el papel de George Bailey, que había trabajado como mancebo en su momento de su vida en la farmacia del Sr. Gower.

En una Nochebuena muy posterior, George Bailey, completamente desesperado, decide suicidarse por la gran cantidad de problemas que había tenido durante toda su vida. Sin embargo, recibe la visita de su ángel de la guarda, que le muestra todo el bien que ha hecho a los demás en su vida y en la farmacia en la que trabajó y lo que hubiera sido de otras

personas si él no les hubiera ayudado. Bayley recapacita entonces y renuncia a su decisión de suicidarse.

Una de las situaciones que le hizo ver el ángel sucedió cuando el Sr. Gower estaba preparando unas cápsulas para un niño que estaba muy malo. Como el farmacéutico estaba completamente aturdido por la reciente muerte de su hijo, no se dio cuenta y, por error, puso un ellas un compuesto letal.

Después, le pidió a su mancebo Bayley que le llevara las cápsulas a la casa del niño, pero este, dándose cuenta del error no lo hizo, con lo cual salvó la vida del niño, a pesar de que el Sr. Gower, antes de darse cuenta de lo que había pasado y agradecérselo, lo golpeó.

Esta película (su cartel puede verse en la Figura 4) es una de las que muestra cómo son realmente los farmacéuticos, quienes, como todos los humanos, son personas que a veces cometen errores, y esos errores pueden ser fatales.

4.3. Los farmacéuticos y las farmacias en las películas de la segunda mitad del siglo XX

Varias son las películas estrenadas en la segunda mitad del siglo XX centradas en el mundo de la farmacia, constituido tanto por los propios farmacéuticos como por la industria y la distribución farmacéutica en general. Entre ellas, por orden cronológico de su estreno, pueden destacarse las siguientes.

4.3.1. “Farmacia de Guardia”

La película española “*Farmacia de Guardia*”, dirigida por Clemente Pamplona y estrenada en 1958 (véase su cartel en la Figura 5), narra, en clave trágico-cómica, las peripecias sufridas por el farmacéutico don Carlos (protagonizado por José Romeu) y su ayudante, quienes durante su trabajo en una noche de guardia se ven abocados a atender a varias personas que acuden como clientes: una actriz olvidada que se encuentra frustrada en unos estudios de cine, unos recién casados que discuten en su piso en su noche de bodas, una niña que quiere ser artista; otra muy enferma, un estudiante que no tiene fe en sí mismo, un ladrón

arrepentido o una drogadicta capaz de todo por conseguir su dosis. Al final de la guardia, solo el farmacéutico, por atenderlos a todos, será el más perjudicado al no haber podido acudir esa noche a una cita concertada con un antiguo amor.

Al final de la película, después de tantos medicamentos fiados y de tanta entrega tan generosa y sin pedir nada a cambio, por parte del farmacéutico, el ayudante le comenta: "Don Carlos, llevo trabajando con 5 farmacéuticos y como usted, ninguno. Vaya nochecita que hemos pasado. Hemos hecho 20 pesetas de caja". A lo que el farmacéutico le comenta: "Roberto, hemos hecho cosas mucho más importantes".

Pueden verse el reparto completo y las características técnicas de esta película en (de Jaime, 2023, Web 3).

FIGURA 5.



Fuente: : (De Jaime, 2023)

Como característica fundamental de esta película cabe decir que fue la versión cinematográfica de la serie de televisión española del mismo título, que se emitió en Antena 3 entre 1991 y 1995 (Figura 6).

Esta serie estaba ambientada en el día a día de una farmacia. Sus protagonistas principales fueron por Concha Cuetos, que interpretaba a Lourdes Cano, una farmacéutica separada, Carlos Larrañaga, interpretando a Adolfo Segura, el exmarido de esta y dos de los hijos de la pareja: Kike (Miguel Ángel Garzón, el mayor) y Guille (Julián González), todos los cuales hacían su vida prácticamente en la rebotica.

FIGURA 6.



Fuente: (Web 4)

En los diferentes capítulos de la serie no solo se dispensaban medicamentos en la farmacia, sino que la trama principal consistía en arreglar las numerosas situaciones, tanto jocosas, fundamentalmente, como también tristes (aunque siempre se les daba un final feliz) que les acontecían a los clientes de la misma, gente del barrio de Madrid en el que se encontraba la farmacia: una pareja de la policía (el sargento Romerales entre ellos, protagonizado por Cesáreo Estébanez), Sandra (Emma Ozores), una chica del club de alterne "La gata con botas" del final de la calle, los amigos de Guille y Quique, la auxiliar de la farmacia, el

personal del bar de enfrente, Fani (Alicia Rozas), una niña que adopta la familia, otros clientes habituales de la farmacia...

Puede verse una mayor y más completa información sobre esta serie, que gozó de una amplísima audiencia en todos sus capítulos, en (Web 4).

4.3.2. "Die Apothekerin"

"*Die Apothekerin*" ("*La farmacéutica*") es una película alemana de terror, estrenada en 1997 y dirigida por Rainer Kaufmann, bastante similar a la titulada "El dentista", aunque en esta ocasión la acción se desarrolla en una botica. La protagonista, Hella, interpretada por Katja Riemann, es una joven treintañera bastante extraña que trabaja en una farmacia. Sus deseos de formar un hogar se ven colmados cuando conoce al atractivo Levin (un estudiante universitario de dentista, apasionado de los coches y de las mujeres hermosas, papel interpretado por Jürgen Vogel). Levin tiene un abuelo muy rico que pronto se encariña con ella y le ofrece a su nieto cambiar su testamento en su favor, siempre que se case con Hella, lo cual este y ella aceptan encantados. Pero cuando, ya casados, tras la prematura y sospechosa muerte del adinerado abuelo de Levin y viviendo en la lujosa casa de este, se presentan un misterioso exconvicto y una atractiva doncella que se convertirá en una peligrosa rival para Hella, la situación se hace insostenible. Hella acude entonces a la provisión de medicinas que tiene en un armarito con medicamentos muy bien ordenados para acabar con la vida de su rival. Dos carteles de esa película pueden verse en la Figura 7.

FIGURA 7.



Fuentes: https://www.prisma.de/filme/Die-Apothekerin,369223 y https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-184274/, respectivamente

Una descripción más completa del argumento, así como el reparto completo y las características técnica de esta película pueden verse en (Web 5).

4.4. El mundo de la farmacia en las películas del siglo actual

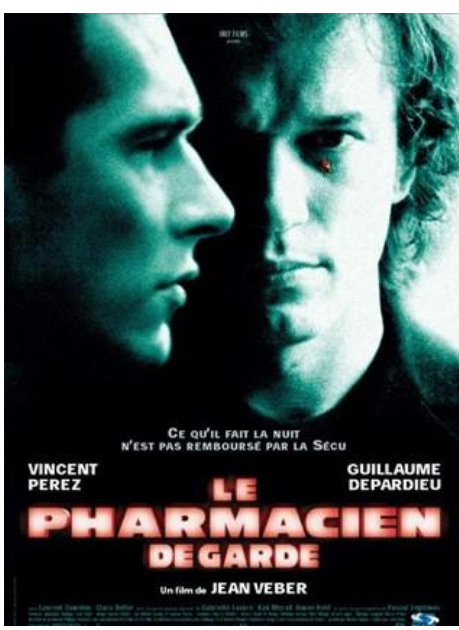
Algunas de las películas relacionadas con el mundo farmacéutico estrenadas en el siglo actual son las siguientes.

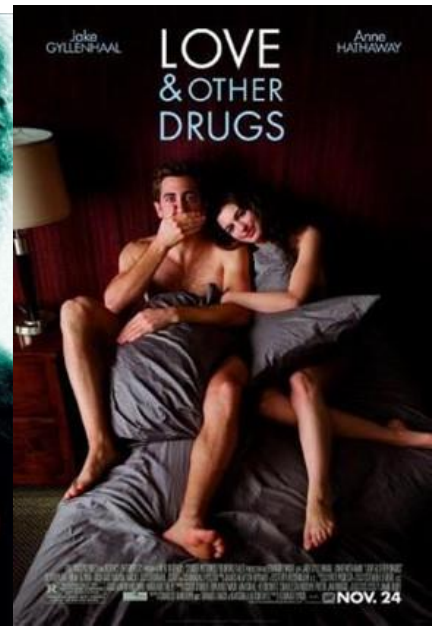
4.4.1. "Le pharmacien de garde"

La película "*Le pharmacien de garde*" ("*El farmacéutico de guardia*") muestra los esfuerzos de farmacéutico de fuertes ideas ecologistas, que decide luchar hasta tratar de eliminar los abusos de todos los que dañan el medio ambiente, incluyendo en ellos a fumadores y ejecutivos que experimentan con animales. Es vigilado por un policía, también ecologista, quien es el encargado de investigar los asesinatos que se van produciendo en la película. Se estrenó en 2003, fue dirigida por Jean Veber

y en ella trabajaron Bronco Billy Anderson, A.C. Abadie y Justus D. Barnes como artistas principales. Véase su cartel en la Figura 8.

FIGURAS 8 y 9.





Fuentes: https://www.filmaffinity.com/es/film131345.html y https://www.filmaffinity.com/es/film333511.html), respectivamente

Algunas de las películas relacionadas con el mundo farmacéutico estrenadas en el siglo actual son las siguientes.

4.4.2. “Love and other drugs”

“*Love and Other Drugs*” (“*Amor y otras drogas*”) es una comedia dramática americana, estrenada en 2010 y dirigida por Edward Zwick, en la que se narra la historia de Jamie (protagonizado por Jake Gyllenhaal), un joven muy atractivo para las mujeres, quien a finales de los años noventa trabaja en el despiadado mundo de las ventas farmacéuticas. Un día, en una clínica, conoce a Maggie (Anne Hathaway), una chica muy independiente que tiene la enfermedad de Parkinson. La atracción es mutua y da lugar a una relación amorosa.

Esta película se basa en una historia real: la de Jamie Reidy, un vendedor del laboratorio farmacéutico Pfizer (empresa farmacéutica que puso a la venta la Viagra) que sacó a la luz algunas de las malas prácticas de las compañías farmacéuticas (cartel en la Figura 9).

4.4.3. "Fire in the blood"

"*Fire in the blood*" ("*Fuego en la sangre*") es una película documental india, en idioma inglés, dirigida por Dylan Mohan Gray, estrenada el 23 de enero de 2013 en el Festival de Cine de Sundance (poblado de Park City, cerca de Salt Lake City, la capital del estado de Utah, en Estados Unidos) y más tarde, el 11 de octubre de ese mismo año en la India.

FIGURAS 10 y 11.



Fuentes: https://hmong.es/wiki/Fire_in_the_Blood_(2013_film) y https://www.filmaffinity.com/es/film325319.html), respectivamente

Enmarcada en el mundo de las empresas farmacéuticas, en la película se muestran los serios impedimentos y dificultades que empresas farmacéuticas multinacionales que poseen monopolios de patentes y varios

gobiernos occidentales les ponen a los habitantes de África y otras partes del Sur global a la hora de poder acceder a medicamentos antirretrovirales de bajo costo usados para el tratamiento del VIH /SIDA. Ese bloqueo genocida causó al menos entre 10 y 12 millones de muertes completamente innecesarias.

La película, cuyo cartel puede verse en la Figura 10, está narrada por William Hurt, actor ganador del Premio de la Academia, quien colaboró con su voz de forma gratuita porque sintió que la historia y el tema eran muy importantes (Web 6).

4.4.4. "Side Effects"

"Side effects" ("Efectos secundarios"), cuyo cartel puede verse en la Figura 11, es una película estadounidense de 2013, del género thriller, dirigida por Steven Soderbergh y protagonizada por Jude Law, Rooney Mara, Catherine Zeta-Jones y Channing Tatum, como protagonistas principales. Se centra en el mundo de la psicofarmacología, mostrado cómo afectan las drogas a la mente humana y tratando también con la intriga, el crimen y la homosexualidad

En su argumento, Emily es una joven que se vuelve adicta a un nuevo medicamento que le receta su psiquiatra para que pueda controlar su ansiedad ante la inminente salida de la cárcel de su marido. Pueden verse su reparto y características técnicas en (Web 7).

4.4.5. "Dallas Buyers club"

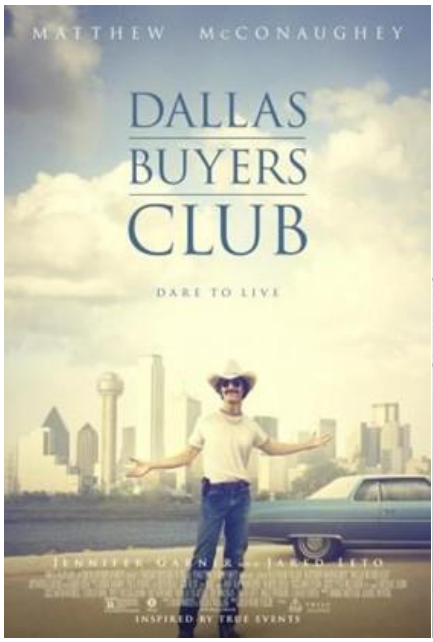
Esta película dramática estadounidense "*Dallas Buyers club*" (titulada en Hispanoamérica como "*El club de los desahuciados*"), estrenada en 2013, está basada en la vida real de Ron Woodroof, un cowboy de rodeo texano, drogadicto y mujeriego, quien en 1986, cuando le diagnosticaron SIDA y le pronosticaron un mes de vida, empezó a tomar AZT, el único medicamento disponible en aquella época para luchar contra tan terrible enfermedad. Su cartel puede verse en la Figura 12.

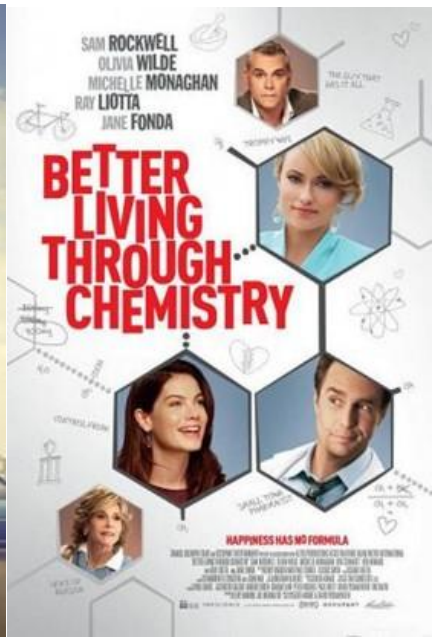
El argumento completo de la película, que es muy extenso e interrelaciona muchas y variadas circunstancias en las que aparecen diferentes

personajes (como médicos honrados y otros sin escrúpulos e incluso sin licencia, policías, vendedores de drogas y otros), puede verse en (Web 8).

Esta película ha tenido 62 premios y 110 nominaciones. Entre ellos tres Premios Óscar en 2014: al mejor actor: Matthew McConaughey, al mejor actor de reparto: Jared Leto y al Maquillaje: Adruitha Lee y Robin Mathews.

FIGURAS 12 y 13.





Fuentes: https://www.filmaffinity.com/es/film472295.html y (Web 11), respectivamente

En la pantalla, al final de la película, aparece un texto que explica que la FDA permitió con el tiempo que Woodroof tomara péptido T para uso personal, y que este murió a causa del VIH en 1992, siete años después de lo que los médicos predijeron (Webs 9 y 10).

4.4.6. "Better Living Through Chemistry"

Esta Traducida al español por "*La fórmula de la felicidad*", "*Better Living Through Chemistry*" es una comedia dramática norteamericana estrenada en 2014 y dirigida por Geoff Moore and David Posamentier. Los

actores principales son Sam Rockwell, Olivia Wilde, Michelle Monaghan, Ray Liotta y Jane Fonda.

La película presenta a un farmacéutico (protagonizado por Sam Rockwell) que vive de forma monótona y aburrida en un pequeño pueblo y que pretende escapar de su mal avenido matrimonio a través de una amante. Esta resulta ser drogadicta y dispone de recetas para conseguir sus apetencias, por lo que irá introduciendo al farmacéutico en el mundo de la drogadicción. Como ni él ni ella se plantean divorciarse de sus respectivos cónyuges, por los problemas que eso les puede provocar, los dos deciden planificar el asesinato del marido de ella (Web 11). Véase el cartel de esta película en la Figura 13.

5. CONCLUSIONES

De la investigación completa realizada por los autores se deduce que hay bastantes películas en la filmografía relacionadas con el mundo sanitario de la Medicina y de la Farmacia, en general, o con los médicos y los farmacéuticos en particular, aunque son muchas más las primeras, es decir, las que se refieren a la Medicina que las que tratan sobre la Farmacia.

En esta comunicación, por formación personal y sobre todo por razones de extensión, los autores nos hemos centrado solo en las películas referidas al mundo farmacéutico, aunque existen infinidad de películas que tratan todo tipo de aspectos médicos, incluidos los personales. Entre estas últimas y aunque no han sido comentadas en esta comunicación pueden ser citadas las siguientes, por fecha cronológica de estreno: "*The insider*"(1999), "*John Q*." (2002), "*Les invasions barbares*" (2004), "*Mar adentro*" (2004), "*La muerte del Sr. Lazarescu*" (2005), "S*icko*" (2007, una de las más célebres y conocidas), "*Carancho*"(2010) y "*Der Medicus*" ("*The Physician/El médico*"), estrenada en 2013, que es una muy buena adaptación al cine de la novela histórica homónima de Noah Gordon que se convirtió en un best-seller en 1986 (Web 12). Está ambientada en Inglaterra, en el siglo XI, y narra la historia de un joven que al quedarse huérfano al morir su madre víctima de una extraña

enfermedad viaja a Persia a estudiar medicina bajo la tutela del sabio doctor Ibn Sina (Web 12).

Centrándonos ya en las películas de tema farmacéutico, objeto de esta comunicación, ya han quedado indicadas en algunas de las películas referenciadas las conclusiones particulares que se pueden deducir de cada una de ellas.

Como conclusiones generales que se pueden extraer de esas películas citamos las siguientes.

En las películas de temática sanitaria y salvo excepciones, no se puede decir que los farmacéuticos ocupen el papel estelar de este tipo de películas, reservado generalmente parra los enfermeros, dentistas y médicos, quienes parecen tener todos los papeles geniales y espeluznantes, mientras que los farmacéuticos a menudo quedan en un segundo plano, quizás tal como ocurre en la vida real. Sin embargo, sí es cierto que se han estrenado algunas películas en las que los farmacéuticos tienen las mejores historias que contar y, además, son algunos de los personajes más interesantes.

Sus papeles no siempre son agradables y ellos no son siempre los héroes, por lo que generalmente quedan representados como verdaderamente quienes son: personas normales, con sus virtudes y sus defectos, aunque tiene mucho más peso en la sociedad los aspectos positivos que se pueden sacar de sus virtudes que los aspectos negativos que pudieran derivarse de sus defectos.

Así en algunas de las películas cuyo tema central son las guardias, es decir los periodos de noches o días festivos completos, que se consideran un servicio farmacéutico de urgencia (al menos esa fue la intención inicial cuando se implantaron), en las que deberían atenderse solamente necesidades urgentes previa presentación de la correspondiente receta médica o tarjeta de asegurado, en la práctica los farmacéuticos atienden, generalmente de buen grado, a cualquier persona que se acerca a la farmacia en demanda de medicamentos o productos sanitarios (las menos de las veces) o, sencillamente, de algún tipo de ayuda o consejo (las más).

Y por lo que se refiere concretamente a la planificación de las Jornadas sobre Cine y Farmacia a las que nos hemos referido en la Introducción y que los autores deseamos organizar, es conveniente indicar que nuestra intención es que estas, en principio, estuviesen destinadas a cualquier tipo de público en general, si bien no descartamos, al contrario, deseamos promoverla, la asistencia de estudiantes de Farmacia a las mismas, al efecto de poder motivarlos en sus estudios y facilitarles un recurso didáctico más para que puedan conseguir una buena formación en la carrera que han elegido.

Para ello, los autores, junto con los ponentes externos que se hubiese decidido que tomasen parte en esas jornadas, prepararíamos un manual que pudiese ser utilizado por los profesores en el aula una vez analizadas las películas, lo que entendemos podría ser de mucha ayuda como recurso educativo dentro de este área de conocimiento.

En ese manual y entre otros aspectos específicos para cada película, que se acordarían conjuntamente entre los autores y los ponentes invitados, los profesores podrían pedirles a los alumnos que, una vez visionada una película determinada, la analizasen de acuerdo con unas pautas que se les facilitarían y que indicasen seguidamente cuál habría sido su propia actuación frente a las distintas situaciones que apareciesen en la película, teniendo en cuenta los pros y los contras de esa forma suya de actuar. Después, obviamente, los profesores procurarían ratificar, enmendar o corregir esas conductas de acuerdo con su experiencia docente, y en muchos casos también profesional, al objeto de conseguir que vayan adquiriendo la mayor ética y deontología posibles para el ejercicio de su profesión.

6. REFERENCIAS

Baños, J.E., Aramburu, J.F. y Sentí, M. (2005). Biocinema: La experiencia de emplear películas comerciales con estudiantes de Biología. The Journal of Medicine and Movies and the Medical Education, l, 42-46.

Bordallo Landa, Javier, González Rodríguez, Sara e Hidalgo, Agustín (2022). Valor formativo del cine y la literatura en los estudiantes de Ciencias de la Salud. Aspectos generales. *Revista de Medicina y Cine,* 18(2).

Camarasa, J.; Escubedo, E.; Pubill, D. (2007). Farmacocinema: aprender Farmacología a través del cine. *Edusfarm, revista d'educació superior en Farmàcia*, 2, 1-13.

Collado Vázquez, Susana y Carrillo Esteban, Jesús María (2013). *Cine y ciencias de la salud aplicaciones docents*. Editorial Dykinson S.L.

Farré, M., Bosch, F., Roset, P.N. y Baños, J.E. (2004). Putting clinical pharmacology in context: The use of popular movies. *The Journal of Clinical Pharmacology*, 44, 30-36.

Hudson, J.A. (2000). Medicine and the movies: Lorenzo's Oil at century's end. *Annals of Internal Medicine*, 133, 567-571.

Jaime Lorén, J.M. de (2022). In old California: *John Wayne farmacéutico*. Disponible en https://farmaciadejaime.es/smartblog/135_farmacia-cine-john-wayne-historia.html

Jaime Loren, J.M. de (2023). De todo, como en botica… de guardia. *Pliegos de Rebotica,* 152, 20-22.

Pérez-Mañá, Clara; Farré, Magí; Papaseit, Esther; Baños, Josep-Eladi (2020). El cine comercial como medio de aprendizaje de la Farmacología. *Revista de Medicina* 16(4), 247-253.

Stewart, H.L. (2002). Neuroscience in the cinema. *Science Scope* 25, 76-81

Web 1: https://nuevaalcarria.com/articulos/farmaceuticos-en-la-historia-del-cine-este-verano-en-sigueenza

Web 2: https://www.imdb.com/title/tt0038650/

Web 3: https://www.pinterest.es/pin/320037117263483865/

Web 4: https://www.filmin.es/serie/farmacia-de-guardia

Web 5: https://decine21.com/peliculas/la-farmaceutica-5187

Web 6: https://www.bing.com/search?FORM=ERSBDF&PC=ER07&q

Web 7: https://www.filmaffinity.com/es/film325319.html

Web 8 https://es.wikipedia.org/wiki/Dallas_Buyers_Club

Web 9: https://www.filmaffinity.com/es/film472295.html

Web 10: https://es.wikipedia.org/wiki/Dallas_Buyers_Club

Web 11: https://www.filmaffinity.com/es/film246004.html

Web 12: https://www.filmaffinity.com/es/film356759.html

LAS CLAVES DEL DISCURSO CINEMATOGRÁFICO DE HARUN FAROCKI SOBRE EL PASADO. EL ENSAYO AUDIOVISUAL COMO FORMA DE ACCESO AL DOLOR

CORA CUENCA
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

Entender un hecho de las dimensiones del Holocausto requiere estudiar tanto su memoria como sus representaciones, ya que estas constituyen el terreno en que todos los actos narrativos darán forma a la comprensión profunda del hecho mismo.

En esa constante pregunta por el mostrar (y, en concreto, por mostrar el horror del exterminio a manos de los nazis), nos hemos dirigido en busca de una respuesta hacia el cine de Harun Farocki (Chequia, 1944), que escogió representar el dolor a través de un cine poco normativo, más quirúrgico que dramático, más crudo que aderezado. Vamos a acceder a su forma de hacer cine principalmente a través de dos películas: *Respite* (Aufschub, Harun Farocki, 2007) e *Images of the World and the Inscription of the War* (Bilder der Welt und Inschrift des Krieges, Harun Farocki, 1989),

El cine de Farocki ha sido descrito como "pedagógico" (Foster, 2004, 157), con películas que buscan diseccionar la realidad con la precisión de un forense, en una operación destinada a eliminar el "ruido" de las imágenes y presentarlas ante el público resignificadas. El director alemán experimenta con las imágenes, y nos hace plenamente partícipes de ellas. De esta manera, nos recuerda que es nuestro deber decodificarlas e interpretar eso que él ha recopilado para nosotros. En una ficción

convencional[9], el director querrá sumergir al espectador en la narrativa con el fin último de conducirlo a un estado catártico. Sin embargo, la intención de Farocki parece ser más cercana al distanciamiento brechtiano, apelando a nuestra parte más racional y restando prioridad a lo visceral. Consideramos que negar la catarsis al espectador cuando se está representando un acontecimiento tan duro en todas sus dimensiones, es una decisión ética que entraña una gran complejidad.

Para analizar y penetrar en el mensaje que subyace a una ficción, debemos empezar por levantar el velo de la ficción misma, abstraernos de la historia y familiarizarnos con las decisiones cinematográficas que se han adoptado para trasladarla, en un ejercicio puramente mental. No obstante, ese "desvelamiento" toma un cariz diferente en la obra de Farocki, puesto que el material dado se caracteriza por su desnudez, por estar desprovisto de capas que disfracen o maquillen las ideas. Eso no significa que no haya numerosos niveles de lectura de las imágenes en las películas del alemán, ni que no haga uso de recursos cinematográficos (o estéticos).

1.1. RESPITE

Respite es una pieza silenciosa de cuarenta minutos de duración en la que se van sucediendo imágenes de archivo correspondientes al campo de tránsito -los internos eran enviados de allí a Auschwitz, Bergen Belsen o Theresiandstadt y, por ende, a una muerte casi segura- de Westerbork, en Holanda. Farocki utiliza como material de partida unos 90 minutos de metraje filmados por uno de los prisioneros de Westerbork, Rudolf Breslauer, para una película encargada por el responsable del campo, el comandante Konrad Gemmeker. Este documental sobre Westerbork buscaba incidir en el adecuado funcionamiento del campo y en la eficiencia de sus trabajadores. No en vano, el objetivo principal de la grabación era evitar su cierre.

[9] Pueden ser representativas de esta forma más ético-estéticamente convencional de representar el Holocausto películas como *La lista de Schindler,* (Schindler's List, Steven Spielberg, 1993), *La vida es bella* (La vita è bella, Roberto Benigni, 1999) o *El niño con el pijama de rayas* (The Boy in the Striped Pyjamas, Mark Herman, 2008).

En la película, conectan las imágenes rótulos con textos propios en los que reflexiona acerca de esas mismas imágenes que muestra, lanza posibles interpretaciones o simplemente reitera con palabras lo que el espectador está viendo.

1.2. IMAGES OF THE WORLD AND THE INSCRIPTION OF WAR

Images of the World and the Inscription of War parte de las fotografías aéreas que tomaron las fuerzas aliadas estadounidenses en 1944 durante vuelos de reconocimiento sobre territorio polaco. En esas imágenes aparecían los edificios -los barracones, las casas de los oficiales nazis, las cámaras de gas, etc.- que conformaban Auschwitz, de manera que constituyen una de las primeras pruebas de la existencia del campo de exterminio. Sin embargo, debido a que los soldados no tenían órdenes de buscar el campo, no lo encontraron, y el complejo arquitectónico no fue reconocido hasta 33 años más tarde, en 1977, cuando dos analistas de la CIA revisitaron las fotografías. Farocki emplea este hecho como pretexto para pensar, a través del cine, sobre la forma en que analizamos la información visual y cómo influye la memoria y nuestro conocimiento previo en el procesamiento de las imágenes y su asimilación. Así, el cineasta alemán plantea un debate en torno a la polivalencia de las imágenes, a su condición de objetos culturales que necesitan de un contexto, de una interpretación.

Farocki emprende una misión pedagógica basada en la mayéutica, asumiendo que en las mentes de los espectadores ya existe un conocimiento previo acerca de lo que él les está mostrando a través de esas imágenes "limpias". Como ocurre en toda representación, el cine del alemán constituye una selección, pero se trata de una selección que, por una parte, se autorreferencia y, por otra, necesita del espectador para que extraiga el contenido semántico. Y, en todo ese proceso, Farocki desaparece del mapa visual, confiando en el conocimiento de quien está consumiendo la pieza.

Gracias a la singularidad de las imágenes y al conocimiento previo que se presupone que albergamos sobre ellas, se inserta en el circuito de la cultura una pieza que rompe con la visualidad imperante sobre los

campos y plantea nuevos interrogantes que pueden resultar útiles para replantearnos el estatus ontológico de ciertas imágenes actuales.

2. LAS CLAVES DEL DISCURSO CINEMATOGRÁFICO DE FAROCKI SOBRE EL PASADO

Los productos culturales -materiales y espirituales (Bauman, 1997)- llevan impresos en sí mismos las circunstancias de su creación y de su alumbramiento al mundo. No interesa el registro de la imagen como una emanación mágica, sino como "un producto material de un aparato material puesto en acción en contextos específicos, por fuerzas específicas, con unos fines más o menos definidos. Requiere, por tanto, no una alquimia, sino una historia" (Tagg, 2005, p.10).

El registro tecnológico de la imagen juega un importantísimo papel a la hora de comprendernos como sociedad (Lury, 2004) debido a que permite objetivar realidades que constituyen puertas de acceso a momentos inevitablemente pasados. Así, las imágenes de archivo forman parte de esas "figuras de la memoria" (Assmann, 1995) depositarias de información sobre numerosas casuísticas y dimensiones de la vida que crean relatos, recuerdos y legados.

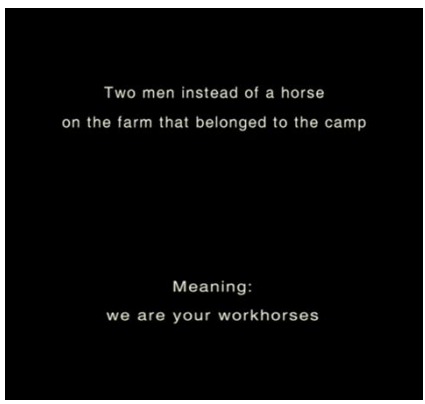
Nuestro objetivo ahora es, a través de la obra cinematográfica de Harun Farocki, establecer las claves que articulan su universo de significados y su discurso particular sobre el pasado, la memoria y su representación audiovisual. En ningún momento dejamos de discutir sobre las distintas alternativas, y sobre los aspectos estéticos, ético-políticos o propagandísticos que estas reúnen.

Todas las imágenes son susceptibles de ser interpretadas, estén imbricadas en una estructura fílmica de ficción o de no ficción. De hecho, uno de los planteamientos vehiculares de esta investigación es que ninguna decisión técnica o estética es tomada inocentemente, lo que quiere decir que, ante la certeza de que la persona que nos propone la imagen pretende comunicar algo, deberemos implicarnos en el proceso y poner de nuestra parte para decodificar el mensaje.

2.1. LOS NIVELES DE LECTURA DE LA IMAGEN

En *Respite,* las imágenes presentan varios niveles de lectura, que estarán relacionados con el objeto grabado (nivel objetivo), la persona que registra ese objeto (nivel intencional) y la persona que recibe o consume ese objeto (nivel interpretativo). Para ilustrar esta clasificación, emplearemos la secuencia 00:24:14-00:28:10. En ella, un grupo de prisioneros de Westerbork trabajan en el campo.

FIGURA 1. Para establecerse en su postura y dejar claro lo que significan para él esas imágenes, Farocki utiliza un tono muy distinto en dos rótulos encadenados, siempre jugando con los distintos niveles de lectura: "two men instead of a horse on the farm that belonged to the camp" (objetivo, aunque ya podemos atisbar cierta interpretación); y sigue, "meaning: we are your workhorses", "we do the work of animals or machines" (interpretativo, expone su lectura particular de la imagen en el rótulo). Además, el hecho de escribir en primera persona del plural, ese "we are", imprime potencia a la interpretación, y lo reafirma en el juicio.





Fuente: Respite

Farocki nos enseña las imágenes de los hombres en el campo, para después revelarnos la intencionalidad por parte del cámara, Breslauer, a través de los intertítulos. Dicha intencionalidad, que Farocki conocía gracias a un trabajo de documentación previo, era mostrar el ambiente bucólico y seguro del campo (era lo que Gemmerker quería, aunque dudamos que fuera lo que el propio Breslauer deseaba). Así, se da una suerte de hibridación entre el segundo y el tercer nivel.

Pero, además, nos traslada sus propias reflexiones sobre esas imágenes, actuando a la vez como cineasta-ideólogo y como espectador-intérprete. En uno de los intertítulos que incorpora esta secuencia, Farocki propone

una fórmula condicional a modo de hipótesis: "the inmates look *as if*[10]…", es decir, "se les ve *como si* estuvieran…".

Cuando escribe "as if…", Farocki se está desautorizando, haciendo creer al espectador que él también está dudando sobre la "verdadera" naturaleza de las imágenes, para inmediatamente después, volver a autorizarse. "As if…" indica una falsedad consecutiva de forma irremediable. En última instancia, las palabras de Farocki significan: "Es *como si* los prisioneros creyeran que estaban a salvo". No es esta más que una dolorosa forma de constatar que en realidad no tenían ninguna posibilidad de sobrevivir al exterminio, de atisbar en esas imágenes, en apariencia amables y sosegadas, la inevitabilidad de la muerte.

2.2. UNA NUEVA PERSPECTIVA SEMÁNTICA Y FORMAL

En la película *Images of the World and the Inscription of the War*, Farocki reflexiona acerca de la importancia de la perspectiva temporal y espacial y del conocimiento previo a la hora de entender o decodificar una imagen. A finales de la década de 1970, Dino Brugioni, un fotógrafo y analista de imágenes de la CIA, revisitó las fotografías aéreas que él y su equipo habían tomado en 1944 cuando sobrevolaban el recinto de Auschwitz. "The analyst was not under orders to find the Auschwitz camp, and thus, didn't find it" (00:12:20), sentencia la narradora del filme. Debieron transcurrir más de treinta años para que la agencia norteamericana localizara en la foto el lugar en el que millones de personas habían sido asesinadas. Con esta articulación del discurso fílmico, Farocki propone una nueva forma de mirar, un acceso a realidades que en un momento dado pueden pasar desapercibidas, que necesitan de un conocimiento histórico para ser decodificadas.

10 "The inmates look as if they were breaking the ground" (00:26:11); "As if they were creating something of their own, their own society perhaps" (00:26:51)

FIGURA 2. *El recinto de Auschwitz-Birkenau se apreciaba ya en una fotografía tomada en 1944. ¿Cuántas vidas podrían haberse salvado de haber destruido las fuerzas aliadas el campo entonces?*



Fuente: Images of the World and the Inscription of war

En ese sentido, para realizar esta lectura y así bosquejar un retrato más preciso y justo de nuestro pasado reciente, se hace necesario recuperar e instaurar el dolor como condición ineludible a la hora de comprender nuestra historia. Para Reyes Mate (2008), "si el sufrimiento es la categoría central de la memoria -y por tanto, de la verdad- es porque lo que se escapa a las teorías canónicas de la verdad es el lado oculto de la realidad" (p. 203). Incorporar el sufrimiento a la reflexión y a la creación en torno al pasado, apostar por una razón que conlleva dolor, supone resituar a las víctimas y a los oprimidos en el centro del recuerdo y constituye el primer paso para restablecer todo aquello que les fue arrebatado.

El cine de Farocki se articula mediante la nueva perspectiva que otorga esa razón vehicular que encierra dolor de forma intrínseca. Los recursos que el alemán emplea a la hora de gestionar y plasmar un pasado doloroso lo posicionan automáticamente fuera de las vías normativas de acceso a un evento traumático como son el Holocausto o la Guerra de Vietnam. Podemos observar un ejemplo de esto en un mediometraje titulado *Fuego inextinguible* (Nicht Iöschbares Feuer, Harun Farocki, 1969), en

el que Farocki accede al desastre que estaba suponiendo la Guerra de Vietnam. En una reveladora escena, vemos al cineasta sentado tras una mesa oscura de escritorio en un plano medio. Mirando a la cámara, dice lo siguiente:

> ¿Cómo podemos mostrarles el napalm en acción? Si les mostramos imágenes de quemaduras por napalm, cerrarán los ojos. Primero cerrarán los ojos ante las imágenes, luego cerrarán los ojos ante la memoria, luego cerrarán los ojos ante los hechos, luego cerrarán los ojos ante todo el contexto. Si les mostramos una persona con quemaduras de napalm, heriremos sus sentimientos. Si herimos sus sentimientos, se sentirán como si estuviéramos probando el napalm sobre ustedes, a sus expensas. Solo podemos darles un pequeño indicio de cómo funciona el napalm (00:01:14).

A continuación, Farocki coge un cigarrillo y, con actitud impasible, se lo apaga en el brazo. El cineasta es consciente de esa tendencia a maquillar los discursos para, en última instancia, acabar reduciendo el dolor a un elemento casi estético en una película. Esas son las reglas que rigen la visualidad imperante con la que él se esfuerza en romper. Dicha visualidad aparece como un espacio normativo y hegemónico en tanto está sujeta a la distribución del poder y a las tensiones ideológicas que determinan el trabajo cultural. Mediante la reivindicación de esta vía alternativa de acceso al trauma, Farocki crea desasosiego en un espectador en absoluto familiarizado con los recursos estéticos propuestos.

Otro de los elementos generadores de inquietud en el espectador y que también ponen en tensión la visualidad hegemónica es la imposibilidad de clasificación del cine del alemán atendiendo a las categorías establecidas de ficción/no ficción. Escribe Plantinga que

> El concepto de documental da por asumida la fiabilidad de las imágenes y los sonidos que se han empleado. Si, más adelante, el público descubre que todo ha sido un engaño, tildará al realizador de incompetente y deshonesto o recalificará el documental como cinta propagandística o publicitaria ya que intencionadamente se ha simplificado, distorsionado o fabricado una realidad. Cuando un realizador presenta una cinta a los espectadores como un documental, garantiza implícitamente la exactitud y fiabilidad de las imágenes y los sonidos que aparecen en él (Plantinga, 2007, p. 52).

Sin embargo, el cine de ficción, "según su propio canon, imagina un mundo e inventa a los personajes irreales que viven en él" (Plantinga,

2007, p. 48). La obra de Farocki discurre por sendas ajenas a una mera distinción entre ficción y no ficción, más cercano al ensayo fílmico, que, como afirma Montero (2016) "ha tendido a explorar la capacidad de la práctica audiovisual para generar reflexión". El ensayo es "una forma que piensa", pero que lo hace relacionando elementos (imágenes, sonidos, música) y proponiendo un "espacio de sugestión intelectual" al espectador (p. 206). En esa suerte de violento ejercicio mayéutico, Farocki plantea las preguntas incómodas y prácticamente extirpa las respuestas de la audiencia, siempre con ayuda de esta última. A través de esa razón que incorpora el dolor, el cine queda puesto al servicio del pasado traumático, sin preocupaciones estéticas en el sentido de "estetizantes" ni necesidad de adherirse a esquemas de visualidad dominantes o a categorías normativas como ficción/no ficción.

2.3. LA DIALÉCTICA DE LOS SIGNIFICADOS

Desde el inicio de este capítulo, venimos discutiendo distintas cuestiones entre las que destaca con fuerza el poder de las imágenes -especialmente de aquellas que nos trasladan a pasados dolorosos, configurando así distintos tipos de discursos de memoria- y la responsabilidad de los sujetos en lo que respecta tanto a su gestación como a su consumo. En palabras de Mitry,

> "We must never forget that the image -of necessity the image of something- is in its essence objective and concrete. It is only by association that it becomes a sign, a power; but it is the power, not the image, which is abstract. Yet, though the image is always subject to the personal vision and intentions of the director, it is at the level of its forms, not its essence; in its expressive purpose, not its actual existence" (Mitry, 1963, p. 151).

En este fragmento, el francés asume que la imagen *per se* no almacena contenido alguno, sino que es un mero dispositivo físico, un acceso a realidades más complejas cuyo entendimiento está determinado por la existencia de una serie de marcos de interpretación instalados en la mente del espectador. Siguiendo este razonamiento, seremos nosotros quienes le atribuiremos los significados en abstracto -la ideología, la política, la ética o la estética-, cuando nos situemos frente a ella. Es igualmente cierto que no existe imagen -en el sentido de artefacto, de objeto

cultural- que no tenga a un sujeto detrás. Todo registro de la realidad, sea este de la índole que sea, es efectuado por alguien.

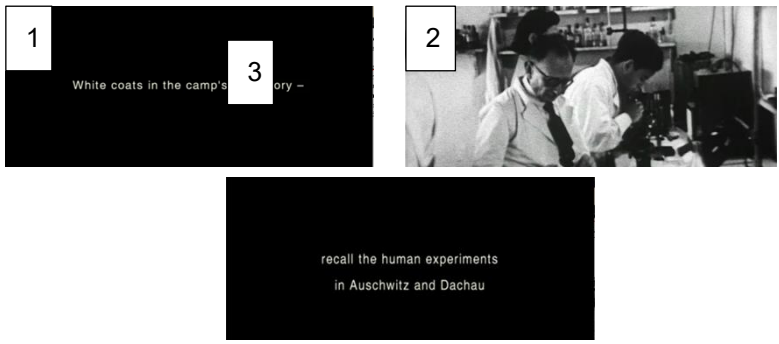
En el caso de Farocki, sus significados surgen a través de una fórmula dialéctica, de una yuxtaposición de imágenes y de conceptos que unas veces es más evidente y otras menos. Entre esos resquicios, surge la idiosincrasia que el alemán adopta a la hora de plasmar en sus películas la memoria del dolor, su proceder comprometido con las víctimas del horror. Sus, en el sentido wittgensteniano, "reglas de juego". Porque, como señala Foster, "however mythical or mute the images may be, traces of facts can still be extracted from them, laid bare in a modernist hermeneutics of critical suspicion" (Foster, 2004, p. 161).

Images of the World and the Inscription of War se encuentra atravesada por la relación entre construcción/preservación versus destrucción o viceversa, como muestra el hecho de que las imágenes que fueron una vez utilizadas por los aliados para efectuar ataques aéreos son hoy empleadas para la reconstrucción urbana. O ese vínculo entre trabajo (creación) y muerte (destrucción), que tan dolorosamente quedó plasmado en el cínico "*Arbeit macht frei*" emplazado a la entrada de Auschwitz.

Por otro lado, localizamos esta construcción de forma más explícita en *Respite* cuando Farocki introduce un intertítulo que reza: "Images familiar from other camps superimpose themselves over the ones from Westerbork" (00:27:34). Recordemos que las grabaciones de Westerbork se corresponden con un deseo por parte del comandante del campo de promocionar la vida allí, un filme que sirviera para mostrar la eficiencia del campo y el buen hacer de los trabajadores.

A continuación, establece esa analogía-oxímoron entre las imágenes de los internos de Westerbork tumbados en la hierba después de una jornada de trabajo y las grabaciones de montañas de cadáveres tras la liberación de Bergen-Belsen ("The afternoon break is overshadowed by the dead of Bergen-Belsen, lying where they fell"- 00:27:53).

FIGURA 3. *Farocki monta planos de un grupo de científicos trabajando en el laboratorio del campo de tránsito junto a un rótulo que evoca los experimentos con humanos llevados a cabo por médicos nazis como Mengele ("White coats in the camp's laboratory recall the human experiments in Auschwitz and Dachau" – 00:28:29).*



Fuente: Respite

Como adelantábamos, los significados emergen de las grietas de estas relaciones entre imágenes. De hecho, la película al completo supone una excepción a la visualidad normativa que nosotros como público hemos interiorizado a partir de décadas de visionados articulados en torno a las durísimas y pornográficas imágenes recogidas por los ejércitos aliados en el momento de la liberación y a las películas de ficción que estetizan para monetizar el trauma.

FIGURA 4. *Las imágenes del campo de Westerbork muestran a hombres y mujeres sanos que bailan, ríen, se reúnen a hacer teatro y ejercitarse… no casan con la memoria visual generalizada de las imágenes de los campos.*



Fuente*: Respite* (1) *y* Auschwitz Memorial Museum (2)

En torno al final de la película, Farocki pone el acento sobre la rareza de las imágenes mostradas, en las que podemos observar a presos bailando y saltando, actuando en un teatro, haciendo deporte… frente a esa imagen mental de familias subiéndose a trenes, hacinados en dirección a una muerte segura, o de hombres y mujeres desnutridos y extenuados, o de cuerpos esqueléticos sin vida y sin nombre siendo arrojados a fosas comunes. ¿Por qué quiso Farocki en 2007 desenterrar las imágenes de archivo de Westerbork y dotarlas de la posibilidad de una nueva lectura gracias a recursos ético-estéticos como esas contraposiciones semánticas?

2.4. LA LABOR PEDAGÓGICA: ENTRE LA "EDICIÓN MENTAL" Y EL DEBER DEL ESPECTADOR

En 2009, Farocki cerraba un breve ensayo titulado *Mostrar a las víctimas* de esta manera:

> "Las imágenes de Rudolf Breslauer (un fotógrafo de Múnich que huyó con su familia a Holanda) fueron filmadas por encargo del comandante del campo y son mudas. Me propuse utilizar solo este material y no agregar ni recortar nada de las secuencias citadas. Más de una vez aparece un destello al comienzo de las tomas producto de la puesta en marcha de la cámara. Su presencia indica que se trata del material en bruto, tal cual salió de la cámara. Me propuse no intervenir en la edición. Quería presentar el material de modo que invitara a una lectura propia" (Farocki, 2015, p. 146)

El cineasta mantuvo hasta su muerte ese *modus operandi* consistente en "to look for submerged meaning, cleaning away the detritus of the images" (en Foster, 2004, p. 158). Esa "depuración" a la que Farocki somete a las imágenes se situaría en en otro plano distinto (ni siquiera en el extremo opuesto) al trabajo de creadores de contenido que estetizan, edulcoran, banalizan o monetizan. Se trata de presentarlas en su forma más cruda, más *raw,* de manera que el espectador pueda leerlas sin estar condicionado por parte del director. Según Foster (2004),

> We seem to see these representations, together with Farocki, for the first time. In this respect his essay films are pedagogical but never pedantic: The intelligence in play -extracted from the images, inflected by the commentary and coproduced (so it seems) with the audience- is too quizzical, elliptical, and generous to be felt as reductive or rigid, and the filmic voice cannot be identified strictly with Farocki in any case (p. 157).

Como ya mencionamos previamente, Farocki busca extraer significados y reflexiones interrogando y sometiendo al espectador a un régimen de extrañamiento que avive una reflexión posterior. De esta manera, el cineasta se diluye en la imagen y deposita plena confianza en ese espectador que deberá decodificar gracias a una pista fundamental: el conocimiento histórico del pasado. "Only knowledge of the event and the context of its recording allow us to restore to these images their hidden violence, to take the measure of what is not immediately represented, to see how these elderly people, these women and children are caught on

the threshold of death" (Lindeperg, 2009, p. 29). Es decir, en el caso de *Respite, sabemos* qué va a ocurrir con la mayoría de hombres, mujeres y niños que estaban internos en Westerbork porque conocemos la historia. Somos conscientes de que aquel lugar solo era un campo de tránsito hacia el exterminio, razón por la que Lindeperg habla de esa "violencia escondida". Así,

> "The conjunction of seeing and knowing thus allows us to recover the unthought of the photograph at the moment of its making. This reading appears as the product of an encounter between historical knowledge, the regime of memory, the symbolic and social demands that condition the exhumation of photographs, the questions addressed to them, the ways of decoding them" (Lindeperg, 2009, p. 30)

A través de una suerte de "edición mental" en la que el espectador completa significados, la obra va tomando sentido, recuperando eso que Lindeperg llama "the unthought of the photograph at the moment of its making" y creándose una relación productiva con la imagen.

En una charla-conferencia impartida entre Farocki y el académico Georges Didi-Huberman, el segundo remarcó que lo fundamental del cine del primero consistía en "devolver" a la audiencia las imágenes y hacerlas legibles. De esta forma, a través de su investigación y de esa depuración de las imágenes, el cineasta nos ayudaba a revisitarlas, a verlas de nuevo desde una perspectiva que necesariamente nos integra como parte activa del proceso de producción. Como dijo Didi-Huberman en su intervención, "we need the general knowledge and the singularity of the image", en una operación de retroalimentación de la que surgen los significados. Así, se inserta en el circuito de la cultura una pieza que rompe con la visualidad imperante sobre los campos y plantea, a través de la edición mental y esa "pedagogía de las imágenes", nuevos interrogantes.

Tomemos, para ilustrar esto último, ese fotograma de *Respite* que muestra a un grupo de internas bailando y haciendo ejercicio en el recinto del campo (Figura 4.1). Según nuestro razonamiento, la imagen cobra significado porque actúan nuestros marcos de interpretación que acumulan conocimiento previo, ese "general knowledge". La potencia de este momento reside, como hemos comentado previamente, en que tenemos la certeza de que las personas que bailan y ríen en plano están a pocos

meses de ser enviadas a la muerte en un campo de exterminio. En esta misma línea, Sontag (1977) escribió que "la reacción ante las fotografías que Roman Vishniac hizo en 1938 de la vida cotidiana en los guetos de Polonia se ve abrumadoramente afectada por el conocimiento de que esa gente no tardaría en perecer" (p. 105).

3. CONCLUSIONES

Entendemos que las personas que visionaran los documentos grabados de Westerbork durante la guerra podrían asumir que la vida en los campos no era tan dura como se empezaba a sospechar. Somos nosotros, desde el futuro, los que podemos comprender, gracias a esos marcos interpretativos y a ese conocimiento histórico previo, la urgencia y el horror que se desprenden de esas imágenes. En este sentido, Farocki nos enseña a asumir el deber como espectadores de *saber para mirar* con ojo crítico las imágenes. Incluso aquellas que, a priori, resulten inocentes. Porque puede ocurrir que, décadas después, unos lectores con conocimiento acumulado sobre nuestra época se pregunten cómo es posible que no nos hubiéramos dado cuenta de que estábamos ante una posible reedición de la catástrofe. Por esta razón, el cine de Farocki nos invita a concebir la historia como un "nido de serpientes" -así era como el historiador Aby Warburg se refería a ella- cuyas cabezas, de cuando en cuando, lo abandonan con un movimiento espasmódico y se encarnan en objetos culturales como las películas. Es así como esa historia confusa y enmarañada se hace mínimamente inteligible.

Las imágenes del campo de Westerbork nos muestran un pasado cuya lectura desde el presente modifica su significado, y nos dan las herramientas epistemológicas para mantenernos alerta ante la posibilidad de un futuro totalitario. Farocki se alza como un sismógrafo benjaminiano, nos da las herramientas necesarias para decodificar una realidad en la que hemos normalizado imágenes tremendamente conflictivas y

susceptibles de estar en la base de una reedición de comportamientos violentos contra colectivos vulnerables[11].

En el seno de *Respite* podemos reconocer una hibridación entre pasado, presente y futuro. Tanto la construcción histórica como su otra cara, la destrucción, hacen referencia a acontecimientos pasados, pero ambas ocurren en el presente. Siendo esto así, la obra de Farocki iría un paso más allá del mítico máxima de Santayana. Decía el filósofo español que "quien no conoce su historia, está condenado a repetirla". Sin embargo, con el alemán, se da una propuesta de *reconocimiento crítico* de aquello que ocurrió. Así, nos invita a desconfiar de las imágenes (y de la misma historia), en una sospecha plenamente fundamentada que toma arraigo en la certeza de que una imagen en apariencia inocua o inocente puede tornarse terrorífica, especialmente si conocemos los eventos que la sucedieron.

Como hemos visto, las imágenes aéreas de Auschwitz datan de 1944, pero no fue hasta la década de 1970 que se reconoció lo que había sido el recinto concentracionario. La razón por la que esto ocurrió y que Farocki esgrime en *Images of the World* es que no lo estaban buscando. Por ello, no lo encontraron. No estaban alerta. El racismo, la homofobia, el clasismo, la aporofobia... todos estos comportamientos tóxicos para la vida en democracia y el respeto de la dignidad humana se concretan en dispositivos audiovisuales, en imágenes o discursos que, a veces sin prestar demasiada atención, consumimos a diario. Parece mejor opción permanecer alerta para ser capaces de avisar o prevenir la catástrofe antes de que ocurra que lamentarse más tarde de que no supimos ver las señales.

11 Pensamos, por ejemplo, en la campaña que lanzó el partido de extrema derecha VOX que consistía en un gran cartel con dos imágenes. Por un lado, una señora anciana y, por otro, un joven migrante negro. La imagen, colgada en el metro de Madrid, rezaba: "Un "mena", 4.700 euros al mes; Tu abuela 426 euros al mes".

4. REFERENCIAS

Assmann, J. (1995). Collective Memory and Cultural Identity. New German Critique, 65, 125-133.

Baracco, A. (2017). Hermeneutics of the Film World. A Riccoeurian Method for Film Interpretation. Palgrave Macmillan.

Bauman, Z. (1997). Modernidad y Holocausto. Sequitur.

Farocki, H. (2015). Desconfiar de las imágenes. Caja Negra.

Farocki, H (director). 1969. Fuego inextinguible [película]. Deutsche Film- und Fernsehakademie Berlin (DFFB.

Farocki, H (director). 1989. Images of the World and the Inscription of War [película]. Harun Farocki Filmproduktion.

Farocki, H. (director). 2007. Respite [película]. Harun Farocki Filmproduktion.

Foster, H. (2004). Vision Quest. The cinema of Harun Farocki. Artforum, 43 (3), 156- 161.

Lindeperg, S. (2009). Suspended Lives, Revenant Images. Traffic, 70, 28-34.

Lury, C. (2004). Prosthetic Culture. Photograpy, Memory and Identity. Routledge.

Mitry, J. (1963). The Aesthetics and Psychology of the Cinema. Indiana University Press.

Montero, D. (2016). En torno a las imágenes del horror. Montaje del conocimiento en Tierra sin pan y Noche y niebla. Cauce: Revista Internacional de Filología, Comunicación y sus Didácticas, 39, 417-434.

Plantinga, C. (2007). Caracterización y ética en el género documental. Archivos de la filmoteca. Revista de estudios históricos sobre la imagen, 57-58 (1), 46-67.

Reyes-Mate, M. (2008). La herencia del olvido. Errata Naturae.

Sontag, S. (1977). Sobre la fotografía. Debolsillo.

Tagg, J. (2005). El peso de la representación. FotoGGrafia.

¿Y SI ES EL ISLAM EL ASESINO? LA RETÓRICA DE LA ISLAMOFOBIA EN *THE NIGHT OF* (2016)

BRENDA PÉREZ-ZAPATER
Universidad San Jorge

ALFONSO CORRAL
Universidad San Jorge

1. INTRODUCCIÓN

Continuando con la línea de estudios que cuestionan la representación mediática de lo araboislámico y, más en concreto, el discurso y la caracterización audiovisual, este trabajo deconstruye la ficción televisiva estadounidense *The Night Of*, una miniserie producida por HBO Max en 2016, que narra la historia de Nasir Khan. Naz, como así le gusta que le llamen, es un joven norteamericano con raíces pakistaníes que es condenado por el asesinato de una mujer, Andrea Cornish. Los dos veinteañeros se conocen fortuitamente en el interior de un taxi y enseguida se atraen. Pero la noche de juegos, alcohol, drogas y sexo que comparten, culmina con el cuerpo inerte de Andrea sobre su cama. A partir de ahí, todo gravita en torno a la investigación policial, el juicio y la nueva vida de Naz. A lo largo de sus ocho episodios, la condición islámica del protagonista es determinante en la narrativa y, en ocasiones, también para definir su inocencia o culpabilidad.

La hipótesis que guía este estudio es que la serie reproduce algunos de los efectos que la islamofobia promueve entre las comunidades araboislámicas, tales como los problemas de integración de estos colectivos o el rechazo que sufren por parte de la sociedad de acogida. Al mismo tiempo, consideramos que el islam tiene demasiado peso en el relato, es decir, se islamiza al personaje y su acto.

Las industrias culturales, donde Hollywood es el estandarte, tienen un rol categórico en las maniobras de propaganda y de relaciones públicas de los gobiernos. En el caso de Estados Unidos, el discurso cinematográfico ha permitido amplificar y legitimar su hegemonía en el resto del mundo, justificando además sus intereses comerciales y políticos (Boggs y Pollard, 2006; Navarro, 2008; Said, 1997). Es más, también ha servido para demonizar a sus enemigos: una vez sepultada la Guerra Fría, cuando el bloque soviético dejó de ser una amenaza, el mundo araboislámico pasó a ser el principal contrincante de Occidente por motivos históricos y de percepción de valores (Alsultany, 2012). En este sentido, los atentados del 11 de septiembre de 2001 (en adelante 11S) ahondaron una grieta en la que las teorías politológicas del choque de civilizaciones tienen buena parte de culpa.

En el campo de la representación audiovisual de lo araboislámico, el 11S atrajo una suerte de "representaciones complejas simplificadas" (Alsultany, 2012), esto es, la paradoja de racializar a los árabes y los musulmanes cuando la intención era acabar con la estereotipación clásica. A pesar de que los estereotipos son igualmente utilizados como recursos narrativos en muchas de las producciones audiovisuales no con fines ideológicos, sino como mecanismos argumentales reduccionistas que reflejan un sistema de valores y creencias compartido en un momento determinado, algunos productos que siguieron a los atentados fomentaron la simplificación y la racialización de estas comunidades por medio de estrategias como proyectar una sociedad estadounidense multicultural, dar la vuelta al enemigo, "ficcionalizar" Oriente Medio o los países musulmanes, o insertar patriotas árabes y musulmanes estadounidenses. En definitiva, los personajes araboislámicos dependientes de Hollywood a partir del 11S se volvieron

> "mucho más explosivos, brutales y beligerantes, mucho más ricos, despiadados y lascivos. Son presentados como el enemigo del mundo civilizado, demonios fanáticos que amenazan a la gente de todo el planeta. Los jeques del petróleo financian las guerras nucleares; los radicales islámicos matan a civiles inocentes; los terroristas barbudos y desaliñados, hombres y mujeres, meten a sus cautivos estadounidenses en cuevas y habitaciones sucias y oscuras y los torturan" (Shaheen, 2009, p. 4).

Otros patrones recurrentes que el cine y la televisión posterior al 11S comparten son los fotogramas en los que se incluyen a personas agrupadas sin individualidad alguna, las multitudes rezando, vociferando versos del Corán o frases no traducidas entre las que predomina el *Allahu Akbar* (Navarro, 2008). Tampoco hay que olvidar las imágenes que presentan niños en contextos combativos (portando un lanzagranadas, por ejemplo) o mujeres veladas, en especial, por un burka negro. Estas narrativas dilatan los discursos orientalistas que abonan la idea de que el islam es una amenaza para Occidente, al tiempo que legitiman determinadas prácticas políticas y militares como, por ejemplo, las intervenciones militares en países "enemigos" (p. 296).

Todas estas cuestiones que se vienen enunciando bien podrían concluir con la propagación de cierta islamofobia, un concepto cargado de polémica (Meer y Modood, 2019) que define una actitud, un discurso o un sentimiento negativo dirigido de forma indiscriminada contra el islam, los musulmanes o las personas entendidas como musulmanas (Runnymede Trust, 1997). La islamofobia suele exhibirse por medio de prejuicios, agresiones, discriminaciones, ofensas o violencia, y, aunque no siempre, ello puede degenerar en racismo, xenofobia, intolerancia religiosa y aporofobia. Los productos audiovisuales también pueden ser canal para la expresión de estos argumentos y, como a continuación presentamos, este es uno de los propósitos de nuestro trabajo sobre *The Night Of*.

2. OBJETIVOS

Son cinco los principales objetivos que nos hemos fijado tratar en el examen que realizamos a la ficción de HBO Max: 1) comprobar si existe un discurso racial o xenófobo compuesto de estereotipos, prejuicios, tópicos y generalizaciones; 2) examinar el lenguaje utilizado al hablar sobre la religión y el islam; 3) describir los entornos (música, decoración, vestuario…) que enmarcan a los personajes musulmanes o racializados; 4) revisar si las referencias al 11S siguen presentes y si predomina un discurso simplista sobre Oriente Medio; 5) profundizar en los esquemas físicos y psicológicos del personaje principal, así como en el peso que tienen sus argumentos en el discurso narrativo.

3. METODOLOGÍA

Para analizar los ocho episodios que conforman *The Night Of* y los personajes árabes o musulmanes que aparecen en ella, hemos optado por la vertiente cualitativa del análisis de contenido. Hablamos de la técnica de investigación idónea para estudiar los mensajes, discursos y lenguaje que forman parte de los productos comunicativos (Igartua, 2006). El análisis de contenido cualitativo facilita la labor de descripción, interpretación y radiografía de mensajes, temas o personajes, además de su evolución o los contextos socioculturales en los que se enmarcan (Bardin, 1986; García Ortega, 2010). Igualmente relevante es que permite conocer todos los matices, detalles y sentidos ocultos.

A nivel analítico, el examen se ha construido sobre cinco categorías que agrupan diversos temas o cuestiones: 1) atributos físicos (color de piel, vestimenta, idioma…); 2) atributos psíquicos (identidad, personalidad, espiritualidad…); 2) contexto o entorno (familiar, político, cultural, religioso…); 4) discursos (político, cultural, religioso…); y 5) iconografía y simbología (elementos religiosos, bélicos, históricos…). Si bien, el procedimiento admite que estas cinco categorías y temas provisionales se conserven, supriman o refinen durante la ejecución del estudio, siempre en función de su capacidad para la captación de los contenidos perceptibles y latentes del producto comunicativo (Ruiz Olabuénaga, 2012).

4. RESULTADOS

Tras el visionado de 480 minutos que corresponden a los ocho capítulos que conforman *The Night Of*, los resultados de la investigación se han organizado teniendo en cuenta cuatro bloques temáticos: la caracterización y evolución del personaje principal, Naz; las referencias al 11S, el imaginario colectivo estadounidense acerca del mundo araboislámico y, por último, el papel que desempeña la religión y el islam en la ficción. Igualmente, una parte de este capítulo se dedica a analizar la traducción del idioma original, el inglés, al español, pues, a través del doblaje, la serie refuerza la estereotipación clásica con la que se ha retratado a los árabes y musulmanes reproduciendo una serie de generalizaciones que,

indudablemente, influyen en la percepción del espectador y alimentan una serie de miedos y prejuicios.

4.1. La representación y evolución de Naz

En *The Night Of,* la caracterización de Naz desempeña un papel fundamental, pues el personaje principal funciona como un termómetro que mide los prejuicios del público sobre lo araboislámico e interfiere en la percepción que tiene sobre su inocencia o culpabilidad en el caso de Andrea Cornish. La representación física de Naz se aleja de los estereotipos típicos con los que, tradicionalmente, se ha retratado a estos grupos. Aunque de piel más oscura y moreno de cabello, el protagonista no tiene barba larga, un estigma más que recurrente para marcar la asociación entre el personaje con el terrorismo. Ahora bien, las alusiones a su persona contribuyen a formalizar dicha asociación con los diálogos.

Así ocurre, por ejemplo, cuando Andrea y Naz se cruzan a dos jóvenes negros en la calle y le gritan: "Mira, Mustafa se ha dejado las bombas en casa, hoy folla". Naz responde preguntando qué ha dicho y le contesta: "¿Yo? He dicho que si te has dejado las bombas en casa, Mustafa". Y prosigue: "¿Qué pasa? Que has visto a los de la Brigada Antiterrorista". Esta forma de increpación sobre Naz se realiza, simplemente, por el hecho de parecer musulmán o árabe por su color de piel, dando por sentado que por eso tiene que ser o pertenecer a un grupo terrorista.

En el plano psicológico, el retrato del protagonista no dista mucho del tópico del veinteañero norteamericano: universidad, baloncesto, rap y deseo por salir de fiesta y conocer chicas. Aunque en su caso, como él mismo afirma, esto se completa con una personalidad débil, es decir, la de alguien acostumbrado a hacer lo que los demás le dicen que haga. Naz parece un buen tipo, educado, tranquilo y sencillo, de esos que tienen la mirada limpia (Figura 1). Quizás algo timorato, pero totalmente respetuoso.

FIGURA 1. *Fotograma del primer capítulo de The Night Of que muestra al protagonista Naz.*



Fuente: HBO Max

Ahora bien, en esta caracterización, la ficción se encarga de relacionar al personaje con ambientes y entornos en los que predominan los velos y nicabs, las chilabas y los mercadillos, todo ello acompañado de músicas orientales de fondo y conversaciones en las que sobresale el saludo árabe *As-salamu alaykum*, que significa "la paz sea contigo" (Figura 2). De esta manera, la serie convierte la diferencia étnica en otredad y genera un mayor distanciamiento entre el personaje musulmán y el espectador.

A lo largo de la temporada, el personaje de Naz sufre un cambio sin precedentes, tanto desde el punto de vista físico como psicológico. Una evolución en la representación que, por supuesto, no es trivial ya que *The Night Of* juega de esta forma con la percepción que tiene el público del protagonista. A partir del quinto capítulo, Naz deja a un lado su apariencia de buen chico para virar hacia el tópico de chico malo: se hace tatuajes, se rapa la cabeza, se muscula, consume drogas y ejerce control en la cárcel, entre otras cosas (Figura 3). Además, da positivo en anfetaminas, evidenciando que mintió a los abogados John y Chandra. Desde este momento, el espectador se cuestiona más que nunca la inocencia de Naz en el caso. Da la sensación de que hubiera estado llevando una máscara todo este tiempo, por lo que ya no parece extraño que Naz pueda ser el culpable del crimen.

FIGURA 2. *Escena de la serie que emplaza al protagonista Naz y su familia en un entorno en el que predominan las mujeres con velo.*



Fuente: HBO Max

En este respecto, destaca especialmente una escena que sirve como catalizador de esa transformación y contribuye, al mismo tiempo, a reforzar la asociación entre los árabes y musulmanes y el terrorismo. La banda de Freddy, uno de los líderes de la prisión, retiene en el baño a un preso con el que Naz había discutido en la cárcel. Naz le mira mientras yace ensangrentado en el suelo y uno de su grupo le pregunta: "¿Qué coño, Osama? Este tío te la jugó. Ahora es tu turno. Te toca". Los reos se refieren a Naz como Osama, en alusión a Osama bin Laden, quien fue líder de Al-Qaeda y orquestó los ataques del 11s en Nueva York. En esta escena, Naz saca a la bestia que lleva dentro y le pega una paliza, con fuertes patadas en el estómago y puñetazos en la cara, hasta que uno del grupo le grita: "Vale, vale, no lo mates". Con ello se da por hecho que sí ha matado a la joven Andrea Cornish. La secuencia termina cuando Freddy visita a Naz y le dice: "Mírate, el tío está en la UCI y tú durmiendo aquí como un bebé. Tú guardas secretos, ¿no? Y esa rabia... Me gusta".

FIGURA 3. *Escena de la serie en la que Naz se rapa el pelo.*



Fuente: HBO Max

Estos fotogramas ayudan a que el espectador piense que Naz tiene algo que ocultar y que, evidentemente, no es quien parecía ser en los anteriores capítulos. Un aspecto que contribuye a generar ese pensamiento en el público es que incluso la madre de Naz duda de su inocencia, ni siquiera le coge el teléfono cuando le llama desde la cárcel. "¿He criado a un animal?", le pregunta a Chandra después de salirse en medio del juicio.

4.2. Referencias al 11S

Aunque la serie data de 2016, las referencias al 11S siguen presentes en el discurso narrativo, evidenciando la brecha entre ambas sociedades y recuperando así la clásica teoría del choque de civilizaciones que, en definitiva, divide el planeta en bloques conformados por un "Nosotros" y un "Ellos". En este caso, en un lado, se encontraría Estados Unidos como estandarte del mundo occidental y, enfrente, Oriente Medio y el mundo araboislámico.

Las alusiones al 11s ayudan a contextualizar la trama argumental y sirven de pretexto para culpar a Naz como el asesino de Andrea Cornish. Cuando todo ocurre, el protagonista es considerado asesino en calidad de musulmán, no de persona. Después de los ataques de Nueva York, en Occidente se extendió el pensamiento de que cualquier musulmán o árabe era sospechoso de formar parte de una célula terrorista por el mero hecho de serlo o, en ocasiones, parecerlo; incluso si estaban perfectamente integrados. No hay que olvidar que el protagonista es

estadounidense de origen pakistaní. Pero eso parece no importar, pues en el imaginario colectivo siempre será musulmán por su color de piel. De hecho, en una escena al principio, cuando la fiscalía argumenta que Naz podría huir, su entonces abogada, Alison, cuestiona: "¿Dónde va a ir? ¿A Pakistán, donde nunca ha estado? ¿A algún campo de entrenamiento de Al-Qaeda?". La abogada expone que Naz no tiene pasaporte y prosigue: "Su señoría, no sé si es la presión mediática o política o simplemente un perfilamiento anticuado del 11s, pero nunca había visto a un gran jurado actuar tan rápido en mi vida, sin dejarme tiempo para prepararme adecuadamente".

Unido a esa presión mediática, se puede observar cómo en la ficción los medios de comunicación dejan entrever las consecuencias que ha tenido el crimen de Andrea Cornish para la comunidad araboislámica. En varias ocasiones, los capítulos comienzan con titulares de noticias que exponen que varios taxistas pakistaníes han sido atacados. Una de esas informaciones en la televisión dice: "Más violencia en Jackson Heights esta mañana. Esta vez contra un conductor pakistaní que ha sido sacado a rastras de su coche y golpeado con ladrillos. La policía lo llama un crimen de odio y agrega que cree que la motivación del ataque es el caso de Nasir Khan. El Sr. Khan está siendo juzgado por el asesinato a puñaladas de Andrea Cornish". Es necesario remarcar en este sentido que los medios ya tildan de culpable del asesinato a Naz, obviando así su derecho a la presunción de inocencia y, en cierta manera, alimentando los miedos y prejuicios de los estadounidenses.

En otra ocasión, uno de los propietarios del taxi que Naz robó la noche del crimen le reprochan a compañero, el padre del protagonista: "Mira lo que nos ha hecho [tu hijo] a todos nosotros", mientras le enseña la portada de un diario que muestra que otro conductor pakistaní ha sido atacado (Figura 4). Prosigue: "Eres el padre de un asesino".

Por último, conviene mencionar el momento en el que el abogado John está dando una clase en un instituto de su hijo y en el cuaderno de uno de los alumnos se puede leer: "Sacar a los criminales de la cárcel". Estos apuntes pasan desapercibidos, pero de forma indirecta hace que el espectador acabe deduciendo que el trabajo de John es sacar a criminales de la cárcel, por lo que Naz sería un criminal. De hecho, más tarde esta

idea se reafirma cuando un alumno le pregunta si mete a los criminales en la cárcel y contesta que, precisamente, hace lo contrario. Por tanto, el espectador llega a pensar que, efectivamente, Naz es un criminal. Después, se crea un debate cuando John pide que se imaginen que detienen a alguien que conocen solo porque parece alguien que robaría una tienda, pero no hubiera sido él. Y un alumno le replica que qué pasaría si sí que lo hubiera hecho. Obviamente, es una metáfora del caso de Naz. Esta escena sirve para sembrar dudas en el espectador sobre la inocencia del protagonista. Además, es interesante que, en esta misma secuencia, se alude a Hitler y, de manera indirecta, a los judíos. Una alumna le pregunta una alumna: "¿Defenderías a Hitler?" y John responde que, teóricamente, sería su deber como abogado de oficio. Y la alumna: "Él mató a mis bisabuelos". La ficción parece poner sobre la mesa el conflicto palestino-israelí, al mismo tiempo que se compara a Hitler como criminal con Naz.

FIGURA 4. *Escena de la serie en la que el compañero de taxi del padre de Naz le muestra la portada de un diario que informa sobre el ataque a un taxista pakistaní.*



Fuente: HBO Max

El crimen de Andrea Cornish y la supuesta culpabilidad de un musulmán no hace más que reavivar la llama y el sentimiento de venganza que surgió tras el 11s contra las comunidades araboislámicas instaladas en países occidentales. El caso desata una nueva ola de violencia contra estos grupos. Así lo evidencia la serie, rescatando dos de las peleas en las que se vio envuelto Naz en su colegio del Bronx durante su

adolescencia y después de las cuales tuvo que cambiar de centro educativo. Cuando la abogada Chandra, después de descubrir que les había mentido sobre este incidente, visita a Naz en la cárcel, este le cuenta:

> "Estaba en quinto curso cuando se derrumbaron las torres. No entendía por qué me pegaban, por qué pegaban a mi hermano pequeño, por qué a mi padre le asaltaron dos veces en su taxi. No me peleé con Steve Diaz. Simplemente lo empujé por las escaleras. ¿Por qué? Simplemente lo hice. Ojalá pudiera decirte algo más, pero simplemente lo hice. Es como empujar una puerta para abrirla. Simplemente la empujas. ¿Sabes cómo me sentí después? Mal por mi madre. Ella nunca lo entendió. Hasta el día de hoy, ella no lo entiende. Ella era como: '¿Por qué Naz? ¿Por qué lo hiciste? Este no eres tú. No entiendo'. Aparte de eso, no sentí nada".

En cierta manera, esta conversación humaniza al personaje e invita al espectador a reflexionar sobre todo el odio y ataques que recibieron sin razón después del 11s. De hecho, Chandra se compadece de él porque, como persona de la India, ella tampoco lo pasó bien en aquella época. Ahora bien, todo cambia cuando termina el monólogo afirmando que, después de tirar a aquel chico por las escaleras, no sintió nada, no tuvo remordimientos. Se abandona así la parte más humana para retratar a un musulmán sin escrúpulos y vengativo. Esta indiferencia es explicada en otra escena en palabras del entrenador del colegio. Durante el juicio, Chandra alude a que el incidente pasó poco después del 11s y le pregunta: "¿Cómo describirías el estado de ánimo del alumnado en ese momento?". El entrenado responde: "A falta de una palabra mejor, diría patriota". Chandra contesta: "Vale, y en esta atmósfera patriótica, ¿cómo dirías que les fue a los estudiantes musulmanes?". El entrenador responde que fue duro para ellos: comentarios racistas, burlas, pero pone sobre la mesa que Naz fue la único del colegio que mandó a dos alumnos al hospital por eso. En este momento, Chandra se queda descolocada. Naz ha vuelto a mentir, fueron dos estudiantes y no uno a los que agredió como le había contado. Al otro alumno le tiró una lata de Coca-Cola a la cabeza y le tuvieron que dar 12 puntos. Este tipo de diálogos sirven para reforzar la imagen de Naz como una persona violenta, agresiva y mentirosa.

Por último, el odio existente hacia la comunidad araboislámica puede verse reflejado en una escena en la que el espectador es testigo de las

pintadas que han hecho en el barrio de Naz: "Musulmanes, idos a casa", acompañada de una cruz y una esvástica (Figura 5). Mientras pasean el padre y el hermano de Naz, una mujer con burka a la que solo se le ve los ojos les dice en árabe mientras suena música oriental de fondo: "¿Estáis contentos?". Claramente, existe un enfrentamiento étnico-religioso en la sociedad y el crimen de Andrea Cornish no ha hecho más que potenciarlo.

FIGURA 5. *Escena de la serie en la que se puede ver una pintada en una pared que dice: "Musulmanes, idos a casa" acompañada de una esvástica.*



Fuente: HBO Max

4.3. Imaginario colectivo sobre el mundo araboislámico

The Night Of deja entrever también la ignorancia o el desconocimiento geográfico, religioso y cultural existente en Estados Unidos sobre el mundo araboislámico, sobre lo que se considera árabe y sobre lo que significa ser musulmán. En la serie, se evidencia una tendencia a generalizar y agrupar a un colectivo bajo una misma etiqueta, dejando a un lado la realidad y todas las diferencias religiosas y étnicas que existen no solo en el mundo arabo-musulmán, sino en el planeta entero. Naz es un estadounidense de origen pakistaní, pero es estadounidense. Sin embargo, para las sociedades como la norteamericana siempre será musulmán por su color de piel. Lo mismo ocurre en este sentido con la abogada Chandra que, a pesar de ser de la India, también dice que sufrió las oleadas de odio y racismo tras el 11s. De hecho, la primera abogada de

Naz, Alison, selecciona a Chandra para el caso porque su etnia o identidad es cercana a la de Naz.

Esta ignorancia se percibe en varias de las escenas de *The Night Of*. Por ejemplo, cuando Trevor, uno de los dos jóvenes negros que habían mantenido el altercado racista con Naz delante de la casa de Andrea, le explica al inspector Box que la chica estaba con un árabe. El policía le pide que profundice en su descripción y matiza que es uno "de esos que curran en las tiendas deli", pero con pinta de puertorriqueño. Entonces, Box le consulta si llevaba puesto algo árabe, por el desconcierto respecto a su fenotipo puertorriqueño. "No, tío, iba normal, ya sabes, de viernes de salir y fiesta", responde Trevor.

Por otro lado, ya en comisaría, a la pregunta de cuál es su raza, Naz se define como "Pakistani" ("medio pakistaní", según el doblaje). En el formulario, un agente marca la opción "Pacífico asiático u otro", albergando así en una misma categoría un gran número de etnias muy diversas entre sí. También, cuando el abogado John se interesa por el caso, pregunta: "¿Qué ha hecho ese Gunga Din?", haciendo alusión a que es hindú.

4.4. El rol de la religión y el islam

Las alusiones a la religión y al islam son una constante en *The Night Of*. Tanto es así que, a lo largo de la temporada, la condición islámica del protagonista marca la percepción de la audiencia sobre los actos de Naz. Desde el primer momento que se conoce el crimen de Andrea Cornish, los policías y los periodistas mencionan la religión, raza y etnia de Naz como si fueran atributos inherentes, en este caso, de un asesino. El hecho de ser musulmán es motivo suficiente para sospechar de él. "Un musulmán chiflado acuchilló a una chica en la 21", dice un policía cuando está reportando el caso. En otra escena, cuando un comisario explica lo que ha ocurrido ante los medios, un periodista pregunta si el sospechoso es ciudadano americano, a lo que contesta: "El historial muestra que nació aquí, eso es". El periodista insiste: "Pero, es musulmán, ¿cierto?". Y prosigue: "¿Tiene alguna asociación con alguna organización internacional?". De nuevo, su condición islámica se presenta no solo como

causa de un asesinato, sino que además se asocia sin reparo con el terrorismo.

De hecho, que Naz sea musulmán es un aspecto negativo a la hora de demostrar su inocencia en el juicio. Cuando John conversa con la fiscal Helen sobre el caso, el abogado anticipa el revuelo que suscitará: "¿Por qué correr el riesgo de que esto se convierta en Abu Ghraib? Lleguemos a un acuerdo", en alusión a la cárcel iraquí Abu Ghraib donde los estadounidenses cometieron torturas y abusos contra prisioneros encarcelados. Al respecto, Helen responde: "Que sea musulmán juega a nuestro favor", refiriéndose a que el hecho de que profese dicha religión les ayudará a ganar el juicio. John replica: "No si hay un musulmán en el jurado y no creo que eso se pueda evitar". Helen contesta: "Acepto a todos los que me den, no les gustará lo que dice esto de su comunidad". Por otro lado, hay otra escena en la fiscalía, donde Helen conversa con un superior que dice: "Sexo, drogas y rock and roll, y ¿es musulmán? Estamos en 'Nancy Grace' todas las noches, así que dale caña", dando a entender que es una noticia muy jugosa por ser un asesinato cometido por un musulmán.

La religión desempeña un papel fundamental también en la prisión. Al entrar, los reclusos comunican a un guardia la fe que profesan y, en varias escenas, aparecen los presos rezando al grito de *Allahu Akbar* (Figura 6). En otro momento, en la celda de Freddy, este dialoga con Naz. Hablando de la familia, Freddy lo vincula con el islam: "La familia lo es todo, ¿verdad? Lo es en una familia musulmana. Te diré algo, tío: ¿Ves a esos hermanos con los que rezas, la Nación del Islam? No son amigos. De hecho, te odian porque eres un musulmán nato, y solo son falsos oportunistas de la cárcel que buscan mejor comida. No saben la diferencia entre El Cairo, Egipto, o Cairo, Illinois".

Por último, conviene destacar la escena en la puerta de los juzgados, cuando Alison comparece ante los medios con los padres de Naz: "No jugamos en igualdad de condiciones. La víctima era blanca y de clase alta y el acusado pertenece a una de las etnias más denigradas en EE. UU. Mi cliente fue acusado por una fiscalía ansiosa por ganar con rapidez y sin esfuerzo, pero estamos deseando que se celebre el juicio. Gracias". Aquí vemos como el caso se racializa, aunque desde mucho antes

se había islamizado. De hecho, en otro fotograma, cuando la fiscalía está preparando el juicio, se puede ver en la pizarra que el color blanco de piel de Andrea es un argumento a favor, puesto que son conscientes de que la sociedad es racista hacia las personas de piel oscura como Naz.

FIGURA 6. *Escena de la serie en la que aparecen los presos musulmanes rezando.*



Fuente: HBO Max

4.5. Traducción y doblaje

La última cuestión en abordar concierne a la traducción y el doblaje que se realiza en *The Night Of*, pues la estereotipación de las comunidades araboislámicas no solo está presente en la ficción, sino también en la traducción. Y es que este elemento no deja de ser un factor más a la hora de reproducir ciertos estereotipos o generalizaciones que condicionan la percepción del espectador alimentando, en cierta manera, sus miedos y prejuicios. Con el doblaje, lo que se trata es de adaptar a través del lenguaje todos los matices, connotaciones y sentidos ocultos. Ahora bien, el lenguaje es un arma muy poderosa e, indudablemente, el hecho de que cada sociedad o cultura cuente con sus propios clichés o estereotipos influye en la interpretación que hace el espectador del discurso y de los personajes. El ejemplo más claro en *The Night Of* lo vemos con la referencia española "moro", la cual se incluye en el doblaje de forma

despectiva hacia el protagonista Naz en repetidas ocasiones. Por ejemplo, cuando Trevor está en comisaría y tiene que confirmar que fue a Naz a quien vio junto a Andrea en la puerta de su casa, señala al protagonista y dice: "Este moraco de aquí". A lo que Box sugiere: "Solo el número, no tus prejuicios".

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

A lo largo de los ocho capítulos, se ha podido comprobar que la serie *The Night Of* reproduce algunos de los efectos que la islamofobia promueve entre las comunidades araboislámicas, tales como los problemas de integración de estos colectivos o el rechazo que sufren por parte de la sociedad de acogida. En el centro de esa problemática o rechazo se encuentra, por encima de cualquier otra cuestión, el componente religioso. Como se puede evidenciar en la serie, toda la sociedad, salvo tres personas, dan la espalada a Naz, considerándolo culpable del asesinato de Andrea Cornish desde el primer momento por el simple hecho de ser musulmán, negándole así su derecho a la presunción de inocencia. En otras palabras, la creencia islámica del protagonista es suficiente para incriminarlo. Por ello, podemos afirmar que el islam tiene demasiado peso en el relato, pues se islamiza al personaje y su acto, una representación que bien podría despertar cierto racismo cultural.

La ficción sirve de reflexión acerca de la integración de las personas que presentan vínculos con el mundo árabe u oriental, tengan raíces musulmanas o no, en suelo occidental: en este caso, el foco se sitúa sobre Estados Unidos, pero con los matices culturales oportunos, lo mismo cuestionaría la integración de estas personas en cualquier país europeo u oceánico, como Australia o Nueva Zelanda. Y es que *The Night Of* pone sobre la mesa el tema de la islamofobia en las sociedades y las consecuencias que pueden conllevar dichos prejuicios, odios o miedos hacia las comunidades árabes y musulmanas: Naz acaba siendo víctima de una sociedad cargada de estigmas sociales y de un sistema de justicia ineficaz e injusto. Su única solución para eludir esta realidad acaba siendo la droga. Después de todo, el personaje no vuelve a ser la misma persona que fue antes de que se le incriminara por el asesinato. Su condición de

musulmán lo ha llevado hasta allí y, por tanto, es víctima de la estereotipación negativa que impera en Occidente, más aún después del 11S.

Al mismo tiempo, la producción reta al espectador cuando le exige que replantee sus prejuicios y esquemas mentales respecto a lo araboislámico. En el fondo, *The Night Of* puede considerarse una crítica a la islamofobia que cae en lo islamófobo como parte del juego retórico-discursivo que propone. Por ejemplo, cuando Naz es acusado por el asesinato de la joven, el espectador debe hacer una reflexión acerca de su culpabilidad o inocencia. Es aquí donde entran en juego los prejuicios y los estereotipos que tiene la audiencia, en este caso, hacia los musulmanes. No obstante, esta representación no deja de reforzar la construcción y división del mundo en dos bloques conformados por un "Nosotros" contra "Ellos", es decir, la teoría del choque de civilizaciones.

Con todo, este trabajo ha servido para demostrar que *The Night Of* reproduce algunos aspectos de lo que Alsultany (2012) describe como "representaciones complejas simplificadas", aunque también rompe con otros de los patrones clásicos de representación, como es la caracterización del musulmán. Paralelamente, también ha resultado llamativo el retrato que se hace del estadounidense medio, encarnado en la ficción desde la perspectiva de cualquier agente de policía de baja cualificación: un ser ignorante en cuestiones geográficas, religiosas, culturales o geopolíticas. Queda pendiente para el futuro conocer si estas prácticas son repetidas en otros productos audiovisuales lanzados desde Occidente, ya sean norteamericanos o europeos.

6. REFERENCIAS

Alsultany, E. (2012). Arabs and Muslims in the Media: Race and Representation after 9/11. New York University Press

Bardin, L. (1986). Análisis de contenido. Akal

Boggs, C. y Pollard, T. (2006). Hollywood and the Spectacle of Terrorism. New Political Science, 28 (3), 335-351. https://doi.org/10.1080/07393140600856151

García Ortega, C. (2010). Tipología de métodos de investigación aplicados a un proyecto. En C. Marta Lazo (Ed.), El EEES y el Proyecto Final en los Grados de Comunicación (pp. 72-91). Fragua

Igartua, J. J. (2006). Métodos cuantitativos de investigación en comunicación. Bosch

Meer, N. y Modood, T. (2019). Islamophobia as the racialisation of Muslims. En I. Zempi & I. Awan (Eds.), The Routledge International Handbook of Islamophobia (pp. 18-31). Routledge

Navarro, L. (2008). Contra el Islam: La visión deformada del mundo árabe en Occidente. Almuzara

Ruiz Olabuénaga, J. I. (2012). Metodología de investigación cualitativa. Universidad de Deusto

Runnymede Trust (1997). Islamophobia: A Challenge for Us All. Runnymede Trust

Said, E. W. (1997). Covering Islam: How the media and the experts determine how we see the rest of the world (2.ª ed.). Vintage Books

Shaheen, J. (2009). Reel Bad Arabs: How Hollywood Vilifies a People. Olive Branch Press

EL PENSAMIENTO CRÍTICO COMO ARMA EN TIEMPO DE GUERRA: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA ESTRATEGIA DEL *MILITAINMENT*

Luis Alonso Martín-Romo
Universidad Nebrija

Antonio Jesús Pinto Tortosa
Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN: CONTRA LA FALSA "TIRANÍA DE LAS AUDIENCIAS"

La invasión rusa de Ucrania el 24 de febrero de 2022 supuso el inicio de un conflicto bélico para el cual el mundo occidental parecía no estar preparado, al menos a la vista de las reacciones de sorpresa y estupefacción que se sucedieron durante los días y las semanas siguientes. En efecto, la agresión de Moscú al vecino ucraniano, que constituía una violación de la soberanía de otro país e iniciaba una contienda armada de terribles repercusiones humanas y materiales, venía a golpear a una sociedad occidental acostumbrada a considerar la guerra como un fenómeno lejano, apartado de la "geografía de la seguridad" que había construido dentro de sus fronteras, hasta el extremo de que el conflicto se mostraba como algo totalmente ajeno a nuestro modo de vida (Sharp, ed. 2014, pp. 530-541). Sin embargo, se dio la paradoja de que, pese a su supuesta escasa capacidad de prepararse para la conflagración que acabó estallando, la sociedad occidental sí se apresuró en equiparse a posteriori, dotándose de una serie de herramientas de diverso orden que permitieran a la sociedad civil asumir una realidad indiscutible: Europa entera está en guerra contra Rusia.

Entre las herramientas y los recursos al servicio de los gobiernos nacionales posicionados contra la invasión rusa de Ucrania, los medios de comunicación en general, y en particular todos los productos de entretenimiento audiovisual, han jugado un papel esencial a la hora de concienciar a la población civil sobre el supuesto estado de guerra generalizada contra el enemigo común ruso. Desde los informativos, programas de entretenimiento de diverso formato, el cine y las series de televisión, se ha generalizado una retórica belicista que no solo hace la guerra presente en la vida cotidiana constantemente, sino que además busca la toma de una posición por el espectador. Dicha posición se intenta trasladar a la sociedad en ocasiones de manera directa, con expresiones del tipo: "nuestro país está en guerra"; pero las más de las veces se inculca en la audiencia mediante estrategias subliminales. Esto es, se recurre a productos que transmiten el mismo mensaje, pero en un formato distendido, tendente a ser consumido por la audiencia en su tiempo de ocio, y que precisamente por eso no es sospechoso a priori de segunda intención.

Las series de televisión y la industria del cine constituyen el mejor ejemplo de dicha estrategia, que ha sido tipificada y denominada por expertos y estudiosos del tema como *militainment* (Stahl, 2010). En otras palabras, desde estos soportes se transmite un mensaje belicista y se defiende una posición concreta en el conflicto, bien en sentido literal, o bien en sentido figurado, contribuyendo a que poco a poco la opinión del público se oriente hacia esa misma dirección. La respuesta de los creadores de este tipo de contenido es previsible: "ofrecemos a la audiencia lo que la audiencia quiere". En esta investigación defendemos una postura opuesta, que rechaza la falsa "tiranía de las audiencias" y que invierte la perspectiva, subrayando que en realidad creadores de contenido y directores de medios de comunicación ofrecen el producto que ellos desean en primera instancia, para condicionar un gusto y una orientación de la opinión pública que, una vez despertados, sí demandan el mismo tipo de producto audiovisual en el futuro (Pinto Tortosa, 2023, pp. 169-191).

Con el fin de identificar ejemplos de este tipo de manipulación de la conciencia colectiva en tiempos de conflicto, hemos decidido seleccionar películas y series de televisión surgidas en dos contextos bélicos similares: la Guerra de Iraq (2003-2011) y la Guerra de Ucrania (2022-

presente). El fin es comparar los mensajes y estrategias empleados por los casos de análisis escogidos, con objeto de identificar las principales estrategias comunicativas usadas para orientar la posición de la sociedad civil respecto al conflicto. Asimismo, identificamos las herramientas analíticas de las cuales disponemos para protegernos frente a este tipo de manipulación.

2. MARCO TEÓRICO: EL *MILITAINMENT* Y EL PENSAMIENTO CRÍTICO

Además de los análisis sobre la interrelación de determinadas políticas con la promoción de los contenidos militaristas, puesta en marcha por parte de los medios, que denuncia Stahl (2010), son diversos los estudios que señalan el enlace entre la estrategia basada en la influencia del hecho militar y los conflictos armados para fomentar imágenes favorables sobre determinados acontecimientos que afectan a la percepción de distintos momentos históricos.

En esas etapas de conflicto la política belicista debe ser difundida como una consecuencia necesaria en el imaginario del gran público. Así, estudios como los de Mirrlees (2017) que manifiestan un claro y consciente posicionamiento del Departamento de Defensa de los Estados Unidos en la elaboración de las películas de la serie *Transformers*, o los más recientes de Pineda *et al.* (2023), en los que se analizan las relaciones entre los medios y la propaganda bélica a favor de uno de los bandos en el universo Marvel, son ejemplos significativos.

Un caso que no se aparta de esta idea es el estudio de Mukhairisubarkah *et al*. (2023), indagando en las mismas connotaciones en la saga de películas *Iron Man.* Del mismo modo, en idéntica línea que los anteriores, Jenkins y Secker (2022) se adentran en este estudio de la percepción del público en la visión mostrada por la cinematografía y los medios en esa relación entre el gobierno y el entretenimiento, fijando el punto de mira en la construcción narrativa del superhéroe.

Es llamativo también el estudio de Artamonova (2022) en su visión particular de la manipulación por parte de un único bloque, ligando el mantenimiento del orden mundial al desarrollo de la producción

cinematográfica estadounidense. En este sentido, además existen estudios en el campo que profundizan en esa pintura poco fundamentada e interesada de la cultura oriental. Así, Masroor (2022) se inclina a concluir que las producciones de Hollywood aportan una visión interesada y burlona del Islam para presentarlo al público occidental de una manera hostil y de la que hay que desconfiar.

Al ser un medio de entretenimiento, es interesante hacer una pequeña referencia al ámbito de los videojuegos, donde son muy relevantes las apreciaciones de Leonard (2013) sobre el peso de la cultura militarista en la narrativa de este soporte.

Cabe destacar que el hecho estudiado es un elemento repetitivo a lo largo de la historia, sobresaliendo el uso manipulador de algunos regímenes totalitarios, que han hecho de la cinematografía y de las artes en general un caldo de cultivo de blanqueamiento y adoctrinamiento de su público objetivo. Autores como Da Costa (2014) o Migliucci (2022) amplían en detalle la búsqueda sobre este particular. Pero también, desde ese punto de vista histórico, la revisión de este hecho, que como decimos no es nuevo, entre la presentación cinematográfica de un Occidente regenerado y vanguardista frente a un Oriente con connotaciones interesadamente negativas puede resultar muy interesante en trabajos como los de Dávila (2021).

En un entorno de manipulación soterrada en la unión entre ficción y realidad, (y también en lo que respecta a la información en su sentido más generalista) *versus* conciencia del hecho y generación de un pensamiento crítico, capaz por parte del espectador de entender y discernir el mensaje subliminal, son varios los estudios que se aproximan a estas ideas e intentan aportar diagnósticos y soluciones. En este campo, los trabajos pragmáticos de Ling *et al.* (2019) sobre análisis de un documental histórico y la percepción de su mensaje son interesantes, aunque son mayoritarios los que promueven, desde el ámbito de la didáctica y la pedagogía, una educación y alfabetización mediática relacionada con los contenidos en diversas plataformas de difusión de información y entretenimiento, además de las nuevas fórmulas de comunicación, como los realizados por Zou'bi (2021) o Kachkaeva *et al*. (2020), o los análisis

que revisan el papel de algunos formatos para construir un espíritu crítico en la audiencia como los de Alonso *et al.*(2021).

Este tipo de trabajos de campo, pretenden aportar un impulso y clara justificación de la educación mediática en el entorno universitario. De la misma manera Johnston (2020) también ahonda a los mismos efectos que ejercen, en el sentido de nuestro estudio, las redes sociales. Todos ellos, además de otros autores como Lacković (2020), con su estudio interpretativo de la imagen, suponen un avance en el descubrimiento de ciertas técnicas para contrarrestar la recepción del mensaje subliminal a través del fomento del pensamiento crítico.

3. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

En el presente epígrafe desglosamos los objetivos de nuestra investigación, y presentamos los principios metodológicos seguidos en el desarrollo del estudio de los productos audiovisuales seleccionados.

3.1. Objetivos

El primer objetivo principal es analizar la estrategia de los medios de comunicación y de los creadores de contenido audiovisual de entretenimiento, fundamentalmente cine y series de televisión, para fomentar la cultura de la guerra en la población civil en tiempos de conflicto, sea de manera explícita, o sea de forma implícita.

El segundo objetivo principal consiste en comparar las películas y series de televisión producidas en la cultura occidental en dos contextos de guerra diferentes, a saber, la Guerra de Iraq (2003-2011) y la Guerra de Ucrania (2022-presente), para identificar permanencias y transformaciones en dicha estrategia comunicativa, que indudablemente se adapta a las circunstancias y medios disponibles en cada momento.

De este segundo objetivo principal se derivan cuatro objetivos secundarios, a saber:

Centrar el análisis en películas y series de televisión, puesto que las exigencias de formato y de tiempo del foro en el que se inscribe nuestro trabajo nos obligan a dejar de lado el estudio de otros materiales

igualmente interesantes, como los informativos, que serán objeto de nuestra atención en futuras investigaciones.

Analizar el argumento de cada uno de los productos elegidos como ejemplo para cada uno de los dos conflictos reseñados, con objeto de conocer la historia global que se relata y valorar el peso del hecho de la guerra en la concepción primera de su guion.

Describir la estrategia comunicativa usada en cada uno de los ejemplos analizados, como primer paso para identificar permanencias y transformaciones en las herramientas empleadas por guionistas y creadores de contenido en los últimos veinte años.

Determinar si, de resultas del trabajo de análisis previo, la propaganda belicista y la llamada a tomar posición por parte de la audiencia es explícita o implícita en cada uno de los casos.

3.2. Metodología

El epígrafe que aquí nos atañe comprende dos apartados: en el primero se resumen las líneas metodológicas seguidas en la experiencia que aquí presentamos. En el segundo se procede a la descripción detallada de la investigación, presentando los casos de estudio elegidos y el método de análisis seguido para extraer los resultados y conclusiones que se exponen más adelante en el presente capítulo.

3.2.1. Vectores metodológicos

Primeramente, la presente experiencia es un análisis de caso, dado que a partir de la aproximación a dos contextos de guerra concretos y, dentro de cada uno de ellos, a dos ejemplos de propaganda mediática, deseamos conocer una realidad específica en profundidad. A partir de dicho conocimiento profundo y detallado, podremos extraer conclusiones conducentes a comprender un fenómeno mucho más global y generalizado como es el *militainment*. Este método de investigación es recurrente además en proyectos y estudios que aspiran a ser socialmente útiles, pues parte de la identificación de problemáticas y situaciones reales, que el público puede comprender fácilmente, dado que forman parte de su

cotidianeidad, aplicando las mismas estructuras de análisis a circunstancias o fenómenos parecidos.

En segundo lugar, constituye una investigación enfocada al fomento del pensamiento crítico. La llamada "sociedad de la información" ha acarreado el sometimiento del individuo, ora aislado, ora en comunidad, a un bombardeo constante de información desde un amplio abanico de fuentes, en su mayoría virtuales, aunque las fuentes de información físicas conservan su vigencia. Puesto que el volumen de datos que ha de procesar la mente humana, sobre cualquier acontecimiento, es muy elevado y el tiempo real es limitado, no siempre se criba dichos datos para discernir entre los que son verídicos y los que no lo son. A ello ha de sumarse el hecho de que el ritmo de desarrollo de los medios de comunicación e información es mucho más rápido que el proceso de provisión de las herramientas precisas para someter esos datos a crítica, con el fin de evitar la transformación del espectador en sujeto de manipulación por intereses partidistas de diferente índole. Por ello reviste especial relevancia el contraste de opiniones y perspectivas procedentes de diferentes fuentes, con independencia de su correspondencia con nuestra propia óptica ideológica, para eliminar los datos espurios e identificar los que son veraces, siendo conscientes además de las herramientas de manipulación que se ha empleado en nuestra contra (Pinto Tortosa, Arsuaga Méndez, García-Delgado Giménez & Vilches Fuentes, 2022, online).

3.2.2. El cine y las series en la Guerra de Iraq y la Guerra de Ucrania: estrategias de manipulación pro-bélica

Comenzaremos nuestro análisis con el contexto de la Guerra de Iraq y, dentro de esta última, con dos producciones audiovisuales que, a nuestro juicio, ejemplifican bastante bien la estrategia del *militainment*. La primera de ellas es la película *El último samurái*, estrenada en el mismo año de 2003 y dirigida por Edward Zwick, con guion del propio director, Marshall Herskovitz y John Logan. Para analizar su contenido y argumento empleamos la siguiente ficha interpretativa, que aplicamos a los otros casos de estudio igualmente:

TABLA 1. *Ficha descriptiva de los elementos de análisis de la película El último samurái (2003). Fuente: los autores.*

El último samurái (2003)	
Tipo de material audiovisual	Película
Argumento	Guerra civil en Japón en el contexto de la Revolución Meiji
Estrategia comunicativa	Caracterización del hombre blanco como héroe salvador y civilizador
Guerra: ¿explícita o subliminal?	Explícita

Siguiendo la información recogida en la tabla anterior, nos encontramos ante una película, esto es, un producto audiovisual de larga duración (144 minutos en este caso), cuyo consumo implica que los espectadores deben permanecer durante muchos minutos contemplando la pantalla. Esta circunstancia no es baladí, porque supone que el mensaje que se intenta transmitir dispone de un margen de tiempo amplio para calar en el público, recurriendo a diferentes estrategias, circunstancia que se puede aplicar a la otra película que estudiaremos más adelante, ya en el contexto de la Guerra de Ucrania.

El film está ambientado en el año de 1876, en plena Revolución Meiji japonesa, que se inició en 1868 y que habría de suponer la puesta al día de las instituciones, la economía y la estructura social de aquel país, postrado en la Edad Media. En buena medida, esta necesidad de actualizarse y seguir el curso de los acontecimientos históricos estuvo motivado por la condición del Imperio como vecino cercano de Estados Unidos, interesado en extender sus rutas comerciales por el Pacífico, con el fin de confrontar a la Rusia de los zares y de consolidarse, paulatinamente, como una superpotencia comercial mundial, en tanto que epicentro de la segunda oleada industrializadora (Mokyr, 1999).

El capitán estadounidense Nathan Algren, interpretado por Tom Cruise, que ha combatido en la Guerra de Secesión (1861-1865), y ha quedado traumatizado por el maltrato al que se ha sometido a las comunidades indígenas, llega con su ejército a Japón, para colaborar con el emperador en el combate contra el príncipe Katsumoto, tío del soberano y último representante de la casta de los samuráis, principales perjudicados por el proceso Meiji que, en el fondo, implicaba la occidentalización de la

sociedad japonesa y la instauración de un régimen liberal similar al de Europa y Estados Unidos, poniendo fin a los privilegios de la casta a la que él representaba. El capitán Algren será capturado por los samuráis en una escaramuza y vivirá junto a ellos, imbuyéndose de su código de valores, e incluso llegando a combatir a su lado contra las tropas estatales, y contra el ejército norteamericano al que sirvió. No obstante, cuando la causa samurái esté perdida, se reincorporará a sus filas y llevará el testimonio de los últimos samuráis ante el emperador.

El mensaje de la película es complejo, porque podría deducirse, a simple vista, que el tratamiento benevolente de la casta samurái por parte de los guionistas implicaría una consideración y estima hacia "los otros", rehuyendo así la imposición de los valores culturales occidentales en la cultura japonesa, que el ejército estadounidense del que Algren deserta sí representaría. Ahora bien, el estudio cuidadoso del argumento y de los personajes permite detectar una sofisticada maniobra de manipulación para trasladar un mensaje muy concreto al público. Para empezar, la caracterización de nobleza moral unida a la élite samurái no debe ocultar algo: dicha élite solo se entiende cuando el hombre blanco, en este caso el capitán Algren, entra en su cultura y hace una lectura de sus códigos de conducta y de valores hacia el exterior. En otras palabras, la cultura externa es incomprensible y extraña, a menos que uno de "los nuestros" la interprete para nosotros, usando un lenguaje que nos resulte comprensible.

Seguidamente, la imagen de los samuráis es totalmente idealizada, pues su resistencia a la occidentalización del país no obedecía, o no obedecía únicamente, al rechazo a los valores liberales e individualistas para potenciar el sentido del deber y nobleza moral supuestamente asociados a su condición. Antes bien, los samuráis representaban a una casta aristocrática que se beneficiaba del orden feudal imperante en Japón hasta entonces, cuyos motivos de resistencia a la revolución Meiji se explicaban por el deseo de conservar sus privilegios y su influencia cerca de la Corte. Solo así se entiende, de igual forma, la presencia de las tropas estadounidenses en el escenario japonés: es crucial que Estados Unidos posibilite la consolidación de la apertura japonesa, para contar con un aliado de primer orden en las relaciones comerciales en el entorno de Asia-Pacífico, donde hasta entonces las potencias europeas han

campado a sus anchas. Así pues, parece deducirse del argumento de la película una suerte de rechazo del utilitarismo y de defensa de lo tradicional, aunque eso suponga ir en contra de los intereses y de los deseos del propio país, siempre y cuando se defienda los valores de la "recta moral". Mensaje que parecería de consumo interno para una sociedad estadounidense que en los 1990s apoyó al Partido Demócrata durante el gobierno de Bill Clinton, pero que ahora era llamada a rechazar esa supuesta apuesta por la individualidad y a retomar sus valores tradicionales, esenciales en el combate contra lo que la administración de George W. Bush llamó "el eje del mal" (García Pérez, 2009, pp. 657-674), en el cual el Iraq de Saddam Hussein ocupaba un lugar preferente.

Así pues, la alusión a la guerra en esta película es explícita, pues se ofrece un contexto de guerra civil en Japón en el que el protagonista, igual que el espectador, es llamado a tomar posiciones. De manera clara, se especifica que la posición correcta está del lado de quienes defienden la nobleza y los valores tradicionales, eso sí, occidentales, frente a otras corrientes que, amparadas en un supuesto individualismo, siempre desde la óptica de los guionistas y la dirección del film, pueden criticar los posicionamientos específicos en un contexto de guerra global. Por añadidura, la elección de Japón como ejemplo no es baladí, puesto que implica elegir un modelo que no suscitaría la condena ni el rechazo en el Próximo Oriente y el Magreb, territorios con los que la administración de Washington necesitaba entonces mantener unas relaciones fluidas, por motivos estratégicos y energéticos. Ha de recordarse, en este punto, que Japón es un aliado tradicional de Estados Unidos tras la Segunda Guerra Mundial, por lo que se presenta como el socio útil en este tipo de campaña, o en cualquier otra empresa común futura.

El segundo caso de análisis de esta investigación corresponde a la serie *Freedom: a History of US*, producida y estrenada también en el año 2003, bajo la dirección de Philip Kunhardt III, Peter W. Kunhardt y Nancy Steiner; el guion era de la autoría de Joy Hakim y de los codirectores.

TABLA 2. *Ficha descriptiva de los elementos de análisis de la serie Freedom: a history of US (2003). Fuente: los autores.*

Freedom: a history of US (2003)	
Tipo de material audiovisual	Serie
Argumento	Historia del nacimiento y evolución de Estados Unidos
Estrategia comunicativa	Exaltación de los valores de la patria, entre ellos la libertad
Guerra: ¿explícita o subliminal?	Subliminal

En tanto que formato de miniserie de televisión, compuesta de 16 capítulos, de aproximadamente 20-30 minutos de duración, ofrece al público la posibilidad de consumir píldoras breves sobre la historia de Estados Unidos. La duración permite no sobrecargar a la audiencia de información, de modo que favorece la continuidad en la visualización por los consumidores, frente a otros formatos de mayor duración que pueden suscitar cierto rechazo.

La serie recorre la historia estadounidense, desde su fundación hasta el momento en el que se emite, conforme al libro original de Joy Hakim (2002). En él, recurriendo al método de *storytelling*, la autora ilustra la historia del país a partir de historias personales de superación y conquista de los objetivos y los sueños individuales, en lo que constituye una exaltación por antonomasia de lo que podemos conocer como "el sueño americano". El formato escogido, tanto en la obra como en la serie, no es menor, pues se asume un lenguaje que sea asequible y comprensible por el gran público, de modo que se alcance el objetivo esencial: convencer a los espectadores de que Estados Unidos es el país de la libertad por excelencia, hecho a sí mismo a base de tesón y lucha contra la adversidad, dentro y fuera del propio territorio. El hecho de que se elija este tipo de contenido en el contexto concreto de la Guerra de Iraq no es tampoco casual, dado que esta serie, junto con otro material audiovisual de similar naturaleza, proporciona una herramienta tremendamente efectiva para, poco a poco, en cortas sesiones de apenas media hora, convencer a la audiencia de que "libertad" y "Estados Unidos" constituyen un binomio indisociable, de modo que las causas defendidas por el país son siempre justas.

La lectura de este mensaje, en plena Guerra de Iraq, con un sector de la opinión pública opuesto a la contienda, que fue ganando apoyos conforme llegaron las cifras de muertos desde el frente, es obvia: hay que mantenerse unido frente al enemigo común, porque si Estados Unidos pierde la guerra, la libertad desaparece. Es más, la enunciación del título del libro, y después de la serie, es igualmente interesante, pues el vocablo inglés "US", que se traduce como "nosotros", se escribe en mayúsculas, de suerte que se produzca una identificación de todos los espectadores con el mensaje transmitido, y por consiguiente con el país. Constituye este uno de los mejores ejemplos del populismo mediático, pues su objetivo no es otro que configurar una conciencia colectiva sin fisuras, que se retroalimente mediante la interacción de personas que comparten una misma perspectiva sobre la realidad, dispuestas además a señalar como "antipatriota" o "mal patriota" a quien piense de manera diferente. Esto es, "quien no esté con nosotros, está contra nosotros". Como se observa, la alusión directa a la guerra como hecho es subliminal, pues si bien el hecho bélico está presente en la historia del país, en realidad se pone mayor énfasis en la lucha del pueblo estadounidense para labrarse un destino conjunto y manifiesto: la salvaguarda de Occidente, tal y como Francis Fukuyama profetizara en el ocaso de la Guerra Fría (1989, pp. 3-18; Huntington, 1996).

Centrándonos ya en el contexto de la Guerra de Ucrania, presentamos en primer lugar la película *Hacia la libertad*, de 2022, dirigida por Antoine Fuqua y guionizada por Bill Collage, con Will Smith en el papel protagonista.

TABLA 3. *Ficha descriptiva de los elementos de análisis de la serie Hacia la libertad (2022). Fuente: los autores.*

Hacia la Libertad (2022)	
Tipo de material audiovisual	Película
Argumento	Lucha contra la esclavitud en el contexto de la Guerra de Secesión
Estrategia comunicativa	Defensa de la libertad contra la esclavitud
Guerra: ¿explícita o subliminal?	Subliminal

Lo interesante de esta película es que retoma el tema de la lucha de la población africana contra la esclavitud en Estados Unidos, como metáfora del combate maniqueo entre libertad y servidumbre, entendida esta última no solo como la sujeción de la voluntad personal a otro, sino también como sometimiento de los pueblos a regímenes tiránicos e injustos. El contexto, una vez más, es la Guerra de Secesión, en la cual un esclavo se escapa para reunirse con su familia, debiendo sufrir un sinfín de reveses y sinsabores que ponen a prueba su capacidad de resiliencia y resistencia. Así pues, como se observa, constituye esta película una llamada a la resistencia de los pueblos sometidos y al combate, silencioso o real, para conseguir la emancipación.

De igual forma, la historia está basada en hechos reales, lo cual la dota de mayores visos de credibilidad frente a los espectadores, y de mayor efectividad a la hora de transmitir el mensaje: la lucha contra la opresión y abrazar la causa de la libertad siempre tiene recompensa, sin importar los sacrificios que deba hacerse en el camino. La guerra como telón de fondo coincide con el contexto presente de la Guerra de Ucrania, en el cual se generaliza un concepto de democracia liberal que debe tomar partido indudablemente a favor del pueblo invadido y en contra del invasor, debiendo justificar por ello todas las acciones emprendidas para sacudir el yugo de la opresión. El hecho bélico, por consiguiente, es aquí también explícito.

Para concluir, estudiamos la serie *Harry Palmer: el Expediente Ipcress*, producida y estrenada también en 2022, dirigida por James Watkins y con guion de John Hodge, basado en la novela homónima de Len Deighton.

TABLA 4. *Ficha descriptiva de los elementos de análisis de la serie Harry Palmer: el expediente Ipcress (2022). Fuente: los autores.*

Harry Palmer: el expediente Ipcress (2022)	
Tipo de material audiovisual	Miniserie
Argumento	Espionaje y armamento nuclear en la Guerra Fría
Estrategia comunicativa	Dicotomía Europa Oriental-Europa Occidental
Guerra: ¿explícita o subliminal?	Explícita

Ambientada en 1963, la serie se centra en el momento álgido de las tensiones entre Moscú y Washington: el año de 1961, que vio la construcción del Muro de Berlín, y 1962, cuando tendría lugar la crisis de los misiles. En este caso Harry Palmer, oficial británico interpretado por Joe Cole, acusado de contrabandismo y condenado a prisión, recibe una oferta de otro oficial para convertirse en espía, debiendo localizar a un científico nuclear británico desaparecido.

Lo directo del lenguaje empleado en la serie hace que su estudio revista gran valor para la presente investigación, por varias razones: primeramente, la coyuntura de máxima tensión entre bloques y de armamento nuclear guarda una relación directa con el contexto bélico desatado tras la invasión rusa de Ucrania; en segundo lugar, se explota la visión dicotómica de Occidente, identificado con el bien, y el mundo comunista, del cual se pretende convertir a Vladimir Putin en heredero, como encarnación del mal. En definitiva, llama la atención el hecho de que la intención de quienes cuentan la historia resulte tan manifiesta al observador externo, lo cual denota una realidad inquietante: ante la urgencia de la guerra, quienes diseñan herramientas de manipulación y propaganda rehúyen la sutileza para conseguir el objetivo marcado con la mayor brevedad, pues la batalla del tiempo no deja de ser esencial en el lento y largo camino para ganar una guerra, logrando la mayor cantidad posible de adeptos en el trayecto.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Se percibe de manera fehaciente cómo el consumo de las propuestas fílmicas estudiadas produce en el espectador un claro posicionamiento hacia uno de los dos bloques en conflicto o una percepción de supremacía moral de unos frente a los otros. Hay que entender que, en estos casos, se repite el patrón que se configura como la dicotomía entre mundo occidental (liderado por la cultura y modelo económico-político norteamericano), que representa lo positivo, lo bueno, y que es el adalid del concepto de libertad del ser humano, y el bloque oriental, que simboliza la ausencia de estos valores que pueden suponer una grave amenaza. Las propuestas narrativas producen una evidente carga emocional que dirige

al público objetivo hacia dicho posicionamiento. El apoyo a esta idea en la maquinaria de producción audiovisual norteamericana es consustancial al momento histórico vivido y a la creencia absoluta de ser partícipes, observadores y garantes del orden mundial.

En el análisis narrativo de los ejemplos estudiados hay un objetivo común desarrollado en el *storyline* de cada uno de los ejemplos, donde el héroe, al estilo normativo propuesto por Vogler (1992), encuentra en su viaje el choque frontal con las pruebas y obstáculos que le presenta el enemigo, que previamente ha sido dibujado de una manera poco grata para el espectador.

En este sentido, *El último samurái* (2003) parte del claro retrato de un sistema de gobierno feudal y atrasado, basado en privilegios de casta, como una nación cerrada y poco adaptada a un mundo democrático y avanzado, que no proporciona oportunidades de igualdad a todos. Sin embargo, la gran empatía que muestra el personaje principal con el enemigo, prepara al espectador para la recepción y asunción del mensaje final: el avance inexorable de la cultura occidental y los aspectos positivos que ello implica, sin renunciar a la diversidad cultural y a la idiosincrasia de una sociedad que debe permanecer en el lado correcto. En los mismos términos, en el documental *Freedom: a history of US.* (2003), el opresor mostrado en alguno de sus capítulos, el Imperio Británico, es dibujado como un elemento contra el que hay que luchar para la consecución de un confortable *status quo*, del que disfruta la sociedad actual norteamericana; argumento que se podría convertir en un espejo justificativo, por coincidencia temporal, de la invasión de Iraq.

La razón está del lado de un pueblo que busca no estar oprimido, al igual que la población iraquí que permanece en manos de un gobierno autoritario, anclado en ideas restrictivas y que además es una amenaza armamentística para el mundo. Ese sentimiento patriótico acrecienta el posicionamiento a favor de las decisiones de los gobernantes del país.

Cuestión similar ocurre en *Harry Palmer: el Expediente Ipcress* (2022) y en *Hacia la libertad* (2022), pero aquí cobra una especial importancia la persuasión, cuyo elemento esencial es esa misma idea de emancipación y liberación por contraposición. Se procura hacer una pintura en dos

colores opuestos, donde el espectador debe mantenerse correctamente ubicado. Destaca la imagen represiva de un régimen que atenta contra todo y todos. En ambas propuestas, la lucha contra aquellos que suponen una grave amenaza contra dicho concepto de libertad, parte de una identificación muy bien dirigida, al mismo tiempo que natural, sobre quién encarna al antagonista de un bien común en el entorno global. Ambas producciones son muy recientes y claramente se pueden asociar y extrapolar en el imaginario del receptor al hecho actual de máxima relevancia y preocupación, fijado en la invasión rusa del territorio ucraniano.

Desde un punto de vista creativo, narratológicamente hablando, no encontramos un uso de una metodología creativa novedosa, ya que en todos los casos se presenta una estructura ampliamente utilizada en la cinematografía, en las técnicas documentales y, sobre todo, en el contenido de entretenimiento de carácter belicista, pero no por ello estas técnicas narrativas dejas de generar un gran impacto en el espectador. Asimismo, también contiene otra potente fortaleza, ya que, desde un punto de vista histórico, la diégesis pasa a ser un argumento que puede prevalecer a lo largo del tiempo.

Cuestión aparte es el estudio del apoyo de algunos de los elementos narrativos fundamentales, que merecerían un análisis más pormenorizado, como lo es el diseño de la presentación visual de estas obras cinematográficas, como elemento que condiciona la recepción de ese mensaje bipolarizado. Uno de los ejemplos de estas cuestiones que condicionan la recepción y percepción del mensaje es la representación del "enemigo" y su entorno con imágenes donde predomina lo antiguo, ligada a la oscuridad, frente a la modernidad y el progreso en el que imperan aspectos donde la luz prevalece.

5. CONCLUSIONES

El *militainment*, o consumo de contenidos bélicos, sean explícitos o presentados de una manera indirecta, no es más que un ofrecimiento al espectador, como propuesta de entretenimiento, agresiva pero convincente, que justifica el empleo de la fuerza en aras del "bien". Por lo tanto,

se trata de un ejercicio de persuasión del pensamiento colectivo a través de la ficción y del ocio.

Desde el nacimiento de los medios de comunicación se ha apreciado una relación entre manipulación y entretenimiento. Las temáticas audiovisuales proliferan en épocas de conflictos, reflejando un posicionamiento generalizado que resaltan una visión particular. Por lo tanto, el enfoque objetivo es difícil de conseguir, máxime cuando estas producciones se realizan de manera interesada para generar un estado de opinión en épocas de conflictos, principalmente en aquellos que tienen difícil justificación. El hecho de que se utilice este tipo de productos audiovisuales de entretenimiento con un fin persuasivo, resulta eminentemente efectivo, ya que el mensaje subliminar finalmente consigue su objetivo.

El análisis contextual y narrativo de propuestas de ficción, emitidas para un público objetivo muy amplio, permite desarrollar estrategias metodológicas y formativas que fomenten el pensamiento crítico. Es necesario, por tanto, un análisis profundo que plantee nuevos desarrollos pedagógicos en este campo desde el ámbito académico.

6. REFERENCIAS

Alonso-Martín-Romo, L. & Catela, I. (2021) Las narrativas transmedia como oportunidad para la divulgación de las Humanidades: el caso del podcast "Videodrome." En Paredes-Otero y Sánchez-Grey (Eds.), De la filosofía digital a la sociedad del videojuego. Literatura, pensamiento y gamificación en la era de las redes sociales. Dykinson.

Artamonova, A. (2022) "Popcorn Diplomacy": American Blockbusters and World Order. Russia in Global Affairs. 20 (2) pp. 105-128. https://doi 10.31278/1810-6374-2022-20-2-105-128.

Dávila, M. (2021). Los cartagineses como figuras negativas en el cine italiano: manipulación y construcción del enemigo africano-oriental. Habis, 52. http://dx.doi.org/10.12795/Habis

Da Costa, M. (2014) Ideología y propaganda en el cine del Tercer Reich: cuando el cine alemán se afilió al nazismo. Comunicación Social.

Fukuyama, F. (1989). The End of History? The National Interest, 16, 3-18.

Fuqua, A. (Director). (2022). Emancipation (Tít. trad. Hacia la libertad) [Película]. Apple Tv+, CAA Media Finance, Escape Artist, McFarland Entertainment.

García Pérez, R. (2009). Del "nuevo orden" de G. Bush al "eje del mal" de G.W. Bush (1991-2008). En: J.C. Pereira Castañares (coord.), Historia de las relaciones internacionales contemporáneas (pp. 657-674). Ariel.

Hakim, J. (2002). Freedom: a History of US. Oxford University Press Inc.

Huntington, S.P. (1996). The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order. Simon & Schuster.

Jenkins, T & Secker, T. (2022). Superheroes, Movies and the state: how the US government shapes cinematic universes. University Press of Kansas.

Johnston, N. (2020). Living in the World of Fake News: High School Students' Evaluation of Information from Social Media Sites. Journal of the Australian Library and Information Association, 69(4), 430-450. https://doi.org/10.1080/24750158.2020.1821146

Kachkaeva, A., Kolchina, A., Shomova, S. & Yarovaya, E. (2020). 'Trust, but verify': problems of formation of media literacy and critical thinking of Russian students. Media Practice and Education, 21(3), 200-211. https://doi.org/10.1080/25741136.2020.1752569

Khanum, M. & Iqbal, Z. (2022). Hollywood movies stamping of Islam and Muslims: an analysis of representation. Journal of Journalism, Media Science & Creative Arts. 2(2), 35–51. https://doi.org/10.56596/jjmsca.v2i2.27.

Kunhardt, P., Kunhardt P.W. & Steiner, N. (Directores). (2003). Freedom: A history of US. [Documental]. Kunhardt Films.

Lacković, N. (2020). Thinking with Digital Images in the Post-Truth Era: A Method in Critical Media Literacy. Postdigital Science and Education, 2(2), 442-462. Online. URL: https://bit.ly/3YoLza4 (último acceso el 22-4-2023).

Leonard, D.J. (2013). War Games: the production of war in video games. Rowman & Littlefield Publishers.

Ling, L., Nor, M. & Mustaffa, N. (2019). Youth media literacy in interpreting the ideology of the film documentary the Malayan emergency. Journal Komunikasi: Malaysian Journal of Communication, 35(2),195-210. Online. URL: https://bit.ly/3Ysg5Qr (último acceso el 22-4-2023).

Migliucci, D. (2022). Los políticos estadounidenses y el mundo del cine: Orígenes de una relación compleja y ambivalente. Hispania Nova. Segunda Época, (1), 41-66. https://doi.org/10.20318/hn.2022.6974

Mirrlees, T. (2017). Transforming Transformers into Militainment: interrogating the DoD-Hollywood Complex. The American Journal of Economics and Sociology, 76(2), 405-434. https://doi.org/10.1111/ajes.12181

Mokyr, J. (1999). The Second Industrial Revolution, 1870-1914. En: V. Castronovo (ed.), Storia dell'economia Mondiale (pp. 219-245). Laterza Publishing.

Mukhhairisubarkah, R. & Kurniawan, Y. (2023). The hidden propaganda of U.S. Heroism in Iron Man 1 & Iron Man 11 movies. Journal Penelitian Humaniora, 24(1). Online. URL: https://journals.ums.ac.id/index.php/humaniora/article/view/19244 (último acceso el 22-4-2023).

Pineda, A., & Jiménez-Varea, J. (2023). Popular media, war propaganda and retroactive continuity: The construction of the enemy in Marvel comics (1942–1981). Media, War & Conflict, 0(0). https://doi.org/10.1177/17506352231151871

Pinto Tortosa, A.J., Arsuaga Méndez, A., García-Delgado Giménez, B. & Vilches Fuentes, G. (2022). Modificando el pasado y el presente para manipular el futuro: herramientas para combatir la alteración consciente del discurso histórico y fáctico con fines espurios. Gladius et Scientia. Revista de Estudios de Seguridad del CESEG, 3, online. URL: https://revistas.usc.gal/index.php/gladius/article/view/8504/12567 (último acceso el 13-4-2023).

Pinto Tortosa, A.J. (2023). Una generación entre dos mundos: panorámica del final de la Guerra Fría y el amanecer del siglo XXI en perspectiva millennial. Tirant lo Blanch.

Sharp, J.P. (ed. 2014). Chapter 35. Critical Geopolitics. En: P. Cloke, P. Crank & M. Goodwin (eds.), Introducing Human Geographies (pp. 530-541). Routledge.

Stahl, R. (2010). Militainment, Inc. War, Media, and Popular Culture. Routledge.

Vogler, C. (2007). The writers journey: Mythic Structure for writers. Michael Wiese Productions

Watkins, J. (Director). (2022) The Ipcress File (Tit. Trad. Harry Palmer: El expediente Ipcress). Altitude Television, Independent Television ITV.

Zwick, E (Director). (2003). The last Samurai (Tit. Trad. El ultimo samurai) [Película]. Warner Bros., The Bedford Falls Company, Cruise-Wagner Productions, Radar Pictures.

Zou'bi, R. Al. (2021). The impact of media and information literacy on acquiring the critical thinking skill by the educational faculty's students. Thinking Skills and Creativity, 39, 100782. .https://doi.org/10.1016/j.tsc.2020.100782

EL ACOSO ESCOLAR EN LAS SERIES ADOLESCENTES ESPAÑOLAS. ESTUDIO DE CASO DE *COMPAÑEROS* (1998)*, FÍSICA O QUÍMICA* (2008) *Y MERLÍ* (2015).

Cristina Hernández-Carrillo[12]
Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

El acoso escolar, también conocido como *bullying*, es un problema social que afecta a niños y adolescentes en etapa escolar. Este fenómeno se caracteriza por un comportamiento agresivo y repetitivo, donde una o varias personas ejercen violencia sobre otra de forma física o psicológica. Dado que las ficciones seriadas constituyen uno de los productos audiovisuales más influyentes de la actualidad, se considera necesario analizar la representación que el acoso escolar ha tenido en ellas a lo largo de los años. Más aún cuando van dirigidas a adolescentes, pues resulta una herramienta poderosa para concienciar sobre los efectos negativos del acoso escolar, cómo reconocerlo, cómo buscar ayuda y cómo detenerlo.

Diversos estudios e investigaciones abordan esta problemática desde diferentes perspectivas. La mayoría de ellos lo hacen desde el punto de vista de la educación (Martínez Sánchez et al. 2019; Nacimiento Rodríguez y Mora-Merchan, 2014; Peña-Casares y Aguaded-Ramírez, 2021).

Otros se centran en analizar el impacto que pueden tener las series de televisión en los jóvenes espectadores, especialmente en lo que se refiere a un posterior comportamiento agresivo y a ejercer el acoso escolar. En este sentido, se han encontrado algunas investigaciones que sugieren que

[12] Este artículo ha sido realizado durante la contratación pre-doctoral del Plan Propio de Investigación, Transferencia y Divulgación Científica de la Universidad de Málaga.

ciertas series de televisión pueden contribuir a fomentar actitudes violentas y conductas de *bullying* entre los jóvenes (Huesmann et al., 2003; Johnson, et al. 2002).

Es necesario también hablar del ciberacoso o *ciberbullying,* una forma de agresión intencional y repetida que genera abusos de poder a través de las nuevas tecnologías, como el correo electrónico, los chats, los móviles o las redes sociales, entre otros (Cortés Alfaro, 2020; García-Fernández et al. 2016; Gimenez Gualdo et al. 2013; Kircaburun et al. 2020; Ordóñez-Ordóñez y Prado-Cabrera, 2019).

También se han llevado a cabo estudios que han analizado la representación del *bullying* en las series de televisión, tanto en ficciones como en programas de telerrealidad. Cabe destacar en este caso la serie *Por Trece Razones* (2017-2020) de la que se encuentran gran cantidad de bibliografía desde su lanzamiento (Hernández-Carrillo, 2017; Mohammed y Hattab, 2022; Pérez-Martínez et al. 2020; Yukari Kimura et al. 2022).

Así pues, los trabajos expuestos destacan la importancia de abordar con responsabilidad el tratamiento de este tema en los medios de comunicación para no contribuir a su normalización o a su invisibilización. En conclusión, aunque existen diversas perspectivas y enfoques sobre la relación entre las series de televisión y el *bullying* o acoso escolar, parece evidente que la televisión y los medios de comunicación pueden tener un papel importante tanto en la prevención como en la perpetuación de esta problemática. Es necesario así seguir investigando para comprender mejor estas dinámicas y poder abordarlas de manera efectiva.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo principal

- Identificar los patrones narrativos utilizados para abordar el tema del acoso escolar en las series adolescentes españolas.

2.2. Objetivos secundarios

- Categorizar los diferentes motivos por los cuales se produce el acoso escolar en las series adolescentes españolas.

– Determinar la evolución que han sufrido los tipos de acoso escolar en las series adolescentes españolas.

– Analizar el surgimiento de las nuevas tecnologías en el acoso escolar de las series adolescentes españolas.

2.3. Hipótesis

– El tema del acoso escolar en las series adolescentes españolas avanza hacia una representación más adecuada y consciente.

3. METODOLOGÍA

La metodología consiste en un análisis de contenido mixto, cualitativo y cuantitativo, de las primeras tres temporadas de las series seleccionadas. Para llevarlo a cabo se siguen los siguientes pasos:

1. Selección de las series: Se seleccionan tres series de televisión debido a su popularidad e impacto cultural en el momento de emisión, así como la relevancia histórica que tienen y la influencia en la cultura popular actual. La muestra escogida es finalmente *Merlí* (TV3, 2015-2018); *Física o Química* (Antena 3, 2008-2011); y *Compañeros* (Antena 3, 1998-2002). Esta selección atiende también a los siguientes criterios, siguiendo el modelo de Hernández-Carillo (2023): que la ficción se haya emitido semanalmente entre 1998 y 2018 y esté terminada; que esté dirigida a un público adolescente; que tenga una duración mínima de 40 minutos; que se englobe en el género dramedia; y que las tramas giren en torno a los adolescentes y su día a día en las aulas.

2. Visualización de las temporadas: Se visualizan las tres primeras temporadas de cada serie para identificar las tramas que giran en torno al acoso escolar.

3. Identificación y categorización del acoso escolar: Se identifican los tipos de acoso y se describen para su posterior análisis.

4. Cuantificación del acoso escolar: Se registran en una ficha el número de capítulos en los que aparece como tema el acoso escolar para convertirlos en porcentajes en la posterior comparación.

5. Análisis pormenorizado: Se realiza un análisis detallado de cada situación para conocer la representación que tiene el acoso escolar en la serie.

6. Comparativa entre las series: Se compara la representación del acoso escolar en las diferentes series para analizar su evolución.

4. RESULTADOS

4.1. TIPOS DE *BULLYING* QUE APARECEN EN ESTAS SERIES

El análisis contempla todas las situaciones de acoso físico o psicológico al que someten algunos alumnos a sus compañeros y las clasifica. Se detectan y definen los siguientes motivos o vías por los cuales se produce este acoso:

- *Bullying* por motivos raciales: Se refiere a las ocasiones en las que el acoso se lleva a cabo por pertenecer a una raza o ser de un origen diferente al del acosador.

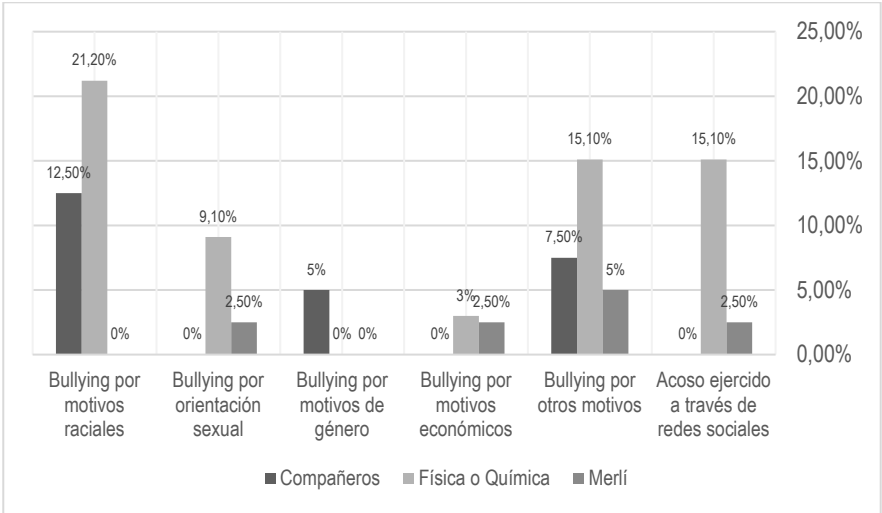
- *Bullying* por orientación o identidad sexual: Se refiere a las ocasiones en las que el acoso se lleva a cabo por la identidad u orientación sexual de los adolescentes.

- *Bullying* por motivos de género: Se refiere a las ocasiones en las que el acoso se lleva a cabo por ser mujer.

- *Bullying* por motivos de clase social: Hace alusión a las ocasiones en las cuales el acoso se da por pertenecer a una clase social o económica inferior.

- Acoso ejercido a través de redes sociales: Se refiere a las situaciones en las cuales se hace uso de las nuevas tecnologías pare ejercer el acoso sobre otros adolescentes.

GRÁFICO 1. *La representación del acoso escolar en las series analizadas.*



Nota: Elaboración propia.

Tal y como se observa en el gráfico, el acoso escolar o *bullying* se trata en las series analizadas de manera muy dispar. Así, el mayor índice de violencia lo alberga *Física o Química*, destacando en todas las variables; a excepción del acoso por género en *Compañeros*.

4.1.1. *Bullying* por motivos raciales

El primer ítem analizado es el que se produce por motivos raciales; este es en *Compañeros* el más tratado de todos (12.5%). Se representa por primera vez en la segunda temporada a través de la trama de Tanja, una nueva alumna cuya procedencia desconocen y que no habla español, por lo que no puede transmitir su pasado. Su entrada causa incertidumbre en los profesores, puesto que no consiguen comunicarse con ella. Poco a poco, y gracias al esfuerzo de estos por proporcionarle clases de apoyo, aprende los principios básicos del idioma y es capaz de explicar que ha escapado de la guerra de Bosnia Herzegovina.

Conforme avanza la trama algunos alumnos se muestran en contra de que ella esté ahí y le hacen la vida imposible en el instituto. Es el caso de Carolo que dice: “Tiene que haber leyes que impidan que esto se llene de extranjeros, ¡pero si no hay trabajo ni para los españoles!”. Otros

salen en defensa de Tanja, en concreto Valle: "Que los padres de Tanja no han inmigrado por gusto, sino porque su país ha sido devastado por una guerra, ¿te enteras?".

Se representa así el debate sobre los inmigrantes y su acogimiento por parte de la sociedad española. Cabe destacar que las faltas de respeto por su procedencia son aisladas en comparación con el cariño que recibe del resto de compañeros de clase; pues incluso organizan un encierro nocturno para reivindicar el derecho de ella a quedarse en España y no ser repatriada por falta de papeles. Así, el acoso que recibe, está relacionado con alumnos violentos de ideología neonazi, que profieren insultos racistas a Tanja como: "Cállate, puta bosnia de mierda". La serie sin embargo muestra un posicionamiento claro al respecto y estos alumnos terminan en la cárcel.

Es notable la diferencia que se establece entre el caso de Tanja, así como el trato por parte de la mayoría de sus compañeros, y otro que aparece más adelante en la serie, el de Daudá. En primer lugar, con Tanja hacen hincapié en varias ocasiones sobre que su lugar de procedencia es muy similar al español, así como su cultura y que, además, pertenece a la Unión Europea. También su apariencia es caucásica, mientras que Daudá es de raza negra.

A este último lo invitan a clase para que narre su testimonio, pues a pesar de tener 16 años lucha en la guerra de su país, Sierra Leona. Ante este sobrecogedor testimonio los alumnos ríen y le plantean preguntas irrespetuosas: "¿Y quién ganó? ¿quedasteis empate?". Además, le recriminan que dieron un golpe de Estado y le culpan: "Pues dos no se pelean si uno no quiere".

Esta hostilidad conjunta demostrada hacia él difiere del sentimiento de solidaridad que se tiene con Tanja. Los adolescentes muestran que consideran el país de Daudá como bárbaro y muy diferente, así las relaciones que se entablan con él son o bien de desprecio o de paternalismo.

En *Física o Química* este valor también es el mayor, presente en un 21.2% de los capítulos analizados. Ocurre de manera sistemática en la primera temporada con un nuevo estudiante de origen chino, Jan. Desde su presentación en clase ya hay comentarios generalizados racistas,

aunque en la mayoría de ocasiones se perpetran por Gorka y Cabano. Igualmente, desde el inicio de esta trama, Jan tiene defensores que intentan evitar este abuso continuado, como Yoli y Paula; con esta última inicia una relación sentimental.

Este constante *bullying* transita lo verbal, asignándole motes racistas como "Jan Tallarín"; y la discriminación, Gorka pide explícitamente a la profesora que no ponga a Ruth con Jan en un trabajo de clase por ser chino. Tras esto se realizan agresiones que ponen en peligro su integridad física. Comienzan Gorka y Cabano poniéndole la zancadilla a Jan en clase; prosiguen atándole desnudo en las duchas y pintándole de amarillo; y terminan incendiándole la mochila.

Es preciso señalar que desde el centro escolar no dan respuesta, a excepción de Roque, el profesor de arte, que sí que interviene, aunque lo hace con más violencia, amenazando a los agresores. El acoso cesa tras esto, aunque la serie no ahonda en los efectos que produce en la víctima, ni propone medidas efectivas que sirvan de referente.

A raíz de lo anterior se pueden observar dos vertientes de profesores: aquellos que frenan la discriminación racial, como Miguel en clase de teatro, que regaña a Gorka por mofarse de Jan cuando lee; y aquellos que refuerzan los estereotipos, como Olimpia, que dice a una alumna cubana: "venga a la pizarra y no dejes que te afecte esa pachorra caribeña".

Por último, en esta serie se puede ver el acoso que acontece debido al racismo por ciertas líneas de pensamiento. Es el caso de Julio, que cuando se adhiere a un grupo neonazi comienza a hacer comentarios en clase sobre Quino: "¿Por qué él está becado? Claro, por ser sudaca, ¡Qué asco la discriminación positiva!". Además, evita hacer trabajos de clase con él debido a su procedencia. En *Merlí* no hay ninguna representación en las tramas de alumnos extranjeros.

4.1.2. *Bullying* por orientación sexual

En *Compañeros* no hay tramas sobre el acoso por orientación sexual que afecten a los adolescentes, pues la serie, debido a la época, no representa la homosexualidad o bisexualidad a través de sus personajes principales. Trata esta temática de soslayo en una ocasión, cuando acude un profesor

ponente que se declara homosexual en clase. A partir de esto rumorean que es la pareja de Félix, el profesor de historia y gastan bromas al respecto. Él zanja el asunto dejando claro que, aunque no lo es, no habría ningún problema y que hay que respetar todas las orientaciones sexuales. Varios alumnos, en especial Carolo, muestran su homofobia con comentarios ofensivos y desprecio.

Este tipo de *bullying* es especialmente agresivo en *Física o Química* y representa un 9.1% de los capítulos. Se da contra Fer, al cual insultan de muchas maneras, le dicen que su vestuario es el de chicas y le llaman "maricona" o "julandrón". Los principales personajes con estas actitudes son Gorka y Cabano y no es hasta que Fer y sus amigas, en concreto Yoli, les paran los pies que ellos cesan el acoso.

Suceden también conductas homófobas hacia Fer violentas a nivel psicológico. Es el caso del complot que realizan Gorka y Oliver, pues al ver a Fer hablando ilusionado con un chico en un chat, se hacen pasar por este para engañarlo, desnudarlo y hacerle una foto para que circule el instituto. Tras esto, Oliver se siente arrepentido y pide perdón, llamando a lo sucedido "broma". Se hace así alusión al acoso, aunque sin nombrarlo, pues Fer emite un alegato en contra de esa humillación, que le ha hecho sentirse mal consigo mismo. Resulta llamativo que la actitud de la víctima es de enfrentamiento a sus agresores y es lo que hace que cese al acoso:

> "Paso, siempre va a haber hijos de puta, y si no son Gorka y Oliver serán otros, y yo no pienso cambiar lo que soy así que me toca joderme, pero tranquilo, que si algún día le tengo que decir algo a esos dos se lo diré yo en persona".

Finalmente, en *Merlí* destaca el acoso verbal por parte de los alumnos hacia los personajes homosexuales de la serie, en la mayoría de los casos corregido contundentemente por adultos o profesores. Así sucede cuando llega un nuevo alumno al instituto, Oliver, que declara abiertamente su orientación sexual. Ante esto, Marc y Gerard se ríen de él, imitan cómo mueve las manos y comentan entre ellos: "Es que parece una tía". Merlí, el profesor de filosofía, interviene parando la clase y reprendiéndoles: "¿Es que os creéis más machos que un gay?".

No se aprecia ningún acto de violencia física o de homofobia generalizada en clase más allá estos comentarios iniciales. El pequeño porcentaje de la representación del acoso por orientación sexual (2.5%) a pesar de que las tramas principales versan sobre la homosexualidad de Bruno y la bisexualidad de Pol, revelan el enfoque de la serie, transmitiendo un mensaje de normalización y tolerancia.

4.1.3. Bullying por motivos de género

El *bullying* por motivos de género ocurre únicamente en *Compañeros,* lo cual no excluye que se aprecie un acusado machismo en las otras dos series. Sin embargo, no son hechos que se produzcan de forma continuada por parte de los alumnos a sus compañeras; ya que siempre influyen otras variables, como las relaciones de pareja. Así pues, en *Compañeros* se aprecia acoso ejercido a las mujeres por el hecho de serlo a través del profesor de historia, Olmedo; que a lo largo de sus clases profiere numerosos comentarios machistas.

Este menoscaba las capacidades de las mujeres, por ejemplo, cuando explica la lucha por el voto femenino, justificando estar en contra por creer que las mujeres tienen menos capacidad intelectual que los hombres, a lo que añade: "Y a juzgar por los resultados del ejercicio anterior no iban tan mal encaminados". Esto influye en las calificaciones y en la forma de dirigir la clase: "Los siguientes ejercicios los vais a hacer en parejas de chico-chica, a ver si así las chicas aprueban más y se quejan menos". A pesar de que ellas están disgustadas con esta actitud, la mayoría de los hombres presentes se ríen y se unen a los comentarios.

Además, el profesor violenta a las alumnas, menores de edad, con comentarios sobre su físico y aludiendo a su sexualidad: "Desde luego no sé porqué en la primera fila solo hay chicos, es mucho más agradable dar clase teniendo delante a las chicas". Estos comportamientos también los hace manera privada en las revisiones de exámenes: "No sirves para estudiar, sin embargo, podrías ganar mucho dinero haciendo pases de modelos y anunciando bañadores". Se aprecia así que va íntimamente unido el pensamiento de que las mujeres son inferiores a su trato como objetos sexuales.

4.1.4. *Bullying* por motivos económicos

No se aprecia ningún caso de acoso escolar por motivos económicos en la serie *Compañeros* entre los adolescentes, que son el sujeto de análisis. Sin embargo, sí que cabe destacar las burlas al hermano pequeño de Valle por utilizar libros de segunda mano, este sufre y pregunta a su familia porqué no tienen dinero.

En *Física o Química* hay una trama que gira en torno al *bullying* por clase social. Esta se inicia cuando el padre de Cabano entra en la cárcel y su poder adquisitivo cambia, dificultándole pagar el colegio y haciéndose visible en su vestimenta, que los demás no consideran a la moda. Sus compañeros se ríen de él cuando va al colegio con unos zapatos viejos y dicen: "¿Las has puesto en la lavadora o las has empeñado para que podáis comer?". La sensación de malestar que causa en Cabano esta falta de dinero hace que quiera trabajar a toda costa, intentando primero ser modelo y terminando por recurrir al dinero rápido: la pornografía online; a pesar de que supone un delito, pues es menor de edad.

Se encuentra una trama similar en *Merlí* donde se ríen de Pol, que tiene problemas económicos en casa, por llevar la misma sudadera desde hace años. Él, que está trabajando en un bar por las tardes para ayudar a su padre en paro, decide robar dinero de la caja registradora. Puede así comprarse ropa nueva de marca para enseñársela a sus compañeros. Esta situación, unida a la desesperación que sufre, le lleva incluso a vender droga para poder pagar el alquiler, la luz y el agua de su núcleo familiar.

4.1.5. *Bullying* por otros motivos

En *Compañeros* se aborda el acoso escolar por motivos que no se incluyen en las categorías anteriores a través de la trama de Jose y su olor corporal. Se hace así hincapié en el olor del alumno tras las clases de gimnasia y lo apodan "mofeta". La violencia se vuelve física cuando lo cogen en el vestuario y lo meten en las duchas a la fuerza, donde solo César sale en su defensa. Los profesores al enterarse son estrictos con los alumnos y sin nombrar explícitamente lo que es el *bullying* les explican lo incorrecto de su actitud. Una profesora insta a aquellos que se burlan a ponerse en frente de la clase y desnudarse, tal y como han hecho

con Jose. Esta metodología por parte de la docente deviene en una mayor empatía hacia la víctima, a la cual no vuelven a acosar.

En lo que respecta a *Física o Química*, el *bullying* por otros motivos ocurre en la tercera temporada con la llegada de dos nuevos personajes: Violeta y Quino. De él se burlan en numerosas ocasiones debido a la religión que profesa, la evangelista, y las consecuencias morales que tiene para él; pues comparte con sus compañeros que le gustaría ser virgen hasta el matrimonio y es portador de un anillo de castidad.

Por otra parte, está el caso de Violeta, en cuya presentación de personaje se conoce que era víctima de acoso escolar en su anterior centro educativo y el objetivo principal de las novatadas en la residencia juvenil. El motivo de burla es su físico, que no encaja con los cánones normativos de belleza, y también su personalidad, que no se asocia hegemónicamente a la feminidad, pues sus gustos son los videojuegos, los zombis y los ordenadores. Violeta se siente diferente y así lo expresa a una profesora: "¿Alguna vez has sentido que eres demasiado gorda, baja o rara como para encajar?".

En clase Violeta tiene que lidiar con Gorka, que la acosa por su cuerpo llamándola "ballena" en numerosas ocasiones y burlándose en clase de gimnasia: "Claro, si es que las focas no saben saltar potros, ellas son más de darle a pelotas". En estas escenas todos los compañeros ríen y nadie sale en su defensa, tampoco se observa una reacción contundente por parte de los profesores.

A Violeta le resultan dolorosos los insultos del chico que le gusta, Julio; que la llama gorda cuando los demás insinúan que hay una relación afectiva entre ambos. De esta forma, aunque Julio se esté enamorando de ella, es incapaz de reconocerlo por miedo al qué dirán. Cabe también destacar que la situación de acoso no cesa hasta que ella empieza a trabajar en su autoestima y a responder a los comentarios del resto de compañeros. Así, la serie atribuye el fin de estos comportamientos al cambio de actitud de ella.

Esta última trama sucede de manera similar en *Merlí*, a partir del personaje de Tània, a la cual en varias ocasiones insultan por su peso; Bruno le dice: "Eres una pesada, en todos los aspectos" o "puta gorda". Igualmente,

cuando Pol se enamora de Tània, lo niega y se burla de ella con sus amigos, avergonzado por su físico. Al igual que sucede con Violeta, no es hasta que Tània decide tomar una posición activa con respecto a los insultos de Pol, tirándole un pastel a la cara; que termina esta situación.

Se hace también especial hincapié en esta serie en el *bullying* por otros motivos a través de la trama de Iván, que trata de hacer activismo sobre ello. Este personaje comienza la serie recluido en su casa pues padece agorafobia debido al acoso escolar que recibía en clase. Sus compañeros lo describen como "raro" o "friki" y él verbaliza el malestar que le causa: "En clase me dejaron de hablar, soy demasiado diferente". Iván se enfrenta finalmente a su principal agresor, Pol, que niega haberle hecho daño: "No me vengas con el rollo del *bullying*, yo no te he pegado nunca, ¡pero si ni siquiera te hablaba!". Ante esto, el personaje aborda el tema con un monólogo que expone esta problemática de manera directa; es el primero en toda la muestra analizada:

> "Te reías de mi. ¿Tú sabes lo que es que el profe ponga un trabajo para hacerlo entre dos y que nadie lo quiera hacer contigo? ¿Y que el profe te mire con cara de pena y diga «hazlo solo» y tener que aguantar las risitas del más guay de la clase y de sus amiguitos? Debe de ser muy gracioso que alguien esté marginado en clase o que se sienta diferente. Nadie me ha querido conocer, me pusiste la etiqueta del raro y así me quedé. ¿Y todo por qué? Porque pensaba diferente, porque leía periódicos…"

4.2. Análisis de la evolución

En lo que respecta al acoso escolar en estas series, tras el análisis pormenorizado de cada categoría se puede apreciar que el *bullying* es una preocupación reciente y que ha evolucionado. Así en 1998 en *Compañeros* no se le prestaba tanta atención al acoso escolar, no se nombraba y, aunque los profesores intentaban frenar las situaciones de violencia entre adolescentes, no sabían establecer una línea de actuación determinada. Si bien la serie trata en ciertas tramas valores como la tolerancia y la igualdad (con alumnos extranjeros, un alumno ciego o en la lucha de las chicas contra un profesor machista); sí que es cierto que no hay un alegato intencionado y claro contra el *bullying*.

En 2008 *Física o Química* ya comienza a señalar determinadas actitudes; y plasma sin tapujos las diferentes y crueles violencias que pueden ocurrir entre adolescentes en las aulas. El punto de vista de la serie no radica en la resolución del acoso por parte de los profesores, sino en la necesidad de resiliencia y de hacer frente a los agresores por parte de las víctimas.

Por último, en *Merlí*, iniciada en 2015, se aborda el acoso escolar desde su no aceptación por parte de los profesores y la mayoría de los alumnos; pues se da por hecho que la sociedad ya está concienciada al respecto. También muestra el punto de vista del activismo, al abanderar Iván esta lucha e incluso haciendo su proyecto de investigación final de bachillerato sobre esta temática.

De esta forma, aunque cuantitativamente no hay una evolución clara, puesto que mayor representación no quiere decir mejor representación; cualitativamente sí se aprecian diferencias. Por ejemplo, en la forma de nombrarlo, pues mientras que en *Merlí* se hace alusión expresa al *bullying* en las demás se desempeñan las actitudes violentas, pero no se nombran. También es la única serie en la que se tratan las consecuencias a través de Iván, que padece agorafobia debido a que sus compañeros lo acosaban. En este sentido sí que se aprecia una evolución a mejor.

Sin embargo, y a pesar de este avance, hay un sesgo de género que atraviesa toda la muestra, pues los acosadores coinciden en ser hombres cis heterosexuales blancos. Así pues, estas actitudes recaen en los que cumplen el estereotipo de "chico malo", aunque se aprecian diferencias en este constructo de personaje en las series analizadas.

En *Compañeros* el mayor perpetrador del *bullying* es Carolo, cuyas tramas no se representan de forma favorable y a la hora de narrar sus historias no se busca la empatía con el personaje. Carolo saca malas notas, no tiene un grupo de amigos definido y no está involucrado en ninguna trama amorosa. Se deja así claro al espectador que la violencia que ejerce sobre los demás no tiene una valoración social positiva.

En *Física o Química* es Gorka, al que el resto de alumnos desprecian y tratan como *persona non grata*. No obstante, a medida que avanza la serie, surgen subtramas que fomentan la empatía del espectador, al

reconciliar al agresor con sus víctimas. También hay que destacar que Cabano suele ser cómplice del anterior en muchas ocasiones; a pesar de esto, es caracterizado como un chico sensible y objeto de deseo de las adolescentes, protagonizando varias tramas románticas.

En la más reciente, *Merlí*, es Pol el que ejecuta la mayoría de los casos de acoso. Aún así, a partir de la segunda temporada se vuelve el protagonista, siendo tal la empatía del espectador que al finalizar la serie se le concede al personaje un s*pin-off*. Desde el inicio, este se caracteriza como inteligente, carismático, admirado y objeto de deseo del resto de adolescentes; no se asocia su actitud a unas consecuencias sociales negativas. Por lo nombrado anteriormente, se considera que en estas series los agresores evolucionan hacia una representación cada vez más amistosa, buscando que el público objetivo sienta más simpatía hacia ellos.

Por otra parte, el perfil de las víctimas se mantiene constante y son víctimas de acoso todos los que se consideran diferentes; especialmente por raza, orientación sexual, género, economía y otros motivos que engloban el aspecto físico, la personalidad o las creencias. Se penaliza así lo disidente a la hora de ocupar espacios o lo que está fuera de la norma establecida.

En cuanto a la resolución de los conflictos, si bien algunos casos requieren la intervención de los profesores; muchos otros abogan por la autodefensa y el apoyo de los compañeros. Los defensores de las víctimas en las tres series coinciden en ser mujeres (Valle, Yoli, Cova y Tània) y también hombres que desafían la masculinidad hegemónica (César, Fer y Oliver).

4.3. El papel de las nuevas tecnologías

En cuanto al uso de las nuevas tecnologías, se puede apreciar un claro cambio, se pasa de no tener presencia en *Compañeros* a protagonizar algunas de las tramas en *Física o Química* o *Merlí*; aunque no es en la más reciente en la que tiene más representación. Así, en *Física o Química* se tratan cinco casos en la muestra analizada de acoso ejercido con el uso de las nuevas tecnologías de la época.

La primera trama se trata de la viralización de un vídeo donde Ruth realiza un *striptease* a su novio Gorka; este se envía tanto por mail como

por SMS, llegando incluso a su tutora legal, la directora del colegio. Cabe destacar que el resto de alumnos le quitan importancia al asunto y no la culpan, dejando claro en todo momento que es la víctima y la responsabilidad es del que lo ha grabado y difundido. Se envía también por SMS multimedia un montaje realizado por Gorka a partir de una foto de Fer tras ser humillado y desnudado. En ambos casos llega a oídos de profesores, pero no hay un esfuerzo por parte del centro por educar en las nuevas tecnologías.

También hacen uso de vídeos o fotografías que toman a escondidas para hacer chantaje. Así sucede cuando Gorka se hace con el vídeo sexual de Fer y su novio; o cuando este mismo captura a David besándose con Fer, y lo amenaza con difundirlas para revelar su homosexualidad.

Por último, dentro del ámbito lectivo de la clase de arte, destaca la creación de un escenario de realidad virtual que imita al instituto, donde cada alumno tiene su propio avatar para relacionarse con los demás. Estos hacen un mal uso la herramienta y programan vídeos de escenas sexuales entre los avatares para ridiculizar a las personas en la vida real; primero entre profesora y alumno, y luego entre tres alumnos a raíz de un rumor: Cabano, Alma y Paula. Tras visualizarlos, se desencadenan situaciones de acoso hacia ellos en el instituto.

En la serie *Merlí* hay únicamente un caso de *bullying* a través de nuevas tecnologías, se trata de Mónica, de la cual circula sin su consentimiento un video sexual. El tratamiento de esta trama difiere de la de *Física o Química*, pues en este caso los alumnos culpan a Mónica; en vez de advertir la problemática de que su exnovio mayor de edad esté mandando ese video para herirla: "Nadie le ha obligado a ponerse en bolas delante de una cámara", "anda que la que iba de madura…".

Desde el centro educativo deciden reflexionar sobre ello y advertir a los alumnos de los peligros de las nuevas tecnologías. Sin embargo, el tutor que trata el tema con ellos se muestra ambivalente con la víctima diciendo: "El único responsable es el que se dedicó a enviar ese vídeo y los que lo han reenviado, pero quiero que aprendas a no enseñar tu intimidad". Se observa además que esto no tiene ningún tipo de

consecuencia para los personajes que han pasado el vídeo, ni legal ni moral, así como tampoco la tiene para el exnovio que lo difunde.

5. CONCLUSIONES

A lo largo la investigación se da respuesta al objetivo general que se persigue: identificar los patrones narrativos utilizados para abordar el tema del acoso escolar en las series adolescentes españolas. Esto se consigue a través de los objetivos específicos. El primero de ellos, categorizar los diferentes motivos por los cuales se produce, arroja como resultado cinco motivos principales: raciales, de orientación sexual, de género, económicos y otros motivos aislados.

Así, por motivos raciales ocurren constantemente contra Jan en *Física o Química*; Gorka y Cabano llegan incluso a desnudarlo y a pintarlo de amarillo. En *Compañeros* la violencia es verbal y no física, y son víctimas Tanja (una alumna refugiada de Bosnia Herzegovina) y Daudá (un adolescente africano) de comentarios racistas. Entre ambos se aprecia una gran diferencia de representación, pues mientras que acogen a Tanja y luchan por sus derechos, a Daudá se le caracteriza siempre con connotaciones negativas.

Con respecto al acoso por orientación sexual es especialmente agresivo en *Física o Química* y se da contra Fer, perpetrado por Gorka. Aunque este evoluciona como personaje hacia cierta tolerancia y una amistad entre ambos. En *Merlí* destacan comentarios homófobos cuando llega Oliver nuevo a clase o cuando Bruno explica su orientación sexual.

El único caso de *bullying* por motivos de género sucede en *Compañeros*; el profesor Olmedo menoscaba constantemente la inteligencia de las alumnas por el hecho de ser mujeres. Finalmente, el acoso es tan reiterado que el centro escolar decide tomar represalias.

Ocurre también por clase social, en concreto por la ausencia de liquidez económica. Encontramos la misma trama en *Merlí* con Pol y en *Física o Química* con Cabano. Sus compañeros se ríen de su ropa vieja o rota, ante lo cual ellos deciden trabajar a cualquier coste para ganar dinero; Pol como traficante de drogas y Cabano en una página web sexual.

Dentro del ítem de *bullying* por otros motivos encontramos acoso a dos mujeres por su complexión física: Tània en *Merlí* y Violeta en *Física o Química*. También por la personalidad, es el caso de Iván en *Merlí*, al cual sus compañeros califican de raro. Por último, en *Compañeros* desnudan y duchan a Jose, que huele mal tras las clases de gimnasia.

En cuanto al segundo objetivo secundario, determinar la evolución que cada uno de ellos ha sufrido, también se cumple y se procede a resumir los resultados obtenidos. Mientras que cuantitativamente no se aprecia una evolución clara, cualitativamente hay una tendencia hacia una peor definición de lo que es el *bullying* y de las consecuencias que este puede tener.

Por otra parte, en lo que respecta al perfil de la víctima, es constante y no evoluciona a lo largo de la muestra. Así pues, coincide en producirse a las personas que se consideran diferentes, para apartarse de ellas; destacan motivos de raza, orientación sexual, economía, género e incluso rasgos personales individuales.

En los agresores hay además un claro sesgo de género, pues en todos los casos, independientemente de la época, la violencia es desempeñada por hombres cis heterosexuales blancos. Atendiendo a la representación que se hace de estos, se aprecia una evolución negativa. Así, en *Compañeros* y en *Física o Química* se plasma de manera desfavorable a aquellos que ejercen el acoso escolar, mostrando una posición en contra y apartada de la romantización del estereotipo del "chico malo". Sin embargo, en *Merlí*, Pol es representado positivamente: admirado, carismático y objeto de deseo del resto de personajes.

Por último, se responde al tercer objetivo secundario, que consiste en analizar el papel del surgimiento de las nuevas tecnologías en el acoso escolar. Tras el análisis, se considera infrarrepresentado con respecto a la realidad en *Merlí*, pues incluso *Física o Química,* en cuya época el avance tecnológico era menor, mostraba el mal funcionamiento que se puede hacer de estas. Aún así, ninguna de ellas ahonda en la resolución de esta problemática ni representa posibles líneas de actuación.

Se observa además una notable diferencia entre el trato del vídeo sexual de Mónica en *Merlí* y el de Ruth en *Física o Química.* Esta consiste en la reacción, pues en la primera culpan a la víctima, diciéndole que debe

hacerse cargo de su intimidad; en la segunda por el contrario ponen el foco en el que ha pasado el vídeo, su exnovio Gorka.

La hipótesis de la que se parte al comienzo de la investigación es que el tema del acoso escolar en las series adolescentes españolas avanza hacia una mejor representación. Esta no ha sido confirmada, pues por una parte sí que se establece el siguiente avance: al principio no se le prestaba atención al acoso escolar (*Compañeros*); luego comenzó a observarse y a señalarse sin tener un método de actuación determinado o nombrarlo como tal (*Física o Química*); y en *Merlí* se aprecia ya la concienciación social al respecto y se refleja la postura de los profesores de tolerancia cero, no se le quita importancia y se centra en las secuelas psicológicas que puede dejar.

Además, se evoluciona desde la representación de Carolo en *Compañeros*, a Gorka en *Física o Química* hasta Pol en *Merlí*; considerando que los agresores experimentan un cambio gradual hacia una caracterización más favorable, con la intención de generar una mayor empatía por parte del público destinatario. Se concluye así que no hay una clara evolución hacia una representación más adecuada y consciente del acoso escolar que abarque todos los aspectos analizados.

6. BIBLIOGRAFÍA

Cortés Alfaro, A. (2020). Acoso escolar, ciberacoso y las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Revista Cubana de Medicina General Integral, 36(3), 1-9.

Hernández-Carrillo, C. (2017). Análisis de la violencia de género en adolescentes en la ficción televisiva actual: el caso de Por Trece Razones. Investigación joven con perspectiva de género II, 42-57.

Hernández-Carrillo, C. (2023). Análisis diacrónico de la adolescencia en las ficciones televisivas españolas ambientadas en las aulas (1998-2018). Doxa Comunicación, 37. https://doi.org/10.31921/doxacom.n37a1882

Huesmann, L. R., Moise-Titus, J., Podolski, C. L., & Eron, L. D. (2003). Longitudinal relations between children's exposure to TV violence and their aggressive and violent behavior in young adulthood: 1977-1992. Developmental psychology, 39(2), 201.

García-Fernández, C. M., Romera-Félix, E. M., & Ortega-Ruiz, R. (2016). Relations between Bullying and Cyberbullying: Prevalence and co-ocurrence. Pensamiento Psicológico, 14(1), 49-61. doi: 10.11144/Javerianacali.PPSI14-1.rbcp

Gimenez Gualdo, A., Arnaiz Sanchez, P., & Maquilon Sanchez, J. (2013). Causas, medios y estrategias de afrontamiento en la agresión online en escolares de Murcia (España). Texto Livr: Linguagem e Tecnologia, 6(2), 2-18. doi: 10.17851/1983-3652.6.2.2-18

Johnson, J. G., Cohen, P., Smailes, E. M., Kasen, S., & Brook, J. S. (2002). Television viewing and aggressive behavior during adolescence and adulthood. Science, 295(5564), 2468-2471.

Kircaburun, K., Demetrovics, Z., Király, O., & Griffiths, M. D. (2020). Childhood emotional trauma and cyberbullying perpetration among emerging adults: A multiple mediation model of the role of problematic social media use and psychopathology. International Journal of Mental Health and Addiction, 18, 548-566.

Martínez Sánchez, I., Gómez Vallejo, E. I., & Goig Martínez, R. (2019). El acoso escolar en educación secundaria: Prevalencia y abordaje a través de un estudio de caso. Comunitania: Revista internacional de trabajo social y ciencias sociales, (17), 71-91.

Mohammed, E. O., & Hattab, H. A. A. (2022). The representation of Bullying in “13 reasons why" TV Show. A linguistic study. Nasaq, 36(3).

Nacimiento Rodríguez, L., & Mora-Merchán, A. (2014). El uso de estrategias de afrontamiento y habilidades metacognitivas ante situaciones de bullying y cyberbullying. European Journal of Education and Psychology, 7(2), 121-129. doi: 10.1989/ejep.v7i2.184

Ordóñez-Ordóñez, M., & Prado-Cabrera, K. (2019). Bullying y cyberbullying escolar en niños y jóvenes adolescentes: un estudio de caso. Maskana, 10(2), 32-41.

Peña-Casares, M. J.; Aguaded-Ramírez, E. (2021). Inteligencia emocional, bienestar y acoso escolar en estudiantes de Educación Primaria y Secundaria. Journal of Sport and Health Research. 13(1); 79-92

Pérez-Martínez, V. M., Rodríguez-González, M. A & Aparicio, B. (2020). Acoso escolar, violación y suicidio en twitter: segunda temporada de «por trece razones». Vivat Academia, (153), 137-168.

Yukari Kimura, K., dos Santos, M. A., Name Risk, E., Iossi Silva, M. A., & Abadio de Oliveira, W. (2022). Adults and school bullying in the series Thirteen Reasons Why: a bio-ecological analysis. Ciencias Psicológicas, 16(2). http://www.scielo.edu.uy/scielo.php?pid=S1688-42212022000201225&script=sci_arttext&tlng=en

¿CONSTRUCCIÓN DE LA REALIDAD O DE LA VEROSIMILITUD? LA SEVILLA PRE-EXPOSICIÓN UNIVERSAL EN *GRUPO 7* A TRAVÉS DE LA MIRADA DE ALBERTO RODRÍGUEZ

María José Bogas Ríos
Centro Universitario San Isidoro

1. INTRODUCCIÓN

La década de los ochenta en España fue fundamental para consolidar la imagen del país como moderno y desarrollado ante el mundo y sus relaciones internacionales, tras el fin de la dictadura y el período de transición hacia la democracia en la década anterior. Dos hitos históricos importantes surgieron a principios de los años noventa, que tuvieron su origen en ese momento clave.

El 3 de marzo de 1982, España presentó su solicitud para registrar ante el *Bureau International des Expositions* (BIE) la candidatura de la Exposición Universal de Sevilla 1992, bajo el lema inicial "Nacimiento de un Nuevo Mundo". Esta candidatura compitió con la ciudad de Chicago, y aunque inicialmente se acordó una exposición compartida entre ambas ciudades, en 1985, Chicago comunicó problemas organizativos en su sede y finalmente se decidió que la exposición se celebraría únicamente en Sevilla; siendo el recinto de La Isla de la Cartuja el lugar designado para ello (Asociación Legado Expo Sevilla, s.f.). En ese mismo año, 1986, el Comité Olímpico Internacional (COI) designó a Barcelona como sede de los Juegos Olímpicos de 1992.

Estos eventos marcaron la preparación del país para entrar en el siglo XXI, ya que no solo atrajeron el turismo, sino que también supusieron una renovación de la infraestructura de comunicaciones en España. En el caso de Sevilla, implicó una remodelación de la propia ciudad.

La Expo, con su eslogan "Lo mejor del mundo. La era de los Descubrimientos", buscaba posicionar a Sevilla (y a España) en el contexto europeo de la modernidad, alejándose de la imagen tradicional arraigada en el imaginario europeo. Sin embargo, esta imagen también se reflejaba en las postales turísticas.

La presencia de la ciudad de Sevilla tuvo un papel destacado en la formación de la identidad nacional española a través del cine. En este proceso, según diversos autores (Ayala,1986; Navarrete,2003;2009; Tovar y Bogas, 2017), se produjo una asociación entre Sevilla y Andalucía, y entre Andalucía y España. Los estereotipos de tipos, costumbres y lugares andaluces se convirtieron en estereotipos de lo nacional. Esta imagen, vinculada tanto a la leyenda romántica como a la leyenda negra en el imaginario europeo, fue descrita por Colón (1993) como el ideal sevillano para los europeos del siglo XIX y XX, que se debatía entre dos grandes fiestas y dos grandes mitos: Don Juan y la Semana Santa, de origen barroco; y Carmen y la Feria de Abril, de carácter romántico.

Durante más de la mitad del siglo XX, la imagen de Sevilla y los sevillanos en el cine, tanto nacional como internacional, se mantuvo anclada en esta tradición costumbrista, retratando una ciudad llena de color y luz, con personajes vivarachos, de respuestas rápidas y gracia natural.

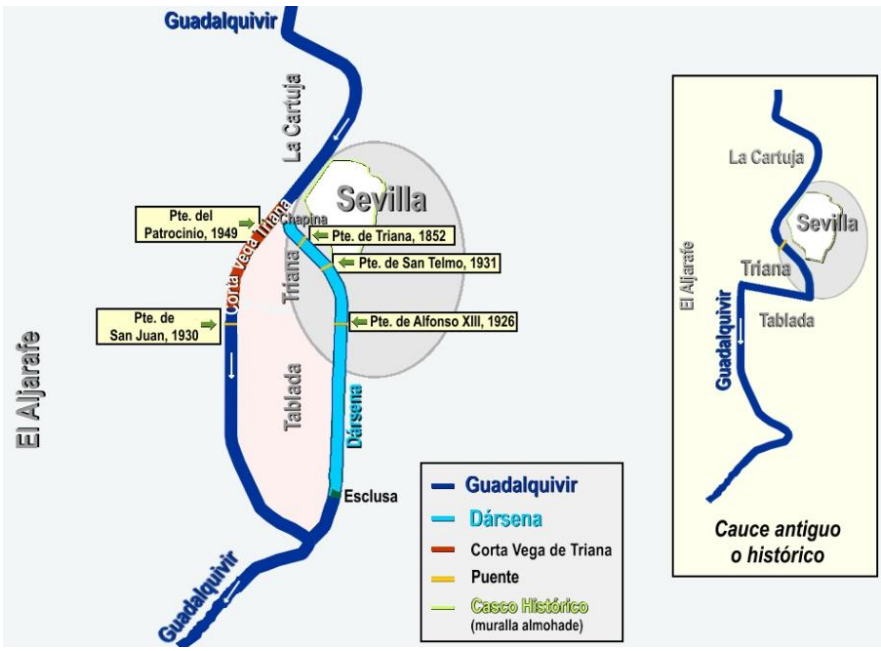
1.1. La remodelación de Sevilla previa a la expo'92

Con la elección del recinto y el fallo del Concurso de Ideas que concluye aunando dos propuestas en el Plan Director de Expo'92, terminado en julio de 1987 inicia el proceso contrarreloj de construcción y remodelación de infraestructuras, edificios, pabellones, etc. No solo en el recinto de la exposición, sino en la propia ciudad y en toda Andalucía que culminaría con la inauguración del evento el 20 de abril de 1992 a través del Plan General de la Exposición de 1986.

Sevilla presentaba grandes problemas de infraestructuras de comunicación debido al aumento de población a lo largo del siglo XX y las remodelaciones que había ido sufriendo para evitar las crecidas del río y las inundaciones. En la Figura 1 se puede apreciar la configuración del plano de la ciudad y sus accesos con la creación de la Corta Vega de

Triana y el Tapón de Chapina, que desviaba el cauce vivo del río, generando la Dársena del Guadalquivir y aunando los barrios de Triana y Tablada, que formaron una isla entre ambos brazos del río. A esto hay que sumarle la creación del Muro de San Jerónimo y las vías ferroviarias que transcurrían hasta la Estación de Córdoba en paralelo al meandro de San Jerónimo, aislando La Cartuja de la ciudad.

FIGURA 1. *Corta Vega de Triana, la Dársena del Guadalquivir y los puentes de Sevilla en 1949. A la derecha de la imagen se puede ver el cauce histórico del río, antes de la construcción de la Dársena de Alfonso XIII.*



Fuente: elsitio.eu https://acortar.link/MDU7J4

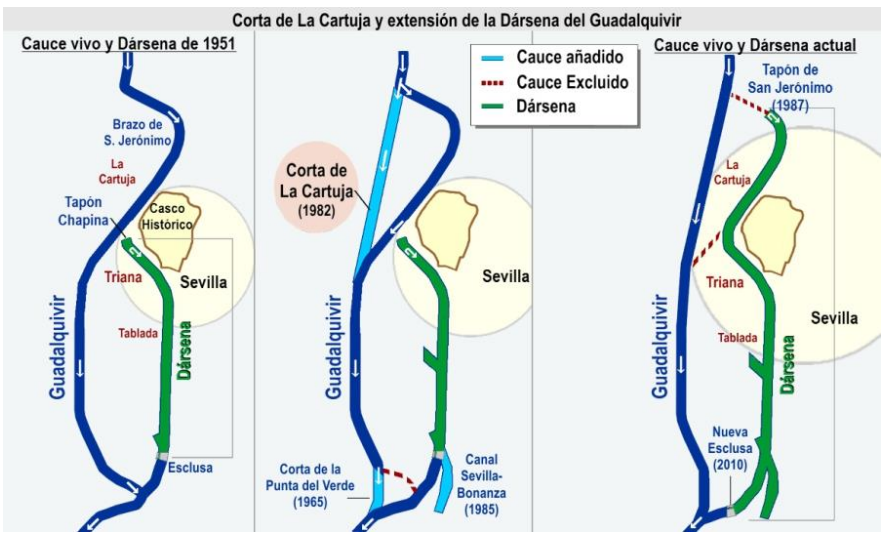
En 1982, se añadió un nuevo cauce, la Corta de La Cartuja, lo que separó al monasterio y sus terrenos adyacentes en otra isla (ver Figura 2). Uno de los principales desafíos era actualizar las vías de comunicación entre Sevilla, el recinto de la exposición y el resto del país. Se reconectó la Isla de la Cartuja con la ciudad trasladando el Tapón de Chapina a la zona de San Jerónimo, ampliando las Dársenas en 9 km. Se construyeron cuatro puentes: Alamillo, Barqueta, Pasarela La Cartuja y Cristo de la Expiración, dos de ellos sirvieron como entradas al recinto. Además, se

remodeló el antiguo puente de Alfonso XIII, ahora conocido como puente de Las Delicias, y se construyó el puente del V Centenario para extender la nueva ronda de circunvalación exterior SE-30 sobre las dársenas.

Otras infraestructuras importantes para modernizar la ciudad incluyeron la construcción de rondas como la Ronda del Tamarguillo, la eliminación del Muro de Torneo y el soterramiento de las vías de ferrocarril que pasaban por esta calle, lo que permitió ganar hasta 7 km de avenida. También se recuperó el acceso al río y se construyó una nueva estación de ferrocarril, Santa Justa.

La estación de Santa Justa fue el punto de partida para la primera línea de tren de alta velocidad, inicialmente conectando Sevilla y Córdoba con Madrid a través de un tren que alcanzaba una velocidad de 300 km/h, reduciendo el viaje entre la capital española y la andaluza a dos horas y media, dos horas menos que el tiempo habitual. Además, se construyó una nueva terminal aeroportuaria y se llevaron a cabo proyectos de recuperación de espacios históricos y nuevas infraestructuras culturales, como el Teatro de la Maestranza.

FIGURA 2. *Evolución de la configuración del río desde 1951 hasta 1992*



Fuente: elsitio.eu

Otras infraestructuras a nivel autonómico y estatal importantes fueron el desdoblamiento de la N-IV, dando lugar a la Autovía del Sur. También destaca la red interior de autovías de Andalucía que conectan todas las capitales de provincia de la comunidad con Sevilla.

Todas estas remodelaciones han conseguido que la comunidad andaluza se encuentre mejor conectada, posibilitando su crecimiento económico y social, así como una modernización de las mismas.

1.2. Relación con obras precedentes

Este proceso modernizador de la imagen de la comunidad también se trasladó a la cinematografía, ya que es precisamente, en el tardofranquismo y durante la Transición española cuando aparecen los primeros colectivos andaluces de pensadores y creadores que interesados en denunciar la estereotipación de la identidad andaluza; tratando de mostrar otras realidades, tanto en el terreno del documental como en la ficción. Uno de estos casos es el de la singular obra de Gonzalo García Pelayo, *Vivir en Sevilla* (1978) que conecta especialmente con la obra que aquí se analiza; ya que ambas tratan de mostrar la realidad sevillana en la incipiente democracia, si bien con distinto tono, distinta vocación comercial y distintas épocas de realización: la obra de García Pelayo realiza un retrato de tintes ensayísticos de la sociedad sevillana del momento a través de temas como la violencia policial y el pequeño narcotráfico del centro de la ciudad; pero también del paro, las huelgas de trabajadores y personajes pintorescos del panorama social y musical. Todo ello aderezado con la ficción narrativa de un triángulo amoroso y el cine destape de los ‘70 (Bogas, 2016).

1.3. Grupo 7

La obra de Alberto Rodríguez, *Grupo 7* (2012), realiza una mirada retrospectiva sobre la misma con el pretexto de la ejecución de la muestra internacional en clave de *thriller* y cine de acción, algo que seguirá ejecutando en su filmografía posterior hasta la fecha con *La isla mínima* (2014), *El hombre de las mil caras* (2016) *y Modelo 77* (2022). Más de una década separa el tiempo de la historia del filme de García Pelayo del

de Rodríguez, en el que, sin embargo, parecerían ser una continuación de los mismos males.

El argumento de *Grupo 7* se centra en la narración del ascenso y caída de una unidad formada por cuatro policías: Rafael, Ángel, Mateo y Miguel; creada expresamente para acabar con el pequeño narcotráfico de estupefacientes del centro de la ciudad durante los preparativos de la Exposición Universal, es por ello que el arco temporal que abarca el filme comienza en 1987 y termina con la inauguración de la muestra en 1992.

El nombre del filme proviene del ficcionado grupo policial, que, aunque, como su autor ha declarado en numerosas ocasiones, no se trata de una recreación histórica fiel, sí que tiene una base real más en la línea de lo que Marc Ferro da a llamar "un contra-análisis de la Historia oficial", es decir, no es "tanto el rigor histórico de la reconstitución del pasado, sino cómo ven ese pasado los cineastas de hoy" (Caparrós, 1995, p.37). Así se refiere su director sobre el germen y el interés en la creación de este filme:

> *Grupo 7* sale de un sumario que nos dieron un abogado, […]me parecía, […] muy familiar. Yo había visto esas casas de una manera u otra, aunque no hubiera entrado, las había visto desde fuera, había visto a esa gente había visto lo que estaba pasando en la calle. Bueno, si eras joven al final de los 90 o a mediados de los 90, estabas por la zona de La Alameda, seguro, porque era lo más lumpen […]A mí nunca me pasó nada, supongo que se veía a kilómetros que no tenía un duro, no me pasó nada (Facultad de Filología Universidad de Sevilla, 2023, 00:41:53-00:43:36).

Se da la confluencia, por una parte, de las vivencias del periodo histórico de su director, Alberto Rodríguez; por otra, que, para el desarrollo del guion, existe un sumario judicial en el que se recogen acontecimientos que también dieron lugar a noticias en las secciones de prensa hispalense, como el diario *ABC*, no así en prensa nacional, generando discursos distintos para los lectores a nivel local/regional y estatal. Es el contraste entre la historia dramatizada de la obra de Rodríguez y el relato del discurso periodístico lo que interesa a esta investigación, ya que estos hechos hayan sido conocidos por el gran público, precisamente, gracias al éxito de la cinta, que cosechó numerosos galardones.

Así pues, las preguntas que vehiculan esta investigación son: ¿qué hechos documentados en prensa aparecen en la historia?, ¿cuál es la realidad construida en el relato?, ¿qué elementos del relato se encuentran en relación con la Exposición Universal?, ¿cuál es su función?

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo General

- Contrastar la construcción histórica discursiva del relato audiovisual de Grupo 7 y el relato periodístico sobre el periodo que abarca el filme, especialmente en relación a la imagen mediática de la Exposición Universal y la ciudad, para determinar el grado de aproximación histórico-discursiva representada en la obra.

2.2. Objetivos específicos

- Seleccionar textos periodísticos en prensa relacionados con las unidades dedicadas a la lucha contra el pequeño narcotráfico en Sevilla en el arco temporal de 1987 a 1993.
- Segmentar los acontecimientos representados en el filme.
- Analizar el discurso audiovisual de la cinta.
- Contrastar la información contenida en los textos periodísticos en prensa con los acontecimientos recogidos en prensa.
- Evaluar el grado de representación y las implicaciones del relato dramatizado.

3. METODOLOGÍA

Se ha utilizado un método analítico-sintético con técnica mixta de análisis cuantitativo y cualitativo con un enfoque narratológico y de análisis textual y discursivo.

Se ha realizado una búsqueda exhaustiva en la prensa para recopilar textos relacionados con las brigadas policiales y sus actuaciones durante un periodo de tiempo específico, 1987-1993. Se seleccionó el diario *ABC* debido a que su hemeroteca está accesible al público. Se encontraron un total de 187 textos en el periódico *ABC Sevilla* que hacen referencia a la obra cinematográfica.

Se contabilizaron todas las informaciones relacionadas con la Brigada de Investigación de Seguridad Ciudadana, el Grupo 10 y el Grupo 6, que se dedican a la persecución del pequeño tráfico de drogas. En la tabla 1 se utilizaron criterios de segmentación sin discriminar la duplicación de información, ya que en ocasiones se presentaban noticias resumidas con fotografías que luego tenían un desarrollo más completo en páginas interiores, especialmente a partir de 1989. También se encontraron duplicaciones de información en breves noticias con fotografías publicadas uno o dos días después de la noticia principal.

3.1.1. Principio del formulario

TABLA 1. *Informaciones registradas en el ABC Sevilla.*

	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993	TOTAL
Noticias	7	20	33	31	12	18	9	130
Reportajes	-	1	-	-	-	-	-	1
Entrevistas	1	1	-	-	-	-	-	2
Portadas/Portadillas	2	-	2	-	-	-	-	4
Editorial	1	-	2	-	1	-	-	4
Cartas al director	-	-	-	1	-	-	-	1
Breves	-	-	1	1	3	2	-	7
Sumario	-	-	8	1	1	3	1	14
Elementos gráficos	-	-	9	5	4	5	1	24
TOTAL	11	22	55	39	21	28	11	187

Fuente: elaboración propia

Una vez localizados y seleccionados los textos, se ha procedido al análisis del discurso periodístico dado en este medio sobre estas unidades y estos hechos segmentando los hallazgos en función del formato, espacio físico que ocupa en el periódico y una serie de ítems temáticos que

figuran en las noticias: reyertas entre drogodependientes, resúmenes de reyertas, incautación de pequeños alijos a drogodependientes (menudeo), incautación de grandes alijos (redadas), resúmenes informativos de incautaciones, detenciones, violencia policial, ataques a la policía, cierre de locales por venta de droga, alabanza a la actuación policial y corrupción policial.

Para algunos acontecimientos de los que no se han podido localizar noticias, se ha acudido a otras fuentes anacrónicas como son las entrevistas realizadas a algunos de los protagonistas reales de estos acontecimientos, sin embargo, al tratarse de otro tipo de fuente no se han tenido en cuenta para la elaboración del discurso periodístico, aunque sí para confrontación con los acontecimientos narrados en la obra cinematográfica. También se ha tenido en cuenta el tono utilizado para su redacción, especialmente en el caso de los géneros de opinión.

Para el análisis fílmico, se ha segmentado y analizado la obra en función de los criterios narratológicos de orden, duración y frecuencia de los acontecimientos, de las imágenes documentales de archivo que figuran en la misma y se han aplicado fichas de tipo cualitativo que ayuden a explicar el fenómeno representado.

En la segmentación realizada se han elaborado una serie de descriptores temáticos en relación a las acciones representadas en la obra cinematográfica que guarden relación con los acontecimientos narrados en prensa.

Por último, se ha procedido a la confrontación entre los hechos del discurso periodístico y los acontecimientos narrados en la obra, sintetizando en la discusión.

4. RESULTADOS

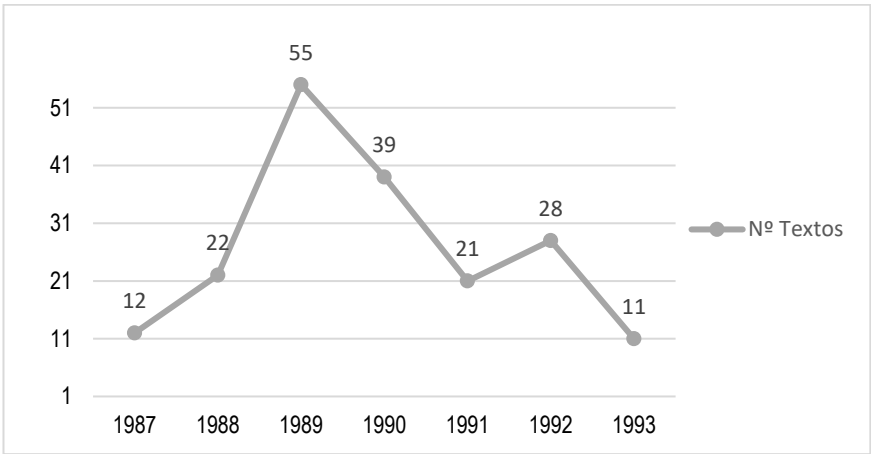
4.1. Resultados sobre discurso periodístico

4.1.1. Resultados cuantitativos

Atendiendo a la frecuencia de publicación, en la Gráfica 1 podemos apreciar que el incremento de informaciones alcanza su cota máxima en

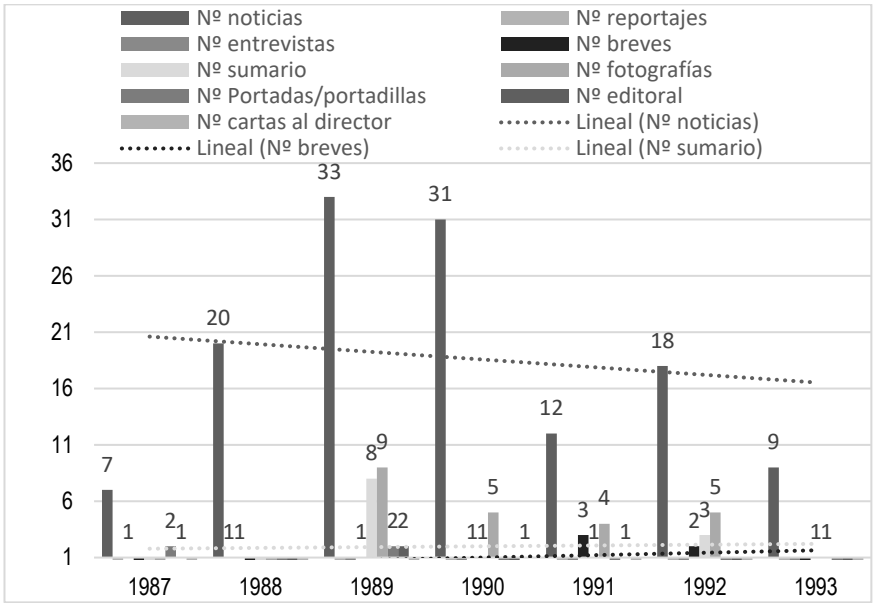
el año 1989, duplicando el número de informaciones respecto a 1988 y cuadriplicando el del año precedente. Sin embargo, hay que tener en cuenta que las informaciones del año 1987 se producen en el último trimestre del año, puesto que la primera noticia sobre estos grupos se da el 20/10/87, en el momento de su creación. También se aprecia un claro descenso a partir del año 1990 en cuanto a textos, no obstante, si atendemos a la Gráfica 2, según la tendencia de publicación de noticias, se aprecia que estas permanecen casi sin variación entre el año 1989 y 1990, con una caída en el año 1991. Esta diferencia viene marcada por la frecuencia de la publicación de un mismo hecho noticioso en diversas partes de un mismo periódico, como en el sumario, acompañado de una fotografía, llegando incluso a cuatro fotografías en alguna información. También se ha eliminado de la gráfica 2 la iteración de hechos noticiosos a través de noticias breves en tiradas de días posteriores.

GRÁFICO 1. *Tendencia de publicación de texto en el periodo abarcado desde octubre de 1987 a diciembre de 1993.Gráfica sin cribado por duplicación.*



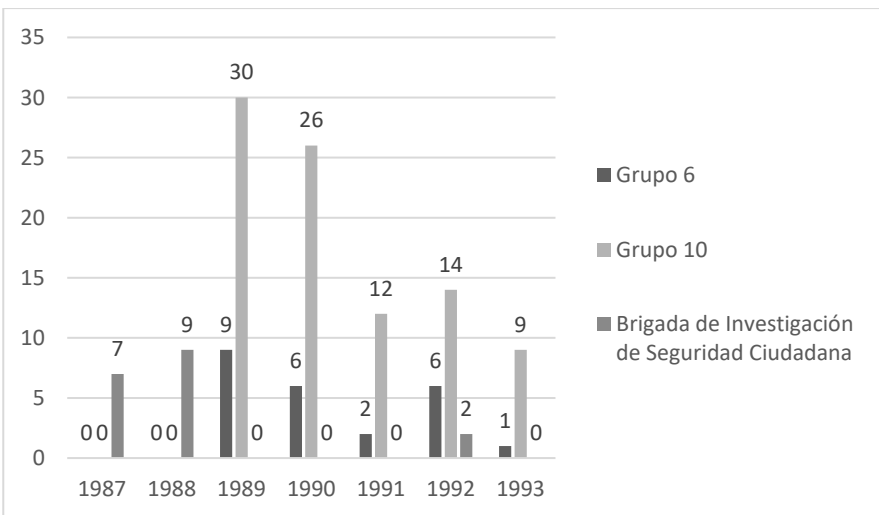
Fuente: Elaboración propia

GRÁFICO 2. *Número de publicaciones por género y año. Mientras que en la línea de tendencia de noticias de páginas de interior va decreciendo, la tendencia de las noticias breves va en aumento y la tendencia de aparición en sumario se mantiene.*



Fuente: Elaboración propia

GRÁFICO 3. *Frecuencia de publicación según los parámetros de búsqueda.*



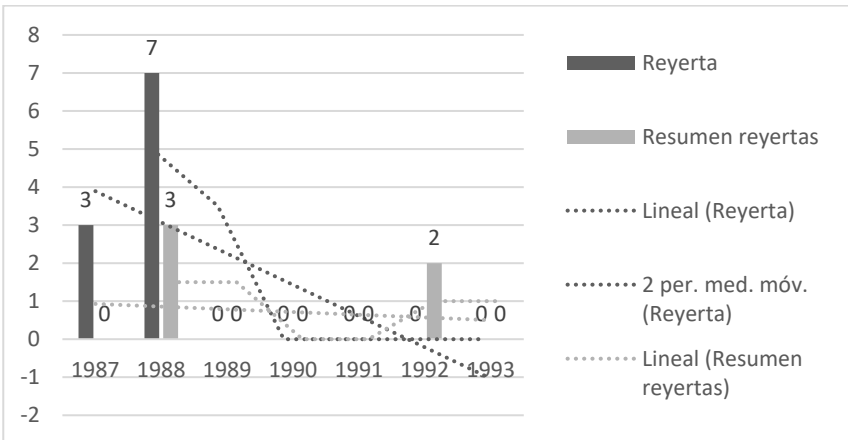
Fuente: elaboración propia

TABLA 2. *Datos registrados según los temas tratados en los textos.*

Topic\Año	1987	1988	1989	1990	1991	1992	1993
Reyerta	3	7	0	0	0	0	0
Resumen reyertas	0	3	0	0	0	2	0
Detenciones	5	9	31	31	11	12	4
Incautación (menudeo)	2	3	10	8	1	2	1
Incautación (redada)	0	7	22	21	10	8	2
Violencia policial	0	0	0	2	1	0	0
Ataque a la policía	1	1	2	1	2	1	1
Cierre de locales por venta	0	0	13	8	4	6	2
Alabanza a la policía	4	3	4	1	3	0	1
Corrupción policial	0	0	0	0	1	6	5
Resúmenes de incautaciones	0	2	3	1	1	1	0

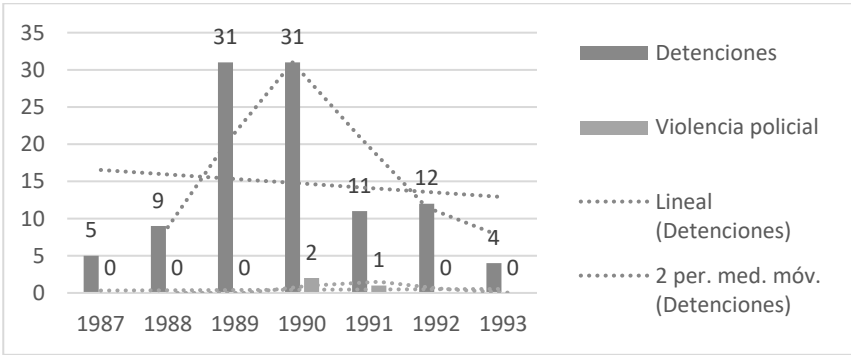
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 4. *Tendencia de publicación sobre los ítems Reyerta y Resúmenes de reyertas. En la gráfica se aprecia como la tendencia lineal de ambos tipos de publicaciones decae en el transcurso temporal.*



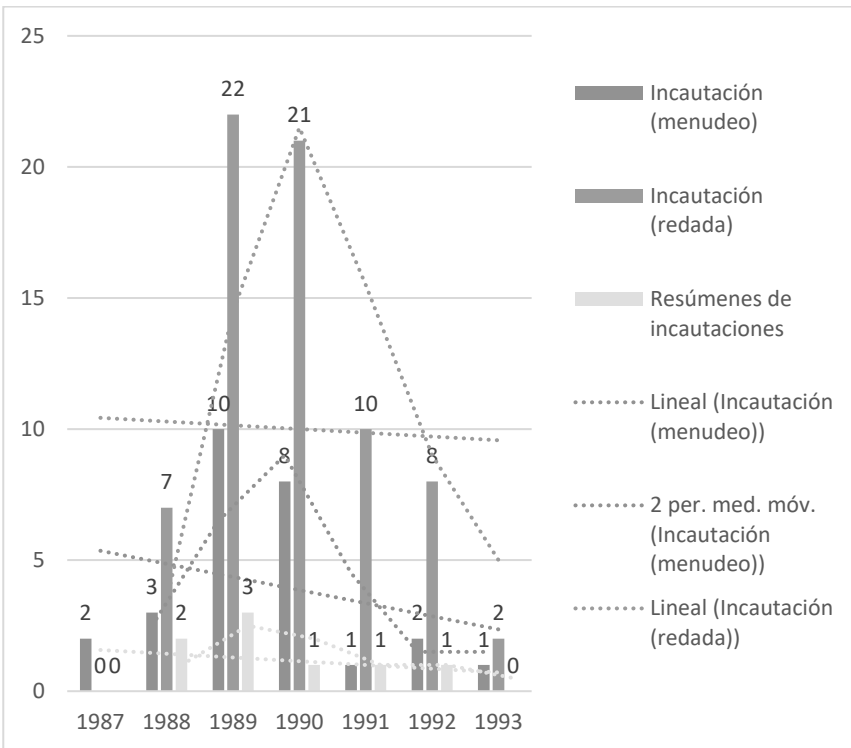
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 5. *Tendencia de publicación sobre los ítems Detenciones y Violencia policial.*



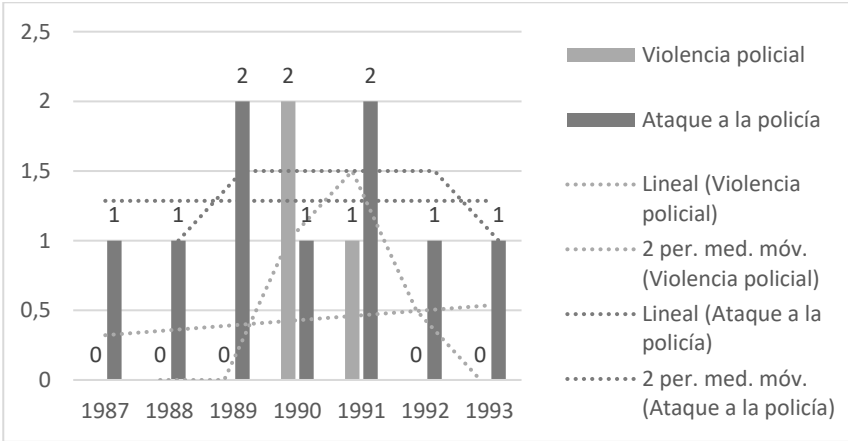
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 6. *Tendencia de publicación sobre el los ítems Incautación (menudeo), Incautación (redada) y Resúmenes de incautaciones*



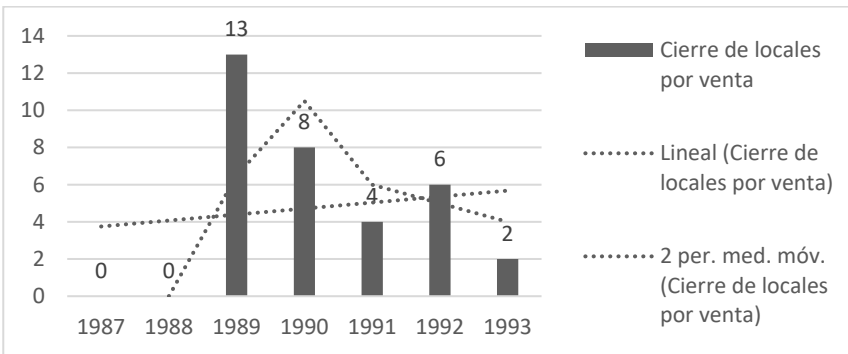
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 7. *Tendencia de publicación sobre el ítem Reyerta*



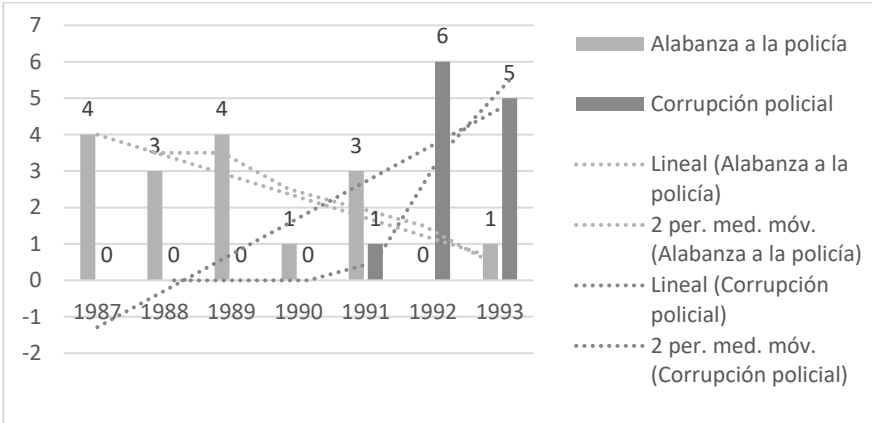
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 8. *Tendencia de publicación sobre el ítem Cierre de locales*



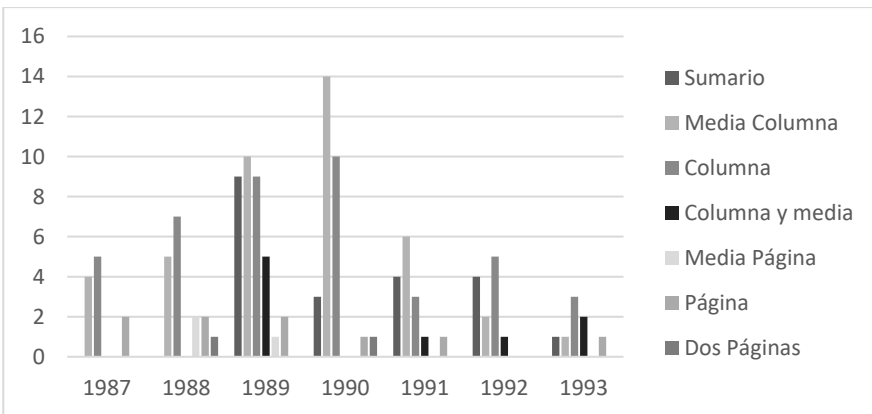
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 9. *Tendencia de publicación sobre los ítems alabanza a la policía y corrupción policial*



Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 10. *Espacio físico que ocupan las informaciones por año.*



Fuente: elaboración propia

4.1.2. Resultados cualitativos

Los resultados en relación a los géneros de opinión como el editorial y las cartas al director, tan solo se han documentado cuatro editoriales y una carta al director en relación a estos grupos. El tono de ambos es bien distinto, mientras que los cuatro editoriales alaban las actuaciones de

estos grupos y le dan notoriedad, la carta al director denuncia expresamente al Grupo 10 y el trato dado al civil.

4.2. Resultados sobre discurso audiovisual

4.2.1. Resultados según segmentación en orden, duración y frecuencia.

Según el orden establecido en la secuenciación y narración de los acontecimientos que conforman la historia del filme se puede categorizar este como de tipo lineal condensando; es decir, nos presenta los acontecimientos y sucesos de forma ordenada cronológicamente, sin desorden en el establecimiento de las acciones como *flashbacks,* aunque sí se existen elipsis temporales que cubren amplios periodos de tiempo. Es por ello que se produce un desfase entre el tiempo de la historia, aproximadamente seis años, con el tiempo del discurso, noventa y cinco minutos y once segundos, de los cuales hay que eliminar unos cinco minutos aproximadamente dedicados a los créditos iniciales y finales, quedando un total de 91:32 minutos de metraje.

Además, no solo se establece un tiempo lineal condensado, sino que también se presenta fragmentado temporalmente en años a través de insertos en vídeo de material de archivo que muestra el avance de las obras en la Isla de la Cartuja y sobre los que figuran sobreimpresionados rótulos con texto o año como se puede apreciar en la figura 3.

FIGURA 3. *Insertos de fragmentos a lo largo del metraje de la obra. Las tres primeras imágenes proceden del primer fragmento en las que se pueden ver tres sobreimpresiones distintas en el mismo fragmento. La cuarta imagen pertenece al segundo fragmento; la quinta imagen, al tercer fragmento; la sexta imagen, al cuarto fragmento; y la séptima imagen, al quinto fragmento. Este último fragmento comienza con la imagen del Rey D. Juan Carlos I diciendo "Queda inaugurada la Exposición Universal de Sevilla" antes de la sobreimpresión.*




1988


1989

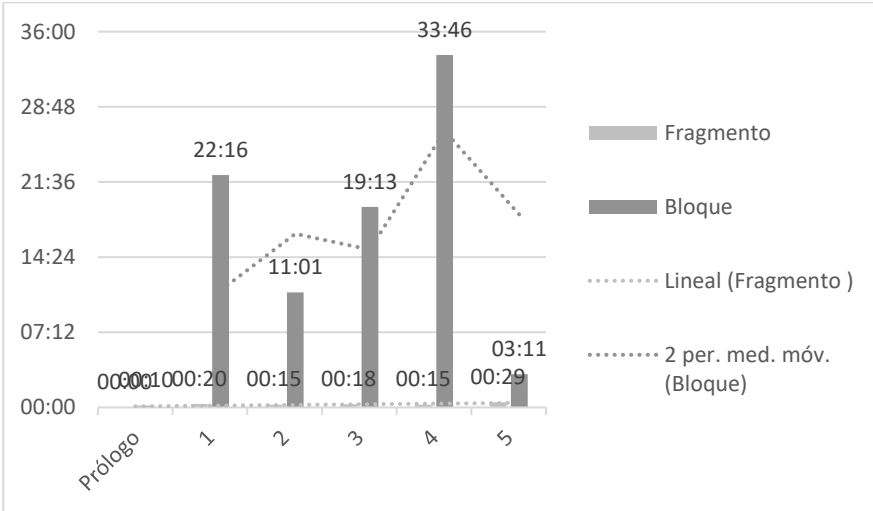

1990



Fuente: Rodríguez, 2012

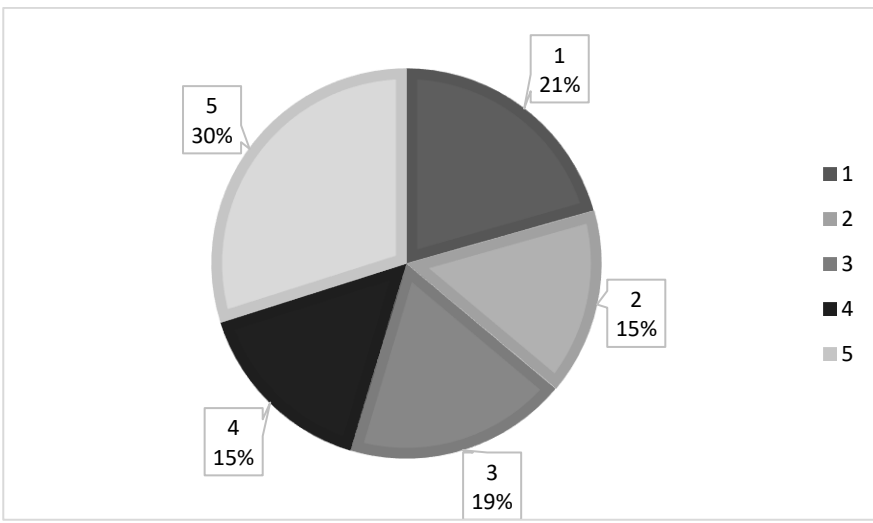
Estos fragmentos van a distribuir las acciones de la narración en seis partes diferenciadas, con duraciones distintas como se puede apreciar en la gráfica 11. La cinta comienza con un prólogo donde se nos muestra al personaje de Rafael encendiendo una vela al busto de Cristo en una hornacina en la calle, tras lo que aparece el título de la cinta y el primer fragmento de archivo. En la gráfica se puede apreciar cada fragmento numerado al igual que el bloque narrativo al que precede ya que, presumiblemente, se sobreentiende que introduce al espectador en el año en el que se desarrollan las acciones de la narración de cada bloque. Aunque, según el análisis de lo dialogado en el texto, el bloque cinco se establece en un tiempo indeterminado, probablemente en el año 1993 ya que se menciona "Quédate un rato, hace tiempo que no nos vemos" (Rodríguez, 2012, 1:30:45), cuando segundos antes hacen alusión a jugar una partida de dardos y el dueño del bar les dice "¿los dardos *pa'qué*? Si hace un año que no tengo la diana…" (Rodríguez, 2012, 1:30:33), por lo que se deja entrever que al menos hace un año que no quedan en su lugar habitual de descanso tras la jornada laboral.

GRÁFICO 11. *Segmentación y línea de tendencia de los fragmentos y bloques de la película según la duración.*



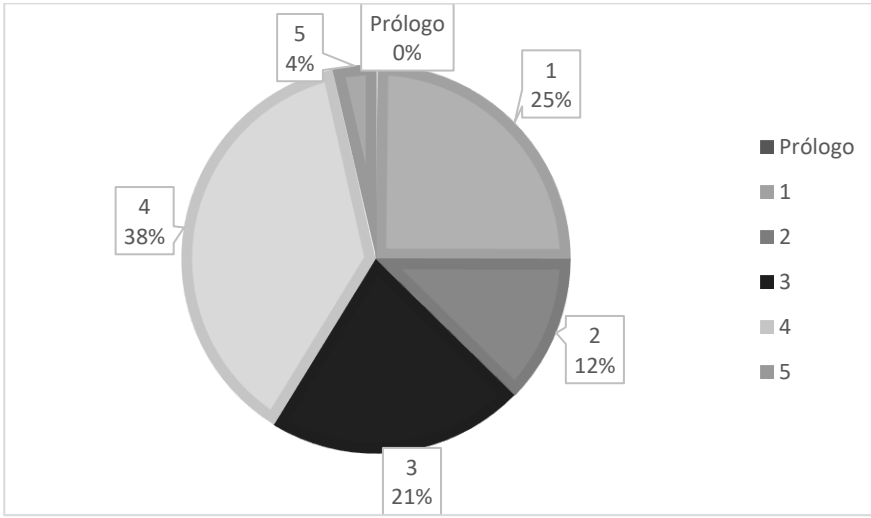
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 12. *Relación porcentual entre los fragmentos con su duración total en la narración.*



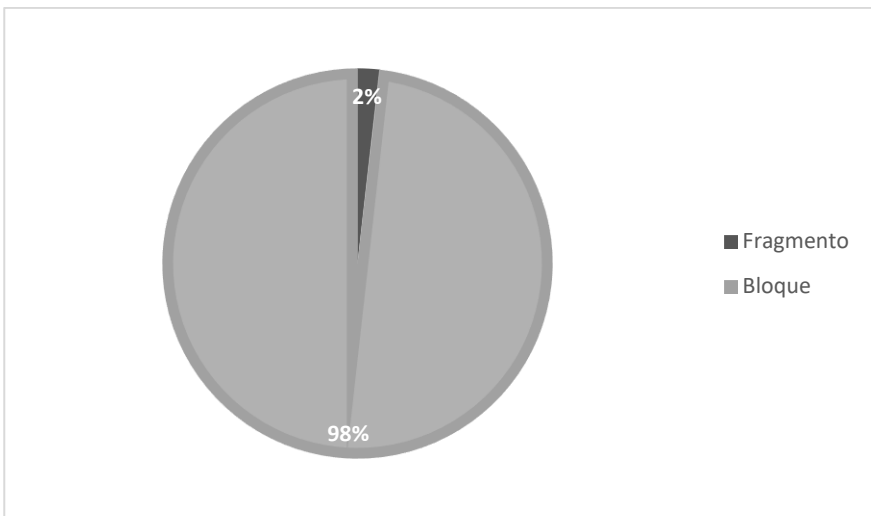
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 13. *Relación porcentual entre los bloques con su duración total en la narración.*



Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 14. *Relación porcentual entre los bloques y los fragmentos en relación a la duración total de la narración.*



Fuente: elaboración propia

4.2.2. Análisis cualitativo de los personajes protagonistas

TABLA 3. *Análisis de la cualificación directa de los personajes protagonistas.*

	Rafael	**Ángel**	**Mateo**	**Miguel**
Apariencia física				
Edad	> 40	25-30	>40	30-35
Aspecto externo	Cabello castaño, piel clara, barba. Aseado, pero no excesivamente cuidado	Cabello castaño, corto, sin barba, aspecto cuidado. Aspecto muy juvenil	Cabello oscuro y piel morena. Bigote y calva incipiente. Tiene sobrepeso. Aseado	Cabello de largo medio y rubio, sin barba o barba de dos días. Aseado y cuidado.
Perfil socioeconómico				
Nivel cultural	Medio-bajo	Medio	Medio-bajo	Medio-bajo
Nivel socioeconómico	Medio-bajo	Medio-bajo	Medio-bajo	Medio-bajo
Estado civil	Soltero	Casado	Casado	Soltero
Ocupación profesional	Inspector de policía	Policía	Policía	Policía
Datos relativos al entorno				
Actitud del personaje hacia su núcleo familiar	No tiene núcleo familiar, el personaje vive solo, es introvertido y poco abierto respecto a su vida. Su hermano murió de una sobredosis. Aparece Lucía y mantiene una relación con ella durante un tiempo, en la que es cariñoso.	Tiene un hijo recién nacido, es cariñoso y amoroso con su entorno familiar.	Desapegado, tiene al menos un hijo prepuberal. Parece mantener una relación amor-odio con La Caoba	Vive con su madre, quiere casarse, pero no tiene dinero.
Visibilidad inicial	Ausente	Presente	Ausente	Ausente
Visibilidad final	Presente	Ausente	Ausente	Ausente

Evolución y consecuencias	El personaje es solitario, frío y distante en sus relaciones hasta que aparece Lucía, momento en el que se abre a las emociones. Se vuelve más compasivo con el prójimo hasta que Lucía muere de una sobredosis, momento en el que quiere venganza.	El personaje es abierto, compasivo y cariñoso, no solo con su familia, sino con los confidentes, como con Joaquín a quien denomina "amigo". Trata de encajar, pero poco a poco se aleja de su familia y de las relaciones con su entorno próximo; volviéndose más frío, arrogante, hasta se pelea con frecuencia con sus compañeros	El personaje muestra poca relación respecto a su núcleo familiar. Parece entablar una relación paralela con La Caoba, una de las confidentes. Hacia el final se preocupa por ella y le duele su dolor.	No hay evidencias claras de la relación del personaje con su núcleo familiar, la relación con su entorno próximo es de amistad, pero muy distante con los confidentes. Agresivo con los drogodependientes y traficantes. No hay evolución.

Fuente: elaboración propia

TABLA 4. *Análisis de la cualificación indirecta de los personajes protagonistas.*

	Rafael	**Ángel**	**Mateo**	**Miguel**
Caracterización espacial				
Identificación de escenarios	Hogar, calle, bar	Hogar, calle, bar	Calle, bar	Calle, bar
Naturaleza de los escenarios	Públicos y privados, externos e internos, urbanos, genéricos y diferenciales	Públicos y privados, externos e internos, urbanos, genéricos y diferenciales	Públicos, externos e internos, genéricos y diferenciales	Públicos, externos e internos, genéricos y diferenciales
Representación de los espacios diferenciales	El hogar es una zona de paso, no tiene televisor, no limpia, todo está desordenado. Todo cambia cuando aparece Lucía. Las zonas públicas son empobrecidas. Zonas suburbiales y zonas céntricas, pero abandonadas.	El hogar es una zona tranquila, limpia y ordenada. Aparecen dos casas, un piso al principio y un chalet en la segunda mitad. Las zonas públicas son empobrecidas. Zonas suburbiales y zonas céntricas, pero abandonadas.	Las zonas públicas son empobrecidas. Zonas suburbiales y zonas céntricas, pero abandonadas.	Las zonas públicas son empobrecidas. Zonas suburbiales y zonas céntricas, pero abandonadas.
Caracterización mediante la acción diferencial				

Caracterización mediante la acción diferencial	Violento con los traficantes de droga y los adictos, tanto verbal como físicamente.	Amable con los drogodependientes y civiles. Ambicioso. Es el primero en coger un kilo de heroína. Su evolución es hacia la violencia verbal y física.	Es distante respecto al drogodependiente, pero no duda en actuar para sobrevivir o proteger a sus compañeros. Su violencia es más verbal que física.	Homófobo, intolerante y agresivo. La representación de su violencia es más verbal que física.

Fuente: elaboración propia

4.2.3. Análisis cualitativo de los personajes secundarios

TABLA 5. *Análisis de la cualificación directa de los personajes secundarios.*

	La Caoba	Joaquín	Amador	Elena	Lucía	Marisa Morales
Apariencia física						
Edad	35-40	30-40	30-40	25-30	25-30	35-40
Aspecto externo	Cabello moreno, largo, mala dentadura, complexión normal.	Muy delgado, rubio con calva incipiente, mala dentadura y heridas. Desaliñado	Cabello moreno, calva incipiente y barba. Complexión fuerte.	Cabello moreno y largo, morena de piel, delgada.	Cabello largo y rubio, delgada, piel clara.	
Perfil socioeconómico						
Nivel cultural	Bajo	Bajo	Bajo	Medio	Medio	Medio-Alto
Nivel socioeconómico	Bajo	Bajo	Bajo	Medio-bajo	Medio	Medio
Estado civil	Desconocido (presumiblemente soltera)	Desconocido (presumiblemente soltero)	Desconocido (presumiblemente soltero)	Casada	Desconocido (presumiblemente soltera)	Desconocido (presumiblemente casada)
Ocupación profesional	Prostituta	Desempleado (drogadicto)	Traficante	Indeterminado (trabajadora hospitalaria)	Desempleada	Periodista
Datos relativos al entorno						

Actitud del personaje hacia su núcleo familiar	No tiene núcleo familiar, las prostitutas son su familia, es cuidadora.	Tiene una madre por la que se preocupa en los momentos de lucidez.	No se le conoce núcleo familiar	Amorosa y cuidadora de Ángel y su hijo.	Ha huido de casa, de vez en cuando habla con su madre. Muestra desapego familiar.	Tiene un hijo del que se preocupa.
Visibilidad inicial	Presente	Ausente	Ausente	Presente	Ausente	Ausente
Visibilidad final	Ausente	Ausente	Ausente	Ausente	Ausente	Presente
Evolución y consecuencias	En el primer hogar se ocupa de dar de comer al resto de prostitutas. Una vez es trasladada está sola y aislada, lo que propicia que intenten quemarla por confidente.	La preocupación porque su madre se preocupe es una excusa constante. No tiene amigos, Ángel es su único amigo. Pero cuando Ángel le maltrata, él se venga. No quiere seguir trabajando para la policía.	-	Se preocupa por su hijo y por Ángel. No le gusta la forma de ser de los demás. Cuando descubre que Ángel le miente se aparta. Al final deja de aparecer	Aparece en la calle, Rafael la "salva" de una pelea. No tiene a donde ir y se queda con Rafael hasta que descubre que es drogodependiente. Ella es cruel con él por su encierro y él la deja ir. Termina con una sobredosis.	El miedo a que le pase algo a su hijo hace que desaparezca de la escena.

Fuente: elaboración propia

TABLA 6. *Análisis de la cualificación indirecta de los personajes secundarios.*

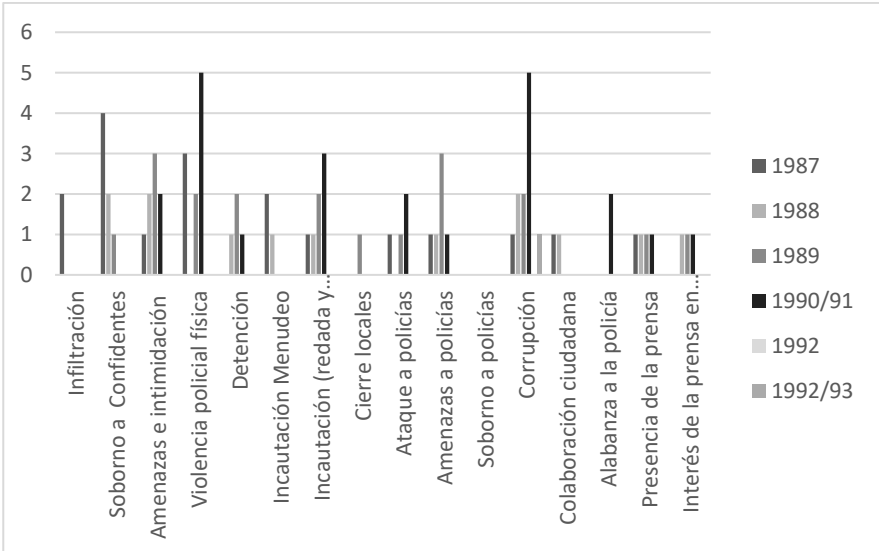
	La Caoba	Joaquín	Amador	Elena	Lucía	Marisa Morales
Caracterización espacial						
Identificación de escenarios	Hogar	Calle	Casa y calle	Hogar	Hogar	Calle
Naturaleza de los escenarios	Privado	Público	Público	Privado	Privado	Público

Representación de los espacios diferenciales	Su hogar, primero es un piso ubicado en un bloque donde se ejerce la prostitución y se trafica con droga. Después la trasladan a otro piso en Los Canarios. Es aseado, pero empobrecido.	Siempre aparece en las calles. Son zonas empobrecidas, abandonadas, en ocasiones son ruinas. Zonas donde se consume y trafica con droga.	Su ubicación siempre es en casas o calles donde se trafica y consume droga. Zonas suburbiales o el centro, en edificios empobrecidos o abandonados.	Vinculada al hogar de Ángel. Aparece en dos hogares, el primero es un piso pequeño, cuidado. El segundo es un chalet, mucho más lujoso que el primero.	Vinculada al hogar de Rafael. No tiene casa en la ciudad ni familia. El hogar de Rafael se transforma, es aseado y cuidado, una vez ella aparece.	Vinculada a la calle donde se produce la noticia. En una ocasión aparece en la puerta del colegio, donde es amenazada.
Caracterización mediante la acción diferencial						
Caracterización mediante la acción diferencial	Trafica y consume droga. Confidente. Corrupción	Consume droga. Confidente.	Trafica con droga. Violencia contra policías	-	Consume droga	-

Fuente: elaboración propia

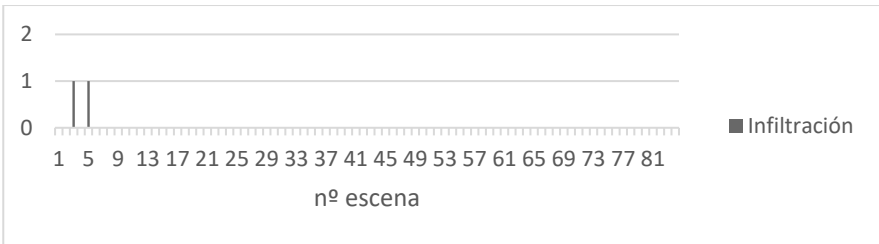
4.2.4. Datos sobre segmentación según ítems temáticos de acciones diferenciales

GRÁFICO 15. *Presencia por año de ficción de los ítems temáticos. En la gráfica se aprecia como, mientras algunos ítems temáticos tienen poca relevancia en su frecuencia de repetición a lo largo de la narración como es el caso de la infiltración que solo figura en un año concreto, otros se repiten a lo largo de todos o la mayoría de los años como es el ítem corrupción, amenaza e intimidación, incautación en redadas, amenazas a la policía o presencia de la prensa. En el caso del ítem soborno a policías no aparece ninguna vez a lo largo de la ficción.*



Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 16. *Frecuencia del ítem infiltración por escena. Este ítem mide las veces que alguno de los personajes aparece como un agente infiltrado.*



Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 17. *Frecuencia del ítem soborno a confidentes por escena. Este ítem mide las veces que alguno de los personajes trata de sobornar o chantajear a confidentes para ganarse su confianza*

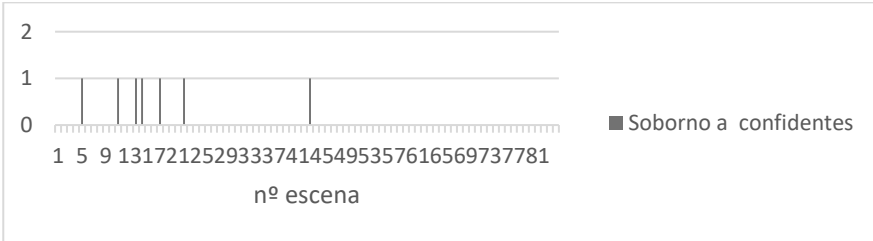
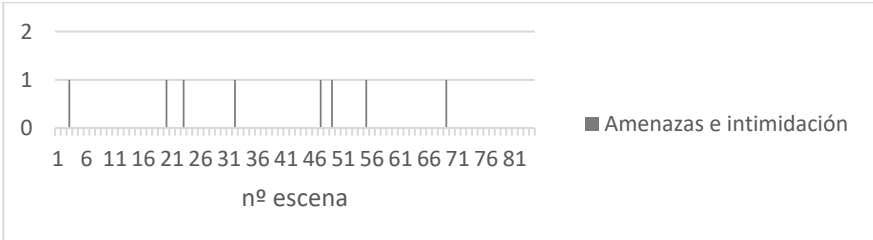
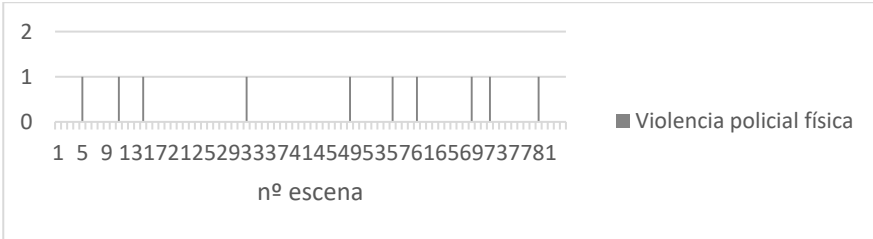


GRÁFICO 18. *Frecuencia del ítem Amenazas e intimidación por escena. Este ítem mide las acciones de amenaza violenta de tipo verbal y/o actitud intimidante sin llegar a la agresión física.*



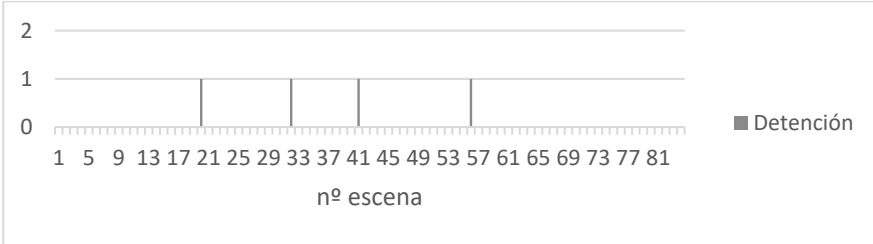
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 19. *Frecuencia del ítem Violencia policial física por escena. Este ítem mide las veces que uno de los personajes agrede físicamente a otra persona.*



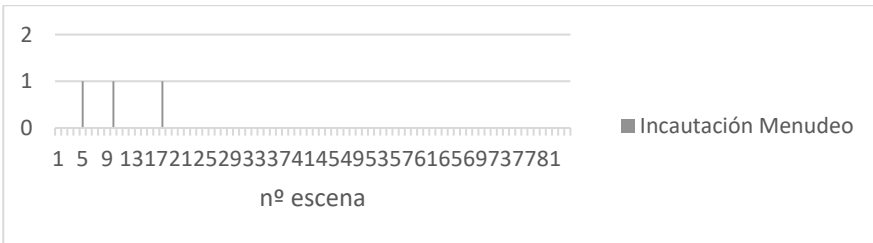
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 20. *Frecuencia del ítem Detención por escena. Este ítem mide las situaciones en las que aparecen acciones donde se logra o representa una detención.*



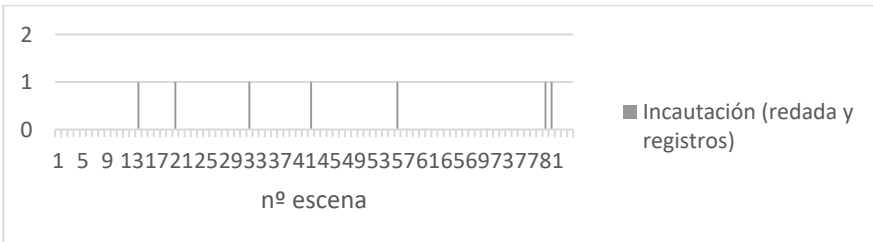
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 21. *Frecuencia del ítem Incautación (menudeo) por escena. Este ítem mide las veces que se realiza la acción de incautar droga al pequeño traficante.*



Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 22. *Frecuencia del ítem Incautación por redada y registros por escena. Este ítem mide las veces que se representan acciones donde se realiza una incautación de gran magnitud, como redadas en casas, vehículos, locales.*



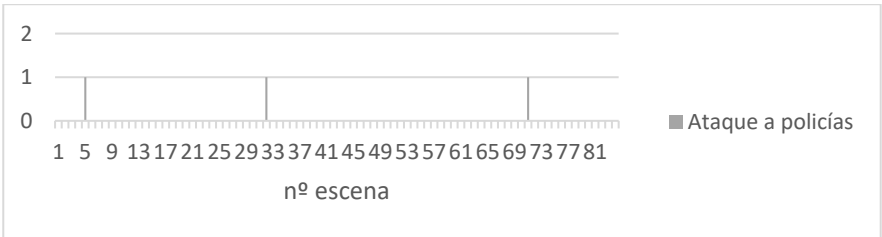
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 23. *Frecuencia del ítem cierre de locales por escena. Este ítem mide las veces que se representa la acción de cerrar un local por tráfico de droga.*



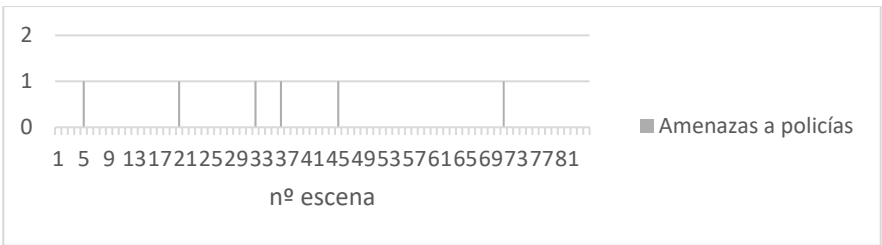
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 24. *Frecuencia del ítem Ataque a policías por escena. Este ítem representa las veces que se representa la acción de atacar físicamente a uno de los personajes policías.*



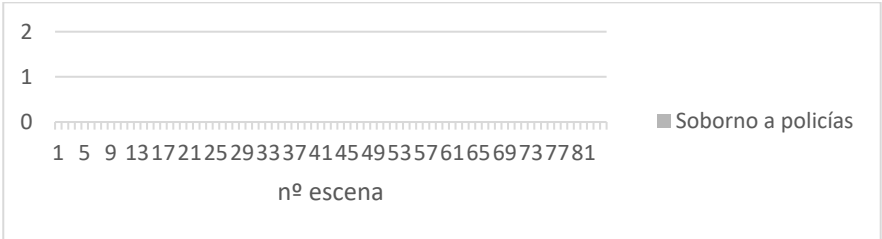
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 25. *Frecuencia del ítem Amenazas a policías por escena. Este ítem mide las veces que se representan acciones donde se trata de intimidar o amenazar a uno de los personajes policías sin que se llegue a la agresión física.*



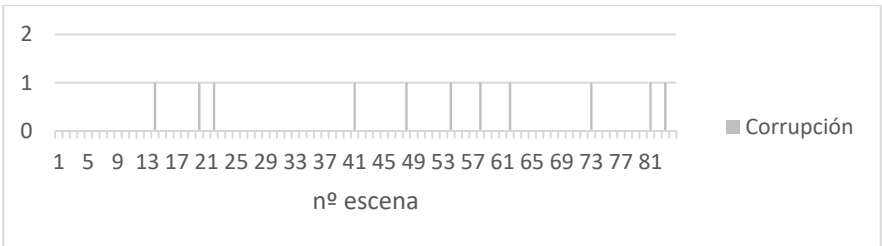
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 26. *Frecuencia del ítem Soborno a policías por escena. Este ítem mide las veces que se representa la acción de sobornar o extorsionar a un policía por parte de un civil o de otro policía.*



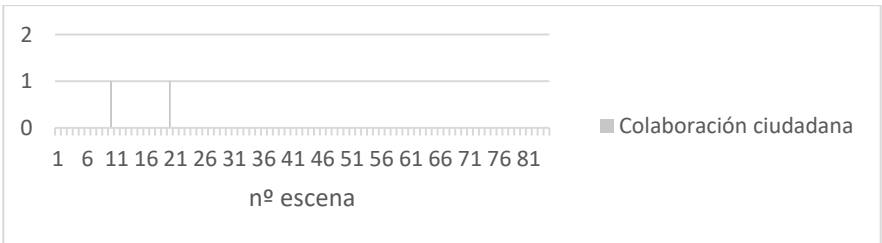
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 27. *Frecuencia del ítem Corrupción por escena. Este ítem mide las veces que se representa alguna acción en relación a la investigación sobre corrupción policial.*



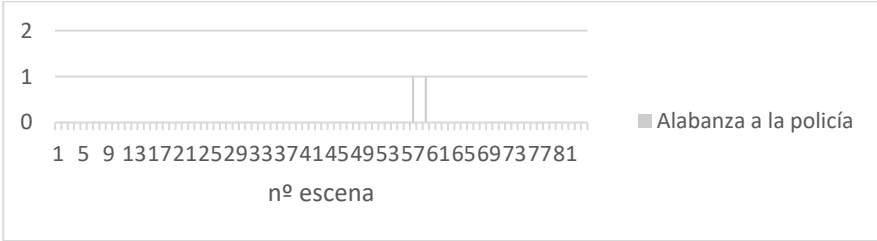
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 28. *Frecuencia del ítem Colaboración ciudadana por escena. Este ítem mide las veces que un civil no drogodependiente colabora con la policía.*



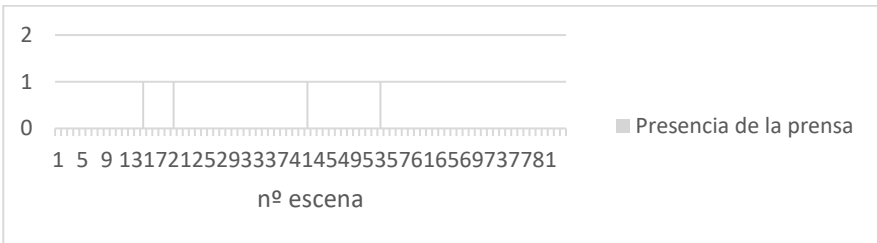
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 29. *Frecuencia del ítem Alabanza a la policía por escena. Este ítem muestra las veces que se realiza una alabanza de la acción policial.*



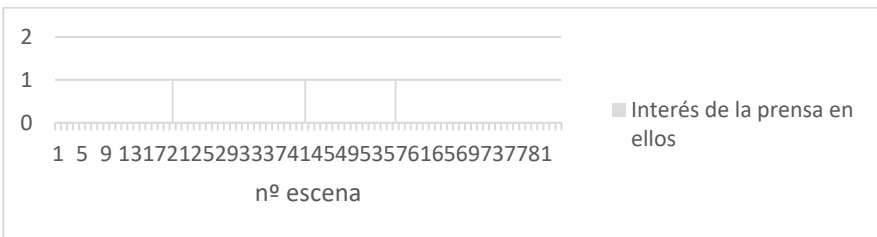
Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 30. *Frecuencia del ítem Presencia de la prensa por escena. Este ítem mide las veces que se aparece algún representante de la prensa en las escenas.*



Fuente: elaboración propia

GRÁFICO 31. *Frecuencia del ítem Interés de la prensa en ellos por escena. Este ítem temático mide las veces que un representante de la prensa muestra interés en el grupo.*



Fuente: elaboración propia

5. DISCUSIÓN

La exposición de datos revela una relación entre las noticias documentadas en la prensa y su presencia en el filme. A nivel de contenido, mientras que en los años 1987 y 1988 se mencionan las Brigadas de Investigación de Seguridad Ciudadana sin especificar los grupos policiales concretos, a partir de 1989 se encuentran noticias específicas sobre las

actuaciones del Grupo 6 y el Grupo 10. Esto coincide con la trama de la obra, donde estos grupos ganan notoriedad, en ocasiones propiciada por ellos mismos, como se muestra en la escena 19, donde Ángel contacta con la prensa. También se da una correlación entre las incautaciones al pequeño traficante del centro y las grandes incautaciones en redadas tanto del centro como de las afueras llevadas a cabo por el real Grupo 10 (Gráfica 6) y el ficcional Grupo 7 (Gráficas 21 y 22).

A nivel de hechos globales también existe una correlación temporal, ya que, según los gráficos sobre las noticias de incautaciones mediante redadas, gráfica 6, se da un incremento en los años 1989 y 1990, algo que tiene su traslación a la representación fílmica como se aprecia en las gráficas 21 y 22. Aunque en este caso, la representación de la incautación de alijos menores se da en los primeros años, mientras que en el de alijos mayores se da de una forma más dispersa en todos los años. En referencia a las detenciones e incautaciones es interesante la escena nº20, ya que se trata de una secuencia de montaje en la que realizan una redada y con la que obtienen notoriedad, esta se da en el bloque nº 2.

Respecto al ítem corrupción, si bien en prensa está localizado en los años 92 y 93 debido a que solo aparece en las noticias que guardan relación con el juicio a los policías; en su traslación fílmica aparece desde la escena nº14, bloque 1, hasta el final, la resolución del juicio. Lo cual obedece a las leyes de la narración, se trata de la historia principal de la obra, como bien expuso su director, la idea proviene de un sumario judicial (Rodríguez, 2023), por lo que se nos debe mostrar todo el proceso de ascenso y caída de los personajes principales.

El cierre de locales, a pesar de ser un tema extensamente abordado en la prensa, apenas se representa en la obra cinematográfica. Solo se muestra el cierre del local de La Caoba y la amenaza al dueño del bar "El Marigalante" con el cierre si no coopera con el grupo, convirtiéndose en uno de sus colaboradores habituales.

Respecto a hechos concretos, la primera noticia es del 20 de octubre del 87 donde se especifica la creación de 10 grupos autónomos contra los delitos de mayor impacto social, entre ellos contra el pequeño

narcotráfico y también especifica que los policías vestirán de paisano, hecho que coincide temporalmente con la narración fílmica.

A partir del año 89 ya se hace referencia específica a los grupos 6 y 10. De estas noticias es relevante la publicación del día 5 de abril, donde se les dedica la portada, una noticia a doble columna y el editorial "Éxito del Grupo 10" (1989, p.11). Otras noticias relevantes que guardan relación con otros ítems, como el de violencia policial o corrupción es la noticia publicada a doble página sobre una incautación en la que algunos ciudadanos denuncian los modos del grupo o de quedarse con elementos sustraídos en sus actuaciones (S.S., 1990, pp.80-81). También aparece una carta al director denunciando al grupo 10 de intimación y amenazas sobre población civil en una comprobación rutinaria (Actuaciones policiales, 1990, p. 12).

En 1991, se publica un editorial elogiando al grupo y criticando a quienes intentan desacreditarlo (Un gran servicio policial, 1991, p.17). En el mismo periódico, se informa sobre la incautación de 50 kilos de heroína de alta pureza a un taxista, siendo el mayor decomiso de droga en España hasta ese momento (García, 1991, p. 65). En 1992, también se informa sobre la confiscación de media tonelada de hachís en un camión con un doble fondo (J.G., 1992, p. 71). Estas noticias se relacionan con escenas en las que Ángel y Joaquín vigilan una ambulancia que transporta heroína desde Algeciras, y culmina con la incautación de 25 kilos de droga en la escena 56 del bloque 4, lo que les valió reconocimiento en televisión, el respaldo del jefe de policía y una condecoración. Estos hechos también se encuentran documentados en el *ABC Sevilla*, donde se defiende la actuación del jefe superior de la Policía, José Luis Morales Blázquez (S.S., 1992, p. 64), y se informa sobre la condecoración otorgada al jefe del Grupo 10 durante la festividad patronal de la Policía en 1991 (Imposición de condecoraciones con motivo del Patrón de Policía, 1991, p.10).

Las acusaciones y las investigaciones internas contra los policías del grupo se reflejan en varias escenas, y culminan con su absolución en las escenas del bloque 5. Estos hechos también son mencionados en diferentes noticias, ya que se abren varios casos judiciales relacionados con miembros de este grupo policial:

– 15/10/91 Absueltos seis policías sevillanos acusados de un presunto delito de torturas (S.S., p. 78).

– 25/05/93 Salen en libertad provisional dos de los policías detenidos en Sevilla por presunta corrupción policial (S.S., p. 67).

– 29/05/93 Salen en libertad provisional los últimos policías encarcelados por presunta corrupción policial (S.S., p. 65).

En 1993 se registra la noticia del intento de incendio en la casa de Domingo Delgado por parte de un delincuente al que ha detenido varias veces (S.S., p. 67). Este hecho se dramatiza en la quema de la mascota de Ángel en la escena 45, bloque 3, aunque se trata de una licencia histórica en beneficio de la narración. Además, se observa una alteración en el orden de los eventos reales en comparación con los representados en la película, con énfasis en ciertas acciones policiales y la omisión de otras, como el soborno a policías o el cierre de locales comerciales. Además de la presencia de un antagonista, Amador, cuyo desarrollo es limitado, pero muestra una evolución en sus confrontaciones.

La realidad histórica reconstruida en el relato es una aproximación verosímil a la realidad histórica, por lo expuesto anteriormente, en palabras de su autor:

> Cuando ya creía que tenía dominada la calle un poco, hicimos *Grupo 7* y se convirtió en una película de acción. Entonces ya era la dificultad de hacer una película de acción al mismo tiempo que estaba haciendo una película en la que la verosimilitud de todo lo que estaba ocurriendo era muy importante (Facultad Filología Universidad de Sevilla, 2023, 00:18:38-00:18:52).

Existe un interés en mostrar una imagen de la ciudad alejada del relato histórico de postal turística construido en torno a Sevilla, mostrando personajes del lumpen, las zonas suburbiales, la decrepitud del centro histórico que trata de ser revitalizado y unos protagonistas violentos y corruptos, bien por tradición, tres de los protagonistas provienen del antiguo régimen (Rafael, Mateo y Miguel) y uno que adquiere estas prácticas (Ángel) de las que en primer lugar rehúye, aunque es él el que introduce la corrupción como un nuevo elemento en la dinámica del grupo.

En relación a la representación de los personajes todos están adscritos de un modo u otro a estas zonas de bajo calado social, en la que los elementos urbanísticos de la ciudad representada muestran la decrepitud y abandono por parte de los poderes públicos, donde impera la ley del más poderoso. En declaraciones de algunos de los protagonistas reales que vivieron este momento (Petit, 2012), se encuentran claramente representados ciudadanos reales donde Rafael y Ángel son trasuntos de dos policías de este grupo, La Caoba y Joaquín como trasuntos de La Chari y su hermano o Marisa Morales como trasunto de Rosa María López, periodista del *Diario 16* (Del Campo, 2012).

A esta reconstrucción de la ciudad abandonada, debemos incluir el uso de una paleta de color de tonalidades oscuras, frías y doradas, con una fotografía donde priman los tonos verdes, azules y ocres desaturados que nos retrotraen a un pasado no muy lejano. Por lo tanto, no se trata de una recreación, sino de una mirada desde el presente a los hechos acontecidos en la obra. Incluso se utiliza esa tinción en ocre en las imágenes de archivo como se puede comprobar en la figura 3.

FIGURA 4. *Movie Colorcodes de Grupo 7.*



Fuente: Alexcatalan.com

La Exposición Universal cumple varias funciones en el relato. Por un lado, se utilizan imágenes documentales de archivo que muestran la construcción de las infraestructuras del recinto, omitiendo otras remodelaciones realizadas tanto en la ciudad como en la comunidad autónoma. A un nivel más profundo de sentido, esta representación de modernización y desarrollo contrasta con las zonas abandonadas y

deterioradas donde se desarrolla la trama de la película, sugiriendo que la transformación fue superficial. Por otro lado, estos insertos de imágenes sirven como pausas dramáticas y relocalización temporal del relato, contribuyendo a crear la sensación de urgencia propia de la narrativa del *thriller*. La Expo `92 también verbalizada en la escena 29, durante una comida de Navidad a la que acude D. Julián y les incita con estas palabras "La Expo está cerca, por eso les pido que aprieten" (Rodríguez, 2012, 34:00).

Una limitación importante de este estudio es que solo se ha analizado una fuente documental, lo cual restringe la validez interna de la correlación entre los discursos periodísticos. No se ha tenido acceso a otros periódicos, lo que impide conocer el alcance de otras informaciones y limita la generalización de los resultados a otras fuentes.

6. CONCLUSIONES

La principal conclusión de esta investigación, una vez alcanzado el objetivo general, es que la obra de Rodríguez presenta una construcción histórico-discursiva que busca ofrecer una versión alternativa a la imagen oficial de la Expo '92. Se trata de una imagen verosímil que se centra en una realidad experimentada por muchos sevillanos en un momento específico de la historia reciente, y que en la prensa se reflejó con un discurso regional, como se pudo observar en las noticias analizadas. Sin embargo, difiere del discurso triunfalista en relación a las actuaciones policiales que se presenta en la obra cinematográfica. Sería interesante explorar en futuras investigaciones si este discurso periodístico se encuentra en otras fuentes diferentes.

Otra conclusión importante es que en la obra cinematográfica se omite deliberadamente emitir juicios de valor sobre estas actuaciones. Se enfoca en la resolución de los hechos del juicio, adoptando una mirada similar a la de un documental, pero se intenta retratar a los personajes de manera comprensiva. Si bien se utilizan recursos ficcionales que evocan emociones en el relato a través del uso de ciertos planos y la paleta de color.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Esta investigación no hubiera sido posible sin el apoyo del Servicio de Investigación del Centro Universitario San Isidoro.

8. REFERENCIAS

Actuaciones policiales (1990, 23 de junio) ABC Sevilla. p. 12 https://bit.ly/42CtHuz

Asociación Legado ExpoSevilla (s.f.). ¿Qué fue Expo `92? https://bit.ly/3M5OpxL

Ayala, F. (1986). La imagen de España. Paidós Ibérica.

Bogas Ríos, M.J. (2016). Vivir en Sevilla: Un ensayo cinematográfico sobre la ciudad de Sevilla y la identidad andaluza. En F. García García; M.L. García Guardia y E. Taborda-Hernández (Eds.). IV Congreso Internacional Ciudades Creativas. Tomo I (pp. 119-132). Icono14. https://bit.ly/3M5RGgt

Caparrós Lera, J.M. (1995). El cine como documento histórico. En M.A. Paz y J. Montero (Coord.) Historia y cine. Realidad, ficción y propaganda (pp.35-45). Editorial Complutense.

Colón Perales, C. (1993). Sevilla: ciudad del deseo. El ojo andaluz.

Catalán, A. (s.f.). Unit 7 [Web]. https://bit.ly/3NPiWkL

Del Campo, E. (2012, 22 de abril). Ella destapó al verdadero 'Grupo 7'. El Mundo. https://bit.ly/3M403bl

El sitio (s.f.) A propósito de la Expo '92, ¿fueron necesarias tantas obras y puentes? Los problemas de la Corta de Triana. https://bit.ly/3LISuXg

Éxito del Grupo 10 (1989, 5 de abril). ABC Sevilla p. 11 https://bit.ly/3B6mpDW

Facultad de Filología Universidad de Sevilla (2023, 31 de marzo). Encuentro con Alberto Rodríguez [vídeo]. YouTube. https://bit.ly/44Spwx1

García, J.L. (1991, 26 de septiembre). El Grupo 10 incauta a un taxista 50 kilos de heroína, el mayor alijo del año en España. ABC Sevilla. p. 65 https://bit.ly/44Gs7K1

Imposición de condecoraciones con motivo del Patrón de la Policía (1991, 02 de octubre) ABC Sevilla. p. 10 https://bit.ly/3VMDZX8

J.G. (1992, 01 de abril). La Policía incauta en Sevilla más de media tonelada de hachís. ABC Sevilla. p. 71 https://bit.ly/3nJcfWH

Navarrete, J.L. (2009). Historia de un género cinematográfico: La españolada. Quiasmo editorial.

Navarrete, J.L. (2003). La españolada y Sevilla. Cuadernos de EIHCEROA nº4 (pp. 9-69).

Petit, Q. (2012, 29 de abril). "Fuimos una máquina contra la droga". El País. https://bit.ly/44yKn8l

Rodríguez, A. (director). (2012). Grupo 7. [Película]. Atípica Films, La Zanfoña, RTVE y Canal Sur.

S.S. (1993, 27 de octubre). Intentaron incendiar la vivienda de un policía del Grupo 10, con su familia dentro. ABC Sevilla. p. 67 https://bit.ly/41b9oDC

S.S. (1993, 29 de mayo). Salen en libertad provisional los últimos policías encarcelados por presunta corrupción. ABC Sevilla. p. 65 https://bit.ly/41d0SUx

S.S. (1993, 25 de mayo). Salen en libertad provisional dos policías detenidos en Sevilla por presunta corrupción. ABC Sevilla. p. 67 https://bit.ly/3M7kPI6

S.S. (1992, 22 de octubre). El juez decreta el secreto de las diligencias abiertas contra el inspector de Policía detenido. ABC Sevilla. p. 64 https://bit.ly/3nEaKJd

S.S. (1991, 15 de octubre). Absueltos seis policías sevillanos acusados de un presunto delito de torturas. ABC Sevilla. p. 78 https://bit.ly/3B7ZAQ0

S.S. (1990, 27 de junio). El Grupo 10 localiza tres kilos de cocaína en Torreblanca, al intervenir en una vivienda denunciada como lugar de venta de droga. ABC Sevilla. pp. 80-81 https://bit.ly/42bJtwO

Tovar Vicente, M. y Bogas Ríos, M. J. (2017). Del thriller a la acción: La ciudad de Sevilla como plató cinematográfico. Funciones y localizaciones de la urbe en tres relatos fílmicos. L'Âge d'or (10), pp. 1-17. https://doi.org/10.4000/agedor.1771

Un gran servicio policial (1991, 26 de septiembre) ABC Sevilla. p. 17 https://bit.ly/3M4gWUq

LA IMAGEN EN EL CINE Y EN EL NO-DO DEL ATLÉTICO AVIACIÓN, EL EQUIPO MILITAR DEL FRANQUISMO (1943-1946)

José Óscar Plaza
UAB-UPF-BSM-GRECC

Sergi Cortiñas-Rovira
UPF-BSM-GRECC

1. INTRODUCCIÓN

En 1939, tras el final de la Guerra Civil española, se reanudan las competiciones deportivas, entre ellas la Liga de fútbol, y surge un nuevo equipo de la fusión entre el Athletic Club de Madrid y el Club Aviación Nacional: el Athletic-Aviación Club, llamado a partir de 1940 Club Atlético-Aviación por la españolización de todos los clubes deportivos por ley.

Los primeros éxitos deportivos no se hacen esperar: el nuevo equipo, dirigido desde el banquillo por el mítico exportero Ricardo Zamora, conquista las dos primeras Ligas (1939-1940 y 1940-1941). El equipo, conocido como el de los Millonarios, porque viajaba a los estadios españoles en los autobuses del Ejército del Aire, parecía contar con los parabienes del régimen, al estar formado por militares del bando nacional.

Y sí, conquistó las dos primeras ligas de la restauración de la Liga, pero en la última jornada de cada campeonato y sobreponiéndose a algunos reveses, como el encarcelamiento de su entrenador en 1940; a una promoción de ascenso a Primera controvertida ante el Club Atlético Osasuna; a ciertas reticencias desde el Ministerio del Aire, manifestadas por el General Yagüe a su presidente, Vives Camino, y el veto a algunos jugadores, como Areso, que, por su pasado republicano, no pudieron sumarse al club, además de la imposibilidad de disponer de su campo, el

Stadium Metropolitano, destrozado como frente de guerra y que tardó varios años en rehabilitarse.

1.1. El camino desde la fascistización deportiva al nacionalcatolicismo diplomático

Entre el final de la Guerra Civil, en 1939, y el de la II Guerra Mundial, en 1945, la historiografía distingue dos etapas esenciales, en función de la evolución del conflicto bélico y la geopolítica resultante: desde 1939 hasta 1942, un periodo en el que la Falange ejerció una enorme influencia sobre el Régimen, al amparo de los triunfos militares del nazismo y el fascismo, y a partir de 1942, cuando la evolución de la guerra y la entrada en liza en el flanco aliado de los Estados Unidos, con el consiguiente cambio de rumbo en la guerra, comportó que la Falange fuera totalmente "domesticada" (Payne, 1985).

Para el tema que nos ocupa, en esta primera etapa la Falange tuvo el control exclusivo de ciertos instrumentos de propaganda, comunicación y actividad física, como la Delegación de Prensa y Propaganda (1937), el Departamento Nacional de Cinematografía (1938), la Subcomisión Reguladora de Cinematografía (1939) y la Delegación Nacional de Deportes (1941), en manos esta última del general falangista Moscardó.

En lo que atañe al deporte, como rec0ge Shaw (1987) y defiende también Gónzalez Aja (2002):

> (…) Franco simplemente no estaba dispuesto a invertir grandes sumas en el deporte como habían hecho Mussolini e Hitler. Además, después de la Guerra Civil, el pueblo en general estaba demasiado hambriento, y ocupado en trabajar como esclavos, para practicar mucho deporte. Aunque (…) la retórica de la Falange y sus simpatizantes pintaban un cuadro totalmente distinto, el deporte estaba muy abajo en la lista de prioridades del Régimen y del pueblo.

Sin embargo, a la finalización de la II Guerra Mundial en 1945, Franco aparecía a ojos de la diplomacia mundial como el último bastión del derrocado fascismo europeo y su peso en el nuevo orden mundial quedaba en entredicho, con el consecuente riesgo para su perpetuación en el poder, el gran *leitmotiv* de su naturaleza superviviente.

De ello da cuenta la resolución 39 (1) el 12 de diciembre de 1946, con la que, con el título "Relaciones entre las Naciones Unidas y España", la ONU recomendaba a todos sus miembros la retirada inmediata de todos los embajadores y ministros plenipotenciarios de la capital española.

Así las cosas, el creciente aislamiento internacional y ciertas divergencias internas entre las tres corrientes del Movimiento (ejército, Falange e Iglesia) llevaron al Dictador a reducir la presencia de los falangistas en los órganos del poder, como reveló la destitución del filonazi Serrano Súñer –cuñado del propio Caudillo– como ministro de Asuntos Exteriores y de Gobernación en 1942 para, por un lado, equilibrar la estructura interna de su Régimen y, por el otro, abrazar un nuevo tiempo en el que sus antiguas alianzas políticas amenazaban con pasarle factura. El nacionalcatolicismo arrancaba formalmente y Franco se postulaba de este modo como el vigía de Occidente. El falangismo perdía, de esta manera, gran parte de su influjo sobre la acción de gobierno y la Dictadura emprendía un proceso de "desfalangización" (Shaw, 1987).

Esa serie de cambios afectaron solo superficialmente a la esfera deportiva, al contrario de lo que sucedió con el ámbito audiovisual, de donde la impronta de la Falange desapareció a partir de 1943, más allá de que, en el fútbol, el saludo fascista dejara de ser oficial en 1945 y que la selección española volviera a vestir de rojo, y no de azul, en 1947, mismo año en que se permitieron los fichajes de futbolistas extranjeros, entre otras medidas cosméticas.

El papel directivo de la Falange se mantuvo en el ámbito deportivo y el Franquismo descubrió la diplomacia del balón para adoctrinar a los españoles (Quiroga, 2014) y abrirse paso en el nuevo orden mundial, en una suerte de doble juego con el que seguía aspirando a recuperar los valores de la furia española de los JJOO de Amberes 1920 mientras se aprestaba a seducir a Occidente como un férreo bastión del anticomunismo.

2. OBJETIVOS

2.1. Revisión, consenso e interpretación crítica de los hechos

Los objetivos principales de esta investigación son:

- Analizar la obra audiovisual ficcional y no ficcional del periodo entre 1943 y 1946, que coincide con la corta vida del club resultante de la fusión, que solo estuvo activo entre 1939 y 1947, y que sirve para notar una gran evolución en la narrativa audiovisual, que entronca con el curso de la II Guerra Mundial y la derrota del Eje italoalemán en 1945.

- Diseccionar cuatro piezas, dos ficcionales y otras tantas no ficcionales: los largometrajes "Campeones" y "El destino se disculpa", estrenados en 1943 y 1945, respectivamente, y los noticiarios documentales n.º 1, estrenado en el 4 de enero de 1943, y el n.º 208 B, del 30 de diciembre de 1946, que en el transcurso del tiempo analizado muestran un claro proceso de desfascistización del tratamiento de un club militar que pasaba por ser el protegido del régimen franquista en sus primeros años, por mucho que tuviera verdaderos problemas deportivos para mantener la categoría en las temporadas 1942-1943 y 1945-1946.

- Pergeñar una interpretación crítica y razonada de los valores que llevaron al Régimen a desembarazarse del estigma de su equipo militar, el Atlético-Aviación, ante la llegada de un nuevo orden mundial tras la derrota del Eje italoalemán en la II Guerra Mundial, con el único propósito de mutar de manera más o menos superficial para asegurarse su propia supervivencia.

3. METODOLOGÍA

La investigación ha consistido en una revisión sistemática de las fuentes disponibles sobre este asunto, a partir de una metasíntesis con el objetivo de verificar los sucesos acaecidos y aclarar las imprecisiones e inexactitudes en torno a la cuestión principal, que no es otra que el vínculo entre

el Atlético-Aviación Club y el régimen franquista a partir de la obra audiovisual de ficción y no ficción de los primeros años de la Dictadura, hasta la desaparición del apellido "Aviación" a finales de 1946. Cabe tener en cuenta, no obstante, el tiempo transcurrido y el contexto de unos hechos acaecidos bajo el contexto de una férrea dictadura.

Asimismo, conviene reparar en todas las referencias tenidas en cuenta a la hora de preparar esta metasíntesis, que se recogen en el apartado final de este artículo, que son varias decenas, aunque las publicaciones revisadas han sido más de un centenar.

Las técnicas que recoge la hermenéutica son las que se han aplicado para la interpretación de todos los textos y las fuentes de que se nutre esta investigación, a fin de complementar la investigación empírica que recoge las experiencias de los protagonistas y reconstruye una sucesión de hechos.

La técnica de la condensación de significados ha sido la empleada para la interpretación de los contenidos, a fin de presentar divididos por las áreas temáticas correspondientes los resultados destinados a nutrir los objetivos de la investigación.

Las referencias bibliográficas han sido estimadas a partir de las relaciones cruzadas entre el Franquismo, el deporte y la censura en los medios de comunicación, desde diferentes prismas, de tipo sociológico, político, deportivo e incluso humano.

Esta suma dispersa de enfoques e intereses ha complicado la voluntad de analizar una producción audiovisual centrada entre finales de 1942 y finales de 1946, un periodo muy corto pero, a la vez, muy convulso por la complejidad de lo acaecido, con el fin de la II Guerra Mundial y sus consecuencias sobre la proyección de España, y su imagen, tanto en sus fronteras interiores como más allá de ellas.

El análisis, realizado sobre dos películas y dos piezas del NO-DO, pretende trazar un proceso a partir del cual inferir que el Franquismo no fue un movimiento monolítico, sino que de su voluntad de supervivencia derivaron todas las maniobras encaminadas a facilitarla, incluidas las luchas intestinas entre sus diferentes familias (Iglesia, ejército, Falange)

y las diferentes ópticas que proyectaron unas imágenes concretas sobre, en este caso, el Atlético-Aviación Club.

4. RESULTADOS

4.1. Contexto y descripción de los hechos principales

4.1.1. El primer NO-DO de la historia: un partido de fútbol entre el Atlético-Aviación y un equipo de la aviación italiana (1942)

Sin duda, es de un simbolismo inequívoco que el primer NO-DO del Franquismo, estrenado en enero de 1943, contenga, en su sección deportiva, imágenes del partido amistoso celebrado el 20 de diciembre de 1942 entre el Atlético-Aviación y un equipo de la Aviación italiana en un repleto estadio de Vallecas, cuya recaudación se destinó al Patronato Nuestra Señora de Loreto, que acogía a los huérfanos de la Aviación española.

FIGURA 1. *Antes de iniciarse el partido, ambos equipos posaron de manera solemne y escucharon, brazo en alto, los himnos de ambos países. En la imagen, el once atlético, comandado por su entrenador, Ricardo Zamora.*



Fuente: Santos Yubero (1942)

La prensa de la época recoge que, antes del partido, los italianos, dirigidos por el seleccionador transalpino, Vittorio Pozzo, visitaron el Monasterio de San Lorenzo del Escorial, depositaron flores en la tumba del creador de la Falange, José Antonio Primo de Rivera, y tomaron un vino de honor en el ayuntamiento de Madrid (Sánchez, 2005).

FIGURA 2. *En la vigilia del encuentro, el capitán de los aviadores, Mesa, y el entrenador, Zamora, pasearon junto a los italianos con galones de sargento y teniente, respectivamente, en una muestra del elevado ambiente militar que envolvía al encuentro.*



Fuente: Santos Yubero (1942)

Todo, con la connivencia de dos regímenes hermanados por su aureola fascista, a pesar de la cacareada neutralidad y la no beligerancia del Franquismo en la II Guerra Mundial, bajo toda una profusa iconografía fascista, como se aprecia en la pieza audiovisual del NO-DO.

La narración de dicha pieza resulta entusiasta y habla de la "superioridad" del Atlético-Aviación, que ganó el partido por 6-2, entre constantes imágenes de una grada repleta de aficionados que saltan alborozados y una banda sonora musical efectista y entusiasta.

La pieza recoge varias acciones en el que será el primer antecedente de la crónica deportiva audiovisual en España, todavía limitada por la falta

de medios técnicos y las limitaciones propias del formato, con un "relato elemental (roles, antagonismo, expectativas de resultado…), pero de gran eficacia" (Tranche y Sánchez Biosca, 2018).

De alguna manera, el enfrentamiento servía para simbolizar la estrecha relación entre los equipos de ambas armas, italiana y española, al estilo de un enfrentamiento similar entre el Atlético-Aviación y un equipo de la aviación alemana que se celebró un año antes, en 1941 (2-3), también a beneficio del Patronato de Huérfanos de la Aviación Española.

Llegados a este punto, a nadie sorprende que su condición militar le sirvió al club para actuar como embajador del Franquismo en estos partidos de tintes diplomáticos y, por extensión, para identificarlo como el club del Régimen en aquella primera posguerra (Usall, 2021), si bien sus éxitos se centraron en las dos primeras temporadas, al contar con una base de futbolistas de muy buen nivel y por los estragos de la Guerra Civil sobre las plantillas de otros equipos de nivel superior, como el Athletic Club de Bilbao, el FC Barcelona y el Real Oviedo, entre otros, que sufrieron innumerables bajas.

4.1.2. Campeones, la primera película de fútbol del Franquismo, con el Atlético-Aviación como trasunto del volador (1943)

Justo el mes de enero de ese 1943 en que se estrenó el NO-DO, con esa pieza del Atlético-Aviación, tuvo también lugar el estreno en los cines de la película "Campeones", dirigida por Ramón Torrado. Se trataba de la primera gran película de fútbol tras la Guerra Civil, precursora de un nuevo género, el nacionalfutbolismo (Marañón, 2022), que el Franquismo iba a explotar en su beneficio propagandístico.

Dicho filme contenía consignas falangistas y la mentalidad del primer Franquismo, más próximo al fascismo primigenio que al nacionalcatolicismo en que derivó con el fin de la II Guerra Mundial, y la necesidad de presentarse ante Occidente como el vigía del anticomunismo, y no como el amigo de los fascismos italiano y alemán.

FIGURA 3. *Fotograma de "Campeones" (1943). En primer plano, Guillermo Gorostiza, a la izquierda; Ricardo Zamora, en el centro, y Jacinto Quincoces, a la derecha.*



La película, creada por el productor gallego Cesáreo González, bien conectado con el fútbol a través del Celta de Vigo, de quien fue presidente, ya tenía desde sus prolegómenos un propósito:

> "La productora Suevia Films, deseosa de ofrecer al mundo deportivo una película que refleje el ambiente de fútbol, ha logrado reunir este grupo de primeras figuras que para todos son ya familiares.
>
> Las pasiones que el fútbol despierta las costumbres, aventuras y rivalidades de dos equipos imaginarios son base de este filme donde a propio intento se ha procurado huir de todo paralelo con equipos determinados y conocidos, pretendiendo tan solo reflejar en la pantalla ese actual entusiasmo encendido que en España se acentúa cada día más desde aquella famosa "furia" tan española, envuelta siempre en la más correcta y romántica caballerosidad deportiva".

El guion, obra del hermano del director, Adolfo Torrado, y de Manuel Gómez Domingo 'Rienzi', un periodista deportivo de la época, se sirve de la capacidad de atracción de los mejores futbolistas y exfutbolistas de la época (Ricardo Zamora, Jacinto Quincoces, Guillermo Gorostiza, Ramón Polo, Luis Casas 'Pasarín' y José Mesa, entre otros) para presentar una trama que enfrenta a dos equipos en la final del Campeonato de Transportes: el Deportivo Locomotor y el Volador Club de Fútbol, siendo este último un trasunto del popular Club Atlético-Aviación, ya que incluso juega con su misma indumentaria a rayas.

Además, era vox populi en la época que 'Rienzi', uno de los responsables del argumento de la película junto al hermano del director Ramón Torrado, era seguidor atlético, como recordaron algunas esquelas pagadas por aficionados del Real Madrid con motivo del descenso del Athletic de Madrid a Segunda División en la temporada 1930-1931, por lo que lo del Volador como trasunto del Aviación tomaba aún más fuerza.

Más allá de la equipación y la filiación deportiva de 'Rienzi', el primer factor de identificación del Volador Club de Fútbol con el Club Atlético-Aviación era el mítico exportero Ricardo Zamora, "el Divino". En la película actuaba como portero titular, a pesar de que ya estaba retirado y ejercía como entrenador, precisamente, del Atlético-Aviación, con el que había ganado las dos primeras ligas tras la vuelta de la competición después del fin de la Guerra Civil (1939-1940 y 1940-1941).

Por su controvertido papel en la guerra, fue apresado por ambos bandos, aunque colaboraba con el diario monárquico Ya como redactor de deportes y se le situaba en el bando nacional. Su hoja de servicios no fue óbice para que, cuando ya ejercía como entrenador atlético, tuviera que pasar unos meses apartado y en la cárcel por no haberse presentado en la zona nacional durante la contienda, según exigía la Ley de Responsabilidades Políticas.

El rol de Zamora en la película, como Pablo, era de protagonista y de alguna manera era una reparación a su figura como estandarte de la Furia Española, una suerte de capitán sin brazalete pero con ascendencia sobre el vestuario, por su carisma, al que una lesión en un brazo le impedía actuar como portero en la final del Campeonato de Transportes. Es quien lleva la voz cantante a la hora de exigir respeto por los valores deportivos, compañerismo, profesionalidad y honor a un compañero díscolo, el portero suplente, antihéroe en el filme.

En este sentido, el discurso de Pablo/Zamora en el vestuario en el tiempo de descanso, con el marcador en contra, entronca con los valores de la furia que él mismo encarnó como portero, gran figura, ídolo internacional y primer futbolista moderno (Marañón, 2022) de la selección española que ganó la medalla de plata en los JJOO de Amberes 1920, y que con tanto ahínco defendía no solo el mensaje inicial de la película, sino

también la propia Falange, la depositaria de la confianza de Franco para la gestión del deporte español a partir de los valores de la raza española, tan en boga en aquellos primeros años de la Dictadura:

> "Pero ¿qué os pasa? ¿Creéis que se puede salir así al campo? ¿Dónde están esa sangre y esos nervios? Ánimo, muchachos: la victoria no depende de un jugador, sino del esfuerzo de todos. (Aplausos que vienen del campo). ¡Oíd! La afición espera ver nuestra clásica furia y al público se le pierde cuando no respondemos a la fe que pone en nosotros".

Los minutos finales del partido, tras darle el Volador la vuelta al marcador, le ofrecen la oportunidad a Pablo/Zamora de ingresar en el terreno de juego por la lesión del portero suplente. Es entonces cuando el espectador asiste a toda una declaración de intenciones, también en la línea del mensaje de trazo grueso falangista, antes de atajar un penalti y realizar una serie de intervenciones salvadoras, nunca vistas antes por el público español, que forjaron su anónima leyenda, incluida alguna que otra "zamorana" (despeje del balón con el codo):

> "¿Quién se acuerda ahora del brazo? Lo importante es triunfar".

Como señala Marañón (2022), la Furia Española se había quedado sin su película y el Franquismo no desperdició la oportunidad de "plasmar el ambiente futbolístico en una: consignas filofranquistas, un falangismo de corte sindical y un tradicionalismo a ultranza (lo que por otra parte definía en términos políticos el régimen de Franco)".

A propósito de todo esto, y en esta misma línea, en los prolegómenos de la película se desarrolla una escena en una cantina, con todos los futbolistas del Volador cantando el himno del equipo, "Adelante, campeones", el mismo título que tuvo el primer himno del Athletic de Madrid en 1929 (por si quedaban dudas de la naturaleza del trasunto). La letra del himno del Volador rezaba así:

> "(…)
>
> Adelante, campeones
>
> El equipo Volador
>
> Vencedor tiene que ser
>
> Nadie puede detener

Nuestro arranque goleador

Al ataque, jugadores

Con fiereza y con honor

Batiremos al rival

Con empuje sin igual

Viva siempre el Volador

(…)".

Por su parte, el himno del Athletic de Madrid decía:

"(…)

Once nobles adalides

Que en el cuero del balón

Ponen todo el empuje

De su bravo corazón

(…)

Triunfadores por España

Sus colores llevarán

Donde luchen con nobleza

El Athletic triunfará

(…)".

El himno de 1929 dejó paso en 1941 a uno nuevo, tras la fusión entre el Athletic Club de Madrid y el Aviación Nacional, cuyas primeras estrofas comenzaban de esta forma:

"El equipo rojo y blanco, el Atlético Aviación

Club de futbol deportivo, siempre ha sido campeón

Es el que tiene la furia de nuestra raza inmortal

El que triunfa por los campos porque no tiene rival

(…)".

De esta manera, como constatan tanto los tres himnos –dos oficiales y uno ficcionado– como la película, en torno al Atlético-Aviación se producen exaltaciones constantes del valor, la amistad, el heroísmo y la importancia del deporte para crear una raza "sana y fuerte", como en un pasaje del filme reconoce el capitán del Volador, el popular exdefensa madridista Jacinto Quincoces, en una muestra más de eficaz propaganda nacionalista en la que su personaje, Jaime, ejerce a la vez como capitán y enlace de la directiva con el equipo, para contar con el visto bueno del capataz, don Pelayo, en una suerte de ilusoria fantasía de movilidad social en defensa de unos valores muy próximos a los de la Falange primigenia (Garín, 2020) que buscaban una continua exaltación del heroísmo y el valor de los deportistas aficionados (Marañón, 2022).

De hecho, como recoge el propio Marañón, la Unión Soviética marxista-leninista-estalinista produciría una película, "Los chicos de Leningrado" en 1954 que contaba las peripecias de un equipo de obreros en el campeonato de trabajadores: los Flechas Azules en el filme soviético y este Volador C.F. en la española de una década antes, en una demostración de que los extremos (totalitarios) se tocan.

Esta, y no otra, fue la razón por la que la Dictadura, desde el Ministerio del Aire, obligó a finales de 1946 al Atlético-Aviación a abandonar su denominación para pasar a ser el Club Atlético de Madrid, en una clara voluntad de pasar página y desmarcarse de la tradición de los equipos militares, tan presentes en el denostado bloque comunista, y, de paso, para desprenderse, tras la derrota del Eje italoalemán en la II Guerra Mundial, de la mácula fascista ante la llegada de los nuevos tiempos en Occidente, habida cuenta de que el Atlético-Aviación había disputado sendos partidos amistosos, en 1941 y 1942, con combinados de las armas de aviación nazi alemana y fascista italiana y, de alguna manera, su nomenclatura era un obstáculo diplomático.

Volviendo al papel destacado de Zamora, cabe también reseñar el de otro popular futbolista de la época, miembro destacado de la Furia Española, "Bala Roja" Guillermo Gorostiza. En la película, Goro, trabajador de la empresa aeronáutica y jugador del Volador, se dirige desde el hangar donde trabaja a sus compañeros con las siguientes palabras:

> "Y dentro de quince días, nos enfrentaremos con el once del Deportivo Locomotor, nuestro eterno rival, y les machacaremos. Valemos más que ellos y tenemos más coraje y más nervio. Porque nosotros estamos más altos, en el espacio, mientras que ellos van a ras de tierra".

Sin duda, una muestra de las consignas de corte falangista sindical que pretendía instaurar el régimen de Franco, con una iconografía, unas inflexiones vocales y un discurso alienante que recuerdan sobremanera a los que se lanzaban desde los célebres arengarios fascistas desde los que Mussolini se dirigía a las masas; consignas estas de Goro, eso sí, desprovistas de cualquier alusión a la lucha de clases, que queda desactivada a través del fanatismo futbolístico y lejos de cualquier reivindicación laboral (Garín, 2020), como pretendió, y logró, el sindicato vertical franquista en el que todos los trabajadores debían alistarse de manera obligatoria.

En su singular discurso, el propio Gorostiza, que había regresado a la zona nacional para luchar con los requetés en plena Guerra Civil como uno de los tres desertores del Euzkadi, el equipo que representó al gobierno vasco de la II República en una gira que los llevó por Europa y América para recaudar fondos y adhesiones, añade una diatriba contra el capataz:

> "Debemos conseguir una semana de permiso para nuestro entrenamiento. Pero estoy seguro de que el único que se opondrá a ello será el delegado inspector, don Pelayo, ese viejo reumático y antideportivo. Si perdemos el partido por falta de preparación, la culpa solo será de él".

A lo que su compañero Polín (Ramón Polo, exfutbolista del Celta de Vigo, el equipo del productor), con el que forma un dúo cómico que proporciona los momentos más divertidos de la película, contesta de manera sumisa:

> "Mentira, no estoy conforme con esas palabras. Don Pelayo es un perfecto caballero, todo corazón. Y de una rectitud intachable. Modelo de inspectores. Nosotros debemos trabajar, que para eso cobramos. Y eso del deporte es cosa secundaria".

La escena de la arenga en el hangar supone, en suma, la constatación de la desautorización de los sindicatos colectivos, el camuflaje de las barreras de clase (con el doble papel del capitán Jaime, interpretado por Quincoces) y la falsa modernidad tecnológica del país, sumido como

estaba en una muy lenta reconstrucción de su industria (Garín, 2020). Da prueba de ello el discurso, también desprovisto de cualquier incitación a la sublevación obrera, del anónimo capitán del equipo rival, el Locomotor, desde su propio hangar:

> "Yo os digo que la victoria será nuestra, porque se apoya en realidades. Nosotros vamos firmes y seguros sobre nuestros raíles, mientras que el triunfo de nuestros rivales está como ellos, en el aire".

FIGURA 4. *Goro (Guillermo Gorostiza) y Polín (Ramón Polo) se dirigen a sus compañeros del Volador en el hangar donde trabajan, sobre una especie de arengario fascista y con un discurso desprovisto de cualquier atisbo de reivindicación laboral y de lucha de clases.*



Cuando por fin los empleados logran el visto bueno del patrón don Pelayo a su pasión futbolística, aparece fugazmente una página de diario con el siguiente titular, que de alguna manera alerta sobre las nuevas relaciones sociolaborales que pretendía consolidar el falangismo franquista entre una clase trabajadora que antes de la Guerra Civil se había visto demasiado tentada por los cantos de sirena del comunismo y el anarquismo:

> "El entusiasta presidente del "Volador", don Pelayo Álvarez, regala un magnífico estadium a sus jugadores".

Es el mismo don Pelayo que, tras la victoria de su equipo gracias a la actuación épica de su joven portero, que se lesiona para salvar un gol en contra, le dona a este el importe de una apuesta ganada a la pérfida presidenta del Locomotor para que el muchacho se case con su amada (la mujer, como premio del hombre ganador en la iconografía franquista), en una moraleja final que habla a las claras del proceso de lavado de imagen emprendido por la película para con las clases pudientes y de las relaciones puras y castas que debían mantener las parejas en los nuevos tiempos que acababan de llegar.

De alguna manera, esa yuxtaposición de realidad y ficción que se ve en "Campeones", con futbolistas y exfutbolistas que remiten a la edad de oro del racial fútbol español, la de la furia española de los JJOO de Amberes 1920, y los trabajadores de dos gremios que, con la nueva estructura laboral impuesta por el Franquismo, forman parte del mismo sindicato vertical, no es más que la naturalización por la vía del entretenimiento audiovisual de las consignas políticas que pretendía instaurar el primer Franquismo falangista, al menos hasta la derrota del eje italoalemán en la II Guerra Mundial, en 1945.

FIGURA 5. *Algunos fotogramas de "Campeones" (1943). De izquierda a derecha: carátula de la película; las "pérfidas" jefas del Locomotor; imagen del consejo de administración del Aviador, y jugada en la que Goro (Guillermo Gorostiza), del Aviador, se escapa de sus rivales del Locomotor.*



4.1.3. El destino se disculpa, la primera película que enfrenta al Atlético-Aviación con el Real Madrid (1945)

Precisamente en 1945 se estrena "El destino se disculpa", una película dirigida por José Luis Sáenz de Heredia, un director de cabecera del

régimen –no en vano, dirigió "Raza", con el guion de Francisco Franco– basada en una obra de Wenceslao Fernández Flórez.

FIGURA 6. *Cartel informativo de "El destino se disculpa", con algunas escenas de los protagonistas., un par de aficionados madridistas que se atreven a cuestionar el supuesto favoritismo del que goza el Atlético-Aviación.*



A diferencia de "Campeones", el eje dramático no gira en torno al fútbol, pero sí que contiene una secuencia en la que ambos protagonistas, Ramiro Arnal y Teófilo Dueñas, encarnados por los actores Rafael Durán y Fernando Fernán-Gómez, acuden a un partido entre el Atlético-Aviación y el Real Madrid en el Stadium Metropolitano (partido que se pudo ver en el NO-DO n.º 98B, celebrado el 5 de noviembre de 1944) y se sientan junto al puesto del comentarista, Carlos Fuertes Peralba, que ya aparecía en "Campeones", para comprobar que lo que locuta, a su juicio, no se corresponde con lo que pasa sobre el terreno de juego.

En un momento dado, el personaje interpretado por Durán, Ramiro, se coloca como locutor, al sufrir el narrador un balonazo que le rompe las gafas. Contrasta mucho la pasión de Fuertes por los colores atléticos, más oficialista (ese partido lo perdió el Aviación por 0-1), con la de los personajes, declarados madridistas. En un determinado momento, dice Fuertes:

> "Ha sido clarísimo, señores, clarísimo, pero el árbitro está decidido a que gane el Madrid como sea".

A lo que Ramiro Arnal, el personaje interpretado por Rafael Durán, responde:

> "Los que escuchan creerán que el Atlético hace un gran partido, y está embotellado desde el principio".

En la ficción, al igual que en el partido celebrado meses antes del estreno del largometraje, también marca el Real Madrid, pero el marcador final es un 1-1, en lugar del 0-1. La película deja entrever que el oficialismo está del lado del equipo militar, el Atlético-Aviación, contra el Real Madrid, que se significa como el equipo del pueblo, desprovisto de la ayuda institucional. De ahí que la justicia poética recaiga en el nuevo locutor, el madridista Ramiro Arnal, que se permite soltar:

> "El Atlético está jugando todo el partido con doce jugadores: los once que salieron… y el árbitro. ¡Toma!".

Algo estaba cambiando en el tratamiento informativo y ficcional del Atlético-Aviación, que, justo un año después, a finales de 1946, dejará de llamarse así y pasará, en enero de 1947, a ser el Club Atlético de Madrid, tras la decisión del Ministro del Aire, Eduardo González-Gallarza, de desvincularse oficialmente en un proceso de desfalangización y nueva orientación política que pasaba, de forma inexorable, por que España prescindiera de los equipos militares y se desmarcara de una tendencia que sí que mantuvieron otros regímenes totalitarios, como los comunistas del este de Europa.

4.1.3. El Atlético Aviación contra el San Lorenzo de Almagro: el último y señalado partido del club militar del Franquismo (1946)

En ese nuevo contexto internacional, con el Franquismo señalado por la ONU, que con una contundente resolución una semana antes pedía la retirada de todos los embajadores en Madrid, el Atlético-Aviación juega su último partido con dicha denominación en las Navidades de 1946, el 23 de diciembre, contra el San Lorenzo de Almagro argentino, el primer encuentro de los argentinos en una gira que les tuvo varias semanas en España como parte del acuerdo de confraternización entre los generales Franco y Perón, por el cual Argentina se convertía en el principal apoyo exterior de un país, España, autárquico y aislado por las potencias

occidentales, que le pasaban la factura de haber apoyado, de forma más o menos vehemente, al Eje italoalemán, el gran perdedor de la II Guerra Mundial.

El encuentro finalizará con un contundente 1-4 a favor de los visitantes y, a pesar de que el Atlético-Aviación lideraba la clasificación de la Liga española, la narración del partido por la voz en off del NO-DO (n.º 208B) se aleja del partidismo nacional y se decanta claramente por el equipo de Argentina, ya desde la introducción de la pieza:

> "El Atlético-Aviación presenta un conjunto evidentemente inferior al del San Lorenzo, que se caracteriza por su admirable compenetración (…). El trío defensivo argentino tiene ocasión de emplearse pocas veces, ya que el Atlético Aviación actúa con una evidente inferioridad".

Es evidente, como defiende Viuda-Serrano (2015), que el Franquismo dirigía la prensa y la adecuaba a sus intereses a través de las consignas, lo que le permitía amoldarse a las cambiantes circunstancias que lo rodeaban. Y lo que le interesaba en ese momento era glosar las excelencias del conjunto argentino, en agradecimiento al apoyo económico prestado por el general Perón al denostado y famélico régimen franquista.

FIGURA 7. *Los capitanes del San Lorenzo de Almagro y el Atlético-Aviación Club, Zubieta y Germán, posan junto al trío arbitral.*



5. CONCLUSIONES

En suma, en el transcurso de tan solo cuatro años, entre 1943 y 1946, el Atlético-Aviación pasó de ser el equipo emblemático del falangismo franquista a un club más, desprovisto de su mácula fascista y enfocado a un nuevo tiempo en el que los equipos militares en España habían desaparecido (Sánchez, 2005), tras haber perdido todo propósito diplomático y propagandístico.

En lo que respecta a la proyección del Atlético-Aviación en la obra audiovisual, con el cine y el NO-DO se buscaba "educar" (y controlar) a la sociedad, y para eso se emplearía como un esencial instrumento movilizador adoctrinador y pedagógico, como recoge Barrenetxea (2018).

Para Acevedo (como recuerdan Viuda Serrano y González Aja, 2012), 1947 fue el año que marcó el paso de la fase de la generación politizada (1936-46) a la futbolizada, que duró hasta 1966, con la entrada en vigor de la nueva Ley de Prensa, pergeñada por el ministro de Información y Turismo Manuel Fraga, que se propuso acabar con el exhaustivo control de los medios diseñado por el falangista Serrano Súñer en 1938.

Como sostiene Barrenetxea (2018), "la Falange de José Antonio ganó la guerra pero perdió la paz", ya que se concentraría, tras el final de la II Guerra Mundial, "en ser la base social del Franquismo (a través de la Sección Femenina), aunque despojado, en mayor medida, de todo lo que le hizo ser el primer partido fascista de España. En palabras de Cervera (recogidas por Barrenetxea, 2018), "moría la Falange y nacía el Franquismo".

Y en esa caída en desgracia del primer plano decisorio, el Falangismo arrastró al Atlético-Aviación, que dejó de ser, si alguna vez lo había sido con todas sus consecuencias y en toda su extensión, el supuesto primer equipo del Régimen incluso antes de que, en 1947, se convirtiera en el Club Atlético de Madrid.

6. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Este trabajo ha sido realizado en el marco del doctorado en Medios, Comunicación y Cultura de la UAB. Los autores quieren agradecer a David Vidal Castell su confianza para iniciar esta línea de investigación.

7. REFERENCIAS

Bahamonde, A. (2000). El Real Madrid en la Historia de España. Madrid.

Barrenetxea, I (2018). Los vencedores (derrotados) de la Guerra Civil: falangistas en el cine. Imaginario y representación. Revista Historia Autónoma, 13, 161-180

Cerecedo, F. (1998). Sociología insolente del fútbol español: La historia del franquismo contada con sencillez. Madrid.

Correia, M. (2019). Una història popular del futbol. Barcelona.

Díaz Noci, J. (2000). Los nacionalistas van al fútbol. Deporte, ideología y periodismo en los años 20 y 30. Zer, 9, 357-394

Fernández Santander, C. El fútbol durante la Guerra Civil y el Franquismo. Madrid.

García Candau, J. (2007). El deporte en la Guerra Civil. Madrid.

Garín, M. (2022). Football, cinema and Spanish nationalism. Decoding the Francoist film Campeones (1943). Sport, Film and National Culture, páginas 144-160.

González Aja, T. (ed.) (2002). Sport y autoritarismos. La utilización del deporte por el comunismo y el fascismo. Madrid.

Payne, S. Falange. Historia del fascismo español. Madrid.

Polo, J. (1993). El fútbol en Madrid: de actividad lúdica a espectáculo de masas (1898-1945).

Quiroga Fernández de Soto, A. (2014). Goles y banderas. Fútbol e identidades nacionales en España. Madrid.

Raffaelli, V. (2017). Otro espacio de lucha. El fútbol en España durante la II República y la Guerra Civil. XVI Jornadas Interescuelas/Departamentos de Historia. Departamento de Historia. Facultad Humanidades. Universidad Nacional de Mar del Plata, Mar del Plata.

Sánchez, F. (2005). Fuentes documentales deportivas aplicadas a la historia de un club deportivo español: Historia del Club Atlético de Madrid. Tesis doctoral.

Segurola, S. (ed.) (1999). Fútbol y pasiones políticas. Madrid.

Shaw, D. (1987). Fútbol y franquismo. Madrid.

Simón, J.A. (2019). El deporte en el NO-DO durante el primer franquismo, 1943-1951. Hispania Nova, 17, páginas 341-371.

Tranche, R. R.; Sánchez-Biosca, V. (2018). NO-DO. El tiempo y la memoria. Madrid.

Usall, R (2021). Futbolítica. Una vuelta al mundo a través de clubes políticamente singulares. Madrid.

Villalobos, C. (2020). Fútbol y fascismo. Madrid.

Viuda Serrano, A. (2015). Las consignas de censura de tema deportivo en la prensa española del primer franquismo: un estudio documental. Fonseca, Journal of Communication, n. 10 (enero–junio de 2015), 263-294.

Viuda Serrano, A. (201o). A Diplomatic Mission: Spain and the 1948 London Olympics. International Journal of the History of Sport 27(6), 1080-1103.

Viuda Serrano, A.; González Aja, T. (2012). Héroes de papel: El deporte y la prensa como herramientas de propaganda política del fascismo y el franquismo. Una perspectiva histórica comparada. Historia y Comunicación Social, Vol. 17, páginas 41-68

LOS MECANISMOS DE CONTRADISCURSO DEL ARTE FRENTE AL SESGO DE LOS *MASS-MEDIA* PRESENTES EN LA VIDEOINSTALACIÓN *COMMUNITAS* DE AERNOUT MIK

María Luz Ruiz Bañón
Universidad de Murcia

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, vivimos en una sociedad en la que somos continuamente bombardeados por una prolífica maraña de información. Entre esa cantidad prácticamente ilimitada de datos e imágenes es cada vez es más difícil discernir entre lo verdadero y lo artificial, entre la información real y la manipulada. Esta confusión y caos es algo que se fomenta de forma deliberada por quienes difunden dicha información. Parece existir un gran interés por parte de ciertos actores sociales y políticos de controlar el pensamiento autónomo y crítico del individuo en pro de un pensamiento dócil, dirigido y alienado. Las razones ocultas tras todo ello son significativas. Quienes tienen el control sobre la información, tienen también poder y dominio sobre las personas, lo que les da autoridad y gobierno no solo sobre nuestra propia percepción en la sociedad, sino también sobre la de la realidad de aquellos que consideramos otros. Este control impone un imaginario inconsciente que adoctrina nuestros cuerpos y mentes de acuerdo con los criterios e intereses de los grupos hegemónicos de poder.

En este sentido, el rápido desarrollo de las tecnologías durante el último siglo ha favorecido que estos grupos ejerzan su influencia, de una manera casi imperceptible pero muy efectiva, a través de los medios de comunicación de masas o *mass media.* Además, con la expansión de internet y las redes sociales, esta influencia se ha vuelto aún más extensa

y asequible. Como apuntan Brenes-Sánchez y González-Arias, "internet y los medios de comunicación se han convertido en los principales sistemas de manipulación de la información (…) estos (de)forman la realidad al ofrecer infinitos espacios para la (des)información" (2022, p.127). Como resultado, nuestras acciones se ven condicionadas por una serie de prejuicios, límites invisibles y condicionamientos reflejos que nos son inculcados de un modo inconsciente. La dificultad para discernir lo que es real de lo que no aumenta día a día. De acuerdo con Ramonet (1986), una de las principales razones la podemos encontrar en que "ya no se pueden separar los diferentes medios, prensa escrita, radio y televisión (…) Cada vez más los media se encuentran entrelazados unos con otros. Funcionan como bucles de forma que se repiten e imitan entre ellos" (p.8). Esto complica la posibilidad de cotejar información entre los distintos medios para desvelar y distinguir lo verdadero de lo manipulado.

La información se ha convertido en una mercancía que muchos codician controlar por intereses políticos y comerciales. Las principales agencias internacionales de noticias ponen su énfasis en el titular, la anécdota o el escándalo en búsqueda de la rentabilidad de las imágenes, en vez de procurar difundir la explicación real; lo que en la mayoría de los casos parece no resultar de su interés. La creación de una hiperrealidad alternativa se vuelve en la mayoría de los casos más valiosa que el propio producto real (Acaso, 2006). Todo ello nos es ofrecido normalmente por medio un narrador que previamente es infundido, de forma concienzudamente trabajada, de un aura de credibilidad frente al espectador/oyente. Este sistema genera una relación circular que se retroalimenta y refuerza con opiniones de los que según sus criterios son considerados como grupos de expertos y académicos especializados, periodistas acreditados, presentadores solventes, *influencers* reputados o políticos veraces, que son vertidas a través de los *mass media* y las redes sociales, hasta convertirse por repetición en una realidad deseable para la sociedad.

Además, nos hemos acostumbrado a ser convertidos en crédulos testigos directos de los hechos gracias a la aparente ubicuidad absoluta de los medios, que nos proporcionan imágenes en vivo de los acontecimientos a nivel planetario en tiempo supuestamente real. Sin embargo, esto también nos ha hecho más vulnerables ante la manipulación de la

información. Nos hemos convertido en el rebaño desconcertado, *the bewildered herd*, que ya anticipó Walter Lippmann (1922). Este está conformado por simples espectadores de la acción, cuya atención es desviada continuamente por los grupos hegemónicos de poder de lo que realmente está sucediendo a su alrededor, para poder mantener el control sobre sus actos y lograr fabricar su consentimiento (Chomsky, 2002, p.14). De acuerdo con Lippmann, la razón de esta mansedumbre y falta de espíritu crítico radica en el hecho de que la mayoría de las personas no tienen conocimientos completos y exhaustivos sobre los temas políticos y sociales, por lo que se dejan influir fácilmente por las noticias y la propaganda que reciben a través de los medios de comunicación (1922).

Dentro de este contexto de incomprensión y galimatías informativo, en el que nuestras retinas y oídos son continuamente embaucados, el lenguaje del arte contemporáneo puede convertirse en una herramienta valiosa para comprender el alcance e influencia de los *mass media* sobre la imagen que tenemos de la realidad. Los medios de comunicación nos presentan una versión sesgada, tendenciosa e incompleta de ella. Esto afecta no solo a nuestra forma de entender nuestra propia cultura, contexto, temporalidad y espacialidad, sino también a nuestra percepción de la de los demás, donde el sesgo puede generar distorsiones especialmente relevantes. De acuerdo con los patrones de comportamiento observados por Lema-Blanco, "las reacciones de la ciudadanía ante las noticias que aparecen en los medios audiovisuales desencadenan fuertes reacciones emocionales, similares a las que las personas experimentan en su vida cotidiana ante sucesos vividos en primera persona" (2022, p. 375). Esta capacidad de empatizar a través de la imagen audiovisual hace posible que mediante el videoarte también sea factible suscitar afectos en el espectador que se asemejen a lo que experimenta en situaciones reales de su vida diaria.

La videoinstalación de arte es, por tanto, capaz de generar en el espectador una reacción similar que la producida por esa hiperrealidad fabricada por los *mass media*, ya que esta comparte similitudes formales y técnicas con los medios audiovisuales. Por analogía, esto le confiere de inicio la credibilidad y solidez que estamos acostumbrados a otorgar a los medios de comunicación de masas. Pero, a diferencia de lo que

ocurre con los *mass media*, su objetivo no es convencer al espectador/oyente de un punto de vista único, sesgado e interesado, sino que van a contribuir a ayudarle a recuperar la autonomía de pensamiento. Su fuerza y utilidad radica en el uso de determinadas técnicas disruptivas de la narrativa lineal hegemónica que le confieren la capacidad de generar disonancias cognitivas en la audiencia. Esto va a estimular su espíritu crítico frente a lo que le es presentado como normalizado a través de la pantalla. La implicación e intervención de público-espectador es fundamental en este proceso. Mediante esta inmersión en la obra, este puede participar en una experiencia intensa de producción de sentido. Pero, además, para generar afectos la videoinstalación también necesita desarrollar una dimensión de contenido en la que las obras tematicen con las relaciones sociales contemporáneas, ya que esta interacción produce nuevos estados de las cosas.

Tomando en cuenta todos estos aspectos, este estudio se va a centrar en analizar algunos de los mecanismos de las producciones artísticas audiovisuales de carácter instalativo que desarrollan narrativas de resistencia frente a la realidad impuesta por los entes de poder hegemónicos a través del universo multimedia. Y más específicamente, va a gravitar en torno a obras que presentan un carácter sociopolítico sin ser políticas en sí mismas, ya que en su origen no fueron creadas para ser presentadas en plataformas políticas ni para difundir ese tipo de propaganda. Esto es precisamente lo que las hace tan apropiadas para este estudio porque, de este modo, se elimina la posibilidad de sesgo ideológico. Existen muchas obras artísticas que podrían ilustrar esta idea, pero este estudio se centra en el proyecto expositivo audiovisual *Communitas,* del artista holandés Aernout Mik, presentado en 2013 en el Stedelijk Museum de Ámsterdam. Este proyecto puede ser considerado un referente imprescindible dentro del arte de la videoinstalación artística que considero cumple de manera magistral con las características necesarias para facilitar el desarrollo de los conceptos relacionados con la materia de este estudio.

2. OBJETIVOS

La presente investigación tiene como objetivo principal poner en evidencia cómo la videoinstalación artística puede convertirse en un mecanismo de inversión social y resistencia frente a los discursos sesgados de poder difundidos a través de los *mass media.* A través de este dispositivo los artistas son capaces de generar una experiencia relacional inmersiva donde los componentes esenciales de la obra (la imagen, el sonido y el espacio arquitectónico) pueden ayudar a que la audiencia pase de forma casi inconsciente a formar parte de la obra.

Para lograr alcanzar este propósito se establecieron unos objetivos específicos. En primer lugar, analizar cómo la videoinstalación de arte puede convertirse en una herramienta efectiva para cuestionar el sistema de (des)información hegemónico. En este sentido, el espectador se convierte en un actor activo del proceso a través de su interacción con la obra, permitiéndole adquirir una posición crítica y reflexiva frente a la realidad mediática impuesta. Con ello se busca evidenciar el complejo entramado en el que se sustenta la experimentación de nuestra realidad dentro del mundo globalizado en el que vivimos, analizando las razones y el alcance de su poder a través de los mecanismos narrativos del arte, remarcando el conflicto que existe entre nuestra percepción de la realidad ofrecida por los *mass media* y los hechos contrastados. En segundo lugar, exponer cómo la narración a través del gesto dislocado y la realidad escenificada del artista holandés Aernout Mik invita al espectador a cuestionar los valores aceptados y asumidos por la sociedad actual. Y a su vez, mostrar cómo la biopolítica promovida por los grupos de poder que es difundida por los distintos medios de comunicación de masas nos lleva en muchos casos a un enfrentamiento dicotómico con los que consideramos otros. Y, por último, evidenciar como el silencio, la ausencia de guión o diálogo en la videoinstalación de arte, puede funcionar como un aglutinador de la acción visible y aumentar la conciencia del espectador sobre su entorno. Esto a su vez, brinda al espectador la oportunidad de reconsiderar la realidad circundante, y recuperar su independencia y capacidad para establecer sus propios criterios sobre su experimentación.

3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo estos objetivos se llevó a cabo un procedimiento metodológico de actuación basado en el análisis cualitativo inductivo para interpretar los distintos procesos presentes en el ámbito de estudio y, de ese modo, inducir las motivaciones, expectativas y relaciones existentes. El objetivo era describir ampliamente los hechos, descomponiéndolos para luego sintetizarlos. Se llevó a cabo una investigación enfocada en el análisis del pensamiento y la producción artística del artista holandés Aernout Mik, quien se consideró un objeto de estudio imprescindible dentro del marco de la investigación. Para ello se llevó a cabo una revisión documental bibliográfica y videográfica del proyecto audiovisual *Communitas*, y se examinaron las dinámicas de grupo que Mik establece con su trabajo. La pieza central del proyecto expositivo, titulada también *Communitas* (2011), resultó ser muy esclarecedora, ya que condensa conceptualmente el significado del resto de obras incluidas en el proyecto. Además, esta pieza representa un ejemplo del lenguaje formal de las obras de Mik, de su estructura temporal y su estrategia de instalación.

Durante la revisión, se analizaron las distintas estrategias narrativas utilizadas por el artista. Aunque a primera vista parece que Mik potencia en sus trabajos la intimidad y la individualidad, la estrategia general de sus videoinstalaciones se encuentra indirectamente conectada con el carácter estético de las multitudes (Rugoff, 2004, p.76). De esta manera, sus trabajos van a abordar el propio estatus del espectador como miembro de una multitud, convirtiéndolos en parte de sus obras y, por tanto, en miembros de sus *communitas*. El público va a ser sorprendido siendo transportado a mundos donde el artista demuestra que es posible plantear y generar nuevas alternativas a la realidad ofrecida por los medios de comunicación de masas.

Dentro de este proyecto, Mik presenta obras que pueden se clasificadas en dos tipologías diferente en función del origen del material grabado y de la presencia o no de sonido. La mayoría son videoinstalaciones realizadas mediante la grabación de imágenes propias que son escenificadas por actores en las que se omite el sonido. Pero también incluye obras en la que utiliza imágenes apropiadas de archivos externos sin editar o *raw*

footage, y otras en la que graba escenas reales directamente a través de una cámara que simula la mirada humana, a las que posteriormente elimina el sonido. Todas estas estrategias narrativas utilizadas contribuyen por igual al objetivo del artista de poner en cuestión el imaginario hegemónico transmitido por los *mass media.*

4. RESULTADOS

4.1. Proyecto Communitas de Aernout Mik: La videoinstalación como mecanismo de contradiscurso frente a los *mass media*.

El proyecto expositivo *Communitas* está conformado una selección de trece videoinstalaciones creadas por el artista Aernout Mik desde el año 1999 hasta 2013. Cada una de estas obras es independiente del resto, pero al mismo tiempo se enfocan en cuestiones similares en un nivel conceptual, poniendo en escena diferentes temas relacionados con los mecanismos de funcionamiento de las sociedades contemporáneas. Todas ellas enfatizan sobre la cuestión de la predominante sumisión de la sociedad a los dictados de poder hegemónicos, y exponen las distintas problemáticas y conflictos que surgen en su seno, haciendo referencia a la existencia de sesgos informativos alentados por los medios de comunicación de masas. El proyecto aborda una serie de cuestiones de gran relevancia en la actualidad, entre las que se incluyen aspectos como la delimitación de fronteras, la ciudadanía y sus implicaciones, el sentido de pertenencia a una comunidad, el consumo desenfrenado y su impacto en el medio ambiente.

> Todo ello es enmarcado en escenografías ambiguas, especialmente creadas por el artista para generar contextos y ámbitos de actuación social indeterminados e insólitos, que parecen retar a enfrentamientos y desencuentros entre el primer y tercer mundo, entre lo normalizado y lo inapropiado, o el dentro y fuera de la *communitas*. (Ruiz, 2021, p.216)

El artista representa situaciones en sus videos que guardan cierta similitud con acontecimientos reales, pero en realidad nunca han ocurrido de la forma en que el artista las presenta. Por lo tanto, no son eventos que el espectador pueda identificar y reconocer con precisión (Bal, 2013, p.182).

Aernout Mik expone en sus obras una noción de comunidad o *communitas* que se aleja de la imagen de una sociedad unida y solidaria, evidenciando señales inequívocas de fractura, desintegración y falta de compromiso entre sus integrantes.

> Sus videos funcionan como espejos que no solo nos muestran la comunidad o sociedad que queremos ver y creemos ser, sino que también nos enfrentan a nuestra realidad. Este espejo refleja imágenes de situaciones de desigualdad y fragmentación, de conflicto político y social e incluso del materialismo consumista que marca nuestro día a día. (Ruiz, 2021, p.218)

El artista desafía con vehemencia las prácticas sociales hegemónicas impuestas por los medios de comunicación, proponiendo un escenario que plantea la oportunidad de iniciar un nuevo camino. Mik no busca presentar una solución definitiva sobre cómo ha de ser este nuevo comienzo, sino que más bien propone una investigación profunda en las estructuras y antiestructuras sociales, entre lo dinámico y lo estático, para así expandir el terreno de acción. En este sentido, invita a la reflexión y la experimentación en este ámbito para encontrar nuevas posibilidades de transformación y cambio (Coelewij, Gili y Schmidt, 2011a, p.9).

Algunos críticos han cuestionado esta forma de crítica social velada argumentando que sus obras son expuestas en galerías y centros de arte que consideran medios al servicio del poder hegemónico. Sin embargo, según Nicolás Bourriaud, las exposiciones artísticas pueden crear microutopías en lo cotidiano, actuando como espacios intermedios que permiten explorar nuevas posibilidades y desafiar el *statu quo*. Es decir, son "un espacio para las relaciones humanas que sugiere posibilidades de intercambio distintas de las vigentes en este sistema integrado en el sistema global" (Bourriaud, 1998/2021, p. 16).

En las videoinstalaciones de Mik el rol de protagonista pasa a ser asumido por el espectador dentro de "una narrativa construida alrededor de las nociones de lo colectivo y lo anónimo" (Barenblit, 2011, p.11). La subjetividad individual del espectador contribuye a enriquecer la obra, diversificando las posibilidades de interpretación y experimentación. Su forma de editar y montar las imágenes muestra una clara intención de distanciarse de la lógica sensomotora propuesta por Deleuze

(1983/1984). De esta forma, se rompe con la vinculación tradicional que establecen el cine y los medios de comunicación entre el desarrollo lineal de la acción y los personajes, y la secuencia de imágenes generadas. En palabras del antropólogo Michael Taussig, en la obra de Mik "no solo no hay narración, no hay narrativa, no hay desarrollo, ni conclusión. Mas bien un bucle" (2011, p.57). Es decir, las obras pueden ser apreciadas en cualquier momento de la secuencia sin perder sentido. La cámara misma, en ciertas ocasiones, adquiere un papel activo en la obra, actuando como un personaje adicional que permite al espectador sentir que es su propia mirada la que se adentra en la acción. Esta característica contribuye a crear una sensación de inmersión más profunda en la obra (Bal, 2013, p.182).

Uno de los recursos principales y más recurrentes que Mik utiliza en sus obras es la eliminación del sonido. Al hacerlo, el artista rompe con la normalidad y la convención establecida por el cine sonoro, que ha sido la norma en la industria del cine durante más de un siglo. El sonido en el cine desempeña un papel fundamental, y aunque no haya diálogo en la escena, normalmente se introduce una banda sonora para crear una atmósfera emocional en el espectador. "Pero el sonido no solo acompaña a las imágenes en la pantalla, sino que también está presente en la vida real" (Ruiz, 2021, p.227). Según Taussig (2011), se puede decir que "el silencio atenta contra la realidad" (p. 57), ya que en nuestro día a día esperamos escuchar sonidos naturales de fondo como "gente hablando en segundo plano, frenos de coches chirriando, vacas mugiendo, pisadas a ritmo, viento ululando" (p. 59). El silencio total es inusual en la naturaleza y mucho menos en nuestra agitada sociedad contemporánea.

En muchas ocasiones, los vídeos de Mik se asemejan a escenas de reportajes extraídas de noticias o documentales; sin embargo, lo que resulta sorprendente no es solo la ausencia de sonido, sino también la falta de una voz en *off* que nos indique qué estamos viendo. Este tipo de acompañamiento con comentarios es algo que hemos asimilado como normal dentro de los medios de comunicación. Al privar a estas escenas de sonido, Mik obliga al espectador a emplear su memoria mediática para intentar otorgar significado a estas situaciones ambiguas a las que se enfrenta. Este proceso está influido por el nivel de desarrollo del

espectador de lo que Walter Benjamin denominó "facultades miméticas" (1993/2005, p.694). Es decir, va a estar condicionado por la capacidad de establecer relaciones de similitud entre cosas, ya sea de forma consciente o inconsciente. En consecuencia, gracias a nuestra memoria mediática y nuestras facultades miméticas somos capaces de hacer asociaciones que nos permiten otorgar cierto sentido a esas situaciones ficticias que Mik crea. Y, en este juego de asociación, el artista consigue capturar la atención del espectador y, con ello, estimular el sentido de extrañamiento que provoca con su obra.

4.2. Realidades escenificadas y gesto dislocado en la obra Communitas (2011) de Aernout Mik

La pieza central que preside y da nombre al proyecto expositivo es *Communitas* (2011). La videoinstalación consta de tres canales y muestra distintas situaciones escenificadas por actores a las que se elimina el sonido. Son participantes amateurs que recibieron información mínima sobre lo que iba a ocurrir en escena, por lo que su actuación no es muy convencional y metodológica y está basada en la improvisación de sus emociones y experiencias. Esta metodología utilizada por Mik busca crear una realidad simulada en apariencia plausible. La libertad de acción de los actores introduce en la escena variables aleatorias que dependen del azar, de los instintos individuales y de la memoria mediática de cada uno. Con ello, Mik busca que "los figurantes reproduzcan esas imágenes mentales en sus videos, de modo que estos introduzcan las huellas que permanecen en su memoria colectiva compuesta por una multiplicidad de imágenes" (Ruiz, 2021, p.233). Según el artista, cada uno de nosotros tiene archivado en su memoria múltiples recuerdos que provienen de eventos documentados que posteriormente cristalizan y se reconstruyen como nuestras propias imágenes (Coelewij, Gili y Schmidt, 2011b, p.211). De este modo, los actores en su improvisación se convierten en co-creadores de la propia secuencia, introduciendo en ella fragmentos de realidad y autenticidad que ocasionalmente la hacen parecer plausible.

El título de la obra hace referencia al concepto de *communitas* desarrollado por el antropólogo británico Víctor Turner (1988, p.113). Esta es

el tipo de comunidad que surge en un período liminal donde se produce una suspensión temporal del orden social establecido y, en consecuencia, todos los individuos se convierten en iguales. Estos periodos están marcados por situaciones que provocan "emociones compartidas extremas", donde la crisis o la euforia pone en marcha un proceso de identidad de grupo (Barenblit, 2011, p.10).

Communitas fue realizada por invitación del *Teatr Dramatyczny*, un teatro ubicado en el Palacio de Cultura y Ciencia en Varsovia, y fue estrenada en la Bienal de Arte de Sao Paulo (Schimdt, 2011, p. 201). La obra presenta una escena en la que un gran grupo de personas se encuentra en el interior de la sala de convenciones del palacio, donde parece estar produciéndose un mitin político acalorado. Este palacio es un lugar altamente cargado de connotaciones políticas y sociales, ya que fue sede del partido comunista. Debido a su papel controvertido en la memoria política reciente del país, este edificio estuvo a punto de ser demolido tras la caída del régimen comunista en 1989 (Pister, 2015, p.78). De modo que, el palacio no solo es el escenario, sino que también forma parte del tema de la propia obra.

El video se presenta sin sonido ni diálogos, dejando al espectador la tarea de interpretar la escena a través de los gestos de los actores, la escenografía, el vestuario y los objetos que se pueden observar. "Los actores realizan gestos que evocan una insurrección política, lo que confiere a la escena una atmósfera de levantamiento revolucionario" (Ruiz, 2021, p.237). También se pueden apreciar gestos de temor ante una amenaza desconocida que parece proceder del exterior. A pesar de que los personajes parecen estar celebrando un congreso o conferencia en un ambiente muy acalorado y agitado, las causas y objetivos de la reunión no están claros. La imagen es desconcertante. En algunos momentos parece que los personajes hubieran tomado por la fuerza el palacio y llevaran instalados allí durante muchas horas o incluso días. Se pueden ver escenas en las que las personas comen, intentan dormir agotadas por la tensión y el cansancio acumulado de los días de encierro. En otros momentos, se observa a algunas personas cantando y bailando espontáneamente en señal de alegría dentro del salón de actos. La acción es confusa y deja

al espectador con una sensación de incertidumbre sobre lo que realmente está sucediendo (Ruiz, 2021, p.238).

Después de unos minutos de visionado, comienza a percibirse un trasfondo diferente que se plasma en escenas en las que se puede ver a actores representando a posibles delincuentes que son arrastrados ante un aparente tribunal de justicia o donde los participantes exhaustos son colocados en las sillas y filas de asientos en posturas retorcidas como si estuvieran muertos (Schmidt, 2011, p.201). Las imágenes son tan convincentes que el espectador cree reconocer ciertos acontecimientos significativos extraídos de las imágenes de archivo de los medios de comunicación. De hecho, cuando los actores simulan estar durmiendo o muertos entre los asientos de terciopelo rojo, con sus cuerpos contorsionados y encajados entre las butacas, Mik parece querer activar nuestra memoria mediática para traer a la actualidad las escenas del desastre del *Teatro Dubrovka* de Moscú ocurrido en 2002. En esa masacre, un grupo de rebeldes chechenos que había secuestrado el teatro fue exterminado junto con 130 rehenes por el gas venenoso que utilizaron las fuerzas de seguridad estatales para romper su resistencia. Nuestra memoria mediática no puede evitar asociar esa alusión con la dimensión violenta de las imágenes y su gesto político (Pister, 2015, p.78). De este modo, Mik logra que las imágenes de su puesta en escena se mezclen en nuestra memoria con las imágenes de la catástrofe real, creando una experiencia impactante e inquietante.

Mik tiene la habilidad de llevar al espectador al límite de su propia naturaleza, utilizando el gesto desarticulado y la creación de una realidad escenificada que nos presenta imágenes cotidianas de una manera perturbadora y desconcertante. Con ello el artista plantea desenlaces impensables e indefinidos que nos hacen cuestionar nuestra propia comprensión del mundo que nos rodea. A pesar de la sorpresa y extrañeza que sentimos, Mik nos permite entrar en las distintas situaciones y acompañar a los personajes en su desarraigo (Bal, 2013, p.182). De esta manera, se crea la percepción de ser integrado en un mecanismo de resistencia, en el que participamos en la dinámica de grupo que Mik nos presenta.

5. DISCUSIÓN

A pesar de haber transcurrido casi cien años desde que Lippmann (1922) describiera el concepto de "rebaño desconcertado", esta situación se sigue produciendo en la actualidad. Aunque los medios de comunicación y difusión han evolucionado, y ahora utilizan entornos multimedia, el resultado sigue siendo el mismo. El discurso impuesto por los grupos hegemónicos es asumido de forma inconsciente por el espectador sin apenas cuestionamiento, introduciéndole en una hiperrealidad que se acepta como verdadera.

Aernout Mik escenifica en sus obras situaciones que a primera de vista resultan familiares, sobre todo para una mirada occidental. Esto ocurre gracias a que, como señala Duhamel, estas escenas poseen cierta similitud con la imagen normativa relacional, lingüística y social que los medios de comunicación y los poderes hegemónicos promulgan (2007, p.10). No obstante, esta ilusión de estar frente a una grabación o un documental real se desvanece rápidamente. Las primeras secuencias son casi indistinguibles de la realidad, el embaucamiento es absoluto. Pero, a los pocos minutos el espectador empieza a percibir las distintas pequeñas incoherencias y discordancias introducidas voluntariamente por Mik. Estas rompen con nuestro imaginario normalizado de forma sutil pero evidente, por lo que la sensación de extrañeza ante estas realidades escenificadas se va haciendo mayor conforme el metraje avanza. Los espacios de relación que el artista muestra en la pantalla, a una escala humana y con apariencia real, se alejan sin embargo de las convenciones sociales hegemónicas y rompen con las reglas comúnmente aceptadas y asumidas por la sociedad actual. Mik despliega una metáfora visual de cómo los grupos de poder son capaces de falsear la historia para superar las inhibiciones de la población, para como señala Chomsky (2002, p.35), fabricar su consentimiento y vencer sus recelos y objeciones. Es difícil escapar de la influencia del mensaje sesgado de los *mass media,* y aunque, como señala Lippmann pertenezcamos a ese grupo minoritario que posee conocimientos bastante completos sobre un tema, es posible ser embaucado cuando los medios de comunicación se confabulan en su discurso.

En la videoinstalación *Training Ground,* realizada en 2006 e incluida en el proyecto *Communitas*, Mik muestra un grupo de aparentes policías fronterizos que han detenido a un grupo de también aparentes inmigrantes ilegales. Todo recuerda a la imagen mediática distribuida por los medios de este tipo de situaciones. Con ella se suele buscar dar legitimidad a estas actuaciones policiales/militares y convencer a la población de que cuando atacamos, bloqueamos o vulneramos los derechos humanos de los que consideramos otros, realmente estamos protegiendo y defendiéndonos contra grandes agresores y monstruos, que buscan atentar contra nuestra forma de vida (Chomsky, 2002, p.35). Sin embargo, la realidad fronteriza escenificada por Mik en seguida intercambia los roles de los personajes, y ante la confusión de los espectadores algunos policías empiezan a comportarse como los detenidos, y algunos inmigrantes asumen el papel de los represores. Esta es una metáfora de cómo vivimos en la ficticia ilusión de que habitamos un mundo donde nuestros derechos son considerados inquebrantables, están consolidados y son protegidos. Pero la realidad es que, como muestra Mik, esta situación puede cambiar en cualquier momento por voluntad de algún grupo de poder. Un cambio de gobierno, una guerra, una nueva ley e incluso una pandemia, pueden generar este cambio. Y esto puede originar un vuelco radical de nuestra vida haciéndonos pasar a formar parte del grupo que antes considerábamos como otros.

El esfuerzo por mantenernos como un rebaño desconcertado es continuo, ya que, como señala Chomsky, este nunca se domestica adecuadamente. Frente cualquier signo de actividad independiente, los grupos de poder intentarán reconducir al rebaño de nuevo a la apatía, obediencia y pasividad (2002, p.33). Estos buscan lograr un control total sobre los medios de comunicación, el sistema educativo y la erudición para volverlos conformistas y, de ese modo, imponerles una imagen del mundo diseñada conforme a sus intereses, pero alejada de la realidad. La paradoja de todo ello es que esta hiperrealidad no es desarrollada por la fuerza bajo el sometimiento de un estado totalitario, sino que se desarrolla y difunde bajo condiciones de pretendida libertad.

6. CONCLUSIONES

Actualmente, los *mass media* y las redes sociales se han convertido en el principal canal para difundir los discursos de poder hegemónicos que, impulsados por el deseo de control, buscan perpetuar un sentimiento de ansiedad y temor hacia la presencia del otro como una amenaza potencial para nuestra forma de vida e identidad. Este miedo se asocia principalmente con la inmigración, el terrorismo y, más recientemente, con la propagación de enfermedades. Como consecuencia, en nombre de nuestra propia protección, hemos aceptado renunciar o limitar parte de nuestras libertades y derechos para legitimar las estructuras de poder de los Estados-nación. Es fundamental reflexionar sobre cómo podemos resistir a estos discursos y recuperar nuestra capacidad crítica para cuestionar el orden establecido.

Todo esto se nos presenta como una inevitable "nueva normalidad" (Hlavajova, 2007, p.4). Este fenómeno se ha acentuado especialmente durante la pandemia global que ha azotado al mundo en los últimos años. Nos hemos visto obligados a asumir con desconcierto cómo nuestros derechos y libertades han sido restringidos en aras del bien común. El concepto de nueva normalidad se ha convertido en un término comúnmente utilizado por los gobiernos y organismos internacionales, y es repetido constantemente por los medios de comunicación. Sin embargo, es importante tener en cuenta que esta nueva situación no debería ser aceptada sin cuestionamientos críticos, ya que implica una renuncia a parte de nuestra libertad y derechos fundamentales.

El proyecto de instalación artística audiovisual *Communitas* de Mik representa una herramienta de resistencia frente a los sistemas de poder y control que trasmiten su discurso ideológico a través de los medios de comunicación de masas. Su obra se encuentra claramente comprometida con la visibilización de los mecanismos de funcionamiento de las estructuras de poder y su relación con los *mass media*. Con *Communitas*, el artista reflexiona sobre el acto de mostrar y ver, generando diversas realidades escenificadas en la que voluntariamente decide revelar lo artificial de su creación. Con ellas el artista logra generar en el espectador una sensación de desconcierto y extrañamiento al ser despojadas de las

características reconfortantes que proporcionan la narrativa, el diálogo y la caracterización. Este sentimiento de extrañamiento, desasosiego y temor experimentado es una oportunidad para reflexionar sobre posibles nuevos comienzos y, por tanto, ofrece una esperanzadora oportunidad frente a la asunción pasiva del sesgo mediático. Esta apertura hacia lo desconocido es, en última instancia, la "función primordial del arte: involucrarnos y hacernos pensar" (Ruiz, 2021, p.257).

Rechazando el moralismo y la propaganda política, Mik abre un campo entre la estructura (orden social) y la anti-estructura (*communitas*) para crear nuevas posibilidades de experimentación de la realidad (Bal, 2013, p.183). Aunque el artista indica que su obra no supone una acción crítica directa, su resultado puede llevar a una dirección política (Mik y Westley, 2007, p.592). Para él, las imágenes que los espectadores llevan consigo después de la interacción con la exposición pueden convertirse en células de posibilidad, lo que otorga a sus obras un carácter político. En consecuencia, las películas de Mik nos recuerdan que "el cine es un arte que cambia la forma en que vemos la realidad" (Taussig, 2011, p.58). Communitas nos invita a participar en la creación de una imagen inquietante y áspera del mundo permitiéndonos entender cómo el arte puede desafiar nuestras actitudes hacia lo establecido (Hlavajova, 2007, p.8), logrando que el espectador se involucre y reflexione sobre su propia naturaleza y el mundo que lo rodea. Y aunque es posible que el artista no le logre convencer completamente de la posibilidad de un cambio, sí puede hacer que reaccione en una dialéctica entre el escepticismo y el idealismo. En resumen, Communitas nos empuja a cuestionar nuestras creencias y a involucrarnos en la creación de nuevas formas de resistencia frente al imaginario hegemónico transmitido por los mass media, fomentando un sentido de comunidad y solidaridad que puede ayudarnos a abordar los desafíos del mundo contemporáneo.

7. REFERENCIAS

Acaso, M. (2006). Esto no son las Torres Gemelas. Cómo aprender a leer la televisión y otras imágenes. Ed. Catarata.

Bal, M. (2013). Aernout Mik. Art in America, 101(9), 182–183.

Barenblit, F. (2011). Diccionario razonado. En Comunidad de Madrid (Ed.), Aernout Mik: Glutinosity, Schoolyard, Training Ground, Raw Footage [Catálogo exposición] (pp. 9–17). CA2M Centro de Arte Dos de Mayo.

Benjamin, W. (2005) The Doctrine of the Similar. En M. W. Jennings, H. Eiland y G. Smith (Eds.), Walter Benjamin: Selected Writing, Vol. 2: Part 2. 1927-1934 (pp. 694-698). Harvard University Press.

Brenes-Sánchez, J. y González-Arias, I. (2022). Internet: manipulación mediática y nuevos mitos en la sociedad occidental posmoderna. InterSedes, 23(47), 126-141. DOI: 10.15517/isucr.v23i47.47561.

Bourriaud, N. (2021). Estética Relacional. (C. Beceiro y S. Delgado, Trad.). Adriana Hidalgo Editora. (Obra original publicada en 1998).

Chomsky, N. (2002). Media Control. The Spectacular Achivements of Propaganda. Seven Stories Press.

Coelewij, L., Gili, M. y Schmidt, S. M. (2011a). Introduction. En T. Milewsky (Ed.), Aernout Mik. Communitas [Catálogo exposición] (p. 9). Stedelijk Museum Amsterdam: Folkwang/ Steidl.

Coelewij, L., Gili, M. y Schmidt, S. M. (2011b). Interview with Aernout Mik. En T. Milewsky (Ed.), Aernout Mik. Communitas [Catálogo exposición] (pp. 211–212). Stedelijk Museum Amsterdam. Folkwang/ Steidl.

Deleuze, G. (1984). La imagen en movimiento. Estudios sobre cine 1. (I. Agoff, Trad.). Paidós Comunicación. (Obra original publicada en 1983).

Duhamel, P. (2007). Aernout Mik. Les scultures étourdies. Spirale, (215), 8–10.

Hlavajova, M. (2007). From emergency to Emergence. Notes on Citizens and Subjects by Aernout Mik. Open! Platform from Arte, Culture and the Public Domain: https://www.onlineopen.org/from-emergency-to-emergence

Lema-Blanco, I. (2022). La responsabilidad social de los medios en la información ambiental: un estudio sobre los factores que influyeron en el compromiso de los profesionales durante la catástrofe del Prestige. En: V. García-Prieto y L. Manzano Zambruno (Coords.). Pensar el poder: derechos humanos y herramientas comunicativas (pp. 375-387). Dyckinson.

Lippmann, W. (1922). Public Opinion. Harcourt, Brace and Company.

Mik, A. y Hlavajova, M. (2007). Of Training, Imitation and Fiction. En Braidotti, Esche and Hlavajova (Eds.). Citizens and Subjects: The Netherlands, for example (p. 36). BAK and JRP Ringier.

Mik A. y Westley, H.R. (2007). Crossroads: Aernout Mik. En P. Bickers, y A. Wilson (Eds.), Talking Art. Interviews with Artists Since 1976 (pp. 588–592). Art Monthly Ridinghouse.

Pisters, P. (2015). Image as gesture: notes on Aernout Mik's Communitas and the modern political film. Journal for Cultural Research, 19(1), 69–81.

Ramonet, I. (1986). La Tiranía de la Comunicación. Ed. Versal.

Rugoff, R. (2004). A Man of the Crowd. En Aernout Mik and Stephanie Rosenthal (Eds.), Dispersions, Aernout Mik (p. 76). DuMont Literatur und Kunst Verlag.

Ruiz, M.L. (2021). Tiempos Instalados. Análisis de los Comportamientos Heterocrónicos y Anacrónicos en Instalaciones de Artes Sociopolíticas Contemporáneas (1989-2019). [Tesis de doctorado, Universidad de Murcia]. Digitum.

Schmidt, S. M. (2011). Communitas. En Comunidad de Madrid (Ed.), Aernout Mik. Communitas [Catálogo exposición] (p. 201). Stedelijk Museum Amsterdam. Folkwang/ Steidl.

Taussig, M. (2011). Looping the loop. En Comunidad de Madrid (Ed.), Aernout Mik: Glutinosity, Schoolyard, Training Ground, Raw Footage [Catálogo exposición] (pp. 57–61). CA2M Centro de Arte Dos de Mayo.

Turner, V. (1988). El proceso ritual. Estructura y antiestructura. Taurus.

COMPONENTES DE LA MARCA TRANSMEDIA PAW PATROL

Rosalía Urbano
Universidad Antonio de Nebrija

1. INTRODUCCIÓN

Jenkins (2001) define la narrativa transmedia como la creación de una historia que se desarrolla a través de múltiples canales o medios, aprovechando la convergencia cultural y el desarrollo de contenidos. Años más tarde, Jenkins (2009) determina que la narrativa transmedia es un proceso en el cual los elementos se integran para crear una ficción a través de múltiples contenidos dentro de una misma franquicia; en el caso de la trilogía de Matrix, las pequeñas piezas de información importante se distribuyen en las películas de la saga, lo que requiere que un equipo central de transmedia se encargue de mantener el control de todo el entramado. Este equipo central de transmedia tiene la responsabilidad de coordinar y supervisar la creación y distribución de contenidos en diferentes plataformas y medios, como películas, series de televisión, cómics, videojuegos o web, entre otros. Su objetivo es asegurarse de que todos los elementos narrativos se conecten de manera coherente y enriquezcan la experiencia del usuario. Según dicho investigador, se enfatiza la importancia de esta coordinación centralizada para garantizar la consistencia y continuidad de la historia, así como para mantener el interés del público a través de la exploración de diferentes aspectos de la narrativa en diferentes medios. Al mantener el control sobre el entramado transmedia, el equipo central puede asegurarse de que las piezas individuales se complementen entre sí y formen un todo cohesivo.

Prádanos (2012), investigador y consultor de contenidos transmedia en España, define el término transmedia como la extensión de una historia a través de múltiples soportes, donde cada uno de ellos se complementa

y cobra sentido en el contexto del conjunto narrativo. Un ejemplo citado es el caso de “Pokemon” de Gómez (2018), donde los fanáticos pueden sumergirse en el mundo de “Pokemon” a través de juegos, programas de televisión, películas, cartas coleccionables y otros medios, permitiendo que la historia se desarrolle y expanda de manera interactiva y participativa. Se trata de cómo los creadores muestran al infante lo que ocurre a su alrededor y este interactúa, como, por ejemplo, en la naturaleza, se ponen de manifiesto e invitan al infante a resolver los problemas y la alfabetización ambiental a través de las películas “El Libro de la Selva”, “Viana” y “El Lorax” (Hawley, 2022).

El trabajo de Long (2007) muestra cómo se puede utilizar el cómic, la película y el juego simultáneamente para expandir la experiencia de un producto o franquicia. Esto implica el uso de diferentes medios y plataformas para contar historias complementarias o ampliar el universo narrativo. Golick (2010) también hace referencia a proyectos que aprovechan la diversidad de plataformas o medios. Un ejemplo destacado es la franquicia de "Harry Potter" usando diversas formas de medios para llegar a su audiencia, incluyendo videojuegos, películas, libros, ropa o juegos de mesa, entre otros. Se considera una estrategia multiplataforma e, incluso, "omniplataforma" para la amplia presencia de la franquicia en múltiples medios y dispositivos. Según Golick (2010), cualquier programa de televisión o película con web asociada, se puede considerar multiplataforma. Del mismo modo, una canción que esté disponible en diferentes formatos, como interpretación en vivo, CD, descarga de iTunes y un vídeo, también se considera multiplataforma.

En el contexto de las nuevas narrativas surgidas a partir de la convergencia mediática, Scolari (2009) introduce una serie de términos que describen fenómenos relacionados. Algunos de ellos son, entre otros, “crossmedia”, es decir, la distribución de contenido a través de múltiples plataformas; la historia o franquicia se expande y se distribuye en diferentes medios como películas, programas de televisión, cómics, videojuegos, sitios web, etc. Por otro lado, “Hybrid media”, se trata de la combinación de diferentes formas de medios y tecnologías en la narrativa. Puede implicar la integración de elementos digitales, interactividad o la mezcla de diferentes formatos y géneros mediáticos. Asimismo,

“Intertextual commodities” realiza referencias cruzadas, cameos de personajes o elementos compartidos entre diferentes historias o franquicias. “Transmedial worlds” se define como universos narrativos complejos que se extienden a través de diferentes medios y plataformas, ofreciendo múltiples puntos de entrada, así como la exploración de la historia y los personajes desde diferentes perspectivas. En cuanto a “transmedia interactions”, se distingue la participación activa y contenido generado por los consumidores como fan fiction, fan art, discusiones en línea, etcétera. Dada la multimodalidad, se hace referencia a la combinación de diferentes modos de comunicación en la narrativa transmedia, como texto, imágenes, sonido, video, etc. Esto amplía las posibilidades expresivas y enriquece la experiencia. Además del “overflow” dado el exceso de información o contenido generado en el contexto de una narrativa transmedia para incluir material adicional, complementario o expansivo que va más allá de la historia principal, brinda una mayor profundidad y contexto al universo.

En cuanto al diseño de narrativas transmedia, Scolari (2014) propone una fórmula que combina la industria de los medios (IM) con la cultura participativa de los usuarios (CPU), dando lugar a las narrativas transmedia (NT). La fórmula se expresa como IM + CPU = NT. Según esta fórmula, la narrativa transmedia se basa en la convergencia de la industria que implica la producción y distribución de contenidos en diversas plataformas, y la cultura participativa de los usuarios, que se refiere a la participación activa del consumidor en la creación y expansión de la narrativa. Las historias transmedia aprovechan la multiplicidad de plataformas para desarrollar la franquicia transmedia, lo que implica la creación de narrativas específicas adaptadas a cada uno de los medios utilizados. Cada medio contribuye a la construcción de la historia de manera coordinada y complementaria, enriqueciendo la experiencia del público y permitiendo una mayor inmersión en el universo narrativo.

Dentro de esta narrativa transmedia se encuentra el denominado “User Generated Content” (UGC) de Dijck (2007), en el que el usuario participa activamente en la creación y distribución de contenido. Asimismo, se recurre a la "ficción cuántica" (Carrión, 2011), la cual alude a un tipo de narrativa que se desarrolla a través de diferentes medios y

plataformas, permitiendo a los consumidores explorar múltiples líneas narrativas y desenlaces posibles.

El enfoque transmedia requiere que los productores generen un mayor volumen de contenido, sin embargo, esta característica también ofrece oportunidades significativas en el ámbito educativo. Según Aguaded et al. (2014), las narrativas transmedia permiten crear entornos de aprendizaje que se asemejan a la vida diaria de los alumnos, utilizando una amplia variedad de medios y fomentando la interacción entre múltiples usuarios. Esto significa que los estudiantes pueden participar activamente en la historia y en la construcción del conocimiento a través de la exploración de diferentes medios y la colaboración con otros compañeros. Las narrativas transmedia ofrecen ventajas en el ámbito educativo debido a su carácter inmersivo y al uso de múltiples soportes. Estas características pueden resultar atractivas para los estudiantes que están familiarizados con entornos digitales y multimedia, lo que a su vez puede servir como un factor motivacional para su participación en el proceso de aprendizaje (Pérez-Tornero et al., 2013). Por tanto, Scolari (2017) destaca la necesidad de una educación transmedia, donde la construcción del relato se realice de manera colaborativa utilizando una amplia gama de medios y plataformas. Esto implica que los estudiantes no solo sean receptores pasivos de información, sino que también participen activamente en la creación y expansión de las narrativas.

1.1. MARCA TRANSMEDIA

En una franquicia transmedia, diferentes empresas se unen para ampliar la distribución de sus productos a través de la convergencia (Jenkins, 2008). Bernardo (2014) defiende la idea de establecer una marca transmedia donde la audiencia pueda disfrutar de una cantidad significativa de contenido gratuito proporcionado por la productora. Esto brinda a los usuarios la oportunidad de sumergirse en la narrativa, compartirla en su entorno y a través de las redes sociales. El vínculo con la experiencia genera el deseo de adquirir nuevos productos de pago. El objetivo del creador es fomentar la participación activa de la audiencia y obtener beneficios económicos mediante una franquicia que se construye desde el principio como "narraciones transmedia nativas", es decir, la franquicia

se concibe y se desarrolla originalmente como transmedia, ofreciendo productos auténticos que no derivan de producciones previas (Costa, 2013: 561). Este enfoque es respaldado por Phillips (2012) y Scolari (2014), quienes distinguen entre una marca que se concibe desde su origen como transmedia y una marca que se adopta o se convierte en transmedia.

Asimismo, la interactividad entre una marca transmedia y su público, tanto infantil como adulto, es crucial. Según Dena (2014), se trata de una comunicación inmersiva en la que la marca transmedia interactúa con los fans para que estos puedan vivir y aprender a través de experiencias. Esta inmersión busca sumergir al espectador en la historia permitiendo que participen activamente en la construcción de la narrativa (Phillips, 2012). La interactividad en una marca transmedia implica que los espectadores no son meros receptores pasivos, sino que tienen la oportunidad de involucrarse y contribuir a la evolución de la historia. Pueden interactuar con los personajes, explorar diferentes plataformas y medios, e incluso influir en los eventos y desenlaces de la trama. Esta participación activa y el sentido de co-creación ofrecen una experiencia más inmersiva y enriquecedora para el público. A través de la interactividad, la marca transmedia busca generar un mayor compromiso por parte de los fans, fomentando su participación y lealtad.

1.2. PRODUCCIÓN MARCA TRANSMEDIA INFANTIL

El proceso de producción transmedia debe ser entendido como una colaboración planificada que involucra el diseño de la experiencia del usuario y la resolución de problemas mediante el uso de tecnología. Es un enfoque que requiere la participación de profesionales de diferentes campos, quienes trabajan juntos en un entorno compartido. La calidad de las experiencias transmedia está estrechamente relacionada con la interacción entre los especialistas de diversos medios, ya que cada uno aporta habilidades y perspectivas únicas (Norton & Kovacs, 2017: 18-19). Por tanto, la construcción de la marca infantil transmedia, sigue las siete fases del proceso de producción de un contenido de animación de Diboos & Rooter (2012), como son el desarrollo, etapa en la que se define la idea y se elabora el concepto del proyecto. Se realizan estudios de mercado, se crean los personajes y se establece la estructura narrativa.

La fase de guion detallando la historia, diálogos y acciones de los personajes. Se pueden realizar varias versiones del guion antes de llegar a la versión final. La etapa de preproducción para planificar y llevar a cabo la preparación técnica del proyecto. Se crea el storyboard, se diseñan los escenarios y personajes, y se define el estilo visual. La fase de producción para la creación de los elementos visuales y sonoros del contenido. Se animan los personajes, se crean los fondos, se realiza la grabación de voces y se añaden efectos de sonido. La etapa de postproducción cuando llega el momento de la edición y montaje final del contenido. Se agregan efectos visuales, se ajustan los colores y se mezcla el sonido. También se pueden realizar correcciones y mejoras en esta etapa. La fase de distribución con el fin de distribuir el contenido ya sea a través de plataformas digitales, televisión, cine u otros medios. Se realiza la promoción y marketing del contenido para llegar al público objetivo. Finalmente, el período de explotación, para comercializar y aprovechar económicamente el contenido. Se buscan acuerdos de licencia, se venden derechos de distribución y se crean productos derivados, como merchandising o videojuegos.

2. OBJETIVOS

La marca transmedia es una de las generadas en los últimos años por las grandes productoras tanto para la creación de productos y narrativas para el adulto como para el infante. El objetivo principal de dicho estudio es conocer en profundidad el universo de narraciones y la construcción de marcas infantiles transmedia. Concretamente, los objetivos específicos determinan analizar la construcción de la marca "Paw Patrol" a través de los siete componentes de la marca transmedia de Robert Pratten, además de identificar el diseño del universo transmediático de la franquicia.

3. METODOLOGÍA

Se trata de una metodología cualitativa con el modelo circular, el cual ha demostrado ser muy útil en los estudios de casos realizados hasta ahora (Kraimer, 2000). El modelo circular se caracteriza por su enfoque iterativo y flexible, que permite retroalimentación y ajustes a lo largo del proceso de investigación. En lugar de seguir una secuencia lineal

rígida, el modelo circular reconoce la naturaleza dinámica y cambiante del fenómeno estudiado. En este enfoque, el investigador recopila datos, analiza y reflexiona sobre ellos, y luego regresa a la etapa de recopilación de datos para obtener más información o aclarar aspectos importantes. Esto permite una comprensión más profunda y completa del fenómeno en estudio. El modelo circular también enfatiza la importancia de la interpretación y la reflexión continua a lo largo de todo el proceso de investigación. A medida que se obtienen nuevos datos y se realizan análisis más detallados, el investigador puede reformular preguntas de investigación, ajustar marcos teóricos y descubrir nuevas perspectivas que guíen el estudio de manera más efectiva.

Este estudio se basa en la investigación interpretativa de Flick (2012) y utiliza la metodología de estudios de caso de Stake (2010) para lograr una comprensión profunda y contextualizada del objeto de estudio. Se busca capturar la realidad en su complejidad y obtener una aproximación a la verdad a través de la interpretación de las experiencias de los participantes. La cercanía y la panorámica de la circunstancia real son ejemplos claros de la aproximación a la verdad que se busca en la investigación interpretativa (Erickson, 1986: 121). Este enfoque permite capturar la complejidad y la riqueza de la experiencia humana, explorando las múltiples perspectivas y contextos en los que se desarrolla el objeto de estudio.

Durante el análisis realizado, se han trabajado múltiples teorías e investigaciones científicas, además de estudios destacados en la materia y documentos digitales. Dichas obras son las generadas, por un lado, por Pratten (2015), "Getting Started with Transmedia Storytelling a practical guide for beginners", en la que se encuentran los siete elementos diferenciales en la construcción de marcas con narrativas transmedia distribuidas en multiplataformas. De esta forma se establecen mundos con juegos que combinan la realidad y la ficción de manera inmersiva y duradera. Por otro lado, se analizan los contenidos de los productos de la marca, redes sociales y la página oficial de la Patrulla Canina (2023), https://pawpatrolandfriends.com/, el análisis de neuromarketing de Pico (2016), así como el estudio de Carr (2014) sobre la construcción social de los animales. Así como los datos de Carr (2015) en "The Messy

Business of Reinventing Happiness. Inside Disney's radical plan to modernize its cherished theme parks", con numerosos casos de ficción, los perros se presentan con formas de actuación y de ser humanas, y se les muestra como amigos y acompañantes para los seres humanos. Finalmente, el último estudio de referencia introducido es "What can librarians learn from Elmo, Sid, and Dora? Applying the principles of educational television to storytime" de Cahill & Bigheart (2016), el cual tienen en cuenta que la inclusión de los animales en la serie ayuda a que el infante visualice esta, y a desarrollar habilidades a través de las cuales solventen problemas del día a día.

4. RESULTADOS

La franquicia "La Patrulla Canina" (Paw Patrol) se ha seleccionado para explicar los siete principios de creación de una franquicia transmedia. Aunque no se originó como una marca transmedia desde el inicio de la franquicia, se puede considerar transmedia debido a la variedad de productos y narrativas que incluye. La serie se integra dentro de la marca y es el producto principal dirigido a un target preescolar, siendo una serie de acción y aventuras en 3D creada por Keith Chapman. Es producida por Guru Studios Toronto (Canadá) y Spin Master Entertainment para licencias. La serie se divide en cinco temporadas de 26 capítulos cada una, con alrededor de 11 minutos de duración; se estrenó en Nickelodeon en 2013 y desde entonces se conoce mundialmente, siendo transmitida en más de 160 países y doblada a más de 30 idiomas. Netflix lanzó la sexta temporada en España en octubre de 2022, época en la que se ha estrenado la séptima temporada en España. En EE.UU., la séptima temporada de la Patrulla Canina se encuentra disponible desde marzo de 2020. La séptima temporada de la Patrulla Canina consta de un total de 26 episodios. En el primer episodio, titulado "Mighty Pups Save a Cloning Machine", Harold Humdinger crea una máquina de clonación que es accidentalmente utilizada por el alcalde Humdinger. Harold, que tiene superpoderes, transforma el faro de Cap'n Turbot en un cohete, lo que obliga a los cachorros a intervenir y detenerlo. La marca ha sido elogiada por su capacidad para entretener y educar a los niños, ya que cada episodio presenta una historia que enseña valores como la amistad, la

cooperación, el trabajo en equipo, el respeto por la naturaleza y la importancia de la seguridad. También se ha destacado la diversidad de los personajes, representando a diferentes razas, géneros y habilidades.

El argumento principal de la serie se centra en 8 cachorros de perros de diferentes razas que son amigos de Ryder, un niño nativo digital de 10 años. En cada capítulo, Ryder les explica a estos cachorros el problema surgido y la misión a través de su pantalla digital, juntos superan problemas y rescatan animales o personas en sus vehículos a lo largo de la ciudad de Bahía Aventura. Por ejemplo, en la quinta temporada, los protagonistas salvan, entre otros, al alcalde Humdinger, el cual finge emergencias para que sus gatitos puedan resolverlas y así hacer quedar mal a la Patrulla Canina. Los Wingnuts adoptan a un avestruz como mascota, pero esta se extravía durante el viaje de regreso a casa. Por tanto, la Patrulla Canina emprende una búsqueda para encontrarla y llevarla de vuelta con su familia. La serie ensalza los valores de la amistad, el trabajo en equipo y el comportamiento cívico, desarrollando la inteligencia emocional en los pequeños.

Además de la serie, la marca "La Patrulla Canina" incluye una amplia gama de productos y narrativas en diferentes plataformas, como la web, el canal YouTube, productos creados por los fans, aplicaciones, espectáculos por todo el mundo, disfraces para llevar a cabo localmente en pequeños teatros, pasacalles, festivales o cabalgatas, cuentos, DVD, y música en iTunes. Asimismo, se han creado productos de gran éxito, sobre la marca, en los últimos años, especialmente en época de Reyes, a través de juegos, ropa, papelería, peluches y vehículos que simulan los de los protagonistas. También se promociona en redes sociales como Facebook, Twitter e Instagram, y se realizan campañas dirigidas a los adultos que acompañan a los niños a ver la serie.

Los personajes son comprendidos y aceptados por el infante dada, además de las aportaciones emocionales y de cercanía de los productos y su influencia en los pequeños, la publicidad (branded content). En España, dicho marketing se ha proporcionado a través de los yogures “Clesa” durante los años 2017 y 2018, la imagen de los protagonistas en las botellas de agua Cabreiroá en 2016, juguetes y juegos, cepillo y pasta de dientes, utensilios para el hogar y cocina, libros, películas, ropa como

accesorios para el niño o niña, y otras posibilidades. Asimismo, en ocasiones, los propios fans crean nuevas historias a partir de la narrativa central, como es el caso de la wiki “Paw Patrol Fanon”, una comunidad completa.

Cada personaje está identificado por un color, ya que la serie está construida siguiendo el significado de estos culturalmente. En el caso de Ryder, que es el humano amigo de los personajes perritos y líder en los planteamientos que les presenta a los cachorros, no es la excepción. Los colores de los demás personajes son: Chase, color azul marino que simula al perro policía; Marshall, color rojo que simula al bombero; Zuma, color naranja que está especializado en rescates acuáticos; Rubble, color amarillo que es maestro de obras; Rocky, color verde que es experto en reciclaje; Tracker, color verde militar tipo indumentaria de safari que es experto en selva, bosques o junglas. Por otro lado, Everest es una de las dos perritas en tono pastel turquesa y anaranjado, siendo ella la especialista en rescates de montaña. La otra cachorra se llama Skye y su color es el rosa, lo que culturalmente se etiqueta como un color más afeminado y se destaca como el color favorito del perro para que las niñas se identifiquen con ella. Todos sus instrumentos de rescate son de color rosa con las formas de los instrumentos también. A pesar de su popularidad, la marca también ha sido criticada por algunas personas que consideran que promueve el consumismo excesivo y el sexismo al presentar a Skye, la cachorra especialista en rescates aéreos, como un personaje estereotipado con juguetes y accesorios de color rosa. Sin embargo, la marca ha respondido a estas críticas asegurando que Skye es un personaje importante y que se esfuerzan por ofrecer productos y contenidos para todos los niños sin importar su género.

VStar Entertainment Group ha llevado a cabo el espectáculo "Carrera al Rescate" de La Patrulla Canina en una gira por España durante los años 2017 y 2018, con una duración de una hora y veinte minutos. El show ha ofrecido lecciones para todas las edades sobre comportamiento cívico, habilidades sociales y resolución de problemas, ya que los personajes de la serie utilizan sus habilidades únicas y trabajan en equipo. De acuerdo con patrullacaninaoficial.com (2018), el espectáculo es una experiencia emocionante y educativa para toda la familia.

La serie de La Patrulla Canina presenta canciones pegadizas que, según el análisis de neuromarketing de Pico (2016), impulsan las zonas de placer del cerebro de los niños si les gustan. Además, los padres también pueden aceptar la visión de la serie por parte de sus hijos debido a la influencia de estas canciones. Los cachorros en la serie tienen un color identificativo, lo que incide en la elección de los juguetes de los niños. Aunque los cachorros hablan, el autor no lo considera preocupante dado que se dirige a niños de entre 2 y 5 años en una etapa evolutiva de pensamiento simbólico. La narrativa sigue siempre la misma fórmula, con la presentación e irrupción del problema, la llamada a la patrulla por parte de Ryder, gags cómicos, explicación del problema, solución y final feliz en todos los capítulos. Los diálogos incluyen frases identificativas para reforzar la conducta y estimular a personajes concretos, al igual que los colores.

Los niños observan dichos animales con comportamientos humanizados y pueden identificarse con ellos. Según Carr (2014), estos animales se construyen socialmente de una manera específica. Por otro lado, Carr (2015) sostiene que, en numerosos casos de ficción, los perros se presentan con formas de actuación y de ser humanas, y se les muestra como amigos y acompañantes para los seres humanos. Cahill & Bigheart (2016) consideran que la serie educativa para televisión "La Patrulla Canina" ayuda a los niños a desarrollar su confianza y habilidades para resolver problemas adecuados a su edad. A pesar de que los problemas que se presentan son virtuales, los niños pueden aplicar lo que han aprendido a situaciones reales. Gracias a esta serie, el infante puede observar cómo los animales resuelven problemas y aprenden a través de ellos.

Se han realizado contribuciones valiosas para lograr que las historias de cada franquicia, como "La patrulla Canina", lleguen a su público objetivo de manera eficaz. Basándonos en las desarrolladas por Pratten, la primera de ellas consiste en aplicar una estrategia profunda que penetra y busca hacer llegar el mensaje a los niños a través de todos los canales posibles, aprovechando la variedad de medios disponibles. La segunda contribución importante trata de aplicar el principio de persistencia, lo que significa que se mantienen las historias de la marca en constante evolución, incorporando cambios narrativos y nuevos personajes en las

temporadas posteriores, siguiendo la evolución del contexto social y del infante.

Por otro lado, el tercer principio trabaja la participación, que fomenta la interacción activa entre los consumidores y los personajes, permitiendo a los niños jugar a ser bomberos y practicar los roles de los sujetos de la franquicia, así como responder a los protagonistas durante la utilización de la segunda pantalla. El cuarto principio es la personalización, que se enfoca en adaptar el contenido a los gustos e intereses de la audiencia, en este caso, los niños entre 3 y 5 años y los padres que permiten el consumo del contenido. La estrategia busca satisfacer los deseos de los niños de tener juguetes y ropa con los personajes de la serie, y está en línea con las preferencias de la audiencia.

El quinto aspecto clave es el hecho de estar conectado gracias a la marca, enfatizando la interrelación entre el mundo real y la multiplataforma digital, uniendo las experiencias cotidianas de los niños con las aventuras de los personajes en diversos canales como YouTube, cuentos, aplicaciones móviles, páginas web en Internet o merchandising. En sexto lugar, la estrategia es inclusiva, buscando la integración de dispositivos e interacciones entre la audiencia y la narrativa, logrando así llegar a un mayor número de tutores e infantes. Por último, el séptimo principio especifica que todo el contenido se encuentra almacenado en la nube dirigido por los productores, lo cual se ve reflejado en la gran en el aumento de público que visita la página web o el canal de YouTube, permitiendo a la productora, gracias a sus creaciones e historias, obtener el dominio total de su franquicia.

5. DISCUSIÓN

Como especifica Phillips (2012), resulta crucial la importancia de la interactividad en una marca, concretamente en la trabajada en este estudio, la franquicia transmedia, y cómo esta interacción entre la marca y el público contribuye a una experiencia más inmersiva y enriquecedora. Se destaca, por tanto, que la interactividad es crucial en una marca transmedia, tanto para el público infantil como para el adulto. Dicha interactividad se define como una comunicación inmersiva en la cual la

franquicia interactúa con los fans, permitiéndoles vivir y aprender a través de experiencias. Esta idea resalta el papel activo que tiene el público en la construcción de la narrativa y cómo su participación contribuye a una experiencia más completa. Siguiendo a Dena (2014) la inmersión del espectador en la historia es un objetivo fundamental de la interactividad en esta marca transmedia. Para lograrlo es importante permitir que los espectadores participen activamente en la construcción de la narrativa. Esto implica que los espectadores no son meros receptores pasivos, sino que tienen la oportunidad de involucrarse y contribuir a la evolución de la historia. La participación activa del público se puede manifestar de diversas formas. Por ejemplo, los espectadores pueden interactuar con los personajes, explorar diferentes plataformas y medios donde se desarrolla la historia, e incluso influir en los eventos y desenlaces de la trama. Esta participación activa y el sentido de co-creación brindan al público una experiencia más inmersiva y enriquecedora.

6. CONCLUSIONES

Las conclusiones del estudio sobre la franquicia "Paw Patrol" y sus principios de creación de una franquicia transmedia determinan que, aunque dicha franquicia no se origina como una marca de este tipo, se puede considerar transmedia debido a la variedad de productos y narrativas independientes en significado con una historia central e incluidas en diferentes plataformas y medios. La serie de televisión es el producto principal de la marca, dirigido a un público preescolar y elogiado por su capacidad para entretener y educar a los niños, transmitiendo valores como la amistad, la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por la naturaleza. La franquicia se ha expandido a través de una amplia gama de productos y narrativas, incluyendo espectáculos en vivo, canciones, juguetes, juegos, libros y ropa, entre otras posibilidades. También se promociona en redes sociales y se realizan campañas dirigidas a los adultos que acompañan a los niños a ver la serie.

Los personajes de la serie son identificados por colores y representan diferentes habilidades y roles, lo que influye en la elección de los juguetes por parte de los niños. Algunos personajes han generado críticas por

su estereotipación de género, pero la marca ha respondido asegurando su compromiso con la inclusión y la diversidad. El espectáculo en vivo "Carrera al Rescate" ha brindado una experiencia emocionante y educativa para toda la familia, transmitiendo lecciones sobre comportamiento cívico, habilidades sociales y resolución de problemas. La estrategia transmedia de la franquicia se basa en principios como la penetración en diferentes canales, la persistencia en la evolución narrativa, la participación activa de los consumidores, la personalización del contenido, la interconexión entre el mundo real y digital, la inclusión de dispositivos e interacciones, y el almacenamiento en la nube para un mayor alcance y dominio de la franquicia. La marca "La Patrulla Canina" ha logrado aplicar con éxito los principios de creación de una franquicia transmedia, permitiendo que sus historias lleguen de manera eficaz a su público objetivo a través de múltiples medios. Ha logrado cautivar a los niños con sus personajes, valores y experiencias interactivas, y ha generado un impacto significativo en el mercado del entretenimiento infantil.

7. REFERENCIAS

Aguaded-Gómez, I., León, A. V., Quiceno, C. S., Cardona, E. A. S., Echeverri, G. J. L., Cardeño, J. L. Á., y Arias, L. I. Z. (2014*). Investigación en comunicación-educación y publicidad 2013-2014*. Funlam. http://www.funlam.edu.co/

Bernardo, N. (2014). *Transmedia 2.0. How to Create an Entertainment Brand using a Transmedia Approach to Storytelling*. BeActive Books.

Booth, A., Sutton, A., & Papaioannou, D. (2016). *Systematic approaches to a successful literature review (2nd ed.).* SAGE Publications Ltd. https://uk.sagepub.com/

Cahill, M., & Bigheart, J. (2016). What can librarians learn from Elmo, Sid, and Dora? Applying the principles of educational television to storytime. *Knowledge Quest, 44*(3), 48-57.

Carr, N. (2014). *Dogs in the leisure experience.* CABI. Wallingford.

Carr, N. (2015). In Search of 'Dog': Fictional Media Constructions of Dogs in the Leisure Environment. En Carr N. (Eds), *Domestic Animals and Leisure. Leisure Studies in a Global Era*. Palgrave Macmillan.

Carrión, J. (2011). *Teleshakespeare. Las series en serio*. Interzona Editora.

Costa, C. (2013). Narrativas Transmedia Nativas: Ventajas, elementos de la planificación de un proyecto audiovisual transmedia y estudio de caso. *Historia y Comunicación Social, 18*(1), 561-574. http://dx.doi.org/10.5209/rev _HICS .2013.v18.44349

Dena, C. (octubre, 2014). Narrativas transmedia: la próxima generación. En Fundación Telefónica (Presidencia*). Ciclo 'transmedia y nuevos contenidos digitales'.* Conferencia llevada a cabo en Espacio Fundación Telefónica, Madrid, España.

Diboos & Rooter (2012*). Libro Blanco del Sector de la Animación en España 2012*. Federación de Asociaciones de Productoras de Animación en España.

Dijck, J.V. (2007). *Mediated Memories in the Digital Age*. Stanford University Press.

Erickson, F. (1986). *"Qualitative Methods in Research on Teaching" en Wittrock.* MacMillan.

Flick, U. (2012). *Introducción a la investigación cualitativa*. Morata.

Golick, J. (2010). *Transmedia Storytelling*. Story Universe. http://www.jillgolick.com/wp-content/

Gómez, J. (2018). *Starlight Runner Entertainment*. MBD Studios Inc. https://www.starlightrunner.com/transmedia

Hawley, E. (2022). Nature on Screen: Making 'the Environment' Visible in Children's Film. *Palgrave Studies in Media and Environmental Communication, 1*, 123-154. http://dx.doi.org/10.1007/978-3-031-04691-9_5

Jenkins, H. (2001, 1 de junio). *Convergence? I Diverge*. Technology Review. https://www.technologyreview.com/s/401042/convergence-i-diverge/

Jenkins, H. (2008). *Convergence culture: la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Paidos Ibérica.

Jenkins, H. (2009, 12 de diciembre). *The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling* (Well, Two Actually. Five More on Friday) [web log post]. https://goo.gl/nTYvUQ

Kraimer, K. (2000). *Die Fallrekonstruktion*. Suhrkamp.

Long, G. A. (2007). *Transmedia storytelling: Business, aesthetics and production at the Jim Henson Company*. MIT, Department of Comparative Media Studies.

Norton, K. E., & Kovacs, M. H. (2017). Human and business success factors for transmedia design collaborations. *Media Industries Journal, 4*(2), 44-61. http://dx.doi.org/10.3998/mij.15031809.0004.203

Patrulla Canina (2023). *Paw Patrols and Friends*. Nickelodeon, Spin Master. http://www.patrullacaninaoficial.com/

Pérez-Tornero, J. M. (2013). *Midiendo la alfabetización mediática en Europa 2005-2010.* Gabinete Comunicación y Educación.

Phillips, A. (2012). *A creator's guide to transmedia storytelling: How to captivate and engage audiences across multiple platforms*. McGraw Hill Professional.

Pico, I. (2016). *¿Por qué gusta tanto la Patrulla Canina? Análisis Psicológico (I).* Psicopico. https://psicopico.com/por-que-gusta-tanto-la-patrulla-canina-un-analisis-psicologico/

Prádanos, E. (2012, 2 de marzo). *¿Cuál es la diferencia entre Transmedia, Crossmedia, multiplataforma, merchandising y productos licenciados?* [web log post]. https://eduardopradanos.com/2012/03/02/

Pratten, R. (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling a practical guide for beginners 2nd edition*. CreateSpace Independent Publishing Platform.

Sandelowski, M. (2000). Whatever happened to qualitative description? *Nursing & Health, 23*(1), 334-340. http://dx.doi.org/10.1002/1098240X(200008)23:4<334::AID NUR9>3.0. CO;2-G

Scolari, C. A. (2009). Transmedia storytelling. Implicit consumers, narrative worlds, and branding in contemporary media production. *International Journal of Communication, 3*(1), 586-606.

Scolari, C. A. (2014). Lostología. Narrativa transmediática, estrategias crossmedia e hipertelevisión. En Campalans, Renó & Gosciola (Eds.), *Narrativas transmedia entre teorías y practices* (pp. 137-163). Editorial UOC & Universidad del Rosario.

Scolari, C. A. (2017). Educación transmedia: hacia una pedagogía polifónica. En M.E. Collebechi y F. Gobato (Compiladores). *Formar en el Horizonte Digital*. Conferencia llevada a cabo en el congreso de la Universidad Virtual, Quilmes, Buenos Aires.

Stake, R. E. (2010). I*nvestigación Cualitativa: El estudio de cómo funcionan las cosas.* The Guilford Press.

EL PAISAJE ESCENIFICADO EN LA HISTORIA DEL CINE. DEL CINE DE CARTULINA AL CINE TRIDIMENSIONAL

ALICIA PALACIOS-FERRI
Universitat Politècnica de València

1. INTRODUCCIÓN

La naturaleza siempre ha estado ahí, desde el inicio de los tiempos. Las distintas civilizaciones que han poblado la tierra han interaccionado de forma más o menos cercana con ella como, por ejemplo, la civilización griega, que se sentía parte íntegra de la naturaleza. Sin embargo, el concepto de paisaje, tal y como lo conocemos hoy, no nació hasta el Renacimiento.

Concretamente, la disciplina artística responsable de aportar esta relevancia al paisaje fue la pintura (GASPAR, 2001, p.85). También hay teóricos que opinan que el paisaje estuvo presente de forma anterior en la literatura, pero no se creó un género literario en torno al paisaje, ni el concepto del mismo surgió de producciones literarias (PELLEGRINI, 2019, p.35).

El surgimiento del paisaje como concepto provocó que este fuera tratado en otras disciplinas artísticas y se convirtiera en objeto de interés de viajantes o científicos. A lo largo de la historia del arte, la ciencia o la literatura, hemos podido observar diversos acercamientos al paisaje. Sin embargo, aquel que resulta de crucial interés para la elaboración del presente artículo es la evolución de la representación paisajística en el medio cinematográfico; desde la creación del cinematógrafo, hasta la actualidad.

2. OBJETIVOS

- Analizar la evolución de la representación paisajísitica en el medio cinematográfico a lo largo de la historia del cine.
- Evaluar las modificaciones que ha sufrido la representación del paisaje en el medio cinematográfico, desde sus inicios hasta la actualidad.
- Examinar cómo la evolución técnica en el medio cinematográfico ha supuesto un avance en el empleo de la comunicación audiovisual a través del paisaje.

3. METODOLOGÍA

En el presente documento se expondrá la que fue la invención más novedosa del siglo XIX, el cinematógrafo, así como creaciones relevantes del cine primitivo que puedan resultar de interés para el *leitmotiv* de este artículo.

Además, se explicarán distintos avances tecnológicos que el cine ha sufrido desde sus inicios hasta llegar a nuevas intervenciones artísticas como el *Matte Painting Digital* o el diseño 3D, que se usan en la actualidad. Es importante mencionar que no se va a presentar un resumen de la historia del cine al uso, sino que esta girará en torno a la representación paisajística y su evolución en el medio.

Para la elaboración de la presente investigación se ha realizado consulta de bibliografía relacionada, tanto con la historia del cine, como con la evolución técnica del séptimo arte.

En cuanto a los documentos consultados destacan obras como *El lenguaje cinematográfico* (RACIONERO, 2008) en el cual se indaga sobre las herramientas de comunicación del medio cinmatográfico, *Filmes de paisagem psicológicos* (MELBYE, 2016) en el cual se dialoga e torno a la capacidad psicológica del paisaje o títulos como *Historia del cine mundial* (SADOUL, 1972), el cual se ha tomado de referencia a la hora de establecer un eje cronológico cinematográfico.

En el ámbito técnico destacan Posibilidades artísticas de la imagen electrónica: el chroma-key (FURIÓ VITA, 2008) o *Influencia de la Tecnología Digital en el Fenómeno Cinematográfico* (ETCHEMENDI, 2014).

Además, se ha ejecutado el visionado de una amplia filmografía, que realiza un recorrido desde el inicio de la historia del cine, hasta la actualidad. Y no sólo se trata de una filmografía amplia en el sentido temporal, sino que también recorre distintos géneros cinematográficos.

4. RESULTADOS

4.1. CINE PRIMITIVO

La invención del cinematógrafo surgió como resultado de diversas experimentaciones que se realizaron alrededor de 1895. Este artilugio se inspiraba en tantos otros, como la linterna mágica (invención del siglo XVII) o juegos ópticos del siglo XIX como el zootropio, fenaquitoscopio o taumatropo.

Antes de la invención del cinematógrafo, Thomas E. Edison llevó a cabo el kinetoscopio en 1893. También en Alemania, dos meses antes de la presentación del cinematógrafo, Max y Emil Skladanowsky dieron a luz al bioscopio, que era un proyector de películas (COSTA, 2006, p.18).

El verdadero motivo por el cual los hermanos Lumière triunfaron, en un mundo donde las invenciones relacionadas con el medio cinematógrafo florecían y se popularizaban, fue por el poder del *marketing* ejecutado por Louis y Auguste Lumière y por las características diferenciadoras del artilugio obtenido. A diferencia del kinetoscopio, tenía bajo peso y no necesitaba luz eléctrica. Además, se trataba de una doble invención, puesto que el cinematógrafo permitía, tanto filmar, como proyectar los filmes realizados.

La ligereza y la carencia de conexión eléctrica permitió que el cinematógrafo pudiese ser portable y, así poder filmar en exteriores. Es decir, el cinematógrafo permitió que el paisaje fuera representado en el medio cinematográfico gracias a sus características únicas. En este medio el paisaje tuvo más protagonismo que en las disciplinas artísticas en las

que había sido representado en los siglos anteriores, poseyendo cierta independencia desde los inicios del cine (MUGUIRO, 2013, 276).

No obstante, como hemos comentado anteriormente, no fue creado con pretensiones artísticas, sino científicas. Esto se traduce en que la primera etapa del Cine Primitivo, que se desarrolló entre 1895 y 1906-1907, fuera un "cine de atracciones". Cualquier persona, lugar o hecho era idóneo para ser capturado a través del cinematógrafo. Ya que el espectáculo residía en la propia imagen en movimiento. Es decir, *La salida de los obreros de la fábrica Lumière en Lyon* (LUMIÈRE, 1895) o un niño merendando en *Repas de bébé* (Íbidem, 1895) era una temática suficiente para impresionar a los espectadores.

En cuanto a la construcción espacial utilizada en esta primera época cinematográfica, debemos hablar de la denominación, acuñada por Noël Burch, de Modo de Representación Primitivo o MRP. Se caracterizaba por el empleo de una luz plana, el uso del plano general con la cámara fija y por los planos independientes y auto-concluyentes (PALÉS, 2018, p.18).

Es importante mencionar que en estas producciones el lugar ocupado por el cinematógrafo es el lugar desde el cual la pieza es vista por el espectador posteriormente. Tenemos aquí una similitud con el escenario teatral y su público (IGLESIAS SIMÓN, 2007, p.35).

En este MRP se encuentran dos tipos de representaciones paisajísticas: natural y artificial. Para explicar ambas vertientes, es necesario mencionar a los autores más conocidos de la época. Por un lado, los ya mencionados Lumière, que hacían uso de localizaciones externas, naturales y reales. En su obra podemos encontrarnos con paisajes, tanto urbanos como rurales, que hacen función de fondo de las acciones de los personajes. El paisaje es mostrado de forma natural, sin ningún tipo de decorado o transformación artificial.

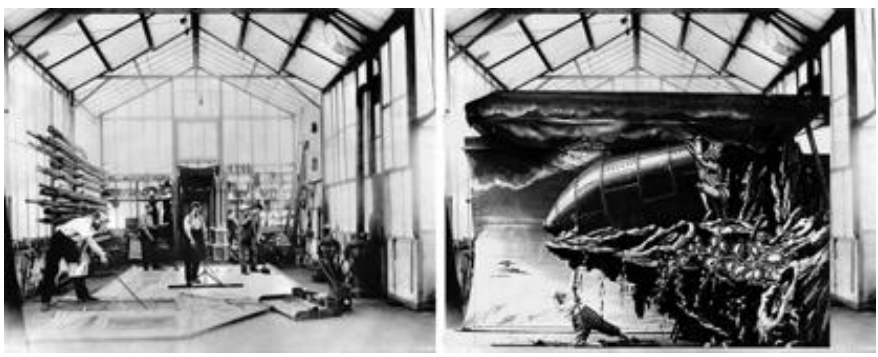
Es importante mencionar que Alice Guy fue la primera directora de cine de ficción, quien realizó más de 1000 películas e investigó sobre los efectos especiales y distintas técnicas cromáticas y sonoras. Sin embargo, nos centramos en el trabajo de Georges Méliès como el personaje idóneo para hablar de la influencia del teatro en el cine primitivo.

Méliès estuvo en el histórico día en el que los hermanos Lumière presentaron el cinematógrafo. De hecho, quiso comprar dicho artilugio, pero debido a su negativa, acabó comprando una réplica inglesa del kinetoscopio realizada por Robert W. Paul.

Georges Méliès era un hombre de mente inquieta y altamente creativa; su oficio era el ilusionismo. Trabajaba en el teatro, realizando demostraciones de sus trucos. Todos los decorados utilizados en sus espectáculos habían sido creados por él. En uno de sus artículos publicados en 1926 decía: "Hice pinturas al óleo, retratos, paisajes, fantasías y escenografías para teatro." (MÉLIÈS, 1926). Su inicio en el mundo del cine podría definirse como un desplazamiento de su puesta en escena a un estudio, sustituyendo el público por una cámara.

Sus filmes fueron tomados en su propio estudio, considerado el primer estudio de cine en Francia. Méliès se sumergió en el mundo de la ficción, haciendo un gran uso del maquillaje, de las máscaras y los disfraces para los personajes y de los decorados para los interiores y exteriores representados. Es decir, hacía uso de un paisaje de naturaleza artificial.

FIGURA 1.



Fuente: *Cine en abierto*

Se trata de un hombre que estuvo adelantando a su época por el uso del trucaje y que, como precursor de los efectos especiales, siempre será recordado como el ‹‹mago del cine››. Sin embargo, seguía anclado en el siglo XIX respecto a la puesta en escena, altamente influenciada por la herencia pictórica renacentista y por el teatro decimonónico. Debido al

encuadre único que utilizaba, la posición de la cámara, la disposición de los figurantes e incluso el uso de decorados pictóricos para los fondos, los filmes de Méliès se presentaban como cuadros vivientes (PALÉS, 2018, p.16).

Hacía uso de telones y bastidores pintados, con los que creaba una ilusión de profundidad. Se podían diferenciar "dos términos practicables (divididos por hermas pintadas situadas en el suelo a los laterales) y un telón de fondo al que, por regla general, no acceden los personajes" (IGLESIAS, 2007, p.94). Además, se hacía uso de objetos volumétricos para crear efecto de lejanía con el fondo utilizado.

En la segunda etapa del Cine Primitivo (desde 1907 hasta 1913-1915) podemos encontrar piezas fílmicas híbridas: hacen uso de interiores artificiales y exteriores naturales. A este respecto, los exteriores sí que son intervenidos y los decorados salen de los estudios para modificar el paisaje empleado. En *Cabiria* (PASTRONE, 1914), se hace uso de un tímido trávelin que se percibe con una suave imagen en movimiento, que acentúa los paisajes escogidos y la laboriosa puesta en escena.

FIGURA 2.



Fuente: *Fotograma de Cabiria (PASTRONE, 1914).*

Más adelante, se enfatiza en la profundidad en el cine. Brindar profundidad al espacio fílmico es de gran relevancia por razones de distinta índole:

> La construcción en profundidad no supuso sólo la conquista de una tercera dimensión estereoscópica, sino una nueva dimensión ontológica de la imagen, la imagen como promesa: el fondo era la puerta a una dimensión nueva de la realidad. Del fondo llegaban los fantasmas y las visiones, las premoniciones y los sueños (MUGUIRO, 2013, p.285).

Una de las técnicas utilizadas para conseguir el efecto de profundidad era la disposición de actores en primer y segundo plano. Esto comenzó a utilizarse, tanto en interiores como exteriores. En una de las primeras escenas de *Judith of Bethulia* (GRIFFITH, 1914) la protagonista coge agua de un pozo en primer plano, mientras que el resto de personajes se encuentran en el fondo. Se trata de una escena rodada en exteriores, en un paisaje real y habitado por los actores.

Además, otra característica del MRP que afecta al paisaje, es que el encuadre utilizado mostraba a los personajes de cuerpo entero, lo que da la posibilidad de que el fondo de la escena aparezca por completo. Sin embargo, a partir de 1908 la cámara se acerca paulatinamente hacia los actores, revelando más detalladamente sus expresiones (COSTA, 2018, p.41). Esto resta el breve protagonismo que el paisaje pudiera tener en las piezas anteriores.

Aunque la mayor parte de las obras realizadas durante el Cine Primitivo fueran en blanco y negro, cabe destacar que algunas de ellas fueron coloreadas. George Méliès fue uno de los primeros en usar esta técnica, que se basaba en colorear manualmente cada uno de los fotogramas de la película. Sin embargo, con la llegada del largometraje, esta técnica se presentaba demasiado compleja para ser llevada a cabo. Un ejemplo de su empleo es *Ali Baba et les quarante voulerus* (ZECCA, 1902). El uso del color pudo aportar más veracidad a los paisajes utilizados en los decorados, llegando así a una mayor similitud con el efecto ilusorio de los decorados teatrales.

FIGURA 3.



Fuente: *Fotograma de Ali Baba et les quarante voulerus (ZECCA, 1902).*

4.2. CINE VANGUARDISTA

En contraposición a todo tipo de convencionalismo establecido en el Cine Primitivo, surge el cine de vanguardia. Destacaremos dos corrientes vanguardistas que resultan de gran interés en lo que se refiere a la representación del paisaje.

En el Cine Expresionista la representación del paisaje en el cine cambia radicalmente. El espacio adquiere mucha más importancia que los protagonistas, cuya actuación queda considerablemente reducida. Se nos presenta un paisaje dramático "gracias a la naturaleza hiperbólica del escenario, el vestuario, la iluminación y la caracterización física de los personajes" (ZAVALA, 2005, p.6).

El gabinete del Doctor Caligari (WIENE, 1920) es considerada la película pionera de este movimiento. Se trata de un movimiento artístico influenciado por el Romanticismo. Como ya se comentó anteriormente en este artículo, una de las características de este movimiento residía en expresar los sentimientos de los personajes a través de la naturaleza y el entorno. Este rasgo predomina en los filmes expresionistas, cuyos

decorados recogen trazos violentos y ángulos vertiginosos. Se podría decir que realizaban una deformación plástica de la realidad con la intención de aumentar el drama de la trama contada (CÁNEPA, 2018, p.70).

En el caso de estas piezas expresionistas existe la necesidad de continuar con la tradición de los decorados pintados, puesto que a través de ellos pueden elaborar paisajes que transmitan los sentimientos requeridos, como si fueran obras de Munch.

FIGURA 4.



Fuente: Fotograma de El gabinete del Dr Caligari (WIENE, 1920).

Al igual que en el Cine Expresionista, el Cine Impresionista Francés también pretende representar la realidad interior de los personajes a través de la representación del paisaje exterior. Esta corriente busca impresionar a los espectadores, tras estar en una crisis debido al éxito de Hollywood. Por ello, se utilizan numerosas técnicas experimentales en el montaje, como son el uso del ralentí, las superposiciones o planos subjetivos (GÓMEZ, 2017, p.89). En *Cœur fidèle* (EPSTEIN, 1923) se

utilizan superposiciones de los rostros de los protagonistas sobre el mar o se hace uso del trávelin en un tiovivo. Mostrando tanto el plano de los personajes y un paisaje agitado en segundo plano; como el plano subjetivo en el que se puede observar el entorno en un movimiento circular.

En el Cine Soviético podemos hablar de antropomorfización del paisaje. El paisaje adquirió el mismo protagonismo que los personajes que lo habitaban haciendo uso del plano general. Este pasa a ser un encuadre enteramente ocupado por los actores, moviéndose al unísono de forma colectiva. El conjunto de actores puede entenderse como una masa visual que adquiere, en cierta forma, características de la naturaleza. Se puede hablar de un retrato en plano general (MUGUIRO, 2013, p.288).

FIGURA 5.



Fuente: Fotograma de Acorazado Potemkin (EISENSTEIN, 1936).

4.3. CINE CLÁSICO DE HOLLYWOOD

El cine hollywoodiense clásico comienza en torno al 1915 y finaliza en 1950, con la llegada de la televisión (CESARINO, 2006, p.17). Como bien define Barry King el uso del término clásico para definir este género se debe al decoro, la armonía formal, el respeto por la tradición, la mímesis y el control de la respuesta del espectador (KING, 1986, p.75).

En este periodo del cine americano se produce una obsesión por la obtención de profundidad y distancia en la imagen. Por ello tomaron distanciamiento con los decorados pintados (THOMPSON, 1999, p.313). Una de las nuevas soluciones fue la construcción arquitectónica de los decorados en las localizaciones reales donde tomaba lugar la historia contada. El paisaje aparecía tanto a través de las ventanas de los decorados, como en las tomas exteriores en las que los actores ocupaban el paisaje (Íbidem, 1999, p.314).

Un claro ejemplo de estas construcciones cinematográficas es el archiconocido género hollywoodiense, el Cine Wéstern. A día de hoy algunas de las ciudades construidas para los rodajes se han convertido en parques temáticos. Edwin S. Porter es considerado el padre del cine western, quien realizó *Asalto y robo a un tren* (PORTER, 1903). En esta primitiva producción *westerniana* se pueden observar ciertos rasgos característicos de este género cinematográfico: acción, violencia, persecuciones, interiores de edificios hechos enteramente de madera, tiroteos y paseos vertiginosos a caballo. Sin embargo, no posee una de las premisas más importantes, la relevancia del paisaje del Viejo Oeste.

En los años posteriores se comienza a configurar el género. Destacamos la película de John Ford *El caballo de hierro* (FORD, 1923), donde observamos la utilización de diversos ángulos y cámara con movimiento. En 1939 rueda La diligencia (Íbidem, 1939) cuya entrada en escena es la más característica y reiterada en las infinitas producciones pertenecientes a este género: una panorámica del Monument Valley.

FIGURA 5.



Fuente: Fotograma de La diligencia (FORD, 1939).

En el Wéstern podemos observar cómo el paisaje adquiere importancia. Se observan escenarios áridos, fronterizos y descomunales. Es el comienzo de un uso del paisaje propagandístico por parte de la sociedad americana que comienza a introducirse en el imaginario colectivo mundial y quiere exhibir la tierra conquistada.

A pesar de que el paisaje logre protagonismo en este género, su representación no resulta relevante hasta la llegada de ciertos avances tecnológicos, como son el color, el sonido o el formato panorámico, los cuales fueron desarrollados durante este periodo.

El lenguaje del cine es audiovisual y se podría decir que su lenguaje no fue inaugurado hasta la perfección de la técnica sonora. El cine sonoro se puede definir como aquel en el que la imagen y sonido están sincronizados. En el cine mudo se hizo uso del sonido como complemento de la imagen, siendo redundante y prescindible. Incluso, en ocasiones, como ocurría con las proyecciones de Georges Méliès, se contaba con orquestas que tocaban en vivo durante la película (ANDÚJAR, 2013, p.17).

El sonido empleado puede ser un sonido diegético, *onscreen* u *offscreen*, es decir, dentro o fuera de la pantalla; o no diegético: sonidos en *off* que se superponen. El sonido no tiene por qué reflejar fielmente la realidad; puede ser alterado o amplificado (RACIONERO, 2008, p.40). Este tipo de modificaciones han optimizado la representación del paisaje aportando protagonismo a sonidos que, de otro modo, pasaban desapercibidos para el espectador. Ejemplo de ello son las infinitas películas de suspense y terror en la que el sonido de una rama en medio de un bosque puede suponer un giro relevante en la trama. La llegada del cine sonoro, al fin y al cabo, permitió el habla del paisaje en el cine, que hasta ahora había permanecido en completo silencio. Se podría decir que existen 5 dimensiones perceptivas del paisaje: visual, auditiva, táctil, sonora y gustativa. A través de las representaciones anteriores al séptimo arte, podemos acercarnos a él a través de la vista; sin embargo, el cine nos permite usar otro de nuestros sentidos: el oído. La posibilidad de su habla supone el acercamiento a la dimensión sonora del paisaje.

FIGURA 6.



Fuente: Fotograma de Lo que el viento se llevó (FLEMING, 1939).

Otro de los avances tecnológicos que cambiaron radicalmente el cine de esta época fue la introducción del color. No fue hasta 1929 cuando se

comenzaron a realizar películas a color, pero la técnica no se llegó a perfeccionar hasta 10 años más tarde con la producción de *Lo que el viento se llevó* (FLEMING, 1939).

Nos encontramos ante una obra fílmica de enorme relevancia en la historia del cine. En ella podemos observar una técnica cromática y sonora perfeccionada. Este avance tecnológico no solo ayudó a que el paisaje fuera representado de forma más naturalista, sino a que se convirtiera en un motivo efectista y comenzara así una búsqueda audiovisual de lo sublime a través de las localizaciones naturales.

Otro de los avances tecnológicos que más afectaron positivamente al paisaje cinematográfico fue la implantación de la pantalla panorámica o *widescreen*. Como hemos comentado anteriormente en este artículo, en las prácticas fotográficas se empleaba la unión de placas para realizar panorámicas. Un proceso similar fue realizado por Abel Gance filmando *Napoleón* (GANCE, 1927), quien hizo sincronizar tres cámaras para las escenas bélicas de la película. A esta técnica se le denomina *Polyvision*, la cual pudo ser la precursora del *Cinerama*. Tuvo mucho éxito, pero pronto cayó en picado, debido al gran coste que conllevaba su producción.

FIGURA 8.



Fuente: Fotograma de Napoleón (GANCE, 1927).

Paralelamente a este sistema, se estaban realizando diversas investigaciones para conseguir producciones de pantalla panorámica. Destacan técnicas como *VistaVision*, alargando el negativo de 35 a 37 mm o *Cinemascope*, el cual consiste en incluir una imagen comprimida dentro de un negativo estándar. Esta técnica era posible gracias al uso de lentes anamórficas.

La llegada a los cines de una imagen alargada tuvo diversas consecuencias: en las imágenes panorámicas de los filmes realizados con esta técnica, los actores ocupaban un lugar menor en la pantalla y el escenario abarcaba mucho más espacio, por lo que se convertía en una imagen más envolvente. Se trata de un formato que permitió una mayor espectacularidad en la representación paisajística, dando lugar al cine contemplativo. La recepción de este nuevo formato fue recibido por algunos como una imagen irreal y por otros, como Truffaut, mucho más real que el formato usado anteriormente (STANKE, 2017, p.4).

A partir de los años 50 se populariza la producción de películas con los negativos de 70 mm. Esta técnica existía desde el inicio de los tiempos del cine, sin embargo, el interés por su uso no creció hasta la aparición de la televisión. La posibilidad de ver películas en la pequeña pantalla desde casa supuso una crisis para la industria cinematográfica. Por ello, necesitaban diferenciarse del contenido televisivo y sorprender al público (MASCARELLO, 2006, p.375). Con el negativo de 70 mm conseguían una imagen de gran formato y alta definición. El empleo de esta técnica benefició a la representación paisajística mostrando imágenes mucho más nítidas, con realismo y detalle, a diferencia de las representaciones anteriores, que parecían estar bajo un velo difuso. Entre otros largometrajes filmados con este tipo de película, destaca *Lawrence de Arabia* (LEAN, 1962).

FIGURA 9.



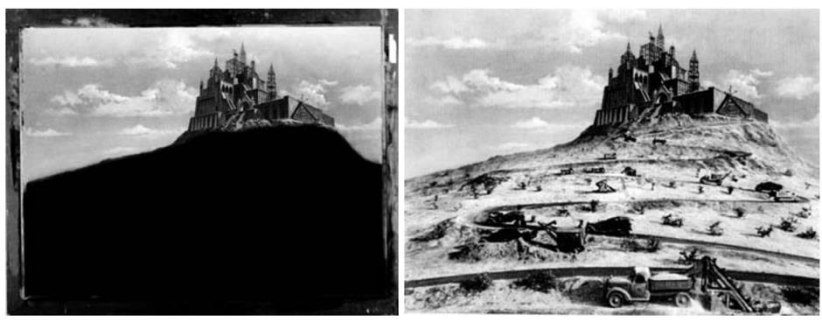
Fuente: Fotograma de Lawrence de Arabia (LEAN, 1962).

En la década de los 70 esta técnica fue en declive, debido al alto coste, tanto para su filmación, como para su proyección en pantalla. A día de hoy es utilizada dentro del cine de autor, en superproducciones realizadas por directores como Tarantino o Nolan, que hacen uso de este tipo de negativo por fetichismo, nostalgia o por aportar distinción a sus producciones.

Además de las invenciones mencionadas que supusieron un cambio para el cine, estableciendo una calidad audiovisual que ha perdurado hasta nuestros días, podemos hablar de otras invenciones que afectaron íntimamente a la representación paisajística.

Las técnicas que se utilizaban desde los inicios del cine para poder representar un paisaje ajeno a la filmación eran los decorados pintados y el *Matte Painting*. Esta última técnica consistía en hacer una máscara en el negativo y colocar la pintura (ejecutada sobre vidrio), fotografía o imagen filmográfica deseada (FURIÓ, 2008, 96). El inconveniente de esta técnica requería que la cámara estuviese completamente quieta.

FIGURA 10.



Fuente: Matte painting de Mario Larrinaga, Ciudadano Kane (WELLES, 1941).

En 1940 Lawrence W. Butler, artista especializado en efectos especiales, ideó la técnica del *Bluescreen* en la realización de *El ladrón de Bagdag* (BERGER, POWELL, WHELAN, 1940). El color azul fue el escogido para realizar la separación entre el fondo y la figura.

FIGURA 11.



Fuente: Bluescreen de El ladrón de Bagdag (BERGER, POWELL, WHELAN, 1940).

Casi dos décadas más tarde, Petro Vlahos, ingeniero e inventor, perfecciona esta técnica que pasa a llamarse *Greenscreen, Chroma Key* o *Travelling Mate* (este último término hace hincapié en la posibilidad de realizar movimientos con la cámara a diferencia del *Matte Painting*). Vlahos hizo uso de este procedimiento para la producción de *Ben-Hur* (WYLER, 1959) y cinco años más tarde esta técnica le lleva a ganar un Óscar por su excelente trabajo en *Mary Poppins* (STEVENSON, 1964). En este largometraje podemos encontrarnos un espléndido uso del *Chroma* cuando los actores se sumergen en un mundo pictórico, con un paisaje que se aleja de pretensiones realistas y unos personajes animados.

FIGURA 12.



Figura 12: Fotograma de Mary Poppins (STEVENSON, 1964) e imagen del making of de la escena.

Además, es importante mencionar el uso del *Matte Painting* que se realiza en este largometraje. La secuencia de apertura de la película nos muestra una pintura, que podría entrar en la categoría de realismo fantástico, de la ciudad de Londres.

FIGURA 13.



Fuente: Fotograma de Mary Poppins (STEVENSON, 1964) donde se puede observar una pintura sobre vidrio de Peter Ellenshaw.

Peter Ellenshaw fue el artista responsable de estas pinturas, las cuales fueron pintadas sobre un cristal con agujeros, con la intención de poder iluminarlas desde atrás y poder dar vida al paisaje.

Una vez sumergidos en el universo Disney, resulta interesante mencionar la representación paisajística en sus animaciones. Concretamente, la técnica utilizada para películas como *Blancanieves* (MOREY et al.,1937) permitía una atmósfera totalmente alejada de la planitud y la estaticidad. Esto se debe al empleo de una cámara multiplano que filmaba desde arriba varias pinturas de óleo sobre cristal, que representaban distintas capas de un mismo paisaje.

FIGURA 14.



Fuente: Esquema de la multiplane camera de Disney. Fuente: Disney

4.5. CINE MODERNO

El Cine Moderno comienza a configurarse en los años 40, pero no es hasta los años 60 cuando se consolida. Esta corriente, a diferencia de las anteriores explicadas, es individualista. Es decir, cada autor realiza sus obras fílmicas sin seguir un esquema establecido. Sin embargo, sí que se puede hablar de ciertos rasgos coincidentes en distintas producciones (ZAVALA, 2005, p.1). Las características que pueden definir al Cine Moderno son: la oposición al Cine Clásico y la premisa del espacio precediendo a los personajes, herencia de los vanguardistas. Es decir, un paisaje privilegiado que puede llegar a poseer la completa autonomía del filme.

Muchos de los autores del Neorrealismo italiano comenzaron como documentalistas, como fue el caso de De Sica o Rosellini. El cine neorrealista se puede definir como un género híbrido entre lo documental y lo

ficticio. Contaban con la participación de actores no profesionales y salían a la calle, para filmar entre la multitud o perderse en la naturaleza.

Además del uso de exteriores reales, algunos de los exteriores, a pesar de su aspecto naturalista, eran decorados. En esta época se producen muchos avances, estéticos y escenográficos, para conseguir un realismo homogéneo entre todas las localizaciones, tanto reales, como construidas (VUGMAN, 2018, p.211).

En la fase Posneorrealista encontramos ejemplos interesantes que comentar. El paisaje deja de representarse como un elemento decorativo, como un fondo donde suceden las cosas y adquiere el mismo protagonismo que los personajes de la historia. *La aventura* (ANTONIONI, 1959), se desarrolla en una isla volcánica que se convierte en un lugar finito y asfixiante, que parece ocupar más importancia en el guión que los propios actores. En palabras de Lino Micciché el paisaje se convierte en "un conjunto de elementos morales psicológicos" (MICCICHÉ, 1978, p.19), una confrontación entre el individuo y el paisaje; se establece un diálogo entre ellos.

FIGURA 15.



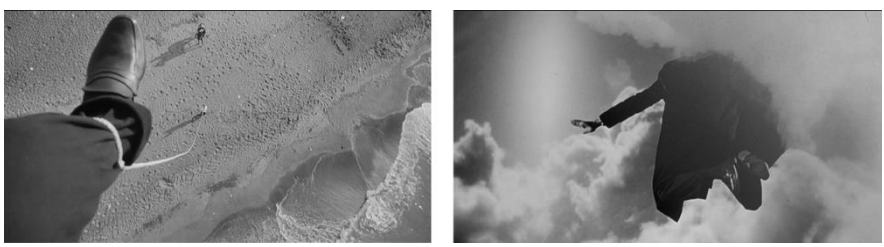
Fuente: Fotograma de *La aventura* (ANTONIONI, 1959).

Hasta ahora hemos comprobado que, desde los inicios del cine, prevalece la representación paisajística empleando el plano general. Al margen de esta representación estándar, se experimentaron otras angulaciones que modificaron enormemente la visión paisajística y que debemos tener en cuenta.

En primer lugar, el plano nadir consiste en poner la cámara a ras del suelo. Esto supone la presentación de la bóveda azul: el cielo. En el otro extremo, se encuentra el plano cenital, que coloca la cámara arriba para mirar hacia abajo. El "arriba" solía ser un avión o helicóptero. Ya en los años 30 podemos encontrar películas que usan este plano tan atrevido, como *Victory* (DOLLER, PUDOVKIN, 1938). El plano cenital permite una vista cartográfica del paisaje.

En el largometraje *Otto e mezzo* (FELLINI, 1963) encontramos un claro ejemplo del empleo de estos planos. Al inicio de la película podemos observar cómo un hombre asciende entre las nubes. Lo observamos como si el personaje fuera Peter Pan y nosotros los hermanos Darling. Pero a diferencia de Peter Pan, el individuo está atado a una cuerda, como si fuera una cometa. Observamos a través de un plano cenital cómo su pie está amarrado e intenta deshacerse de sus ataduras. Finalmente, cae en picado hacia el mar.

FIGURA 16.



Fuente: Fotogramas de Otto e mezzo (FELLINI, 1963).

Hasta ahora habíamos visto el paisaje tal y como lo hacemos a diario. Un escenario tumbado que nos revela un horizonte infinito. La vista cenital nos muestra un lugar "entero". Abstracto, antinatural, vertiginoso. Revela partes del paisaje que, incluso el más conocedor del mismo, desconocía. En la historia reciente del cine español es gran conocida la

escena introductoria de la película *La Isla Mínima* (RODRÍGUEZ LIBRERO, 2014), en la que realiza una presentación del lugar donde ocurre la trama. Estas imágenes fueron realizadas por el fotógrafo *aéreo* Héctor Garrido y posteriormente fueron animadas digitalmente bajo su supervisión. El lugar que se observa en esta escena fue realizado en mi pueblo natal y sus alrededores. Sin embargo, para mí supuso un *re-conocimiento* del entorno.

Siguiendo la mirada sobre el paisaje por parte de los neorrealistas, los autores franceses de la Nouvelle Vague lo retratan de forma natural, sin edulcorantes. En este movimiento el paisaje tenía un importante papel, puesto que era ineludible la unión entre el personaje y su entorno (ORTIZ VILLETA, 2007, p.216). Tras estos acercamientos por parte de los italianos y los franceses, Hollywood se echó a la calle a filmar la realidad que hasta entonces había ignorado.

4.6. CINE POSMODERNO

El cine posmoderno se podría definir como aquel que adquiere características del cine clásico y del cine moderno. Es necesario comentar que, tanto el empleo del término *moderno* como *posmoderno* pueden hacer hincapié, o bien a una época, o bien a la descripción de una película por su estética y narración (Gutiérrez Correa, 2014, p.9).

La puesta en escena en el Cine Postmoderno se puede definir como fractal: representación autónoma del paisaje frente al personaje; se establece un diálogo entre ambos (Zavala, 2005, p.9). Es un cine que vive en un mundo que se digitaliza a una velocidad descomunal y esto se refleja en las técnicas utilizadas y los efectos especiales. Hasta ese momento los coloristas habían utilizado técnicas analógicas de entintado y virado para teñir las películas de un único color y así otorgar una dimensión psicológica a la imagen (Tello, 2019, p.186). Con la llegada de la era digital los coloristas se convierten en especialistas de postproducción y hacen uso del etalonaje digital. Este procedimiento consiste en la corrección de color y su modificación para conseguir una estética concreta. Puede ser utilizado para conseguir una imagen más realista o bien para alejarse del realismo y adentrarse en el infinito mundo de la psicología del color, como es el caso de la película de Sofía Coppola *Las vírgenes suicidas*

(COPPOLA, 1999). En esta cinta se elabora una postproducción inspirada en la obra de Eggleston, que consigue un paisaje bucólico y evoluciona radicalmente en el desenlace de la película. En conclusión, el juego del cromatismo permite que un mismo paisaje pueda transmitir sentimientos completamente opuestos según las tonalidades escogidas.

Otro método que se vio digitalizado fue el ya mencionado *Matte Painting*, introduciendo el *Matte Painting Digital*. Ambas técnicas se diferencian en el tipo de procedimiento análogo y digital que las separan. La técnica digital surge en los años 80 con la estandarización de los ordenadores y la aparición de *softwares* apropiados para su desarrollo. Estas pinturas se realizan a ordenador usando pinceles digitales. Existe la posibilidad, aunque no es muy común, de digitalizar los fotogramas para ser pintados con medios digitales, consiguiendo así un resultado híbrido (Furió, 2008, p.113)

FIGURA 17.



Fuente: Fotograma en el que se puede observar un matte painting de Dylan Cole para la trilogía de El señor de los anillos (JACKSON, 2001-2002).

En los años 90, con la creación de *Photoshop*, los pintores digitales temen ser desplazados por el collage fotográfico (Íbidem, 2008, p.114). Sin embargo, la disciplina sobrevive y es aplicada, en gran parte, en la

elaboración de paisajes fantásticos como en las películas de *El señor de los anillos* (Jackson, 2001).

Otra producción artesanal, que se ha transformado desde lo análogo a lo digital, es la elaboración de maquetas para la creación de escenarios. La fabricación de maquetas a escala y su combinación con efectos ópticos sirvió para conseguir tomas realistas de paisajes ficticios.

Hoy en día se siguen realizando maquetas artesanalmente, para luego ser modificadas de forma digital. Un ejemplo de ello es la producción de Wes Anderson *Hotel Budapest* (ANDERSON, 2014). Para la cual realizaron una maqueta e hicieron uso del *Chroma* para obtener el resto de la composición.

FIGURA 18. *Maqueta de Hotel Budapest (ANDERSON, 2014) y fotograma de la película*



La tecnología 3D se usa de forma híbrida con el *Matte Painting*, pero también existen escenarios hechos enteramente de forma tridimensional, destacando *Avatar* (CAMERON, 2009), la cual fue ejecutada con una cámara estereoscópica. Estas producciones pueden ser vistas de forma tradicional o de forma tridimensional, con unas gafas que ayudan a la visualización de las mismas. En este tipo de producciones los objetos y actores parece salir de la pantalla para alcanzarnos. Descubrimos un espectador que siente estar dentro de él. Los movimientos de cámara, que en otro tipo de película estándar podrían no suscitarle tanto asombro, le puede llegar a producir mariposas en el estómago. Se trata, pues, de un tipo de cine que reduce el paisaje a un mero efectismo.

Para terminar, no podemos olvidarnos de un nuevo artilugio que surca los vientos cinematográficos, el dron. Es posible rodar escenas con múltiples drones que abarcan un mismo lugar desde puntos distintos, siguiendo una pauta marcada. Esta nueva tecnología permite una imagen estable, que puede introducirse por lugares donde un helicóptero no alcanza. El incremento del uso de este dispositivo nos ha regalado una infinitud de ángulos de un mismo paisaje y movimientos a través de él que nos aporta la ligera sensación de volar.

5. DISCUSIÓN

En el cine se representan paisajes reales, sean estos naturales o urbanos, virtuales o incluso paisajes que interpretan otros paisajes. En este artículo hemos podido observar cómo ha evolucionado la representación paisajística a lo largo de la historia del cine, bien sea por avances tecnológicos o por corrientes artísticas.

Independientemente del tipo de paisaje representado, este siempre cumple una función específica:

El paisaje como espacio se acerca al concepto del *no-lugar,* representaciones genéricas de lugares. Su función de espacio permite que el film tenga una zona donde desarrollar la trama. Normalmente su lugar en pantalla se ve reducido por el gran uso de primeros y medios planos o por ángulos que no benefician su representación (LUKINBEAL, 2005, p.5).

El paisaje como lugar se acerca a la expresión "sentido del lugar". Se refiere al lugar donde sucede la trama, sea este lugar real o imaginario. El lugar aporta realismo a la narratividad, puesto que se establece la acción en un lugar concreto, dentro de un contexto espacial e histórico (Íbidem, 2005, p.6). Para dar a conocer el lugar, se suelen utilizar ciertas tomas concretas, como son los planos generales y tomas de enfoque profundo, el uso de la vista de pájaro o un alto ángulo de cámara (Íbidem, 2005, p.8).

El paisaje como espectáculo sucede cuando su función se reduce a la exhibición de su belleza, ofreciendo placer visual a aquel que lo observa.

En esta función hallamos la unión de la topografía y la scopophilia (Íbidem, 2005, p.11).

En el paisaje como metáfora se le concede un significado o ideología. Es muy común ver reflejado el conjunto de emociones del personaje en el paisaje que, o bien le rodea, o bien se muestra de forma autónoma representando las agitaciones del actor que no aparece en escena (Íbidem, 2005, p.13). Las metáforas pueden ser extensas o pequeñas. Todos hemos visto alguna vez llover en una película cuando el momento dramático de la trama se desencadena. Esto sería una metáfora pequeña. Por otro lado, una metáfora extensa podría ser el empleo de un lugar específico que transmita un concepto mucho más amplio. Como la elección de Monegros (Aragón, España) como escenario para la película *La Novia* (ORTIZ, 2015), basada en la obra *Bodas de Sangre* (GARCÍA LORCA, 1933). El aspecto desértico e inabarcable del paisaje habla continuamente sobre el desenlace de la historia, como un *spoiler* poético.

Se podría decir que el paisaje comenzó representándose como espacio (en su anonimato), posteriormente se inició su representación como metáfora en las producciones vanguardistas, a raíz de la estructura del cine clásico, como lugar (dando sentido a la historia) y finalmente, gracias a los avances tecnológicos, como espectáculo. Actualmente nos podemos encontrar con producciones que aportan distintas funciones al paisaje en un mismo largometraje.

6. CONCLUSIONES

En comparación con representaciones paisajísticas anteriores al medio cinematográfico, podemos sacar diversas conclusiones: nos encontramos ante el medio que reproduce el paisaje de la forma más verosímil posible, debido a que, por una parte, añade movimiento y, por otra parte, hacemos uso de un sentido más para la percepción paisajística: el oído.

A diferencia del teatro, como comenta Bazin, en el cine el paisaje puede existir por sí mismo sin la necesaria presencia de la figura humana (BAZIN, 1958, p.179). Por ello, es un tipo de arte que puede explotar audiovisualmente el paisaje para situar la historia, para hablar de aquello que

no se ve, para sorprender, pero, sobre todo, puede conseguir que nos paremos a observarlo, algo que parece que hemos olvidado.

Si el cine ha conseguido que nos hipnoticemos con una bolsa de plástico que vuela siguiendo el ritmo del viento, ¿cuántas cosas se podrían conseguir si permitiéramos que el paisaje hablara?

8. REFERENCIAS

Andújar Molina, O. (2013) El cine que nunca fue mudo. Intentos de sonorización previos al llamado cine. p. 1–26.

Arredondo Pérez, H. (1998) Los sonidos del cine. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, v. 6, n. 11, p. 101–105.

Aumont, J. (1997). El ojo interminable: cine y pintura. p. 208. Paidós.

Aumont, J. (1990). La imagen. Paidós.

Sadoul, G. (1972). Historia del cine mundial. Siglo XXI Editores.

Barthes, R. (1990). La cámara lúcida. Paidós Comunicación.

Bazin, A. (1990). ¿Qué es el cine? Madrid. Ediciones Rialp.

Burch, N. (2006). El tragaluz del infinito. Ediciones Cátedra.

Capitán, J.; Torres-González, A.; Ollero, A. (2019). Autonomous cinematography with teams of drones. Workshop on Aerial Swarms. IEEE International Conference on Intelligent Robots and Systems (IROS), n.i, p.1–3.

Fuentes de la Geografía de Estrabón. Iura vasconiae: revista de derecho histórico y autonómico de Vasconia, p. 269–340, 2008. Disponible en: < https://bit.ly/41FjfBM>. Acceso en: 23.08.2021.

Cebulski, M. C. (2012). Introdução à História do Teatro no Ocidente: dos gregos aos nossos dias. p. 126 p.,2012. Disponible en: < https://bit.ly/3pETcxm>. Acceso en: 19.07.2021.

Contreras, Ó. (2009). ¿Qué es el cine peruano? Ventana Indiscreta, v. 0, n. 001, p. 59.

Deleuze, G. (1985). La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2. Editorial Paidós.

De Santos Gómez, S. (2020). La pintura de escenografías de teatro en el siglo XIX dentro del contexto de la pintura al temple sobre lienzo: metodología y materiales. p. 19–30.

Edmond, J. D. (2015). Moving Landscapes: Travelling Shots of Location in Narrative Film. The University of Queensland.

Etchemendi, G. (2014). Influencia de la Tecnología Digital en el Fenómeno Cinematográfico. p. 1–54.

Furió Vita, D. (2008). Posibilidades Artísticas De La Imagen electrónica: el Chroma-key.

García Gallardo, F.; Arredondo Pérez, H. (1998). Los sonidos del cine. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, v. 6, n. 11, p. 101–105.

Gómez Alonso, R. (2017). El efecto impresionista en el discurso fílmico de Jean Epstein: El hundimiento de la casa Usher. Index comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, v.7, n.2, p.85–106.

Gutiérrez Correa, M. (2014). El cine de autor del cine moderno al cine posmoderno. Razón y palabra, n. 87, p. 31–23.

Hernández Guerrero, J. (2002). Los paisajes literarios. Castilla - Estudios de Literatura, n. 27, p. 73–84.

King, B. (1986). "The classical hollywood cinema". Screen, v. 27, n. 6, p. 74–89.

Lukinbeal, C. (2005). Cinematic landscapes. Journal of Cultural Geography, v. 23, n. 1, p. 3–22.

Mañes, M.; Avendaño Anguita, L.; Molina Romero, C. (Ed.). (2000). La philologie française à la croisée de l'an 2000: panorama linguistique et littéraire. Universidad de Granada. p. 151–158.

Martínez Dengra, E. (2018). La decoración teatral en el siglo XVIII francés. In: Serrano Martínez Sánchez, S. Universidad Complutense de Madrid.

Mascarello, F. (2015). História do cinema mundial. Papirus Editora.

Melbye, D. (2016). Filmes de paisagem psicológicos: abordagens narrativas e estilísticas. Aniki: Revista Portuguesa da Imagem em Movimento, v. 4, n. 1, p. 108–132.

Méliès, G. (1987). Ciné-Journal, Le Journal du Film. p. 20–29.

Martínez Hernández, M. (1978). Los Otros Dos Géneros Menores, El Drama Satírico Y El Mimo. Disponible en: <https://bit.ly/3IapoiF>Acceso en: 05.08.2021.

Mugiro Altuna, C. (2013). Estética de la naturaleza en el cine ruso y soviético. Universitat Pompeu Fabra.

Newhall, B. (2002). Historia de la fotografía. Gustavo Gili.

Ortiz Villeta, Á. (2007). Paisaje con figuras. El espacio habitado del cine. Saitabi: revista de la Facultat de Geografia i Història, v. 57, n. 57, p. 205–226.

Órtiz Villeta, Á. (2006). De la historia al cine pasando por la pintura ¿película o tableau vivant? Universitat de València.

Oliva Olivares, C. (2002). Apuntes sobre historia del teatro: el camino hacia la verdad escénica. Cuadernos para investigación de la literatura hispánica, n. 27, p. 15–80.

Peckham, R. S. (2007). Landscape in Film. A Companion to Cultural Geography, p. 420–429.

Pellegrini Ferreira, G. H. (2019). Literatura y paisaje: el bosque, el río y el mar en las literaturas amazónica, grapiúna y andaluza. Universidad de Sevilla, 2019.

Racionero, A. (2008). El lenguaje cinematográfico. Editorial UOC.

Simón, P. I. (2007). De las tablas al celuloide Trasvases discursivos del teatro al Cine Primitivo y al Cine Clásico de Hollywood. Editorial Fundamentos.

Stanke, Z. (2017). The Technological Innovation of Widescreen Format and Aspect Ratio in Film.

Vilaró I Moncasí, A. (2016). Entre la representación y la figuración. El cine de la Nouvelle Vague:una revisión histórica. Historia y Comunicacion Social, v. 21, n. 1, p. 221–239.

Zavala, L. (2005). Cine Clásico, Moderno y Posmoderno. Razón y palabra, n. 46, p. 2.

FUENTES DOCUMENTALES ELECTRÓNICAS

The making of Mary Poppins. Video. Disponible en: < https://bit.ly/42QXlOg >. Acceso en: 08.08.2021.

El método de Abel Gance. Detrás de la cámara de Napoleón (1927). Video. Disponible en < https://bit.ly/42ABSYY >. Acceso en: 10.08.2021.

La magia de los 70 mm: qué hace que una película grabada en este formato sea tan especial y obsesione a tantos directores. Website. Disponible en: < https://bit.ly/3BqljD5>. Acceso en: 04.08.2021

EL PAISAJE HABLA, NOSOTROS LO VEMOS. SEMIÓTICA DEL PAISAJE A TRAVÉS DEL MEDIO CINEMATOGRÁFICO

ALICIA PALACIOS-FERRI
Universitat Politècnica de València

1. INTRODUCCIÓN

Para algunos podrá resultar ridícula la propuesta del lenguaje paisajístico, no obstante, seguro que alguna vez el sonido de una rama partiéndose en una película de misterio le ha estremecido en su sofá. Otros, sin embargo, al afirmar que el paisaje habla, piensen en un dato curioso: los árboles tienen la capacidad de gritar; aunque solo los más afortunados lo escuchan. Sin embargo, el lenguaje al que nos referimos dista mucho de este. No nos referimos a que los elementos que conforman el paisaje tengan la capacidad humana del habla, sino a que ejecutan un lenguaje diferente. Nos referimos a un lenguaje tanto visual como sonoro y, sin lugar a dudas, poético.

Este artículo está estructurado, en primer lugar, en una primera definición del lenguaje del paisaje, seguido de una introducción a las funciones que ejerce el paisaje en el cine, para adentrarnos, más detenidamente, en el uso retórico de este. Se analizarán los elementos que conforman el paisaje y los factores que pueden modificarlos. Finalmente, se hablará sobre la pareidolia y la íntima asociación entre el ser humano y el árbol y la representación de esta en la película *Amama* (Altuna, 2015).

El medio representacional del paisaje escogido para este estudio es el cinematográfico, puesto que en él se puede observar la representación artística más fidedigna a la presencialidad en el paisaje; implicando nuestros sentidos de la vista y el oído.

El paisaje no es meramente utilizado como un escenario donde llevar a cabo las escenas de las películas; se convierte en un recurso lingüístico utilizado en el lenguaje cinematográfico. El paisaje en el cine es un lenguaje dentro de otro lenguaje.

La representación del paisaje en el cine varía según la presencia y función del mismo. Se diferencian así el paisaje-escenario, el paisaje-dialéctico, el paisaje-participativo y el paisaje-autónomo. A través de la combinación de los usos de paisaje mencionados, surgen tipologías de películas, las cuales se definen por el empleo del paisaje en las mismas: la autonomía que se le aporta, el aprovechamiento de su lenguaje, entre otras cuestiones. Cada una de las tipologías será ejemplificada.

2. OBJETIVOS

- Establecer una gramática del paisaje en el medio audiovisual.
- Buscar una definición del término comunicación para justificar la capacidad comunicativa del paisaje.
- Enumerar las distintas funciones de un paisaje en el medio cinematográfico y cómo esto afecta a la capacidad comunicativa del mismo.

3. METODOLOGÍA

Para la investigación del presente trabajo se han consultado una bibliografía específica relacionada tanto con el cine, la comunicación, como bibliografía en la que se aúnan ambas temáticas.

La mayor parte de estudios que podemos encontrar relacionados con el lenguaje del paisaje se refieren a la toponimia: el origen de los nombres que denominan los lugares. Sin embargo, como base teórica de esta hipótesis contamos con trabajos como Los árboles te enseñarán a ver el bosque (Araújo, 2020), la tesis *doctoral Landscape allegory in cinema. From Wilderness to Wasteland* (Melbye, 2010) o los trabajos de Anne Whiston Spirn, como su libro *The Language of Landscape* (Spirn, 1998) en el cual realiza una propuesta sobre el indefinido lenguaje del paisaje, siempre

vinculándolo con la poesía y realizando conexiones literarias tales como metáforas que afirman que las hojas son sustantivos y las flores verbos. En la naturaleza no solo podemos encontrarnos con metáforas, sino con otros recursos retóricos como son la personificación o la alegoría.

4. RESULTADOS

4.1. El paisaje habla, nosotros lo vemos

En el siglo XIX, dentro del movimiento romántico, nos encontramos con artistas como Caspar David Friedrich o literatos como William Wordsworth, que creían firmemente que la naturaleza tenía su propio idioma y que podía hablarnos, afectando a nuestras emociones (Spirn, 1998:37).

Este pensamiento prevalece a lo largo de la Historia del Arte, visitando distintas disciplinas y movimientos artísticos, como fue el fauvismo o el expresionismo. En el séptimo arte surgen las vanguardias cinematográficas, donde podemos destacar el cine expresionista alemán, que puede considerarse el movimiento cinematográfico por excelencia que explota el lenguaje del paisaje. En él el paisaje adquiere más importancia que los personajes y las emociones de estos son interpretadas a través del paisaje que les rodea.

En lugar de adentrarnos en un recorrido por la historia del cine, en búsqueda y captura de representaciones paisajísticas a las cuales se les ha permitido hablar -por sí mismas o en el lugar de otros-; continuaremos analizando el propio lenguaje.

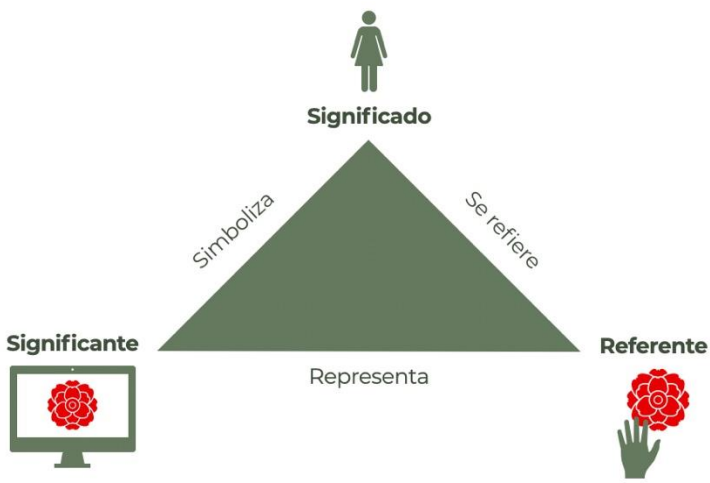
4.2. Búsqueda de una definición

Una de las definiciones de la palabra “comunicación” en la Real Academia Española dice así: “Conjunto de señales que dan a entender algo. El lenguaje de los ojos, el de las flores”. Se trata de la definición que más se acerca a la propuesta que se realiza en esta investigación. Incluso uno de los elementos que conforman el paisaje natural es mencionado en los ejemplos.

La semiótica del paisaje podría definirse como aquella en la que el (gran) emisor es el paisaje, conformado por una serie de significantes, cuyos significados son recibidos por los receptores. Estos receptores deben tener una base cultural para ser capaces de leerlos e interpretarlos. Los significados pueden aportar información o bien transmitir una emoción concreta. Se puede decir entonces que, en nuestra lectura del paisaje se unen nuestra cultura y nuestra mente, ambas encontrando información y sensaciones a la par.

El triángulo semiótico indica que un signo está conformado por: un significante, el objeto tangible, su representación (una imagen o palabra) y el significado, la idea que se asocia al objeto y este puede variar de una cultura a otra. Una flor no puede ser únicamente una flor, porque se las relaciona con un trasfondo histórico y poético tras ellas. Si las flores son regaladas a un amante tras una discusión o posadas en la lápida de un ser querido, no es algo casual; existe todo un simbolismo que las rodea.

FIGURA 1



Fuente: Triángulo semiótico. Cortesía de la autora.

Todos somos, mínimamente, bilingües; pues el lenguaje del paisaje es uno de nuestros lenguajes nativos. Desde sus orígenes el ser humano ha

interaccionado con el paisaje: viendo, tocando, oyendo, saboreando y oliendo para sobrevivir; observando las nubes, el sol y la nitidez de las estrellas para adivinar el tiempo; persiguiendo las hojas en busca de árboles que pudieran aportarles comida (Spirn, 1998:15). Sin embargo, el ser humano evolucionó y con él evolucionó también el arte y la poesía. Y a la naturaleza se le fueron otorgados infinidad de significados a través de la tradición de la mitología, las religiones o los poemarios.

Por ello, se podría decir que un elemento del paisaje puede trasladarnos a un significado concreto por distintos motivos: o bien por la tradición simbólica que arrastra debido a representaciones artísticas anteriores, mitología o religiones; o bien por su parecido físico con otra figura de distinta naturaleza.

Las publicaciones de la autora Anne Whiston Spirn han servido de base para esta investigación. Sin embargo, Spirn aplica esta teoría del lenguaje del paisaje al arte del paisajismo, al cual se dedica personalmente. Explica cómo los paisajistas deben saber leer el paisaje y componerlo adecuadamente con sus palabras, creando frases coherentes. Sin embargo, en esta investigación, la teoría del lenguaje paisajístico es aplicado al medio cinematográfico.

Por ello, antes de adentrarnos con más detenimiento en este lenguaje, destacaremos los tipos de funciones que, según Lukinbeal, un paisaje puede tener en su representación cinematográfica (Lukinbeal, 2005:5):

- El paisaje como espacio: se acerca al concepto del no-lugar, representaciones genéricas de lugares. Su función de espacio permite que el film tenga una zona donde desarrollar la trama. Normalmente su lugar en pantalla se ve reducido por el gran uso de primeros y medios planos o por ángulos que no benefician su representación (Íbidem, 2005, p.5).

- El paisaje como lugar: se acerca a la expresión "sentido del lugar". Se refiere al lugar donde sucede la trama, sea este lugar real o imaginario. El lugar aporta realismo a la narratividad, puesto que se establece la acción en un lugar concreto, dentro de un contexto espacial e histórico (Íbidem, 2005, p.6). Para dar a conocer el lugar, se suelen utilizar ciertas tomas concretas, como son los planos generales y tomas de enfoque

profundo, el uso de la vista de pájaro o un alto ángulo de cámara (Íbidem, 2005, p.8).

– El paisaje como espectáculo: sucede cuando su función se reduce a la exhibición de su belleza, ofreciendo placer visual a aquel que lo observa. En esta función hallamos la unión de la topografía y la scopophilia (Íbidem, 2005, p.11).- En el paisaje como metáfora: se le concede un significado o ideología. Es muy común ver reflejado el conjunto de emociones del personaje en el paisaje que, o bien le rodea, o bien se muestra de forma autónoma representando las agitaciones del actor que no aparece en escena (Íbidem, 2005, p.13). Las metáforas pueden ser extensas o pequeñas. Todos hemos visto alguna vez llover en una película cuando el momento dramático de la trama se desencadena. Esto sería una metáfora pequeña. Por otro lado, una metáfora extensa podría ser el empleo de un lugar específico que transmita un concepto mucho más amplio. Como la elección por parte de Paula Ortiz de Monegros (Aragón, España) como escenario para su película *La Novia* (ORTIZ, 2015), basada en la obra *Bodas de Sangre* (GARCÍA LORCA, 1933). El aspecto desértico e inabarcable del paisaje habla continuamente sobre el desenlace de la historia, como un spoiler poético (Palacios-Ferri, 2021:25, 26).

Podríamos resumir, entonces, que un paisaje puede ejercer una función situacional, informativa, sorpresiva o emocional. Es en esta última función donde nos detendremos, ya que es a través de esta en la que se le aporta al paisaje la capacidad del habla.

4.3. Retórica del paisaje

Ya se ha comentado anteriormente en este texto que un paisaje puede tener cuatro funciones distintas y que, este estudio, se centra en la última función explicada: "paisaje como metáfora". Sin embargo, ampliamos esta función, ya que en el paisaje se pueden dar todo tipo de recursos retóricos, no únicamente la metáfora. A continuación, se explican algunos (Spirn, 1998:219):

Contraste:

En *Lawrence de Arabia* (Lean, 1962) nos encontramos con un oasis en medio del desierto. Encontramos aquí un ejemplo de contraste entre el paisaje desértico y la imagen bucólica y húmeda del oasis.

Exageración:

A través de juegos de perspectiva se puede jugar con la escala del paisaje, haciéndolo mucho mayor o mucho menor que su tamaño natural.

Distorsión:

El receptor no recibirá la misma sensación al ver un árbol sano y de aspecto corriente, que uno cuyo tronco está torcido y enrevesado sobre sí mismo.

Aliteración:

El aleteo de las hojas que chocan entre sí por el viento.

Eco:

Un sonido que se repite a lo largo de un paisaje, aportándole profundidad.

Ritmo:

Es un patrón de sonidos, vistas, sensaciones. Estos ritmos se pueden ver mejor si se graba en vídeo y se pone en cámara rápida. Es muy común ver escenas en las que las nubes se mueven a cámara rápida, lo cual permite observar sus movimientos aleatorios y las formas que adaptan. Un ejemplo de ello es la introducción de *La hija de Ryan* (Lean, 1970).

Clímax:

Algo muy común en las películas de aventuras, como es el caso de *Indiana Jones y el reino de la calavera de cristal* (Spielberg, 2008). Los protagonistas surcan un río violento y se acercan vertiginosamente a una cascada. El momento en el que caen por ella se considera el clímax.

Anticlímax:

Que dos personajes escalen una montaña y tras llegar a la cima se cercioran de que el paisaje no vale la pena. Esta decepción es el anticlímax.

Metáfora:

La metáfora consiste en una transferencia de significado de una cosa o fenómeno a otra. Se trata del recurso más utilizado en el medio cinematográfico.

Alegoría:

Es una metáfora extendida; es algo que se puede leer a distintos niveles.

Personificación:

Identificación de rasgos humanos a seres inanimados. Como es el caso del árbol.

Exclamación:

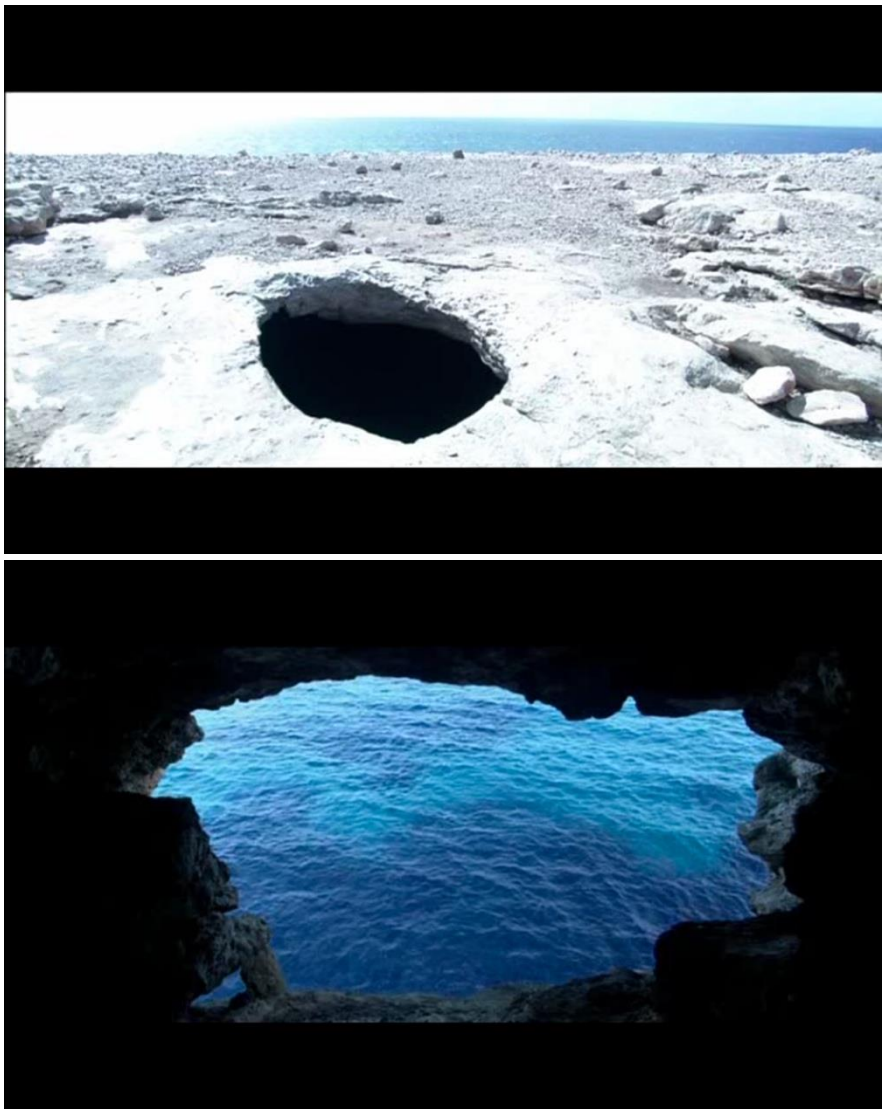
Encontrar un paisaje inesperado tras salir de un bosque, abrir una puerta o caer por un agujero. Como le ocurre a la protagonista de *Lucía y el sexo* (Medem, 2001) cuando descubre un paisaje subterráneo al caer por un enorme orificio cerca del faro des Cap de Barbaria en Formentera.

Interrogación:

Una anormalidad que se reconoce en el paisaje, como podría ser unas huellas en la nieve que desaparecen a mitad de camino.

Los distintos recursos retóricos son usados de forma intencional por los autores con el objetivo de hacer llegar una sensación o idea al espectador. Cuanto mayor sea el uso de la retórica, mayor capacidad lingüística se le otorgará al paisaje.

FIGURA 2,3.



Fuente: Fotogramas de *Lucía y el Sexo* (MEDEM, 2001).

4.4. FUIMOS ÁRBOLES

"Incluso tenemos una cierta apariencia general de árboles. Tenemos tronco y brazos como ramas, y piernas que no ahondan en los suelos, pero que nos dejan caminar sobre los mismos" (Araújo, 2020:33).

Un comportamiento que adquirimos al contemplar el paisaje puede resumirse en esta cita de Joaquín Araújo. En su *libro Los árboles te enseñarán a ver el bosque* (2020) nos cuenta algo que muchos hemos olvidado: "Sin duda cuesta mucho acordarse de que fuimos un bosque que un día echó a andar" (Araújo, 2020:29). En nuestra lectura del paisaje, no solo nos deleitamos con la belleza que se nos entrega o nos paramos a observar rasgos que resaltan sobre el resto del paisaje, sino que nos encontramos ante la eterna búsqueda del espejo. El encontrar referencias antropomórficas en la naturaleza nos fascina, porque nos vemos representados en el paisaje del que una vez formamos parte. Las similitudes evidencian auto-encontrarnos.

Estamos acostumbrados a mirar las nubes y buscar formas. Encontramos un conejo, Neptuno o las espinas de un pescado. Este proceso de asociación se denomina pareidolia y es un fenómeno visual producido por nuestra mente, que reconoce en aquello que ve, algo familiar. ¿Y qué hay más familiar que nosotros mismos? ¿O es quizá un rasgo de antropocentrismo?

En el camino entre Sevilla y Granada hay numerosas montañas, pero de todas ellas solo recuerdo una, situada en Antequera. Se trata de la Peña de los Enamorados, declarada Patrimonio Mundial por la UNESCO. A pesar de su romántico nombre, es conocida comúnmente como "la montaña del indio". Su apodo hace honor a la silueta, que se asemeja a un rostro tumbado con claros rasgos indio-americanos.

Este es tan solo un ejemplo de cómo el auto-reconocimiento en el entorno nos hace admirar y memorizar un lugar o un elemento de ese lugar con más firmeza. Al fin y al cabo, somos paisaje.

El paralelismo entre el ser humano y la naturaleza es normalmente asociado a los árboles. Son muchos los lugares donde se plantan árboles por cada bebé nacido. Y no solo se plantan árboles para celebrar la vida humana, sino que también se plantan en el momento de la muerte, usando la ceniza del difunto como abono para su crecimiento. Estas asociaciones árbol-humano-humano-árbol no son fortuitas. El árbol es el elemento de la naturaleza al que más nos parecemos.

Quizá por la similitud morfológica, por dar la apariencia de ser los habitantes del bosque o por la supremacía ante el resto de los componentes del paisaje. Esta misma asociación es utilizada en *El Olivo* (2015), dirigida por Iciar Bollaín y escrita por su marido Paul Laverty. En esta historia se habla de un olivo milenario con el que el abuelo de la protagonista estaba muy unido sentimentalmente. Tras habérselo llevado a una multinacional europea para utilizarlo como elemento decorativo, el abuelo deja de hablar. El filme muestra la aventura que supone la búsqueda del árbol y todo lo que Alma (interpretada por Anna Castillo) está dispuesta a hacer para recuperarlo. Ese árbol milenario es para ella su abuelo y el traerlo de vuelta supone que su abuelo pueda recuperar la vitalidad que ha perdido.

FIGURA 4

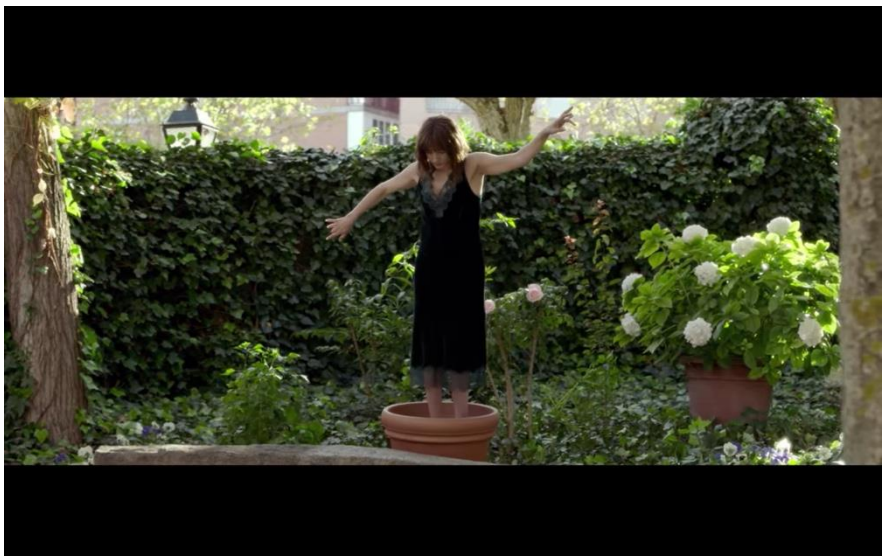


Fig.4. Fotograma de *El Olivo* (BOLLAÍN, 2016).

A veces esa conexión es mucho más antropomorfa. Como es el espantapájaros que construyen en la película *Vacas* (1992), de Julio Medem. Un espantapájaros vestido como si fuese uno de los habitantes del caserío pero que, en lugar de carne y hueso, tiene hojas y ramas. Por otro lado, en otro filme del mismo director, se puede observar un paralelismo

similar. En *Árbol de sangre*, el personaje interpretado por Najwa Nimri interpreta a un árbol. Está descalza y sus pies están hundidos en la tierra de una maceta, sus brazos están colocados con la misma delicadeza que unas ramas y su mirada dirigida al cielo.

FIGURA 5



Fuente: Fotograma de *El árbol de la sangre* (MEDEM, 2018).

Incluso en el universo Disney podemos encontrar este tipo de paralelismos. Todos recordamos un milenario sauce llorón con un rostro en su tronco. Pocahontas acude a él y, al hablarle, el espíritu de su abuela emerge a la superficie.

FIGURA 6



Fuente: Fotograma de *Pocahontas* (GABRIEL, GOLDBERG, 1995).

Quizá, *Amama* (2015) sea una de las piezas del cine vasco más cargada de paralelismos entre la naturaleza y los personajes. Es difícil encontrar filmes vascos que se alejen de la vida en el caserío. Se trata de un estilo de vida único, ancestral, prehistórico y presente. Como se dice en el largometraje de Asier Altuna "Mi padre y yo no vivimos en el mismo mundo. El mundo de mi padre acaba con las lindes del caserío. Aquí cabe su cielo y su tierra. Aquí él es libre. Nosotros, sus hijos, no vemos la vida del mismo modo. La cadena que remonta al neolítico se ha roto." Toda producción realizada en un entorno parecido no es más que una carta de amor y de pena; amor porque es imposible no amar un lugar así, aunque sea un lugar que te amarre; y pena porque se deshace.

El paisaje vasco tiene algo que muchos paisajes envidian: magia. La mitología vasca habla de seres que habitan el bosque; lo cuidan y vigilan. En este lugar, para los más e incluso para los menos supersticiosos, el bosque está estrechamente unido a lo mitológico. En Amama, mientras la cámara se acerca de forma progresiva a un tronco, escuchamos voces. Voces que hablan en un idioma desconocido, que susurran, ¿nos susurran? ¿es a nosotros? ¿o son los árboles que hablan entre ellos?

En primer lugar, para realizar una presentación de los personajes, se habla de los árboles. Por cada persona que nace en la familia, un árbol es plantado y durante su vida desarrollan una ligación inquebrantable con ellos. La amama pinta cada árbol de un color. "El color de la fuerza, la sangre, la pasión para el nieto que hereda el caserío; para el blando, el vago, el flojo, el color blanco y para mí, la rebelde, la contestona y la mala, el color del diablo y las sombras, el color negro." Cada personaje es un color, pero no un color cualquiera, sino un color matérico, pintado sobre el musgo de los troncos. Su color, su personalidad, su existencia, transforma el bosque, rompe la dualidad de la tierra-hierba, del marrón-verde, lo irrumpe para habitarlo. El color culmina la unión de la persona y el árbol, como un bautizo cuya religión es la naturaleza.

FIGURA 7



Fuente: Fotograma de *Amama* (ALTUNA, 2015).

La unión se asemeja a una muñeca budú hecha a semejanza de una persona. Si la pinchas, la persona se daña; si la atraviesas con un cuchillo, la persona muere. Alejándonos de la magia negra, esta conexión no llega a tales extremos, pero se siente como tal. Tras una discusión entre Amaia, la protagonista, y su padre, el padre decide coger la motosierra y talar el árbol negro, su árbol. Desde ese momento Amaia desaparece de la vida

de su padre hasta nuevo aviso. La ha matado. Si no a ella a su ella que habita el bosque, a la ella que le corresponde por haber nacido allí.

En esta película la familia habla entre sí a través de la naturaleza, más que cara a cara. El primer acto, la tala de un árbol, el segundo, usar el bosque como lienzo para hacer un Pollock. Amaia decide desbautizarlos a todos. Ahora el árbol blanco es blanco, pero también negro, azul, rojo y amarillo; y el rojo también ha dejado de ser rojo. La imagen nos remite directamente al Bosque de Oma, realizado por Agustín Ibarrola entre 1982 y 1985. El cual, quiso expresar la relación entre la presencia humana y la naturaleza, con esta intervención tan conocida de land-art. La guinda del pastel es una motosierra clavada en el tronco de un árbol. Cuando su padre llega al lugar de los hechos y la arranca del tronco se encuentra ante un chorro de pintura roja, mezclada con salvia: la sangre del árbol y la sangre de Amaia.

FIGURA 8.



Fuente: Fotograma de *Amama* (ALTUNA, 2015).

Un acto tan artístico y tan vandálico es respondido por el padre. El mismo árbol negro que había sido talado por él es utilizado para hacer la estructura de una cama. Amaia vuelve a casa y se encuentra a la ella de madera, hecha una cama. Para aguantar su peso mientras duerme, para representar el lugar más íntimo de una persona. El gesto paterno se

repite al volver al caserío. Amaia observa cómo su padre clava un injerto sobre el tronco cortado, para que la Amaia-árbol pueda resucitar.

Pero la identificación entre el ser humano y la naturaleza no se queda aquí. Numerosas imágenes grabadas en super 8 se reparten a lo largo de la película. Se trata de producciones artísticas realizadas por el personaje protagonista. Las manos, las ramas, las venas, las ramas, las arrugas, las ramas. En las palmas de nuestras manos tenemos las ramas de los árboles de dónde venimos. Pero eso la amama lo sabía. Y es por ese mismo motivo, que se levanta en pleno amanecer y se va al bosque. Si va a morir debe ser en el lugar al pertenece, el lugar de donde viene y al que debe ir. La amama, a pesar de haber estado en silencio durante toda la película, habla más alto que nadie con este acto de amor hacia sí misma y hacia la naturaleza.

El hermano mayor, el color rojo, el hermano que debe heredar el caserío, el que defrauda al padre marchándose, el que se siente atado a una casa; la lleva en brazos por el bosque. Aguanta el peso de su abuela muerta, siente el peso de la historia de un lugar que existe desde mucho más allá de lo que él puede imaginar. Lleva en su espalda el peso de todo lo que ha sido y de todo lo que es; el peso de su origen.

No se trata de un continuo reflejo del ser humano en la naturaleza, ni de la búsqueda de paralelismos entre ambos, sino una afirmación. No somos la prolongación de la naturaleza. Somos naturaleza sólo que, a veces, lo olvidamos.

5. DISCUSIÓN

5.1. El paisaje y su gramática

“There are landscapes within landscapes within landscapes. Every landscape feature is both a whole and part of one or more larger wholes: leaf and twig, twig and tree, tree and forest […]” [Hay paisajes dentro de paisajes dentro de paisajes. Cada característica es un todo y una parte de uno o más grandes todos: hojas y ramas, ramas y árboles, árboles y bosques […]] (Spirn, 1998:18). Cuando hablamos de paisaje, no nos referimos únicamente a un extenso paisaje natural que ocupa enteramente la

pantalla, sino también a fragmentos de ese paisaje, que son también paisajes por sí mismos. Puesto que, realmente, cualquier paisaje que observemos, a través de un teleobjetivo o de un gran angular, forma parte de un gran paisaje. Todos los paisajes conforman un paisaje único y entero.

Si despedazáramos un paisaje nos encontraríamos con una infinidad de componentes que lo conforman: montañas, colinas, árboles, arbustos, lagos, nubes, rocas… Si comparáramos el lenguaje del paisaje con el lenguaje textual, podríamos decir que una hoja, una rama y un tronco son sustantivos que, al unirse, conforman una frase.

Siguiendo la teoría que plantea Spirn, una flor que florece podría asemejarse a un verbo o la porosidad de una piedra, un adjetivo. Ningún elemento puede existir por sí mismo, aislado del resto, sino que se une a los demás conformando un párrafo, que se une a otro párrafo y crea un texto (Íbidem, 85).

Quizá al observar una colina en una película, pensemos que es una simple colina. Sin embargo, la elección de esa colina, con un aspecto concreto o en un momento específico del año, puede ser relevante en la historia. Son muchos los factores que pueden afectar a los componentes del paisaje. Como son, por ejemplo, las estaciones. No nos transmitirá lo mismo un árbol verde y frondoso, que uno cuyas hojas ocres caen al suelo al son del viento o un árbol totalmente desnudo y frío. O, por otro lado, el momento del día en el que se observa el paisaje: luz dura durante la mañana, luz dorada durante el atardecer, ausencia de luz durante la noche.

El material del componente mostrado también dota de información y emoción a la escena. En primera instancia, una piedra puede expresar rigidez, dureza; en cambio una piedra puede ser caliza, pizarra, granito, mármol… Cada material evocará una idea y un sentimiento diferente. Los materiales se cargan de significado por la percepción sensorial que asociamos con ellos. Una piedra que sea dura y áspera nos conectará con sensaciones negativas y físicas; una piedra fresca, como el mármol, nos trasladará al verano y otro tipo de piedra podrá trasladarnos a su lugar de origen y los sentimientos que este nos evoque.

Por otro lado, nos encontramos ante los elementos de la naturaleza: agua, fuego, aire y tierra. Estos también pueden ejercer como agentes de acción, modificando los componentes paisajísticos a su antojo. Aunque algunos de estos elementos puedan ser ejercidos sobre el paisaje de forma humana, como es el caso de los incendios provocados, la mayoría de las veces afectan al paisaje a través de los fenómenos meteorológicos. Volviendo al ejemplo anterior, nos podemos encontrar ante un árbol empapado, cuyas hojas gotean sin parar; un árbol que es pelado y quebrado por la fuerza del viento, un árbol cuyas ramas rozan el suelo por el peso de la nieve o un árbol que arde tras ser alcanzado por un rayo.

Los propios elementos de la naturaleza también pueden aparecer con distinto aspecto o actitud. El agua puede presentarse en tres estados distintos, esto también puede afectar al aspecto de un componente, y por tanto, a su mensaje. No será igual el mensaje transmitido de un lago en estado líquido, un río helado o una terma cuya agua se evapora ante nuestros ojos.

La tierra, por otro lado, también puede aparecer de formas distintas: como arenilla que se resbala de entre los dedos, fango que mancha los zapatos al caminar, arenas movedizas…

El viento puede representarse suave como una brisa o violento como un huracán. Y, por último, el fuego, que puede aparecer de forma escueta, creando refugio, desprendiendo un espíritu hogareño o, en el otro extremo, peligroso y destructor.

Los factores comentados anteriormente afectarán a los componentes del paisaje visualmente modificando su color, su forma o su textura. Por otro lado, también afectarán de forma sonora. Tengamos en cuenta que hablamos de una representación audio-visual del paisaje. Las ramas chocando entre sí con fuerza, unas hojas cayendo levemente sobre el suelo, una grieta en el agua helada, el sonido de la nieve en una avalancha.

En conclusión, un mismo componente paisajístico, puede representarse de infinitas formas según la acción que se ejecuta sobre él y el momento del día y del año en el que es observado.

Sin embargo, los componentes también pueden interactuar entre ellos. Ese sería el caso de un acantilado en el cual las olas golpean las rocas. La visión de esta imagen podría entenderse como un diálogo entre ambos elementos. Un diálogo que, dependiendo de la fuerza del mar, puede ser una conversación romántica entre dos amantes o una discusión catastrófica que se acerca a su final.

Además, la intervención humana en el paisaje también puede aportar nuevos significados. Por ejemplo, la imagen de un camino recto donde se ve el destino, resulta rutinario, tranquilo y familiar. No obstante, uno en el que no se ve el destino, misterioso; una senda aún no formada entre hierbajos, clandestino; un camino sin hacer, que se crea con mis pasos, virgen. Dos caminos, indecisión. Incluso la visión del autor puede otorgar significados mayúsculos. El camino puede convertirse en El Camino y adquirir mucha más relevancia en la trama (Spirn, 2008:5).

Un cineasta debe, por un lado, escoger una localización adecuada, en un momento del año y del día adecuados; y esperar a un fenómeno metereológico concreto -o recrearlo artificialmente- para que ese paisaje sea el idóneo y transmita exactamente lo que el autor desea.

El paisaje es comúnmente utilizado para expresar las emociones de los personajes. Se podría decir que el paisaje es la cara del personaje y todo lo que ocurre en él, como los fenómenos meteorológicos, son las expresiones de su rostro. Es por eso que tantas veces observamos cómo un paisaje aparentemente plácido, recibe unas nubes ennegrecidas y la tormenta rompe de forma violenta.

Pero no solo es empleado para mostrar las emociones de los personajes o aumentar el dramatismo de la trama, sino que puede ser utilizado para adelantarse a los hechos, como es el caso del paisaje simbólico-premonitorio de *Oliver Twist* (Lean, 1948). La madre de Twist "Se pone de parto en el preciso momento en el que se desata una terrible tormenta, signo y augurio de la infancia tortuosa de su hijo después de la muerte de ella" (Angulo, Cueto, Santamarina, 2009:162).

Los cineastas que hacen uso del lenguaje del paisaje son aquellos que entienden que el paisaje puede actuar a su manera, de la misma forma que lo hace un actor. Esas expresiones pueden ser leídas a través del

receptor por herencias poéticas o lecturas relacionadas con su cultura o, por otro lado, esos significados pueden ser otorgados al paisaje a través de la manipulación del montaje, la perspectiva u otros recursos cinematográficos. El empleo de estos recursos, por ejemplo, pueden afectar a la escala o la velocidad de aquello que es mostrado, modificando así el fragmento del paisaje al antojo del autor.

Y esto no termina aquí: el director de una película puede «inventar» sus paisajes valiéndose de trucos, recursos fotográficos y puestas en escena. El recurso más valioso, sin embargo, es el movimiento de la cámara. Ángulos, tomas en picada, acercamientos o alejamientos de la lente (zoom), nitidez desde el objetivo (foco) y traslados de la cámara durante la filmación (*traveling*) son las herramientas «misteriosas» que nos involucran en la geografía de las películas (Pickenhayn, 2007:237).

El autor entiende que la expresividad del actor puede ser completada, enriquecida por el paisaje e, incluso, llegar a sustituirla; convirtiéndose así en una especie de traductor emocional.

A continuación, se realiza una propuesta propia de clasificación de escenas o películas según la capacidad de habla que se le da al paisaje.

Películas paisaje-escenario: aquellas en las que el paisaje ejerce de fondo y tiene la capacidad de habla muy reducida. Hacen uso de recursos, como efectos meteorológicos que aumenten el sentimiento principal de la trama, pero se quedan en la superficie. Un ejemplo de ello es el tan conocido filme, protagonizado por Tom Hanks, *Forrest Gump* (Zemeckis, 1994). En esta película el personaje principal sale a correr y, para la sorpresa de muchos, acaba recorriendo miles de kilómetros. En la película se muestra al personaje y, posteriormente, a sus seguidores, habitando los distintos tipos de paisaje que el este de Estados Unidos nos puede regalar. En ningún momento Robert Zemeckis pensó en mostrar el paisaje sin Forrest. Incluso en algunas escenas, donde creemos poder estar viendo el paisaje en solitario, siempre aparece una pequeña figura barbuda, como una hormiga, huyendo.

Películas paisaje-participativo: aquellas en las que se habla a través del paisaje. El paisaje no se limita a escenificar, a ser utilizado como fondo para agradar visualmente al espectador, sino que el paisaje, en efecto,

participa como un protagonista más. En su filme *Vacas* (Medem, 1992) dos de los protagonistas participan en un concurso de tala de troncos. Un pequeño trozo de tronco sale rodando hasta el delantal de su vecina. Más tarde, el hermano de esta, lleno de rabia por haber perdido la competición, lanza al aire el hacha. La cámara se convierte en el hacha, nosotros nos convertimos en el hacha y vamos a toda velocidad entre el bosque. La misma muchacha cuyo delantal había sido profanado por el resto de un árbol, va en busca del hacha y se encuentra a su vecino. ¿Qué sería de esa historia sin los troncos? ¿Qué sería de la historia sin el bosque que acompaña al hacha en su viaje? ¿Qué sería de la historia sin los arbustos que ocultan la pasión de los protagonistas?

Películas paisaje-dialéctico: aquellas en las que el paisaje y el personaje establecen un diálogo entre ambos. Este es el caso de *El Abuelo* (Garci, 1998) en el que uno de los personajes se acerca al filo de un acantilado con ideas suicidas, observa las olas chocando con las rocas, guarda silencio. Es entonces cuando su sombrero sale a volar y cae al mar, realizando el mismo recorrido que él pretendía hacer. El viento parece haberle dado la respuesta.

Películas paisaje-autónomo: aquellas en las que el paisaje tiene una capacidad de habla total y no hay ningún tipo de presencia humana en él. Un ejemplo de esta dote de libertad al paisaje se puede observar en el tan premiado filme *Lo que arde* (2019), de Óliver Laxe. Se trata de una pieza que podría carecer de sonido, ya que el diálogo hablado roza la ausencia. A la hora de contar el argumento de esta historia ambientada en Galicia, es necesario hablar del paisaje, del bosque, de los árboles... Ya que la historia sucede entre ellos y los habitantes del lugar, y no exclusivamente entre los habitantes. Se podría decir que Laxe realizó una película en la que el paisaje tenía más diálogo que los actores.

Para comprender si una pieza cinematográfica utiliza el paisaje -y no hace uso de él como escenario, exclusivamente- debemos hacer esa resta. Restar el paisaje de la ecuación y si el resultado es cero, si la historia se convierte en algo vano y simplón; o si, simplemente, carece de sentido, entonces el paisaje tiene un verdadero papel en la historia.

6. CONCLUSIONES

Hemos visto que el paisaje ha sido siempre un lenguaje y nosotros siempre hemos sabido leerlo. Era de esperar, entonces, que este lenguaje se introdujera en los lenguajes artísticos, comenzando por la pintura y la literatura y vagando sin rumbo hasta llegar al séptimo arte.

Ser espectador de una película que le aporta el privilegio de la autonomía al paisaje, nos convierte en espectadores y contempladores. Espectadores de una película y contempladores virtuales de un paisaje. Cuando nos topemos con filmes que nos regalan el placer del tiempo y de la lentitud, no nos agobiemos, no adelantemos a la siguiente escena, no vayamos al baño por aprovechar un tiempo muerto. Porque es justo todo lo contrario. Es un tiempo vivo. Un tiempo que pretende mostrarse tal y como es; con su velocidad real, con su paciencia y con toda la vida que le rodea.

Aunque, también es cierto, que la decisión sobre el empleo del paisaje en el cine también depende del tipo de espectador al que va dirigido; ya que, aunque todos hablemos el lenguaje del paisaje, no todos tenemos el nivel cultural y la sensibilidad para leerlo con detenimiento. No todo el mundo sabe leer el paisaje, igual que no todos saben leer poesía.

8. REFERENCIAS

Anulo, J. y otros (2009). David Lean. San Sebastián, Donostia Kultura.

Araújo, J. (2020). Los árboles te enseñarán a ver el bosque. Barcelona, Crítica.

Larretxea, H. (2018). El lenguaje de los bosques. Barcelona, Espasa Libros S.L.U.

Lukinbeal, C. (2005). Cinematic landscapes. Journal of Cultural Geography, 23(1), 3–22.

Martínez de Pisón, E. (2009). Miradas sobre el paisaje. Madrid, Biblioteca Nueva.

Melbye, D. (2010). Landscape Allegory in Cinema. From Wilderness to Wasteland. Palgrave Macmillan US.

MIRÓ, N. (2008). Dimensión fílmica del paisaje. en: J. MADERUELO (ed.), Paisaje y territorio. Madrid: Abada Editores, S.L. 243

Navalpotro, J.A. (1992). Paisaje, semiología y análisis geográfico. Anales de Geografía de La Universidad Complutense, 11, 11–23.

Palacios-Ferri, A. (2021). «La representación paisajística en el cine. Evolución y Estado actual». XVIII Seminário História da Arte, 9, 2-31.

Pickenhayn, J. (2007). Semiótica del paisaje. Espacio y Desarrollo, 243(19), 229–243.

Reina Gutiérrez, A. [2014]. La Pareidolia Como recurso creativo en procesos de ilustración. Nexus, Universidad del Valle 15, 188-205.

Sauer, C. O. (2006). La morfologóia del paisaje. Polis, Revista de La Universidad Bolivariana, 5, 255-270.

Spirn, A. W. (1998). The language of landscape. Yale, Yale University Press.

Spirn, A. W. (2008). El lenguaje del paisaje: alfabetización, identidad, poesía y poder. Urban, 5, 17–34.

DIVAGAR EN MADRID: ENTRE EL CINE DE MARCO FERRERI Y EL DE FERNANDO LEÓN DE ARANOA

LUIS DELTELL ESCOLAR
Universidad Complutense de Madrid

ELIOS MENDIETA
Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

Los chicos (1959) de Marco Ferreri y *Barrio* (1998) de Fernando León de Aranoa son dos de las películas españolas que más expectativas generaron y que más discusión despertaron en la prensa generalista y especializada en cine en sus respectivas épocas. Ambos largometrajes generaron una gran conmoción en todo el ambiente fílmico e impusieron un gran debate en torno a la marca del cine de sus respectivos momentos. Las dos obras coincidían en el mismo asunto: la vida de los jóvenes que de ambulaban por las calles madrileñas en el inicio del verano.

Tras el primer pase de la obra de Ferreri en la V Semana de Cine Religioso y de Valores de Valladolid, se desarrolló una encarnizada polémica entre detractores y defensores; tanto Cinema universitario como Temas de cine dedicaron monográficos a la segunda película filmada en España por el director italiano. No solo los críticos o los periodistas se posicionaron, sino que espectadores anónimos, como lectores de los periódicos que, incluso, no habían visto el filme, consideraron oportuno participar en la disputa y escribieron a la prensa generalista. El estreno de *Barrio*, casi cuatro décadas después, en el Festival Internacional de San Sebastián, fue menos polémico socialmente pero no menos silencioso dentro de la crítica cinematográfica; el largometraje de León de Aranoa se convirtió en el más elogiado de su temporada y confirmaba la carrera de su director.

También ambos títulos comparten muchos aspectos. Se trata de los segundos largometrajes de sus directores. Sus sendas óperas primas habían sido celebradas por la crítica y la prensa especializada: *El pisito* (1958) y *Familia* (1996). Ambos creadores con sus nuevas propuestas consolidaron su reconocimiento, demostraron su talento y asentaron su prestigio entre los críticos y los festivales de cine realizando piezas sólidas y atractivas. El resultado de público fue muy desigual, mientras que Marco Ferreri devenía, ya casi definitivamente, como un director minoritario y maldito en la industria española, Fernando León de Aranoa se transforma en un realizador con considerable público.

Los dos directores, además, participaron de forma activa en la escritura del guion de las obras León de Aranoa siendo el autor único y Ferreri en coescritura con Leonardo Martín. En ambos casos, las obras fueron celebradas y criticadas por sus libretos que no se ajustaban al modelo cinematográfico de su momento y se salían de la norma más tradicional de la marca cine español. Las dos historias se rodeaban de un realismo callejero, que llevó a muchos críticos a confusiones con un tardío neorrealismo o comparaciones con el realismo finisecular del siglo XX.

Además, hay dos elementos claves que se repiten en los filmes: la idea de crisis juvenil y el aburrimiento. Estas narraciones se basan en un grupo de adolescentes que se aburren en mitad de un estío en la capital de España. En las dos películas se plantea que estos jóvenes tienen como principal problema el aburrimiento, el no saber qué hacer o qué poder hacer en el verano. Así lo defendía el guionista Leonardo Martín (1960) y el propio León de Aranoa (1998). El aburrimiento se mostraba como el detonante que permitía reaccionar a estos jóvenes.

El último elemento común es que Madrid y, aún más concretamente, los jóvenes madrileños son los protagonistas de ambos filmes. La ciudad es un elemento clave en ambos largometrajes, no solo porque es el escenario donde acontecen los hechos, sino porque parece comportarse como un personaje más en los largometrajes. Tanto en *Los chicos* como en *Barrio* una cuadrilla de jóvenes pasea, se divierte e intenta matar el tiempo por las calles madrileñas bajo el calor sofocante del verano. La obra de Ferreri y la de León de Aranoa muestran a los jóvenes vagando y vagabundeando en los largos días del caluroso del estío. En ambos

filmes hay una clara vocación por remarcar y señalar que eso ocurre en un lugar concreto y en una estación del año determinada.

Por supuesto, también hay grandes diferencias entre ambas piezas, la principal que la película de Ferreri, con una calificación de tercera (segunda b más tarde) por la Junta de Clasificación de la Censura no logró exhibirse de forma comercial, frente a la película de León de Arona que, como hemos dicho, se transformó en una película reconocida por el público. Es lógico que rápidamente se presenten la idea de una comparación. Pues una y otra parecen, de entrada, dos versiones que de un mismo tema (los chicos madrileños en el verano madrileño) contado con casi cuarenta años de separación. Sin embargo, las diferencias son notables. *Los chicos* surge de una intención de un retrato radical del realismo (no confundir con un modelo tardío de neorrealismo italiano) su coguionista y autor de la idea original Leonardo Martín propuso con su historia una de las visiones más inquietantes de la urbe madrileña. *Barrio* se basa en una compleja estructura de guion en donde su realismo es solo un realismo formalista, Fernando León de Aranoa nunca estuvo preocupado en denunciar una política social o de retratar un barrio concreto de la capital, sino más bien de lograr crear personajes sólidos y tramas interesantes entorno a estos jóvenes madrileños.

Las dos opciones, por supuesto, son igual de válidas, pero conducen a modelos de representación distintos. *Los chicos* es, como veremos, una película radical y casi experimental en su planteamiento (en especial su guion), frente *Barrio* que es una obra puramente clásica, con un libreto asombroso y certero pero basado en una estructura y unos parámetros propios del lenguaje de Hollywood. Sorprendentemente *Los chicos* se muestra como un largometraje más vanguardista y novedoso estéticamente que *Barrio*, mientras que el de León de Aranoa presenta una magnífica construcción de personajes, tramas y subtramas, con un guion excelente que sorprendió a todos los críticos y espectadores.

2. METODOLOGÍA Y DOCUMENTACIÓN UTILIZADA

Esta investigación ha contado con un proceso laborioso de documentación. El trabajo del mismo ha sido posible gracias a varias instituciones y archivos públicos que se detallan a continuación:

Sobre *Los chicos* se ha consultado la documentación disponible del Archivo General de la Administración, AGA (esta es amplia y se reúne en varios expedientes catalogados con el código ES.28005.AGA/1.2.1.1.1.4.6.4//AGA,36,04805. Se ha consultado: 1. Expediente previo y lectura (con el guion origial); 2. Autorización de Rodaje; 3. Expediente de visionado y clasificación (con expediente definitivo de la Junta de Clasificación y Censura). En Filmoteca Española se ha analizado una copia de un Guion inédito de *Los chicos* -primera y segunda versión-, catalogado como G-6949. El expediente administrativo y carta del Sindicato Nacional de Espectáculo aceptando la dirección del proyecto del director italiano Marco Ferreri. Materiales diversos de prensa sobre el film. *Los chicos*, además, generó una importante documentación entorno a su Clasificación de tercera categoría, en la primera sesión, y tras algunos cambios se situó en segunda b. La documentación sobre este proceso se conserva en el AGA. Existe además un importante monógrafico coordinado por Riambau (1990) que aborda con cuidado la etapa española del cineasta italiano y de una investigación realizada por Scandola publicada en 2004. Las relaciones italiano-españoles fueron también tema central de un trabajo de Ríos Carratalá (1996).

La documentación sobre *Barrio* es de acceso más sencillo. Se han realizado vaciados en diversos periódicos online y se ha trabajado con el expediente de prensa de Filmoteca Española. La primera monografía relevante sobre Fernando León de Aranoa la coordinó Casimiro Torreiro y se publicó en 2002. Por supuesto, en el caso de ambos filmes se ha realizado una revisión de la literatura científica sobre ambos filmes, sobre sus directores y sobre Leonardo Martín, coguionista de *Los chicos*.

3. LOS CHICOS: LA VANGUARDIA DEL REALISMO

Como describieron ya en los años setenta, Román Gubern y Domènec Font (1975) el cine español sufrió y padeció la censura durante décadas. Cuando se consulta el Archivo General de la Administración de España el investigador se queda sorprendido por lo que allí se encuentra. Censores, lectores de la Iglesia y políticos cercenaban y destruían los filmes. Los comentarios y las anotaciones de muchos ellos no solo son absurdas estética y socialmente, sino que evidencian cierta inquina. Hoy uno de los males que nos queda de este sistema es que ha contaminado todo el proceso historiográfico. Así con frecuencia se recurre a la Censura para explicar los más dispares acontecimientos o argumentos. *Los chicos* es, en gran medida, una película atacada por los censores.

Para poder sacar su segundo proyecto en España, Marco Ferreri junto a Eduardo Ducay decidieron fundar una nueva productora, llamada Época Films y encargaron a Leonardo Martín una historia sobre un tema social (Deltell, 2006). Este guionista era un diplomado de dirección del Instituto de Investigaciones y Experiencias Cinematográficas (I.I.E.C. luego Escuela Oficial de Cinematografía), que si bien no había dirigido más que las prácticas del instituto, sí había coescrito guiones importantes como *Calabuch* (Luis García Berlanga, 1956). Leonardo Martín entendiendo la oportunidad de elaborar un guion arriesgado y con un planteamiento muy personal.

El guion que los productores presentaron al Ministerio era "complejo y extraño" según las palabras del primer lector de la Junta de Clasificación y Censura (ES.28005.AGA /1.2.1.1.1.4.6.4/ /AGA,36,04805). La extrañeza se debía, principalmente, a que el libreto carecía de final, no porque hubiese un final abierto como se podría ver en algunas películas de la *Nouvelle Vague* (como sería *Los cuatrocientos golpes*, *Les quatre cents coups*, François Truffaut, 1959), sino por la ausencia completa del tercer acto. En el texto de Martín se planteaban varios conflictos y todos ellos quedan en suspenso, cuando debe comenzar la resolución de los mismos, el guion se acaba de forma abrupta. Los lectores y censores se sorprendieron tanto de esta creación que directamente eran incapaces de valor

su valor artístico. En el expediente central se habla de que incluso pueden faltar algunas páginas ya que no se comprende esta ruptura.

Esta propuesta tan radical era completamente nueva en el cine español que hasta la época tenía un aspecto más sainetesco y popular (García Fernández, 1984 y Ríos Carratalá, 1997). Es cierto, que, en esas fechas, Carlos Saura preparaba su ópera prima *Los golfos* que tendría también un final abierto, pero nada comparable a lo propuesto por Martín. El guionista era muy consciente de lo que había escrito, así lo reconoce el propio autor: "La realidad no la fabrico yo (…) en cuanto al final, yo no he querido inventarme uno" (Martín, 1960). Varios críticos, como Juan Cobos (Cobos, 1960) o José María García Escudero (García Escudero, 1960), que lo pudieron entrevistar destacaban el interés del autor porque su guion tuviera este aspecto de ruptura. La censura como indica Carlos F. Heredero, también prohibió las referencias explícitas que existían en la primera versión a la Guerra Civil (Heredero, 1993). Estas ya no se encuentran en la segunda versión del guion, o son mucho menores y menos explícitas. Con estos cambios se autorizó el rodaje del film.

El largometraje se estructura en torno a cuatro jóvenes que viven en el barrio de Salamanca de Madrid, ciertamente, en la periferia del mismo, pero no el alfoz de la urbe, como se ha indicado en diversas investigaciones. Por ello no se trata de una zona residual de Madrid, sino del cruce entre las calles Goya y Alcalá, es decir, una de las zonas más elegantes de la ciudad. La mayoría de los chicos protagonistas son empleados o aprendices en empleos modestos: un conserje de hotel, un ayudante en un taller mecánico y un quiosquero. Solo el cuarto, Carlos, es estudiante y no tiene que trabajar. El kiosco madrileño de periódicos será el centro del relato. En él se sitúan las historias y en ella descubrimos las tramas de cada uno de los jóvenes. El enamoramiento del quiosquero, el deseo de Andrés de ser torero, el amor de Carlos hacia una cabaretera… y, también, allí se habla de los acontecimientos secundarios como el convite que celebrará la hermana de unos de los protagonistas.

Sin embargo, como los críticos del momento (y hasta la Censura) reflejaron allí "no sucede nada" (Masoni, 1998). En todo el relato no se muestra nada, como sintetizó el ex director general de cinematografía José María García Escudero (1960, p. 15): "No empieza. No termina. No pasa

nada en ella". Leonardo Martín pretendía exactamente eso, en realidad su propuesta, su valiente propuesta, era precisamente mostrar una situación sin nada fuera de lo común, todo tenía que ser real, sin artificios y sin simulacros. Para Martín la propia trama cinematográfica era ya un artificio a evitar, por ello se negaba en concluir la historia, su guion concluía inesperadamente en el momento que debía comenzar la resolución. En términos de McKee (2018) se trataría de una trama sin resolución, una película sin tercer acto. Este aspecto inacabado y la ausencia de un trasunto heroico irritaron a parte de la censura, pero le libró de males mayores. La Junta de Clasificación fue feroz en su primera lectura del guion, como lo era siempre con las obras más combativas. Sin embargo, con *Los chicos* ocurrió algo insólito… la mayoría, casi la totalidad de las observaciones que dictó como obligatorias no se cumplieron y se entregó una película en la que casi nada de se modificó. El único cambio demostrable causado por la censura fue que uno de los personajes dejó de llamarse "el comandante" para ser nombrado como "d. Fernando" (en el expediente de la censura se conserva una carta sobre este tema). Ni siquiera la escena en la que Carlos espía a la cabaretera durmiendo en su cama se suavizó y solo se modificó por problemas de producción, pero no censores.

Los otros grandes cambios se deben a Marco Ferreri. Sin duda, Ferreri es uno de los grandes directores del cine italiano y regaló a la cinematografía española tres obras indiscutibles (*El pisito*, *Los chicos* y *El cochecito*). Sin embargo, todos los estudiosos de su obra han encontrado siempre *Los chicos* como una rareza. Sus más afines consideran este filme abiertamente como una obra menor y muchos de los mejores textos sobre el director no le dedican ni siquiera un capítulo. El motivo es claro está película es, sin duda, algo insólito en su cine (Azzaro, 2007). Ferreri ni participaba ni compartía la propuesta de Leonardo Martín. Los grandes cambios entre el guion original y el corte final no son de la censura española sino del director de Milán. Se sabe que escritor y realizador mantuvieron enfrentamientos violentos. El italiano quería hacer una obra cercana a lo grotesco (parecido a lo que había hecho con la adaptación de la novela de Azcona *Amor e inquilinato* al convertirla en su ópera prima *El pisito*). Así pidió cambiar el kiosco de lugar, no quería

que fuese en el acomodado barrio de Salamanca sino en la plaza de Lavapiés, centro del casticismo. Además, el milanés pretendía cerrar alguna de las tramas y concluir el relato de una forma más "coherente" (Cobos, 1960, p. 25), se trataba, por tanto, de cambios que modificaban precisamente los aspectos más interesantes de la propuesta de Martín. Este, sin embargo, logró mantener en su guion los aspectos fundamentales y el final sin conclusión.

El cineasta italiano sí introdujo muchos personajes insólitos, y solo comprensibles desde la óptica del universo de Ferreri. Así, en el largometraje aparecen continuos y violentos piropos a las mujeres, secundarios extraños como el hombre que come una sandía y escupe las pipas hacia el kiosco de periódicos o el matrimonio excéntrico que nunca llega a comprar el periódico… Juan Cobos, que observó este proceso, fue especialmente crítico con el cineasta: "Pocas veces un hombre inteligente podrá equivocarse tanto como Ferreri al dirigir *Los chicos*" (Cobos, 1960, p. 24-25). Sin duda, es difícil en la historia del cine español observar con tanta claridad la pulsión entre guionista y director. Entre un relato que quiere ser contado de un modo y un realizador que pretende imponer su sello y su marca sobre la obra a pesar de las peticiones y recomendaciones del guionista principal. Ferreri, no obstante, logró dar un pulso firme a la dirección de los actores y resuelve con maestría alguna secuencia, como la escena de amor de los espejos deformados en la verbena. Sin la aportación del director italiano la narración sería aún más desdibujada. Pero, sin duda, Ferreri a porta a la obra un toque de humor que no existe en el guion. Un humor negro, pero necesario para que la historia no se transforme en un drama.

Marco Ferreri tomó una decisión aún más insólita y es la eliminación de los padres de los chicos. El guion original describía se sabía que uno de los padres era un exiliado (por motivos políticos) y otro un empleado, Ferreri elimina todas estas escenas (que eran aceptadas por la censura salvo una frase en la que se intuía los motivos políticos). La supresión de estos personajes hace que los jóvenes se vuelvan más desvalidos y pobres. Sus vidas parecen, en el filme, más desangeladas que en el guion.

Es difícil saber qué ocurrió el día de la revisión de la película en la Censura. Cuando los censores debían observar los cambios que no se iniciaron y notificar las nuevas escenas. Por supuesto, los censores no notificaron nada. Uno de ellos nos revela, de forma inconsciente el posible motivo, "hasta la mitad del final del film se trata de una obra aburrida, aburridísima" (ES.28005.AGA /1.2.1.1.1.4.6.4/ /AGA,36,04805). Lo más posible es que muchos de los censores no llegaran a concluir el visionado. Una década después el artista conceptual y experimental Isidoro Valcárcel Medina descubrió un comportamiento similar, cuando llevó su largometraje *La celosía* (1972). Los censores le confesaron que solo vieron diez minutos, después le preguntaron si seguía así todo la bobina y ante la afirmación del artista aprobaron el estreno del filme. Sin embargo, el control de la Junta de Clasificación y Censura no consistía solo en la prohibición de la película sino también en la calificación que daba a la misma. Una vez mala categoría suponía que la productora no recuperaba el dinero y que la distribución y la exhibición del largometraje corrían serios problemas. Aquí los censores fueron severos y le otorgaron una de las más bajas posibles (ES.28005.AGA /1.2.1.1.1.4.6.4/AGA,36,04805). Sorprende que ni la productora ni el director solicitaran una revisión de la categoría.

Algunos autores explican que Marco Ferreri no se sentía satisfecho con el resultado estético de *Los chicos*. Este fue el motivo por el cual no concedió casi entrevistas y no defendió la obra ante la prensa española. Los periodistas nacionales atacaron sin piedad su dirección y su puesta en escena, aunque la mayoría valoraba muy positivamente el guion y el filme. Desde *Surcos* (José Antonio Nieves Conde, 1951) ningún largometraje español parecía tan influyente. La revista Temas de cine le dedicó un número especial y Cinema universitario realizó una separata solo para recoger las reseñas y las cartas al director de la obra (muchos de los escriben las cartas confiesan que no han podido ver el filme pes carecía de distribución comercial). La crítica de la película era triple: política, moral y estética. Es decir, los detractores de la obra encontraban estos tres defectos al filme: primero se y trataba de una pieza disidente políticamente, después de una obra inmoral (o en el mejor de los casos

amoral) y tercero era un largometraje estéticamente y cinematográficamente nefasto.

Leonardo Martín y Marco Ferreri, a pesar de sus discrepancias, acertaron plenamente en su propuesta final. *Los chicos* es una de las películas más políticas del cine español, no porque en ellas se griten proclamas o consignas, sino porque supone un reto al espectador medio que debe enfrentarse con una estructura narrativa que no entiende y con acontecimientos menores que muestran la miseria del día a día sin exagerarlas, pero sin edulcorarlas. El largometraje sitúa al público frente al hastío y al aburrimiento de los jóvenes.

A diferencia de *Los golfos* de Saura, que se filmará meses después, *Los chicos* no muestra ni robos, ni violencia ni un asesinato o un homicidio, sino solo acontecimientos menores. El espectador de la película de Martín-Ferreri debe mirarse al espejo y, sin duda, esto es lo más doloroso y cruel. La realidad misma es el acontecimiento más político posible.

4. BARRIO, LOS PERSONAJES Y EL REALISMO TÍMIDO

El segundo largometraje de Fernando León de Aranoa fue un acontecimiento en la industria española. *Familia* su ópera prima había sido reconocida y valorada por la crítica y, además, obtuvo el premio Goya a la dirección novel. Su segundo título era esperado con ansia. El director no defraudó en absoluto. La pieza fue acogida como una celebración en el Festival Internacional de San Sebastián y la prensa del momento, de cualquier ideología y pensamiento político, la elogió. Pocas películas de los noventa han tenido tanta atención como tuvo *Barrio*. Fue reseñada por los periódicos, tratada en los semanarios, se hicieron reportajes a los noveles actores… Era, sin duda, una celebración. La obra, además, fue aclamada por el público y no tardó en recibir diversos premios nacionales e internacionales (Boffelli, 2012).

Fernando León de Aranoa había realizado una narración precisa, clara y directa. Los primeros críticos y la mayoría de los periodistas hablaron de un realismo en su película. Pero el propio director intentaba evitar ese paralelismo. En uno de los textos publicitarios de la película el cineasta decía “La realidad que les rodea no les gusta, así ellos inventan una

mejor a su medida. (…) Esta es su historia. Una historia de los paraísos propios y los ajenos, sobre el momento en el que la fantasía se enfrenta a la realidad, le tira de las orejas. Una historia acerca de la mirada que tenemos sobre las cosas, que es lo más importante. Más importante que las propias cosas". (León de Aranoa, 1998, p. 52). *Barrio* no es una zona concreta de la ciudad de Madrid, sino un lugar indeterminado de una gran urbe, un distrito de cualquier población occidental. Aquí reside la primera gran diferencia entre ambas películas, mientras que Leonardo Martín tenía claro que el vértice geodésico de su guion era el kiosco de periódicos y las calles madrileñas que lo rodeaban, León de Aranoa construye un barrio inexistente que es todos y ningún barrio a la vez. Así los lugares del filme se convierten en espacios sociales y de tránsito (Téllez, 2014).

Pero la diferencia mayor con la obra de Ferreri se centra en el guion de la película de León de Aranoa. En *Barrio* se utilizan cuatro tramas cerradas que hilvana con precisión: el enamoramiento de Rai, el inicio en el crimen de Rai, la historia de la pizzería, el vecino policía y atemorizado por ETA… Todas las tramas se cierran, se completan y forman un puzle perfecto. Todo en el filme acontece dónde debe acontecer. Frente al carácter abierto y libre del guion de *Los chicos*, el libreto de *Barrio* es completamente estructurado, narrativo y cerrado.

Sin duda, parte del éxito comercial de la película se basaba en esta increíble precisión de las tramas. En este guion tan elaborado, con unos diálogos tan geniales y con unas narraciones que se unían y se enlazaban con una precisión y un ritmo vertiginoso. Además, Fernando León de Aranoa adorna siempre sus películas con escenas de un carácter simbólico: Rai juega en varias ocasiones a ser funambulista y cuando "cae" de la cuerda es precisamente cuando muere; los jóvenes juegan a ver su futuro en los coches que pasan debajo de ellos y a Rai le corresponde una ambulancia avisando de su funesto futuro.

Sin embargo, este uso del simbolismo y de las tramas narrativas tan preciso es lo contrario de cualquier realismo radical. Todo lo contrario, la película de Fernando León Aranoa no es en absoluto realista sino puramente formalista. A diferencia de *Los chicos*, *Barrio* es una película que no violenta a nadie. Cualquier espectador podía ver la película de

Fernando León de Aranoa y nadie encontraría al enemigo o al causante de la pobreza. El hombre que mata a Rai es un perturbado o un enfermo mental; el delincuente que corrompe a Rai no tiene presencia en la obra; en los telediarios que se proyectan repetidamente durante el filme no hay ninguna noticia política o social que permita contextualizar la obra… todo parece ocurrir en un país imaginario o idealizado.

Así el radicalismo estético de *Los chicos* en *Barrio* ha desaparecido. *Barrio* es una película clásica en sus tramas, con una realización brillante, pero nada arriesgada en la búsqueda de temas azarosos. Incluso el factor del tedio, del aburrimiento en la ciudad en la película de Fernando León de Aranoa ha desaparecido completamente. Los protagonistas se aburren porque nos lo dicen ellos, pero en realidad pocos veranos tiene más aventuras y desventuras que los de esta película: les toca una moto acuática (aunque no la puedan usar), juegan con pistolas cargadas, descubren que uno de los hermanos es un drogadicto, se enamoran dos de ellos con chicas distintas y Rai es fatalmente asesinado.

El primer crítico que planteó este "sucedáneo" de realismo que se presentaba en *Barrio* fue Carlos F. Heredero, que ya en el estreno, describió: "se trata de una lectura que apuesta por la invención y por la fantasía" (Heredero, 1998). Pero el estudioso que más se centrado en la crítica del realismo cinematográfico español del periodo finisecular es el catalán Àngel Quintana. Este teórico defiende que se trata de obras de un "realismo tímido", refiriéndose a *Princesas*, otra película de Fernando León de Aranoa, dice que el director se muestra poco valiente en su mirada. Las películas de realismo tímido serían "obras que intentan imitar el mundo, mediante artilugios de la representación" (Quintana, 2008).

La crítica que proponemos de *Barrio*, y que en cierta manera defendían Àngel Quintana y Carlos F. Heredero, no pretende menospreciar la obra de Fernando León de Aranoa. Ni mucho menos, el largometraje es brillantísimo como narración y como estructura fílmica. Sin embargo, lo que se quiere es descartar su supuesto realismo social y, muy especialmente, el carácter de un realismo radical. La película es magistral en su estructura dramática y en la precisión de su guion, pero precisamente este virtuosismo en su escritura revela los "artilugios de la representación". *Barrio* es, como decimos, una excelente película. Una obra

extraordinaria, pero no es un filme realista. Como el propio cineasta escribió: "Creo que por eso me gusta hacer películas. Porque sigue siendo la mejor manera que conozco de inventar, reinventar la realidad" (León de Aranoa, 1998, p. 52).

5. CONCLUSIONES

Barrio y *Los chicos* representan dos modelos cinematográficos distintos. Ambas películas fueron celebradas por la crítica más audaz del momento. La película de Fernando León de Aranoa, además, gozó del apoyo del público y de una enorme cantidad de premios y menciones en los diversos festivales del mundo. Sin embargo, las dos películas se expresan de forma muy distinta.

La obra de Leonardo Martín y Marco Ferreri muestra un realismo radical. Es arriesgada en su planteamiento político, social y estético. Sus personajes, desdibujados y sin objetivos claros, se encuentran situados en la vida cotidiana de la ciudad de Madrid de los finales de los cincuenta. En la película de *Los chicos* los espectadores reconocían a los chicos del barrio, pero también las calles de la ciudad, la monotonía y la miseria de sus propias vidas.

La película de Fernando León de Aranoa funciona con perfección como una obra simbólica aunque su realismo pueda ser tímido. No es un retrato de una zona concreta de la ciudad de Madrid, sino la construcción de un espacio idealizado. El realismo y la crítica política ceden a favor de la construcción de personajes y tramas. La película de León de Aranoa funciona con una enorme precisión narrativa, pero arriesga menos en su planteamiento estético y su crítica política.

Sin duda, las dos películas estudiadas, *Los chicos* y *Barrio*, reflejan con claridad una misma temática: los jóvenes madrileños que deambulan por las calles madrileñas en el calor del estío de la capital. Y, ambas, reflejan ese zascandilear tan propio del asfixiante verano madrileño. Frente a la idea de marca de Madrid como una ciudad siempre acogedora y vivaz, Marco Ferreri y Fernando León de Arona muestran como también puede ser un lugar de aburrimiento y hasta de peligro.

6. AGRADECIMIENTOS

Este artículo se enmarca dentro del proyecto de investigación llevado a cabo por Elios Mendieta como beneficiario de un contrato postdoctoral Margarita Salas con la UCM (con estancia en la UGR), financiado por la Unión Europea–NextGenerationEU. Además, el texto surge del proyecto titulado: *La ficción audiovisual en la Comunidad de Madrid: lugares de rodaje y desarrollo del turismo cinematográfico*. Acrónimo: FICMATURCM. Ref: H2019/HUM5788, al que pertenecen ambos autores.

7. REFERENCIAS

Azzarro, G. (2007). Marco Ferreri: Un milanese a Roma. Cinema della Feste

Boffelli, C. (2012). Fernando León de Aranoa. Bergamo Film Meeting

Company, J.M. (1997). Los chicos. En Pérez Perucha, J (ed.), Antología crítica del cine español. 1906-1995, (pp 178-180). Cátedra

Deltell, L. (2006). Madrid en el cine español de la década de los cincuenta. Ayuntamiento de Madrid, CajaMadrid

Ferreri, M. (director). 1959. Los chicos [película]. Época Films

García Fernández, E. (1984). Historia ilustrada del cine español. Planeta

Gubern, R. y Domènec, F. (1975). Un cine para el cadalso. Cuarenta años de censura cinematográfica en España. Editorial Euros

Heredero, C. (1993). Las huellas del tiempo. Cine español 1951-1961. Filmoteca Española, Filmoteca de Valencia

Heredero, C. (1998, 6 de octubre). Carencias y sucedáneos. Diario 16.

León de Aranoa, F. (director). 1998. Barrio [película]. Sogetel, MGN Filmes, Elías Querejeta P.C.

León de Aranoa, F. (1998, 27 de septiembre). Javi, Manue, Rai. La Revista, (51-53).

Masoni, T. (1999). Marco Ferreri. La provocazione della libertà nei film del più anarchico tra i grandi maestri del cinema italiano. Gremese Editore.

McKee, R. (2018). El guion. Sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. Alba

Quintana, À. (2008). Fernando León de Aranoa: "Princesas" (2005) y el realismo tímido en el cine español. En Feenstra, P. (ed.), Foro hispánico: revista hispánica de Flandes y Holanda, (pp 251-263). Universidad de Lovaina

Riambau, E. (1990). Antes del apocalipsis. Cátedra

Ríos Carratalá, J.A. (1996). Españoles en Italia e italianos en España. Publicaciones de la Universidad de Alicante

Ríos Carratalá, J.A. (1997). Lo sainetesco en el cine español. Publicaciones de la Universidad de Alicante

Scandola, A. (2004). Marco Ferreri. Il Castoro Editore

Téllez, E. (2014). Periferia segmentada y no-lugares en Barrio. Hispanic Research Journal: Iberian and Latin American Studies, 15 (4), 360-374. Taylor & Francis Group

Torreiro, C. (1999). Hipótesis de realidad. El cine de Fernando Ruiz de Aranoa. Uned-Melilla.

LA ERA DEL IMPERIO: ANÁLISIS DE LOS DIFERENTES SISTEMAS POLÍTICOS REPRESENTADOS EN LA TRILOGÍA ORIGINAL DE *STAR WARS*

JUAN CARANDELL ROJO
Universidad de Córdoba

1. INTRODUCCIÓN

Star Wars (1977) es por derecho propio una de las obras capitales del séptimo arte y de la ciencia ficción en tanto que género narrativo. Desde la óptica mitológica adoptada por George Lucas para abordar la estructura de la narración hasta por las implicaciones políticas que componen su épica espacial, *Star Wars* supuso toda una revolución tanto a nivel técnico con el desarrollo de los efectos especiales, como en lo relativo a la pugna del creador por impulsar su obra frente al proceder habitual de los estudios cinematográficos de Hollywood.

No en vano, se pueden aducir un buen número de datos como prueba del enorme impacto cultural que ha tenido la franquicia. Obviando la inflación, *Una Nueva Esperanza* (1977) arrojó una recaudación total en taquilla de más de 775 millones de dólares, con tan solo un coste de 13 millones de dólares americanos (Duncan, 2020). El resto de las películas resultaron también sumamente rentables económicamente, pero sin duda el acierto más inteligente de Lucas y su mejor apuesta fue la conservación de los derechos de su obra y del *merchandising*, lo que le permitió obtener pingües beneficios en relación con la explotación comercial de su trabajo.

Los principales motivos de su éxito son el hecho de narrar una historia optimista y alegre en una época en la que estaban en boga los largometrajes con finales trágicos y personajes amorales, así como el establecimiento de un universo ficcional rico en detalles y con una lógica interna

inspirada directamente por la obra de Joseph Campbell *El héroe de las mil caras* (1948). A todo esto, se le suma una encubierta reflexión social y política que en ocasiones ha pasado desapercibida para el público, un apelativo a la rebeldía frente a la anquilosada clase política estadounidense, unos villanos inspirados en el III Reich y la verosimilitud de su universo ficcional (Hidalgo, 2020).

No es de extrañar, por tanto, la continua lucha contracorriente de George Lucas por defender su obra y llevarla a buen término frente a las posibles inteferencias de los grandes estudios. Su control total del proceso de producción, aunque resultase molesto para numerosos fans, supuso su principal fuerza creativa, la cual muchas veces oscilaba entre su proyección como creador y el rédito comercial de la obra, todo ello sin obviar sus numerosas innovaciones técnicas, tanto en efectos visuales prácticos como en tecnología CGI o en efectos de sonido.

Por estas razones, no solo no es descabellado sino justo considerar la obra de George Lucas como digna de un acercamiento académico que profundice en sus fuentes o reminiscencias históricas a la par que reivindique su importantísimo valor pedagógico.

2. OBJETIVOS

- Comentar las representaciones estéticas del Imperio Galáctico y de la Alianza Rebelde y su vinculación con los sistemas políticos representados por cada una de estas organizaciones.
- Realizar un análisis sobre cómo se representan los sistemas políticos en la trilogía original de *Star Wars* para establecer similitudes entre las obras de ficción y diferentes sucesos históricos que hayan podido servir de inspiración al autor.
- Valorar la potencialidad de los diferentes elementos analizados en tanto que herramientas para la didáctica de las ciencias sociales y, más concretamente y de la Historia.

3. METODOLOGÍA

La metodología que hemos seleccionado para este es trabajo es el modelo de análisis cinematográfico propuesto por Slavoj Žižek en su *Guía ideológica para pervertidos* (2012) y en *Lacrimae Rerum* (2006). A partir de dicho análisis fílmico procederemos a la realización del análisis ideológico de las obras comentadas a lo largo de este trabajo.

Con respecto a la metodología de carácter historiográfico, sustentaremos nuestras afirmaciones sobre las bases teóricas de la Historia Política y Social trazada por Eric Hobsbawm en su obra *Historia del Siglo XX* (1996). Manejaremos también el trabajo de archivo realizado por Paul Duncan en su obra *Los Archivos de Star Wars: 1977-1983* (2020).

Debido a que *Star Wars* en tanto que universo de ficción ha tenido un enorme desarrollo posterior, la trama se ha extendido por distintos medios, convirtiéndose así en una narrativa transmedia. Así las cosas, encontramos producciones vinculadas a este universo tanto en formato cinematográfico, como televisivo; bien representadas por actores de reconocido prestigio, bien animadas; y todo ello sin olvidar las publicaciones de novelas y cómics, y el lanzamiento a nivel mundial de varios videojuegos. Cada uno de los eslabones que componen esta intrincada cadena amplia y detalla aun más el ya de por sí complejo universo ficcional creado por George Lucas en su trilogía original. Con motivo de las relaciones intermediales que se establecen entre todas estas obras, recurriremos a Worf y sus estudios intermediales publicada en 2011, así como al reciente trabajo de Jodar Jurado (2022) *Hilda de Luke Pearson, Netflix e intermedialidad: derivaciones didácticas de la literatura comparada para niños.*

4. CONTEXTO HISTÓRICO

Atendiendo al abundante material que se ha generado en torno al fenómeno de *Star Wars*, su propio creador, George Lucas, supone una fuente de información privilegiada al respecto. Debemos agradecer buena parte de esta compilación y sistematización de información al historiador Paul Duncan (2020) y a su concienzudo trabajo de archivo, a las entrevistas

que realizó a diferentes profesionales involucrados en en la saga y, sobre todo, a su posterior sistematización en un par de volúmenes que cubren la génesis de la trilogía original y de las precuelas.

Star Wars es algo más que un producto de mercado, es todo un universo ficcional rico en *lore*, con numerosos arcos argumentales y un elenco de personajes redondos y complejos desde el punto de vista psicológico. Un universo de ficción que se siente vivo, diverso y que posee una intrincada intrahistoria regida por los imperativos de la épica clásica. No es casual a este respecto que la mayoría de los grandes creadores de obra de ficción, como George Lucas o J.R.R. Tolkien entre otros, tengan numerosos puntos en común a la hora de abordar la mitología y el desarrollo de la narración. Subrayamos lo obvio al apuntar, por tanto, las innegables influencias que Joseph Campbell (1948), su monomito y el camino del héroe ejercen en el desarrollo de esta epopeya espacial. Es precisamente el cariz mitológico que impregna toda la saga lo que nos interesa, ya que el californiano, antropólogo de formación, conocía perfectamente el valor simbólico de los mitos y lo tuvo en cuenta durante la génesis de su obra (Duncan, 2020).

Y es que el nacimiento *Star Wars* en 1977 no es un tema baladí, pues el contexto histórico y cultural de momento resulta esencial para su exegesis. Los años 70 fueron una época bastante convulsa, habida cuenta de que en esos momentos EE. UU. afrontaba su derrota en la Guerra de Vietnam. El conflicto gozó de una buena dosis de impopularidad a nivel mundial, de modo que la oposición a la guerra supuso un nexo de unión entre multitud de jóvenes contestatarios que trataban de evitar a toda costa realizar el servicio militar en Vietnam, amén de las reservas morales que el conflicto suscitaba entre la población estadounidense. No en vano, los norteamericanos, que tras la II Guerra Mundial habían adoptado un sistema de valores basado en la libertad, vieron entonces manchada su reputación con motivo de esta intervención militar (Hobsbawm, 2012). El mismo George Lucas comentó con gran alivio su fortuna al ser descartado del servicio militar con motivo de su prediabetes (Duncan, 2020).

Otro de los sucesos reseñables del momento fue la crisis del petróleo de 1973, que, según Hobsbawm (2012), supondría la quiebra de la bonanza

económica iniciada tras el fin de la II Guerra Mundial. No cabe duda, pues, que dicha crisis supuso un mazazo importante a las políticas económicas keynesianas, las cuales perseguían asegurar el bienestar económico de la población estadounidense (Hobsbawm, 2012).

Además de los ya mencionados acontecimientos socioeconómicos y militares, debemos abordar también el contesto artístico y cultural del momento, en el cual George Lucas ocupó un lugar preminente al cambiar para siempre la historia del cine.

A lo largo de los años 60 y 70 surgió lo que se conoce como *Nuevo Hollywood*, un grupo de cineastas provenientes de la televisión que irrumpieron con fuerza en el séptimo arte y que cambiaron la producción de los viejos estudios de Hollywood. Esta nueva era cinematográfica se dividió en dos fases: la primera y ya comentada, formada por directores del mundo televisivo, entre los que podemos destacar a Robert Altman o a John Frankenheimer; y una segunda etapa tremendamente rompedora que alcanzaría se conocería bajo el cariñoso apelativo de los *Movie Brat*. Los *Movie Brat* fueron un grupo de estudiantes de cine que, procedentes de diferentes universidades del país, tuvieron en común no solo su deseo de hacer cine, sino un profundo amor y respeto hacia el cine clásico. Pertenecieron a este grupo directores tan señalados como Steven Spielberg, John Millius, Martin Scorsese, Brian de Palma y el mismo George Lucas (Tarantino, 2023).

Estos jóvenes y talentosos directores lograron imponer su visión artística y personal frente a las estrictas políticas de producción de los estudios cinematográficos; y, lo mejor de todo, fueron un excelente revulsivo para la historia del cine. Su impacto en conjunto daría para un trabajo de investigación mucho más extenso, de modo que en el presente nos detendremos específicamente en George Lucas y su épica espacial.

5. DEMOCRACIA VS. FASCISMO EN LA OBRA DE LUCAS

En *Star Wars* encontramos numerosas referencias políticas e históricas imbricadas entre sí. Por un lado, sobresale la afición de George Lucas por el automovilismo y la velocidad, por otro el cine de samuráis, el wéstern, los seriales de ciencia ficción de las décadas de los 30 y 40, los

cómics de Flash Gordon y el cine bélico de la II Guerra Mundial con sus películas sobre combates aéreos, además de la oposición a la Guerra de Vietnam. Toda esta amalgama cultural esta tremendamente influenciada por la idea del monomito, desarrollada por Joseph Campbell en *El héroe de las mil caras* (1948). Así las cosas, se puede adivinar una profunda lucha entre la luz y la oscuridad, el bien y el mal, que Lucas traspone a un conflicto político entre la democracia y el fascismo.

Ya en *Una nueva esperanza* (1977) encontramos elementos narrativos que apuntan en esta dirección. Tras la afamada intro que pone en contexto al espectador, esta ópera espacial se abre con la implacable marcialidad de los soldados de asalto del Imperio Galáctico. Su uniforme nos evoca a los caballeros teutones filmados por Eissestein en *Alexander Nevsky* (1938), mientras que su actitud e impecable ejecución militar es similar a la de las SS o la Gestapo. Al mando de estos soldados – impersonales y con los rostros cubiertos por un casco amenazador– encontramos a un grupo de oficiales vestidos de negro impoluto y con una estética similar al diseño que creó Hugo Boss para los uniformes de las SS. En la cúspide jerárquica encontramos a Lord Darth Vader, el señor oscuro de los Sith; una imponente figura negra, de fuerza hercúlea y ataviada con una armadura rematada por un casco con fuertes reminiscencias del *kabuto* de las armaduras samuráis (Míguez, 2019).

La película nos muestra claramente, a través de diversas técnicas de dirección artística y del vestuario, cómo son las fuerzas asociadas al mal, representado por el Imperio Galáctico. Esta iconografía estética queda reforzada por el propio guion de la película, en el que es especialmente esclarecedor el diálogo entre la princesa Leia, senadora por Alderaan, y Lord Vader. Nuestra aguerrida princesa arguye que su nave se encuentra inmersa en una misión diplomática para el Senado Galáctico y que la detención por parte de Vader supone una agresión terrorista. Él, por su parte, la acusa de alta traición y de ser integrante de la Alianza Rebelde, por lo que procede a una detención extrajudicial y, posteriormente, a la notificación y enmascaramiento de su muerte como accidente. Recordemos que mientras George Lucas se consagraba al proceso creativo de *Star Wars*, el ascenso de las dictaduras militares en Chile y en Argentina y los últimos coletazos de las dictaduras en España, Portugal y Grecia

empleaban de forma rutinaria esta práctica ilegal que, a menudo, se acompañaba de la posterior tortura y ajusticiamiento de las víctimas. De manera sutil pero certera vemos cómo Lucas vincula a los villanos de su obra con el fascismo y las dictaduras militares.

Más adelante, a lo largo de la trama podemos presenciar con más detenimiento el funcionamiento del Imperio Galáctico, al asistir a una junta militar en la que participan mandos imperiales de distintos rangos. En dicha junta se exponen dos acontecimientos nucleares de la narración: la disolución por parte del Emperador del Senado Galáctico –el cual supone de facto la eliminación del último vestigio de separación de poderes en el Imperio– y el inicio de la tiranía de los Gran Moffs como representantes del Imperio. En relación con el primer acontecimiento, debemos apuntar que se trata de un *leitmotiv* habitual de la franquicia, de modo que se encuentra presente en otras de *Star Wars*. De este modo, a lo largo de toda la narrativa transmedia se incide en la idea de que el Senado pasa de ser el corazón de la República Galáctica a un mero títere en manos del Emperador.

Claro ejemplo de todo lo anterior es que en la segunda temporada de la serie de televisión *La Remesa Mala* (2023), a lo largo de los capítulos 7 y 8, se muestra cómo el Imperio oculta a la opinión pública los crímenes de guerra perpretados en el planeta Kamino. Estos sucesos discurren en paralelo con la publicación de una propuesta de ley en la que se establece un sistema de pensiones beneficioso para los soldados clon y con la amenaza de retirar del servicio militar a los clones y sustituirlos por reclutas conscriptos. A pesar de que a lo largo de estos dos episodios los protagonistas logran probar que el Imperio ha cometido un genocidio en Kamino, el resultado al final supone un pequeño cambio para que nada cambie, pues el Emperador Palpatine se muestra dispuesto a sacrificar al general al mando de la operación de exterminio en Kamino con tal de conseguir sus fines. Y en efecto así ocurre: los clones quedan desamparados, el ejército imperial pasa a estar formado por conscriptos y, por último, la culpa se desvía a un subordinado que tan solo cumplía órdenes. No deja de ser interesante al respecto cómo se establece aquí un paralelismo con los juicios de Nuremberg o el juicio de Adolf Eichman, en los que los procesados por los crímenes cometidos en nombre del

nazismo alegaron en su defensa el cumplimiento de las órdenes, cumplimiento ciego que no cuestionaba en absoluto la maldad implícita en sus acciones y la falta de ética de las mismas. Este punto es realmente esencial a la hora de comprender el papel de la manipulación y de la mentira como pilares base del Imperio Galáctico, ya que sus integrantes poseen el control completo de la HoloNet, el Internet interplanetario del universo *Star Wars*.

Sucesos similares los podemos observar no solo a lo largo de la trilogía original, sino también de diferentes productos derivados. Por ejemplo, en *Rebels* (2014) se nos muestra cómo el planeta Geonosis ha sufrido también un genocidio al ocultar la construcción de la Estrella de la Muerte. En *Andor* (2022), se narra el empleo de forma sistemática de esclavos para la construcción de esta súper arma. Baste estos dos ejemplos para mostrar la nula separación de poderes y la absoluta falta de garantías jurídicas para los acusados en los procesos judiciales. La realidad del trabajo esclavo aparece como una constante en la transmedialidad que conforma *Star Wars* puesto que se percibe tanto en las series citadas, como en el videojuego *Jedi Fallen Order* (2019) y en la película *Solo* (2018).

A la luz de lo anterior, esta junta militar posee ahora, si cabe, muchísimo más sentido que el que ya tenía *per se* en el citado largometraje de 1977. El espectador obtiene directamente a través de diferentes mandos imperiales la información relativa a la supresión del Senado Galáctico y podrá vincular su disolución con el inicio de la tiranía de los gobernadores regionales, los Gran Moffs, quienes asumirán el mando directo como representantes del poder imperial. Para aplastar la creciente rebelión tendrán a su disposición una nueva arma de destrucción masiva, capaz de arrasar con todo un planeta de una tacada: la Estrella de la Muerte.

Sobresale a estas alturas del largometraje la aparición de un gran villano, el Gran Moff Wilhuff Tarkin. Interpretado por Peter Cushing, aparece como una figura terrible, marcial, con un aspecto que recuerda a los oficiales militares del III Reich al vestir un uniforme con el mismo tono de gris. Este personaje daría también nombre a la doctrina político-militar del Imperio Galáctico, conocida como la *Doctrina Tarkin*. Dicha doctrina aboga por el empleo de armas de destrucción masiva a la hora de

proyectar fuerza del Imperio ante el enemigo y los sectores más sediciosos. Así, Tarkin no duda en destruir Alderaan y asesinar sus dos mil millones de habitantes ante la atenta mirada de la Princesa Leia. En el filme inmediatamente anterior en la cronología interna de *Star Wars, Rogue One* (2016), vimos como a Tarkin no le tembló tampoco el pulso a la hora de arrasar la ciudad sagrada de Jedha o al abrir fuego contra sus propias tropas tras la derrota imperial en Scarif, destruyendo una conocida base imperial allí emplazada. Alderaan era simplemente un paso más en la escalada de brutalidad del mando. Tarkin y Vader se perfilan aquí, a través de sus diálogos y conversaciones, como la versión fascista y del lado oscuro del Capitán Kirk y del Señor Spock de la serie televisiva *Star Trek* (1966). Estos personajes, empero, en lugar de explorar el espacio y pertenecer a un sistema democrático como la Federación de Planetas, se erigen como actantes en la opresión de la Galaxia de *Star Wars.*

En los filmes posteriores la presentación que se hace del Imperio Galáctico no se aparta un punto del panorama ya presentado por el director californiano. Su amenaza es completamente ominosa y casi omnipresente. En *El Imperio Contrataca* (1980) Vader no duda en ejecutar a sus subordinados ante el menor fallo. No tienen ningún problema en emplear tácticas suicidas como pilotar a través de un campo de asteroides para perseguir a Han Solo, Leia, Chewbacca y C3P0, que consiguen, a pesar de sus esfuerzos, escapar a bordo del Halcón Milenario. Cuando el Imperio se revela incapaz de capturar a los fugitivos, no muestra ningún escrúpulo al contratar cazarrecompensas que puedan localizar, detener y asesinar a los héroes. Se nos presenta de esta manera uno de los personajes secundarios más queridos de la saga, Boba Fett, quien logra dar con el paradero de los protagonistas y nos muestra también las conexiones del Imperio con diversas organizaciones criminales como el cártel Hutt, dedicado al crimen y dirigido por el peligroso y repugnante Jabba (suponemos que a estas alturas no será preciso detallar el trato casi protibulario que Jabba dispensa a la Princesa Leia).

Pero será en *El Retorno del Jedi* (1983) donde el verdadero villano detrás de toda la trama dé finalmente la cara. Es cierto que en el *Imperio Contrataca* aparece brevemente, mas aquí será cuando se revele esta

fuerza totalitaria, ominosa y decididamente malvada, Sheev Palpatine, el Emperador y Señor Oscuro de los Sith. Es curioso el hecho de que, en su diseño inicial de la obra, George Lucas llamara al emperador Richard M. Nixon, comprando de este modo las políticas del mandatario estadounidense con el villano (Duncan, 2020). No ayudó a despertar la simpatía del californiano el hecho de que Nixon intentara cambiar la constitución estadounidense para volver a su mandato, ni tampoco que usara a agentes del Servicio Secreto para espiar la convención del Partido Demócrata. No en vano, la revelación pública de este último suceso durante el conocido como Escándalo Watergate, harían finalmente dimitir al presidente. Acontecimiento, sin duda, impopulares que se ganaron las críticas de otro afamado creador, Allan Moore, quien toma también a Nixon como referencia para esbozar al eterno mandatario que domina el universo narrativo de *Watchmen* (1986).

Palpatine se nos presenta como una figura manipuladora al ofrecerse incluso él mismo como cebo para atrapar a los rebeldes y aniquilar así la revolución. Su gusto por la *Doctrina Tarkin* sigue patente al destinar de nuevo innumerables recursos a otra superarma de proporciones colosales, la segunda Estrella de la Muerte. La propia presentación estética del personaje nos desvela mucho acerca de la vinculación que Lucas establece entre el fascismo y el lado oscuro de la Fuerza. Palpatine es un anciano decrépito y vestido con túnicas oscuras y se nos muestra como una suerte de engendro que ha alargado su vida de forma completamente antinatural. Su contraposición la encontramos en el Maestro Yoda o Ben/Obi-Wan Kenobi, quienes, ya en su senectud, aceptan el ciclo propio de la vida y no buscan perpetuarse más allá que a través de su comunión con la Fuerza.

Una vez analizado el Imperio Galáctico, profundizaremos en la estructura interna de la Alianza Rebelde. La trilogía original nos ofrece unas breves pinceladas sobre cómo se fundamenta esta organización. Sin duda, su personaje más relevante es la Princesa Leia Organa de Alderaan, que, además de ostentar un alto título nobiliario, es senadora y ejerce activamente como mando rebelde. La presencia de la monarquía en *Star Wars* debe relacionarse más con el cariz mitológico o literario de la obra que con una apología de este sistema de gobierno. La

intención de George Lucas era la de crear una fantasía espacial y para ello necesitaba de caballeros y princesas que puedan apelar a conceptos universales –vinculados tradicionalmente a sentimiento de honorabilidad aristocrática– a la hora de plantear la narración.

Hecha esta aclaración, se observa que la Casa Real de Alderaan está volcada en la defensa de los valores democráticos tanto en la figura de Leia como en la de su padre adoptivo, Bail Organa. Ambos son pilares claves de la Alianza Rebelde, aunque el liderazgo de esta recaiga sobre Mon Mothma, la que fuera senadora del planeta Chandrilla. En otras obras del universo ficcional, como la ya comentada *Rogue One*, sí se puede apreciar en pleno al gobierno rebelde, del cual solamente tenemos noticias en *El Retorno del Jedi* a través de su Canciller, quien aparece brevemente para ordenar el ataque a la Segunda Estrella de la Muerte.

El gabinete de Mon Mothma es bastante escueto y lo componen un total cinco ministros que cubren las competencias de Defensa, Economía, Infraestructuras, Presidencia y Educación (Wallace, 2017). El mandato de la Jefatura del Estado Rebelde se establece por un máximo de dos años, renovándose mediante sufragio directo. Mientras dure la contienda, el poder de Mothma es casi absoluto, salvo por oposición de dos tercios del consejo rebelde. En cierto sentido la figura de la jefatura del Estado Rebelde presenta ciertos paralelismos con la dictadura romana. Resulta muy interesante ver cómo esos poderes de emergencia detallado en las precuelas acaban convirtiendo a Palpatine en Emperador, es decir, en dictador a perpetuidad. Existe aquí un paralelismo histórico muy interesante entre Palpatine y Luís Napoleón. Mas, si a una figura histórica se puede asemejar el Emperador es a Julio César quien, de no haber sido por su asesinato en los *Idus* de Marzo, podría haberse convertido en el primer emperador romano y haber asumido el cargo de Dictador a perpetuidad. Por su parte, Mon Mothma se asemejaría más a Cincinato, el cual fue nombrado dictador hasta en dos ocasiones, mas, en ambas, el patricio romano antepuso su deber a la patria a sus ambiciones personales.

Así pues, la acumulación de poder del Canciller rebelde se justificaría durante la guerra, de modo que, tal como podemos ver en la novela *Consecuencias* (2015), Mon Mothma sería reelegido democráticamente tras

el conflicto bélico como Canciller de la Nueva República Galáctica, encarnando así la figura del *primus inter pares*. El Canciller abogaría también por la eliminación de las fuerzas armadas como fomento de la distención, aunque esta supresión sería uno de los fatales sucesos que llevarían de nuevo a la República al borde del abismo, como se muestra en las secuelas.

En cuanto a la organización de la Alianza Rebelde, esta se compone de una enorme miríada de células diferentes, muchísimas con ideologías muy diferentes entre sí. Citamos de nuevo los ejemplos que se registran en *Andor, Rebels* y *Kenobi*, donde se describen células como *La Senda*, cuya finalidad es brindar protección y refugio a los caballeros jedi supervivientes de la infame Orden 66 y a los usuarios de la Fuerza perseguidos por el Imperio. El funcionamiento de esta célula es similar a la heroica organización del Ferrocarril Subterráneo, que en los años previos a la Guerra Civil Estadounidense (1861-1865) trabajó activamente para ayudar a los esclavos fugados provenientes de los esclavistas Estados del Sur a huir hacia los abolicionistas Estados del Norte. Dentro de los rebeldes encontramos también antiguos miembros de la Confederación de Sistemas Independientes, que entienden que la dictadura del Imperio Galáctico es muchísimo menos razonable que una eventual Nueva República. Otros muchos grupos se conforman en base a antiguos combatientes de las Guerras Clon, veteranos que lucharon por librar sus planetas de la invasión robótica de las huestes de la Confederación de Sistemas Independientes, que prosiguen su lucha contra una nueva forma de opresión. Aquí podemos destacar a los partisanos de Saw Guerrera del planeta Onderon o a la familia Syndulla en general, con su patriarca, Cham, liderando la resistencia twi'lek en su mundo natal de Ryloth y su hija mayor, Hera, que llega a ser general de la Alianza Rebelde.

Guerrera y Syndulla son dos figuras interesantes por lo polémico de sus actuaciones. Guerrera es una líder militar que no conoce límites a la hora de llevar la guerra total de vuelta a los imperiales. Su actuación despiadada –que no respeta a prisioneros de guerra ni se preocupa por las víctimas civiles– acaba suscitando el rechazo de algunos miembros de la Alianza Rebelde; sin embargo, su compromiso en la lucha contra el Imperio es bastante firme, pues llega incluso a ser uno de los verdugos del

Moff Panaka, tal como se narra en la novela de Claudia Grey *Leia, Princesa de Alderaan* (2017). Cabe decir que, aunque la actividad guerrillera de Guerrera comienza en las Guerras Clon con la misión de librar a su planeta Onderon de la ocupación de la Confederación de Sistemas Independientes, posteriormente acabaría extendiendo su lucha a todos los rincones de la galaxia. No obstante, tras el ataque de la Estrella de la Muerte a la ciudad de Jedha, Guerrera fallecería, mas siendo consciente de la semilla que había plantado. No es de extrañar que incluso etimológicamente su nombre presente semejanzas con el revolucionario Ernesto "Che" Guevara, ya que ambos abanderan causas justas a través de métodos controvertidos.

El origen de la lucha de Cham Syndulla también se remonta a las Guerras Clon, mas su participación se limita al mundo de Ryloth. Su rabioso sentido de la independencia le llevaría, a pesar de colaborar con la República, a ser posteriormente una pieza complicada de colocar en el engranaje rebelde. Sería la mediación de su hija, Hera, la que conseguiría unir a los guerrilleros twi'lek del Movimiento Ryloth Libre con la causa de la Alianza Rebelde. Hera entiende que la lucha por la democracia es transversal y que abarca cuestiones más complejas que la propia independencia de su pueblo. Hera se convierte en líder de su propia célula rebelde, los Fantasmas, y, como hemos apuntado anteriormente, llega incluso a ser uno de los principales generales de la Rebelión. Cham, sin embargo, es una figura que no puede más que recordar, ya fuera consciente o inconscientemente, a los guerrilleros españoles de la Guerra de Independencia (1808-1814), los cuales confrontaron a las fuerzas de Napoleón Bonaparte. Cham Syndulla surge del pueblo llano durante las Guerras Clon y empieza a conseguir adeptos mientras combate por la libertad de su planeta. Esto causa el recelo del senador Orn Free Ta de Ryloth, pues, con los éxitos militares del guerrillero, ve cuestionada y mermada su posición en el Senado. Quizás Lucas y Dave Filoni, el cocreador de *Las Guerras Clon* (2008), no tuvieran conocimiento o constancia de la figura de Juan Martín Díez "El Empecinado", mas su paralelismo con Syndulla es incuestionable. Ambos son dos patriotas surgidos del pueblo que se alzan en armas contra el invasor; ambos sufren la desconfianza de la clase dirigente por sus múltiples hazañas

bélicas; ambos alcanzan posiciones de mando y de responsabilidad; y ambos se vuelven a alzar en armas contra un tirano que prometió la libertad para su pueblo. No obstante, la ficción, hasta donde sabemos por las obras publicadas, es más clemente con Cham Syndulla que con Juan Martín, pues en la narrativa conserva su vida, mientras que el español sería ajusticiado después del infame retorno del absolutismo de Fernando VII (Carrasco, 2022).

Llegados a este punto, debemos analizar el funcionamiento militar de la Alianza Rebelde. Consta de una flota y diversas fuerzas militares. Su capacidad tecnológica es superior a la imperial, pero se encuentran en inferioridad numérica. A pesar de disponer de mejores cazas de combate, tienen que recurrir a equipo viejo procedente de las Guerras Clon para mantener en marcha la contienda. El origen de sus fuerzas es múltiple y diverso, entre patriotas de toda la Galaxia que luchan por la libertad, desertores imperiales asqueados por el sistema, personas de buena voluntad decididas a hacer lo correcto, antiguos separatistas buscando venganza, jedis a la fuga y partisanos desangelados. El método de incorporación es duro, basándose en el anonimato, los ataques sorpresa, la guerra de guerrillas y el secreto, de modo que se evitan los ataques frontales que pongan en peligro la infraestructura militar de la Rebelión. En palabras del propio Lucas, la inspiración directa de la Alianza Rebelde es el Viet Cong, que se enfrentó a la poderosa maquinaria militar estadounidense en la Guerra de Vietnam. También, siempre según George Lucas, la Rebelión está fuertemente inspirada en los movimientos de Resistencia al nazismo en la II Guerra Mundial y, al igual que en estos, su composición se cimenta sobre enorme pluralidad política y una forma de actuar parecida. Quizás si tuviéramos que elegir un referente histórico más preciso en cuanto a su eficacia y capacidad combativa, escogeríamos al movimiento partisano liderado por el mariscal Tito en Yugoeslavia, por su capacidad de organización, colaboración, éxitos conseguidos y número de tropas del Eje empleadas en vano en su captura y eliminación.

Para que una célula pueda unirse oficialmente a la Rebelión, debe de empezar en solitario, por su cuenta. Si esta célula logra realizar con éxito varias misiones y sobrevivir a múltiples golpes de mano, la Alianza Rebelde contactará con ellos y les invitará a unirse formalmente a sus

tropas. Tal es el caso de la célula de Hera Syndulla, los Fantasmas. En la serie de *Rebels* se narra cómo, a pesar de muchísimos sacrificios y sufrimiento, llegaron a expulsar al Imperio de Lothal, el mundo donde viven los protagonistas de la serie. También conseguirán derrotar con sus acciones al Gran Almirante Thrawn, personaje mítico de la trilogía de novelas *Herederos del Imperio* (1991), creado por Tymothy Zann. Este personaje sería rescatado por Filloni y, según se vislumbra, se trata del villano detrás de toda la intriga de las series de *El Mandaloriano* (2019) y *Ahsoka* (2023). De hecho, la derrota de Thrawn supone un golpe bajo nuestro punto de vista mucho más decisivo a la hora de derrotar al Imperio que la destrucción de la Estrella de la Muerte. El razonamiento es el que sigue: Thrawn aboga por la creación de un caza de superioridad aérea que pueda superar a los cazas Alas X de la Alianza. Si el Imperio hubiera podido proyectar una flota de mejores cazas que las de los Rebeldes y en mayor número, habría barrido a la Flota Rebelde. No obstante, al decantarse por la *Doctrina Tarkin*, invierten casi todo el capital del que disponen en unos armatostes cuya pérdida era casi irreparable. La derrota de Thrawn en Lothal por parte de Hera Syndulla y los suyos supone, por tanto, un elemento catalizador para la Alianza Rebelde y un buen balón de oxígeno para los rebeldes al privar al Imperio de la única línea de producción de estos cazas de calidad superior.

En cierto sentido, podemos establecer similitudes con el debate existente en el III Reich entre el mariscal Von Marstein y Hitler, donde el mariscal abogaba por incrementar la producción de cañones de asalto/cazacarros Stug III y carros de combate Panzer IV, mientras que el dictador estaba obcecado con las *wunderwaffen*, es decir, la creación de todo tipo de armas milagrosas que bajo los supuestos del pensamiento mágico trajeran la victoria a Alemania. Aquí podemos observar cómo la *Doctrina Tarkin* se inspira directamente en la doctrina nazi de las *wunderwaffen*, con procesos de producción sumamente costosos y disfuncionales como el carro de combate Maus, el reactor Messerschmitt Me 262 o el gran número de carros Tiger (Jentz & Doyle, 2000).

El último punto para reseñar es el hecho de que, en la época del Auge del Imperio Galáctico y la Guerra Civil Galáctica, las Guerras Clon surgen como un elemento catalizador de todas las tensiones previas y

también como forja de numerosos mandos en ambos bandos de la contienda. Vemos como muchos de los mandos imperiales son veteranos del conflicto: ya hemos hablado de Tarkin y Panaka, pero también podemos aducir al propio Anakin Skywalker/Darth Vader o al Wulfen Yularen. Además, es llamativo que la mayoría de los mandos republicanos aceptaran la dictadura teocrática de Palpatine sin rechistar y se acomodaran muy rápidamente en sus puestos de poder, caso muy similar al de los militares golpistas de la Guerra Civil Española (Viñas, 2019)

En relación con la Alianza Rebelde, su iniciativa surge del sector político, tal como comentamos al respecto de los casos de Bail Organa, Leia y Mon Mothma. En una escena eliminada de *La Venganza de los Sith* (2005), vemos el germen de esta rebelión en la Delegación de los 2000, que buscaba hacer renunciar a Palpatine y el fin de la guerra. En ella, además de Bail Organa y Mon Mothma, también podemos citar la presencia de Padme Amidala. Sin embargo, en el bando rebelde, también apreciamos cómo muchos de sus mandos militares forjan los primeros pasos de su carrera en las Guerras Clon. Tal es el caso de los jedi Ahsoka Tano y Kanan Jarrus, de los clones rebeldes Rex, Wolfe y Gregor o del Almirante Ackbar. El sentido cívico y republicano de estos personajes los hace muy paradigmáticos y dignos de mención, al concebir que la causa por la que luchan es justa. Nos detendremos en el capitán clon Rex, pues a lo largo de las diferentes series donde ha aparecido, sus valores republicanos le hacen permanecer siempre en la vanguardia por la libertad de la Galaxia, recordando a la figura histórica del general republicano Vicente Rojo, quien durante la Guerra Civil Española se mantuvo siembre fiel a la democracia.

6. CONCLUSIONES

A lo largo de este texto hemos detallado y desmenuzado los diferentes aspectos políticos y militares que componen las dos principales facciones aparecidas en la trilogía original de *Star Wars*. Mediante la metodología de los estudios intermediales, hemos podido analizar en profundidad el alcance de las influencias políticas e históricas registradas en la

saga *Star Wars* y su posterior proyección transmedial, aspecto, no obstante, en el que pretendemos profundizar en trabajos posteriores.

Hemos podido apreciar también cómo los elementos de manipulación son una constante en las dictaduras en tanto que forma de legitimación de su poder, tanto en la realidad como en la ficción. Si bien este apartado en la saga *Star Wars* nos muestra cierta ingenuidad al retratar a la Alianza Rebelde como un ideal al que aspirar en la vida real, puesto que a menudo los sistemas democráticos también incurren en la manipulación, aunque siempre en menor medida. Tal sería el caso de las armas de destrucción masiva que nunca aparecieron de la Guerra de Irak (Silva, Francisco, 2014)

A la luz de todo lo anterior, es innegable el potencial didáctico de esta saga en lo tocante a la didáctica de la Historia como disciplina académica y, sobre todo, para su empleo en los currículums escolares. *Star Wars* es sinónimo de Historia: su trama emerge del devenir histórico y explora todos los futuribles posibles, las consecuencias de diversos conflictos bélicos y el desarrollo de diversos sistemas de gobierno.

La intención de George Lucas, pues, no es otra que la de crear una saga iniciática, que al igual que los textos mitológicos del pasado, transmita los valores de la paz, la libertad y la solidaridad a los más jóvenes. Y los valores de *Star Wars* coinciden con los de la sociedad democrática y justa que debemos construir entre todos.

8. REFERENCIAS

Asmussen, S. (director). (2019). Jedi: Fallen Order [Videojuego]. EA Games.

Becker, E. Burns, K (directores). (2004) Star Wars: El Imperio de los sueños. [Película documental] Lucasfilm.

Campbell, J. (2020). El héroe de las mil caras. Atalanta.

Carrasco, A. J. (2022). Los partisanos de la Guerra de la Independencia. En Cuadernos de Historia Militar, 6 (págs. 38-49). Desperta Ferro Ediciones.

Chow, D. (directora). (2022). Obi-Wan Kenobi [Serie de TV]. Disney.

Duncan, P. (2020). Los Archivos de Star Wars. Taschen.

Edwards, G. (director). (2016). Rogue One: Una Historia de Star Wars [Película]. Disney.

Eisenstein, S. (director). (1938). Alexander Nevsky [Película]. Mosfilm.

Favreau, J. y Filoni, D. (Show runner). (2019). El Mandaloriano. [Serie de TV]. Disney.

Fiennes, S (directora) Žižek, S (guion y narración) (2012) Guía ideológica para pervertidos. [Película documental] P Guide LTD.

Filoni, D. (Show runner). (2008). Las Guerras Clon [Serie de TV]. Lucasfilm.

Filoni, D. (Show runner). (2014). Rebels [Serie de TV]. Disney.

Filoni, D. (Show runner). (2022). La Remesa Mala [Serie de TV]. Disney.

Gilroy, T. (Show runner). (2022). Andor [Serie de TV]. Disney.

Gray, C. (2017). Star Wars Episodio VIII, Leia Princesa de Alderaan. Planeta Cómic.

Hidalgo, P. (2020). El libro de Star Wars. DK.

Hobsbawm, E. J. (2012). Historia del siglo XX, 1914-1991, Crítica.

Howard, R. (director). (2018). Han Solo: Una Historia de Star Wars [Película]. Disney.

Jentz, T. L., y Doyle, H. L. (2000). Germany's Tiger Tanks: D.W. to Tiger I. Schiffer Pub Limited.

Jodar, R. (2022, 8 noviembre). Hilda de Luke Pearson: narrativas transmedia y fomento del hábito lector. [Vídeo]. https://bit.ly/3VIOU49

Kernesh, I. (director). (1980). Star Wars Episodio V El Imperio Contrataca [Película]. Lucasfilm.

Lucas, G. (director). (1977). Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza [Película]. Lucasfilm.

Marquand, R. (director). (1983). Star Wars Episodio VI El retorno del Jedi [Película]. Lucasfilm.

Marx, K. (2023). El 18 de Brumario de Luis Bonaparte. Akal

Míguez, A. (2019). El japonismo de Star Wars. Filmhistoria Online.

Moore, A Gibbons, D. (1986). Watchmen. DC Comics.

Roddenberry, G. (Show runner). (1966). Star Trek [Serie de TV]. Paramount.

Silva, L. Francisco, L, M. (2014) Y al final, la guerra. Crítica.

Tarantino, Q. (2023). Meditaciones del Cine. Reservoir Books.

Viñas, Á. (2019). ¿Quién quiso la guerra civil?: historia de una conspiración. Crítica.

Wallace, D. (2017). Star Wars: The Rebel Files. Minotauro.

Wallace, D. (2014). Manual del Imperio. Timun Mas.

Wending, C. (2015). Star Wars: Consecuencias. Timun Mas.

Wilhelmi, M. A., y Bolorinos, M. B. (2020). La Fuerza está contigo: Poder y política en Star Wars. Pireo editorial.

Wolf, W. (2011). (Inter)mediality and the Study of Literature. Comparative Literature and Culture, 13(3). https://bit.ly/3Lx7wPO

Zahn, T (2016). Star Wars: Heredero del Imperio. Planeta Cómic.

Žižek, S. (2006). Lacrimae Rerum. Debate.

CAMBIOS CULTURALES, PAISAJÍSTICOS E IDENTITARIOS DEL PAISAJE CINEMATOGRÁFICO. DESIERTO DE TABERNAS COMO CASO DE ESTUDIO

ALICIA PALACIOS-FERRI
Universitat Politècnica de València

1. INTRODUCCIÓN

Absolutamente todos los lectores de este texto han experimentado alguna vez el poder inmersivo del medio cinematográfico. Se han sentido parte de una historia, se han identificado con los personajes y se han sentido presentes en un lugar en el que nunca habían estado. Lo que ocurre al contemplar en una gran pantalla un lugar que nos fascina, es el innato deseo de querer visitarlo.

Todas las películas que visualizamos a lo largo de nuestra vida acaban por conformar parcialmente nuestro imaginario. El observar un lugar que desconocemos en la pantalla podría asemejarse a plantar una semilla dentro de nosotros y no es otra que el deseo de querer presenciar con todos nuestros sentidos un lugar que tan sólo hemos podido percibir a través de una pantalla.

El turismo y el cine son invenciones modernistas que aúnan ocio y cultura. La unión de ambos conforma lo que se ha denominado desde *film tourism* (Hudson y Ritchie, 2006), *movie induced tourism* (Riley y Van Doren, 1998) hasta *film-induced tourism* (Beeton, 2005 y Mancionis, 2004). También en España nos encontramos con el término *movie tourism* (Rosado y Querol, 2006). Sin embargo, en el presente texto se utilizará la denominación turismo cinematográfico, término que va cogiendo fuerza, tanto en el ámbito académico, como en textos relacionados con la temática del turismo y el cine.

Por otro lado, este artículo se enfoca principalmente en la producción cinematográfica, pero no por ello se dejarán de mencionar rodajes de series. Teniendo en cuenta que, en el panorama actual, nos encontramos ante series que son superproducciones y cuyos rodajes de cada episodio son equiparables -tanto temporal y económicamente, como en la repercusión posterior en el lugar en el que se ha filmado- al rodaje de una película.

3. METODOLOGÍA

Para la elaboración de este artículo se han consultado numerosas publicaciones relacionadas tanto con el cine, con el turismo, como documentos que relacionan ambos ámbitos. De esta última categoría podemos destacar los siguientes títulos: *Del turismo y el cine al turismo cinematográfico* (OSÁCAR MARZAL, 2009:18), *El turismo cinematográfico desde una mirada antropológica. Las negociaciones de identidades en los escenarios de películas* (BOTELHO, 2010), *Promoting Destinations via Film Tourism: An Empirical Identification of Supporting Marketing Initiatives* (HUDSON, BRENT, 2006).

Además, se ha realizado la búsqueda de una bibliografía específica sobre el caso del Desierto de Tabernas. Cabe destacar el ensayo "Almería, tierra de cine" de Gloria Espinosa perteneciente a la publicación impulsada por la Universidad Internacional de Andalucía, *Patrimonio histórico. Difusión e imbricación americana* (ESPINOSA, 2013). En este texto, Espinosa repasa las producciones cinematográficas realizadas en el territorio almeriense, dividiéndolo en tres rutas: "Almería, una ciudad de película", "La Ruta Sergio Leone" y la "Ruta Lawrence de Arabia". Tomando la "Ruta de Sergio Leone", nuestro artículo se centra la ruta del Desierto de Tabernas.

Para obtener una información más detallada sobre el desierto almeriense se ha acudido a la publicación *Paisaje del Desierto de Tabernas* editada por la Junta de Andalucía. Esta publicación aporta una enorme diversidad de datos formales sobre este paisaje, así como su identificación, localización, descripción, interpretación, procesos históricos y sistema de protección territorial. Estos datos sirven para conocer más a fondo el

territorio de Tabernas independientemente de su vinculación con la producción cinematográfica.

Además de diversos trabajos anteriores consultados sobre esta temática, se ha podido disponer del documental dirigido por Antonio Lobo, *Por un puñado de sueños* (LOBO, 2006). En él Lobo presenta distintos testimonios de personas que participaron en los gloriosos años del *spaghetti western*. Taxistas, obreros o policías almerienses recuerdan a un peculiar Sergio Leone, una Almería anterior a ser escenario cinematográfico y todas las labores en las que se vieron envueltos con los rodajes del director italiano. El documental también cuenta con la participación de figuras internacionales como Claudia Cardinale, protagonista de *Hasta que llegó su hora* (LEONE, 1968), Carlo Leva, director de producción de las películas de Leone y Eli Wallach, actor veterano que interpretaba a "el feo" en *El bueno, el feo y el malo* (LEONE, 1966).

Para conocer los lugares en los que se rodaron muchas de las películas internacionales que menciona Gloria Espinosa en su artículo, se ha consultado la web *Shooting in Spain*, realizada por *Spain Film Comission* una asociación sin ánimo de lucro que pretende promover España como destino de rodajes internacionales. Una de las facilidades que aporta esta web son listas en las que se pueden consultar las películas que han sido rodadas en España desde el inicio de los tiempos del cine. Los filmes se clasifican en producciones internacionales, nacionales o directores relevantes. Además de mostrar las ciudades donde fueron filmadas, también nos enseña los pueblos o poblados donde los rodajes se llevaron a cabo. De esta manera, no sólo se han podido conocer las distintas localizaciones en las que se han filmado estas películas, sino evitar ciertos bulos como, por ejemplo, que *El Cid* (MANN, 1961) o *2001: Odisea del espacio* (KUBRICK, 1968) fueron rodadas en Tabernas.

4. RESULTADOS

Antes de sumergirnos en el curioso mundo del turismo cinematográfico surge la necesidad de hablar del origen del turismo. El turismo surge a mediados del siglo XIX, gracias a los viajes organizados en Inglaterra por Thomas Cook. Este empresario creó en 1851 la primera agencia de

viajes del mundo, denominada Thomas Cook & Son. Esta estrategia fue duplicada por otros empresarios de América del Norte y Europa (OSÁCAR MARZAL, 2009:18).

Por otro lado, 55 años después de la inauguración de la primera agencia de viajes, surge la invención del cinematógrafo. En los inicios del cine los escenarios utilizados podían ser reales, pero sin ser identificables (es decir, no se promocionaban los lugares más turísticos de una ciudad, ni se mostraba simbolismo relacionado con el territorio) o podían ser escenarios artificiales, cuyos decorados eran dignos herederos de los decorados teatrales. Con el tiempo, los avances técnicos y conceptuales afectaron a la forma en la que se representaba el paisaje en el cine. Estos avances produjeron que el paisaje se mostrara de una forma más fidedigna y que los lugares mostrados en la gran pantalla fueran identificables.

El fenómeno del turismo cinematográfico comenzó en los años 50, como fue el caso de la película Vacaciones en Roma (Wyler, 1953). Se trata de una de las primeras películas rodadas en el lugar real, sin decorados de fondo en los que se superponían a los actores. Esta película produjo un aumento del turismo americano en la capital italiana.

Hasta mediado de los noventa este fenómeno se produjo de forma puntual y sin ningún tipo de planificación. Pero más adelante comienzan a realizarse estrategias de marketing para promocionar los lugares utilizados de escenarios cinematográficos, debido a que esto produce grandes beneficios económicos en el lugar de rodaje (tanto durante el rodaje, como de forma posterior). De hecho, un 30% de la producción total de un rodaje se queda en el lugar donde la película ha sido filmada (Íbidem, 19).

Además, el paisaje-escenario no es promocionado únicamente a través de las películas, sino de los tráilers, publicaciones en revistas físicas y virtuales, entrevistas, televisión o en publicaciones póstumas al estreno de la película, en libros e investigaciones.

Por este motivo nacieron los *film comissions.* Se tratan de organismos públicos de ámbito estatal, regional o local que, sin ánimo de lucro, consiguen que el área geográfica que promocionan sea utilizada como escenario en el mayor número de rodajes posibles (Íbidem, 20).

Una de las estrategias de marketing más utilizadas del turismo cinematográfico son los *movie maps*. Los encargados de realizar el primer *movie map* fue el organismo gubernamental Visitbritain. El cual, se encarga de promover el territorio británico como destino turístico. Los *movie map* son mapas interactivos virtuales en los cuales puedes ver las películas y series que se han rodado en un territorio. El primero fue lanzado en 1996, en el cual se señalaban más de doscientas localizaciones cinematográficas y televisivas, que se habían rodado a lo largo de sesenta años (Íbidem, 21).

El empleo de un paisaje como escenario cinematográfico podría definirse como emplazamiento publicitario (o *product emplacement*). Esta técnica consiste en inserir un producto, marca o mensaje dentro de un medio, como una película o serie. El emplazamiento publicitario puede afectar el comportamiento o las creencias de la audiencia.

Si nos centramos en el panorama español, podemos encontrar una lista infinita de producciones cinematográficas producidas en nuestro país, tanto por productores españoles, como extranjeros. España es un territorio amplio y muy variado, que les facilita paisajes verdes y frondosos en el norte, playas paradisíacas en el Mediterráneo, paisaje de secano en la meseta o tierra volcánica en las Islas Canarias, por citar tan sólo algunos lugares de interés.

Sin embargo, el paisaje que es utilizado como escenario cinematográfico y, posteriormente, como punto de interés turístico, se ve afectado a distintos niveles. Para ejemplificar estas modificaciones sufridas por un paisaje cinematográfico, utilizaremos el ejemplo del fragmento del territorio español más explotado cinematográficamente: el Desierto de Tabernas.

El turismo cinematográfico nace de una experiencia anticipada, en el momento en el que la audiencia conoce de forma virtual un lugar y, posteriormente, nace su interés por *re-conocerlo*.

5. DISCUSIÓN

Se podría pensar que hay más desiertos en España o en Europa, pero lo cierto es que el Desierto de Tabernas es considerado el único desierto

europeo, el resto de las zonas de características geográficas semejantes del viejo continente son considerados zonas semidesérticas. Se trata, pues, de un desierto ubicado en el continente europeo y que, a diferencia de la mayoría de los desiertos cercanos a Europa, está situado en un país exento de conflictos bélicos o políticos que puedan suponer una problemática para las producciones cinematográficas.

Si bien es incontable la lista de localizaciones españolas utilizadas en la producción de películas, en la mayoría de los casos la fama obtenida a cambio ha sido regional y temporal. El Desierto de Tabernas, en cambio, pasó de ser un lugar anónimo a un lugar conocido internacionalmente y su fama ha perdurado a lo largo de los años.

Mencionamos a continuación datos relativos a producciones realizadas en el Desierto de Tabernas:

La primera película rodada en Almería fue *La llamada de África* (Fernández 1952). Posteriormente, *Lawrence de Arabia* en 1962. Esta película estaba rodándose en Jordania, pero debido a ciertos problemas se vieron obligados a buscar otra localización similar y encontraron en Almería el lugar perfecto para terminar la película, cuyo rodaje duró 14 meses. Se construyó una ciudad de estilo islámico y recrearon un oasis en Tabernas.

La época de oro del wéstern fue entre 1940 y 1960. Al inicio de la decadencia surgieron diversos géneros derivados de este, entre ellos el *spaghetti wéstern*, término, despectivo en su origen, con el que denominaron a las producciones Italo-españolas ambientadas en el Viejo Oeste.

Joaquín Romero Marchent, considerado el predecesor del *spaghetti western,* produjo películas como *El sabor de la venganza* (Romero 1963) o *Antes llega la Muerte* (Romero 1964). También en 1964 comenzaron las producciones de Sergio Leone, quien llevó el Desierto de Tabernas al estrellato con *Un puñado de dólares* (Leone 1964); el resto de su filmografía se realizó en la misma localización. En 1968 se consiguió la cota máxima de rodajes en Almería, alcanzando los 39 rodajes anuales. Almería es conocida como el "Hollywood europeo". El 4 de Julio de 1969 Almería se declaró zona preferente para la industria cinematográfica. En 1969 se rodó *Patton* (Schaffner 1970) y es en ese mismo año cuando se

inició la decadencia. Tan sólo se rodaron 21 películas, menos de la mitad que el año anterior, decadencia que continuó las tres décadas siguientes.

La decadencia del *spaghetti western* se debe a la masificación de este género y al encarecimiento de las localizaciones almerienses. Las siguientes producciones de este género en decadencia fueron filmadas en Italia. A pesar del final de la época de oro del Desierto de Tabernas, este cuenta con superproducciones conocidas como son *Conan el bárbaro* (Milius 1982) o *Indiana Jones y la última cruzada* (Spielberg 1989). Algunas de las películas que se ruedan actualmente son películas nostálgicas ambientadas en el oeste americano.

Cabe destacar la historia de cómo Almería se convirtió en el Viejo Oeste. El diseñador de producción italiano, Carlo Leva, viajó durante veinticinco días por la Península Ibérica a las órdenes de Leone, buscando un lugar propicio para filmar películas ambientadas en el Viejo Oeste. Finalmente se decantaron por el impactante desierto que encontraron en Almería, les impresionó la descomunal cantidad de naturaleza que había junto a la ciudad y la nula intervención en el paisaje. Era, sin duda alguna, la América del 1800 que estaban buscando.

Se encontraron ante un paisaje poco industrializado y ante una población que los recibió con los brazos abiertos, sedientos de trabajo, de agua y de comida. Carlo Leva relató cómo la primera vez que visitaron Almería se encontraron ante un viejo muro donde encontraron escrito: "Franco, más agua". Quizá la descripción de este recuerdo es bastante elocuente y no son necesarios muchos más detalles para comprender la miseria de la provincia andaluza de la época. Paradójicamente, la imagen del desierto, símbolo de la sequía que mantenía a Almería en la miseria, fue lo que aportó a la provincia la riqueza que necesitaba.

5.1 El Desierto de Tabernas y su condición de escenario cinematográfico

Podríamos afirmar que el primer paisaje que se introdujo en el imaginario colectivo a través del medio cinematográfico fue el paisaje con el que se identificaba al wéstern como género. Esto se debe a la forma en

la que el paisaje fue utilizado en las producciones. Resulta interesante rescatar las observaciones de Áurea Ortiz Villeta a este respecto:

> "Las películas del oeste, además de configurar arquetipos de personajes y sucesos que todos conocemos bien (el pistolero, la chica del *saloon,* el *sheriff,* el duelo, el ataque indio, la caravana, etc.) integran al paisaje como un elemento visual y dramático de primer orden, puesto que la historia básica que cualquier *wéstern* cuenta es, en última instancia, la de la conquista del territorio. Y es en el territorio donde tienen lugar las acciones" (Ortiz 2007:220).

El paisaje adquiere protagonismo por cuestiones imperialistas, el wéstern constituye una forma propagandística de contar la conquista del territorio y de construir un relato que narre el modo en que ese territorio se conquistó. Ese es el *leitmotiv* del wéstern: entretener al público con historias de duelos, pistoleros o desamores, cuyo trasfondo es el paisaje, que no es sino el aspecto físico del territorio ocupado. "El *western* requiere del plano general para revelar la inmensidad del territorio a dominar y del *travelling* para mostrar el itinerario, el recorrido, el desplazamiento que garantiza el avance de la frontera y que construye el relato." (Ortiz 2007:221). A diferencia de otros géneros, en los que el paisaje es mostrado para embellecer la pieza o fascinar al espectador, la exhibición del paisaje tiene un trasfondo ideológico; pretende, en la mayoría de los casos, justificar las conquistas del oeste.

El hecho de que el Desierto de Tabernas fuese, principalmente, utilizado para ambientar wésterns es un punto a favor. Puesto que se trata de un género cinematográfico que saca partido del paisaje, que no se limita a usarlo de escenario, sino que lo hace partícipe, es incluido en el diálogo. ¿Pero, de qué sirve que le den tiempo fílmico a un paisaje si no se representa a sí mismo, sino que interpreta otro paisaje?

Los *spaghetti western* debían parecer películas norteamericanas en todos los aspectos actores debían ser estadounidenses o saber su idioma a la perfección, el paisaje también debía parecerlo. Hasta los nombres del equipo de rodaje fueron traducidos, del español y el italiano, al inglés. Las personas de medio mundo veían los cientos de películas rodadas en el territorio almeriense pensando que observaban un paisaje norteamericano y no español.

Se podría decir que el Desierto de Tabernas nunca se ha interpretado a sí mismo. La película *800 balas* (De la Iglesia 2002) está rodada y ambientada allí, no obstante, nos encontramos ante una producción cuyo argumento gira en torno al desierto norteamericano-almeriense. Los protagonistas trabajan en uno de los antiguos poblados que explotan de forma turística, pero no sólo hacen uso de él en su vida laboral, sino también en la personal; viven y actúan a partes iguales. El espectáculo y la realidad difuminan sus límites en este largometraje de Álex de la Iglesia. Por tanto, ¿es realmente una película ambientada en el desierto almeriense? o ¿es, una vez más, una representación del desierto a través del filtro norteamericano? El Desierto de Tabernas no se interpretará a sí mismo hasta que el Oeste Americano no forme parte del reparto.

El desierto de Almería siempre ha fingido ser otro, un lugar que no es. "Almería es una ciudad de oasis, africana o con el sello de África, la menos europea de las ciudades de España" (Sermet 1956:154). El cine la ha bendecido y condenado a partes iguales, le concedió la bendición del impulso económico y turístico, la bendijo ubicándola en el mapa; pero la condenó a ocultar su verdadera identidad, a ser otra, a permanecer en el anonimato. Resulta difícil ver el Desierto de Tabernas como un desierto almeriense o español, lo percibimos como esa imagen creada a partir de las películas que nos lo presentaban como la copia de un desierto de Arabia, Egipto, Estados Unidos o Marruecos. Aún hoy los visitantes se fascinan con la idea de habitar un paisaje idéntico a otros paisajes inalcanzables en la distancia y que nunca podrán visitar.

Es interesante mencionar el curioso caso de *La novia* (Ortiz 2015), película basada en *Bodas de Sangre* (García Lorca 1935) de Federico García Lorca, quien a su vez se inspiró en el conocido "Crimen de Níjar". Este crimen tuvo lugar en el Cortijo del Fraile, perteneciente a la localidad que da nombre al suceso. El lugar escogido para el rodaje del largometraje de Paula Ortiz podría parecer obvio, sin embargo, nos sorprendemos al averiguar que Almería no fue la provincia escogida en esta ocasión. La película fue filmada en el norte de la provincia de Zaragoza, principalmente en el municipio de Los Monegros y, más sorprendente aún, la provincia turca de Capadocia. Los motivos por los que Ortiz decidió que estas serían las localizaciones escogidas y no su lugar original

en el Parque Natural de Cabo de Gata-Níjar, pueden ser económicos o personales, pues la directora nació en la ciudad de Zaragoza.

El hecho de rodar en el lugar original del suceso podría aportar un nuevo valor a la película. No obstante, en una entrevista realizada para el Instituto Cervantes se refugia en que Lorca, como clásico, tiene la capacidad de crear una historia que puede ser retratada en cualquier temporalidad y espacialidad. En su tan premiada obra fílmica nos encontramos ante un desierto que se inmiscuye en la historia como el verdadero protagonista. Un paisaje árido e interminable que podría haber sido el paisaje original de la historia; incluso podrían haber utilizado el Desierto de Tabernas por su proximidad y por todas las capacidades interpretativas que podría haber aportado a la película. Pudiera haber sido una oportunidad para El Desierto de Tabernas de presentarse a sí mismo, pero no se le concedió.

El paisaje es un personaje más de la trama, pero a diferencia del resto del reparto, el paisaje es un ente receptivo que no puede elegir actuar o no, ser filmado o no; se convierte en un actor involuntario. Su utilización para la filmación de piezas cinematográficas depende de permisos, de los gobernantes del territorio o del Ministerio de Agricultura. Su mera existencia, su morfología, su aspecto, es su única oportunidad de actuar, del resto se hace cargo el equipo de producción vistiéndolo a través del atrezo o maquillándolo a través del equipo de iluminación o el etalonaje en postproducción.

Al margen de todo este trabajo de caracterización, habrá paisajes más dados al medio cinematográfico que otros. Esto dependerá de sus dotes de interpretación, basadas en la capacidad de cambio del propio paisaje. Un paisaje que presente una vegetación perenne o una iluminación tenue y homogénea no tendrá tantas dotes como un paisaje con una mayor variación lumínica y cromática.

Cuando un paisaje es tomado como escenario, su impacto depende de cómo era el paisaje virgen. En ocasiones el cine da a conocer un paisaje, en otras ocasiones el cine acude a un paisaje ya conocido, para potenciar la pieza fílmica. Así podemos comparar el Desierto de Tabernas y el Desierto del Sahara. El desierto almeriense era un territorio que carecía

de fama y de visibilidad, cuando se le impone o superpone la interpretación de cualquier otro lugar más conocido, el paisaje es absorbido automáticamente, e investido por su fama. El procedimiento de puesta en valor del segundo desierto, el del Sahara dista mucho del primero. La diferencia estriba en que la fama anterior a su uso como escenario. Se trata de un desierto donde se han rodado innumerables películas y donde también se saca partido del patrimonio material, pero la gente acude a él por ser el Sahara, por su condición de desierto y no por su condición de escenario cinematográfico. Su aspecto y su fama son razones más que suficientes para visitarlo. Sin necesidad de relacionarlo continuamente con las películas rodadas en él. Se podría decir entonces, que el Desierto de Tabernas es privilegiado por ser un lugar de rodaje y las películas rodadas en el Desierto del Sahara son privilegiadas por ser rodadas en ese lugar concreto.

5.2. Modificaciones producidas en el paisaje-escenario de Tabernas

Existen diversos estudios en los que se tratan los cambios sociales y económicos que trajo consigo el *spaghetti wéstern*. Sin embargo, ¿qué era Almería antes de David Lean y Sergio Leone? El documental mencionado anteriormente *Por un puñado de sueños* (2006) realiza una descripción de esta Almería, los paisanos la describen como "un pueblo donde todos se conocían, donde no había ni aeropuertos, ni carreteras". Pero el cambio hacia una mejora económica y social provocado por las incontables producciones cinematográficas de la segunda mitad del siglo XX no es el que queremos destacar. Nuestro interés se centra en los cambios culturales, paisajísticos e identitarios. Cambios que abordamos a continuación.

5.3. Cambios culturales, paisajísticos e identitarios en el Desierto de Tabernas.

A día de hoy muchas producciones prescinden de localizaciones reales y acuden al diseño de un entorno digital, pero eso no ocurría en la época de oro del cine almeriense. La mayoría de las películas rodadas en la zona en los años 60 y 70 del siglo pasado, no contaban con efectos especiales. En aquella época todo sucedía en un entorno real y, por si algo

salía mal, en lugar de dos o tres cámaras, una decena rodeaba la acción escenificada. Este fue el caso del tren que el equipo de *Lawrence de Arabia* (1962) compró a Renfe, y que fue explosionado en las Dunas de Cabo de Gata. También hicieron explotar otro tren en el que habían caballos y un gran número de extras. Vemos de este modo cómo el paisaje podía quedar afectado por los efectos reales -que no especiales-, de la misma forma que los actores también podían resultar heridos.

A veces también el decorado utilizado era destruido durante el rodaje, como en el caso del templo edificado para la filmación de *Conan el Bárbaro*, que fue incendiado en la escena final. Tanto en este ejemplo, como en el anterior, las intervenciones mencionadas no afectaron al paisaje.

El decorado de las películas, que en ocasiones conllevaba construcciones arquitectónicas, podía ser retirado por el equipo tras finalizar la producción o dejado en el lugar utilizado, a la espera de que otros eligieran su destino. El paisaje puede ser modificado temporalmente por el evento cinematográfico que acontece en él, o incluso, para siempre. Estas modificaciones pueden ser sustractivas, es decir, afectan de forma negativa al paisaje. Un claro ejemplo de este tipo de modificación ocurrió en el rodaje *Hasta que llegó su hora* (1968) cuando seccionaron una montaña de 20 metros de altura para construir 1 km de ferrocarril necesario para la filmación; aunque normalmente las modificaciones suelen aditivas.

Como ejemplo de modificación aditiva tenemos el oasis construido en *Lawrence de Arabia* en la Rambla del cautivo, para lo que dispusieron de decenas de palmeras provenientes de Alicante. No se trataba de un atrezo, no disfrazaron el paisaje temporalmente, sino que lo modificaron. El cine modificó el paisaje, añadió algo al él de forma permanente, Alicante y Almería se unieron para fingir ser Arabia.

FIGURA 1.



Fuente: Fotograma de Lawrence de Arabia
y "El Oasis de Lawrence de Arabia" de P.J. Castro

Otro ejemplo aditivo es la construcción de un árbol artificial relleno con tubos de PVC y esculpido con escayola en su exterior, realizado y colocado en el paisaje para la película española *El árbol del Penitente* (Borrell 1998). Desde entonces este árbol, que permaneció en Tabernas, de

la misma forma que se quedaron las palmeras de *Lawrence de Arabia*, ha sido confundido con "El Árbol del Infortunio de Conan", un árbol que poseía ramas mecanizadas para poder girarlo, como un girasol, en búsqueda de la luz perfecta. Sin embargo, este atrezo tan virtuoso e impresionante fue retirado del lugar de rodaje. Esta confusión es incluso evidenciada en mapas de recorridos cinematográficos almerienses. "El árbol del penitente" es una parte del decorado que fue creado para estar en ese paisaje durante la producción y se decidió dejar allí donde había sido *plantado*. Fue en ese momento, en el que los creadores de dicho árbol decidieron que restaría allí, cuando ese árbol se convirtió en parte del paisaje de forma permanente.

FIGURA 2.



Fuente: El árbol del penitente, situado en la finca Las Lomillas, Tabernas

Los directores de arte se convierten en modificadores del paisaje y todo aquello que dejan se convierte, por ende, en patrimonio cinematográfico. No obstante, el destino de este patrimonio cinematográfico está en manos de los habitantes del lugar y no todo el patrimonio ha corrido la misma suerte. De la misma forma que los directores de arte y el resto

del equipo de producción se convertían en modificadores aditivos del paisaje por órdenes del director, los propios paisanos de la zona han llegado a convertirse en modificadores sustractivos. De tal manera que, tras terminar los rodajes, aquel atrezo que había quedado en la zona, fuese una construcción acartonada o de ladrillo, era desmontada y destrozada. En *Por un puñado de sueños* (2006) cuatro veteranos del *spaghetti western* hablan sobre una edificación de ladrillo que ellos mismos construyeron bajo las órdenes de Carlo Leva. Apenas se puede observar las ruinas anaranjadas de una construcción que sirvió para conseguir tomas extraordinarias en las películas de Leone. Los veteranos, sentados sobre una piedra que hace de banco para la cuadrilla, comentan cómo las personas de los pueblos cercanos se acercaron y cogieron todo lo que podían. Las ventanas, las puertas, las tablas de madera. Todo le fue arrebatado a aquella estructura que estaba destinada a ser ruina. Lo que una vez brilló en miles de pantallas, sirvió para calentar las casas de los almerienses en un invierno duro de los años 60.

En ocasiones, afortunadamente, los oriundos de la zona lucharon por mantener los decorados y convertirlos en patrimonio cinematográfico material permanente. Como fue el caso de los decorados de *El bueno, el feo y el malo* (1966). Fueron los extras de la película quienes compraron el poblado denominado *Yucca City* para exportarlo turísticamente. Son tres los parques temáticos que se pueden encontrar en la zona: *Oasys Mini Hollywood, Fort Bravo y Western Leone.*

A veces, cuando un paisaje es utilizado para la filmación de una película, luce de forma idéntica al momento anterior de convertirse en plató; su aspecto visual queda intacto. Se podría denominar a este tipo de intervenciones como intervenciones neutras. Ya que, a pesar de añadir algo al paisaje, es retirado tras su utilización y este permanece intacto. A pesar de que parezca que ningún cambio se ha producido en él, un *paisaje-escenario* siempre va a ser modificado, aun cuando esta modificación no sea visible. Aunque el valor cultural del paisaje no se vea, este se amplifica paralelamente al éxito del film realizado en él.

El valor cultural de un paisaje es el resultado de la acción humana ejecutada en el paisaje, que tiene un impacto en el mismo. Este impacto puede ser tangible, como son los ejemplos expuestos en el apartado

anterior, o intangible. El Desierto de Tabernas ya poseía un rico valor cultural antes de ser descubierto por el séptimo arte. Durante siglos ha sido un lugar de encuentro de diversas culturas. Las primeras huellas humanas encontradas en el lugar datan de 2850-1950 a.C. Y no sólo eso, sino que han descubierto que el Desierto de Tabernas no era desértico en esa época y que el aspecto que tiene hoy en día, es resultado de una degradación del hábitat, consecuencia de la acción humana. Hay prueba de presencia romana, visigoda y musulmana. Sin embargo, estos datos son casi desconocidos. Todos aquellos que han escuchado hablar de Tabernas siempre piensan en el desierto del cine.

El valor cultural también se refleja en la sociedad de la zona. Las personas que tuvieron la oportunidad de trabajar en una labor relacionada con las producciones cinematográficas, pudieron disfrutar de una experiencia artística e internacional. En una primera apariencia pueden aparentar ser simples ancianos de pueblos desérticos, pero si tienes la oportunidad de hablar con ellos podrás observar un rico vocabulario o un asombroso conocimiento cinematográfico salir de sus bocas. Sin duda alguna, fue una experiencia que dejó un ejército de personajes pintorescos que se camuflan entre el resto, como si nunca se hubieran codeado con el mismísimo Clint Eastwood.

Otro elemento invisible modificado fue la propia identidad del lugar. El Desierto de Tabernas es imposible que sea definido, observado o admirado sin su ligación con el medio cinematográfico. Las producciones enriquecieron en muchos sentidos la provincia de Almería. Le aportaron un impulso económico, un enriquecimiento artístico a la sociedad de la época, un patrimonio cinematográfico que sirve como punto de atracción turística, pero, ¿qué ocurre con el Desierto de Tabernas?, ¿alguien recuerda el Desierto de Tabernas antes de ser escenario, cuando era tan sólo paisaje y no conocía la fama? Su identidad se ha visto absorbida, aniquilada. Su identidad *post-rodaje* ha sido creada a base de diversas interpretaciones que le han sido impuestas. Ahora Tabernas es el Norte de África, es Pakistán, es Arabia, es Turquía, es un lugar inventado de una historia de aventuras, incluso algún día acabará siendo la luna; aunque siempre será, sobre todos los demás, un lugar de frontera entre Estados Unidos y México. Desde el momento en el que se permitió que el

Desierto de Tabernas se convirtiera en un rodaje de películas ambientadas en cientos de localizaciones que no eran el propio Desierto de Tabernas, su identidad se anuló.

Tanto los turistas que acuden al lugar, como los oriundos que pasean por él ven el paisaje condicionados por el cine. Unos acuden animosos por poder observar las localizaciones donde se rodaron las películas que tanto les fascinaron, incluso poder ver, tocar, ocupar los decorados utilizados en ellas. También con la ilusión de poder encontrar en España un paisaje de un Oeste lejano al que quizá nunca puedan admirar ellos mismos. Los oriundos, por otro lado, observan el paisaje a través de los recuerdos, o los recuerdos que les fueron contados, sobre la época en la que Almería era un lugar donde las estrellas de Hollywood paseaban como en su propia casa. Ni unos ni otros son capaces de mirar sin pensar en el séptimo arte.

Otros lugares igualmente utilizados como localizaciones cinematográficas, también utilizados para ambientar o simular otros lugares no han perdido su identidad. Su uso cinematográfico ha servido para aportarle fama, para destacar su peculiaridad estética, para recordar a su región, a su país o al mundo, que existe, y que ha fascinado lo suficiente a un cineasta como para ser escogido para la pieza cinematográfica. Pero su identidad ha permanecido intacta. Sin embargo, en el caso del Desierto de Tabernas, quizá haya sido el enorme número de películas filmadas, la promoción o la explotación turística ligada al del Oeste Americano lo que ha acabado teniendo dichas consecuencias.

Tan sólo una persona inocente y ajena a todo lo sucedido en el lugar; una persona que parase su coche en medio de la provincia almeriense y se topase con un paraíso desértico, sería capaz de mirar el paisaje de Tabernas por sí mismo y no a través del cine. Sin tener una referencia bidimensional del mismo, sin desear ocupar el lugar que ha visto en la pantalla. Sería una mirada limpia, pura y justa, si es que esta existe, que el Desierto de Tabernas merece.

6. CONCLUSIONES

El planteamiento que se realiza en este artículo, no es una crítica negativa al uso cinematográfico del lugar tratado, es más bien una invitación a reflexionar sobre las consecuencias que este uso puede tener en el paisaje. Nunca instaríamos un movimiento en contra de rodajes en la provincia de Almería. Pero deberíamos educarnos y educar para poder ver más allá de ese filtro cinematográfico, promocionar el *paisaje-escenario* como un paisaje en sí mismo, conocer su morfología, sus peculiaridades geológicas, su vegetación y su fauna. Intentar valorar el paisaje por cómo es, por todo aquello que puede aportar a nuestros cinco sentidos, más allá del deseo egocéntrico de visitar un paisaje que ya hemos visto en la pantalla.

A día de hoy los almerienses continúan sedientos de cine, viven nostálgicos por un pasado que ya no existe y con la permanente esperanza de que una superproducción se interese por el territorio. El cine cambió por completo Almería y esta ya no sería la Almería de hoy sin el cine de ayer.

Paco Barriado, especialista en más de doscientas películas dice, con la boca llena de verdad, que "Almería es un diamante sin pulir todavía. Almería es una tierra que tiene cantidad de matices y hay que hacerle cortes a este diamante para que vaya filtrándose y la luz refleje un arcoíris" (Lobo 2006). España es un enorme escenario y en la esquina derecha de Andalucía está, probablemente, el escenario más fascinante y versátil de nuestro paisaje. Conozcámoslo, habitémoslo, admirémoslo, dejémonos fascinar por todo aquello que posee y que lo convirtió en una mina de oro visual.

Algo tendrá el Desierto de Tabernas, algo tendrá Almería, más allá de todo lo mencionado en este artículo, algo fuera de lo racional y de lo que se puede contar, que atrajo a cineastas irrepetibles para poder plasmar historias que debían ser contadas, algunos, incluso, decidieron quedarse, como fue el caso del buscador de localizaciones Eddie Fowlie, que trabajó en *Lawrence de Arabia* (1961), *El doctor Zhivago* (1965) o *Tierra de faraones* (Hawks 1955). En el mismo lugar donde habían construido la ciudad de Áqaba para *Lawrence de Arabia*, en el municipio de

Carboneras, construyó un hotel llamado "El Dorado" donde se puede encontrar un aire nostálgico del éxito ambientado en Arabia. Eddie Fowlie pasó el resto de su vida en Carboneras donde murió en el año 2014.

También es destacable el final de la vida de David Lean, quien viajó a Almería con su sexta mujer con la esperanza de realizar una nueva película llamada *Nostromo.* Esta vez el lugar elegido sería Cabo de Gata, donde construiría un faro (nuevamente modificaciones que podrían haber cambiado el paisaje para siempre) para ambientar la película en la costa de un país sudamericano. Pero un cáncer de esófago llegó antes de hacer uso de la claqueta. Almería siempre se quedará con la eterna duda de la repercusión que esa nueva superproducción podría haber tenido en el territorio y David Lean murió con un precioso escenario andaluz dando vueltas por su cabeza.

La Almería de principios del siglo XX jamás se habría imaginado todo lo que llegó a ser. Inspiración para muchos, sueños para otros tantos, escenario infinito. Sin duda alguna, hay paisajes que, sin quererlo, se convierten en estrellas.

8. REFERENCIAS

Botelho Lima, L. (2010). El turismo cinematográfico desde una mirada antropológica. Las negociaciones de identidades en los escenarios de películas. VII Seminário da Associação Nacional Pesquisa e Pós-Graduação em Turismo. Universidade Anhembi Morumbi.

Caparrós Masegosa, L., Fernández Mañas, I., & Soler Vizcaíno, J. (1995). El cine en Almería (1970-1975): el fin de una época. Cuadernos de Arte.

Escudero, D. Y Marchionni, F (2018). Cine y fiesta como mediadores: Estudio comparado del Desierto de Tabernas (España) y el paisaje vitinícola de Mendoza (Argentina). En: M.Á. ÁLVAREZ ARECES (ed.), Patrimonio Paisajes Urbanos/Creación Industrial/Culturas Contemporáneas. S.l.: INCUNA Asociación de Arqueología Industrial, pp. 455-562.

Espinosa Spínola, G. (2013). Almería, tierra de cine. En: R. LÓPEZ GUZMÁN (ed.), Patrimonio histórico: Difusión e imbricación ame-ricana (p.71-96). Universidad Internacional de Andalucía.

García Lorca, F. (1933). Bodas de Sangre. Madrid: El árbol.

Gámir Orueta, A. Y Manuel Valdés, C (2007). Cine y Geografía: espacio geográfico, paisaje y territorio en las producciones cinematográficas. Boletín de la Asociación de Geógrafos Españoles.

Hudson, S., Ritchie, J. (2006). Promoting Destinations via Film Tourism: An Empirical Identification of Supporting Marketing Initiatives. Journal of Travel Research.

Hudson, S., y J. Ritchie (2006): «Film Tourism and Destination Marketing: the Case of Captain Corelli's Mandolin», Journal of Vacation Marketing.

Ibáñez De Miguel, J.A (2019). La transformación del paisaje almeriense. Historia y antropología. (Tesis doctoral). [en línea]. S.l.: Universidad de Granada. [Consulta: 12 octubre 2020]. Disponible en: http://hdl.handle.net/10481/41763.

Ortega, I (2012). Paisajes de cine. Colección: Cine y turismo en la ciudad de Almería. Vol. 1. Almería: Diputación de Almería.

Ortiz Villeta, Á (2007). Paisaje con figuras. El espacio habitado del cine. Saitabi: revista de la Facultat de Geografia i Història.

Osácar Marzal, E. (2009). Del turismo y el cine al turismo cinematográfico. Her&Mus.

Riley, R., y C. vanDoren (1998). «MovieInducedTourism», Annals of Tourism Research.

Rosado, C., y P.Querol (2006). Cine y turismo. Una nueva estrategia de promoción. Ocho y Medio.

Sermet, J. (1956). La España del sur. Juventud.

8.2. Recursos electrónicos

Concepto de paisaje natural. (s. f.). Recuperado 10 de enero de 2020, de https://onx.la/5d965

Folgueira, M. (2014). Hollywood en España: Eddie Fowlie. Recuperado 10 de enero de 2020, de https://onx.la/ac2ec

Martínez, D. (2019). David Lean visitó Almería hace ya 30 años para buscar localizaciones para «Nostromo». Recuperado de https://onx.la/3c022

Medio natural en el mundo. (s. f.). Recuperado 5 de enero de 2020, de https://bit.ly/41vWTT7

<<La novia>>. Entrevista a Paula Ortiz. (2018). Recuperado de Youtube website: https://bit.ly/41vWRKZ

Sotillos, Á. (2019). El gran homenaje de Woody Allen a una ciudad de España. Recuperado 4 de enero de 2020, de https://bit.ly/3OaKv8a

Spanish Film Comission (2001) Shooting in Spain. Recuperado de https://bit.ly/41CCTyv

DESBORDAR LAS FRONTERAS DE LO REAL. *EL MÓVIL* (1987, JAVIER CERCAS): MECANISMOS ESTILÍSTICOS Y SU RELECTURA CINEMATOGRÁFICA

ELIOS MENDIETA
Universidad Complutense de Madrid

1. INTRODUCCIÓN

Cuando un joven Javier Cercas, de tan solo 24 años, publicó su libro de relatos *El móvil* en 1987, en la editorial Sirmio, no imaginaba que esta primera obra tendría las vidas que el paso de tiempo le ha otorgado. De hecho, como ha reconocido el propio autor varias décadas después, en aquel momento, a finales de los ochenta, tuvo una repercusión escasa (Cercas, 2017, p. 10), pero todo cambiaría con el paso de los años. En 2001 aparece en las librerías *Soldados de Salamina*, tercera obra del autor extremeño, la cual suscita un impacto editorial inesperado, con unas cifras de ventas magníficas que convierten al trabajo en un auténtico "fenómeno de sociología literaria" (Ródenas de Moya, 2018, p. 19).

Con este éxito, Cercas se consolida en el panorama literario nacional como uno de los escritores más originales, y ya puede dedicarse, especialmente, a la literatura como principal oficio. Ello trae consigo que su obra previa se redescubra por numerosos lectores, y su casa editorial decide reeditar, en 2003, su primer trabajo. No obstante, existe una pequeña diferencia con el volumen aparecido en 1987: en esta edición, *El móvil* (2003) ya se compone de solo un relato, a diferencia de los cinco que incluía el volumen publicado por Sirmio. El único relato que sobrevive es el homónimo, el que también daba título a la anterior publicación, y que Cercas considera como el único que debía ser rescatado. Así lo confiesa el propio autor: "No suprimí aquellos cuatro textos iniciales porque fueran malos (o no solo por eso), sino sobre todo porque eran

derivativos, fruto de ciertas lecturas y ciertas experiencias pobremente asimiladas" (Cercas, 2017, p. 10).

No sería esta la última vida que tendría el texto con el que empezó todo. En 2017 apareció otra reedición de la novela corta –o *nouvelle*– en la editorial Literatura Random House, acompañada por un epílogo y presentación de Cercas y un "Post Scriptum" de Francisco Rico, quien ya había firmado el epílogo en la edición aparecida tres lustros atrás. Entre otras reflexionas incluidas por el filólogo y académico, destacaba aquella concerniente a la recepción de la obra en relación al propio proceso de maduración creativa de su autor: "El veinteañero de 1987 era un narrador de la vanguardia experimental, que por solo ello tenía asegurado un determinado tipo de recepción y un prestigio de salida. Ahora, quien se siente atraído por un libro de Cercas lo aborda generalmente con otras expectativas" (Rico, 2017, p. 102). La principal causa que trajo consigo esta nueva vida de *El móvil* era, además de la conmemoración del treinta aniversario de su aparición, la llegada a las salas cinematográficas de la película *El Autor* (2017), dirigida por Manuel Martín Cuenca, y que suponía la adaptación de la novela de Cercas, aunque con una serie de diferencias que no hacían que se perdiese la esencia del texto base. En cualquier caso, tanto las reediciones del texto como su trasvase a la imagen cinematográfica han suscitado la felicidad del autor con la que fue su obra de iniciación, como escribe en el prólogo: "Todos los libros tienen vida propia, pero la de *El móvil* ha sido inesperadamente feliz" (Cercas, 2017, p. 11).

El protagonista de *El móvil* es Álvaro, un aspirante a escritor que ha decidido supeditar cualquier actividad diaria o cualquier relación a la suerte de la novela que está empezando a escribir, ya que considera que esta va a ser la que le permita pasar al panteón y ser reconocido como uno de los grandes nombres de la literatura contemporánea. No obstante, la inspiración no siempre le acompaña, hasta que decide tomar las ideas para su novela de lo que ocurre a su alrededor, de la realidad de su comunidad: sus vecinos y sus acciones van a ser los modelos que le permitan escribir sin parar, hasta el punto de hacer todo lo posible por encaminar las acciones de estos según sus intereses narrativos. Empieza, de este modo, el juego entre lo real y lo ficcional que va a ser una de las

grandes características de esta obra, pero, también, una de las grandes temáticas de su trabajo posterior.

Esta osmosis entre lo real y lo imaginado se incrusta dentro del propio texto, ya que no solo Cercas reflexiona sobre los designios del oficio creativo, sino que su personaje, al actuar como escritor y manifestar las dudas creativas, también realiza una reflexión similar, aunque sea un ente ficcional. Esto evidencia la importancia que tiene estudiar esta confusión pretendida por Cercas, ya que lo ficcional se incrusta en la realidad y emergen distintos niveles de lectura dentro del propio texto.

Para llevar a cabo el análisis pretendido en el siguiente estudio se opta por un abordaje multidisciplinar, pues no solo se trabaja con herramientas propias del ámbito de la literatura comparada o la teoría literaria, como puede ser la intertextualidad o la metaficción, sino que también entran en escena los estudios fílmicos, ya que este texto culmina con la aproximación al trabajo cinematográfico que realizó Martín Cuenca a partir de la obra del escritor, y que contó con el guion del propio director y de Alejandro Hernández.

2. OBJETIVOS

Antes de comenzar el análisis en profundidad del texto objeto de estudio y de su adaptación al séptimo arte resulta necesario entender el modo en que la relación osmótica entre realidad y ficción se ha manifestado en su trayectoria posterior como escritor. Ello constatará la relevancia que tiene atender a este primer trabajo, aunque se trate de una novela corta escrita con tan solo 24 años de edad, para comprender cómo algunos de los rasgos estilísticos de Cercas ya emergen desde sus primeros pasos en la literatura.

- Estudiar cómo se ha manifestado el juego entre lo ficcional y lo real en la trayectoria de Javier Cercas, y cómo este ha sido abordado por el escritor como uno de los principales puntos de interés y reflexión en las propias obras literarias
- Analizar los mecanismos característicos del engranaje posmoderno que supone *El móvil*

– Estudiar la relectura que hace Manuel Martín Cuenca del texto de Cercas y cuáles son los cambios sustanciales de *El Autor*, entendiendo, además, la diferencia de registro que supone pasar de la palabra a la imagen fílmica

3. LA CONFUSIÓN ENTRE LO REAL Y LO FICCIONAL: UNA CONSTANTE NARRATIVA

En las primeras páginas de *El móvil*, Cercas parece dejar claro que, para su personaje central, Álvaro, la literatura es más importante que la vida (2017, pp. 19-20), pero lo cierto es que esto puede entenderse como una trampa, ya que el protagonista se cerciora, conforme se sumerge en el proceso de escritura, que la realidad es la que va a proporcionarle la inspiración necesaria para construir la trama dramática. Trasladar la prerrogativa sobre qué es más importante para el propio Cercas, si se analiza su obra completa, puede resultar innecesario, ya que el escritor entiende realidad y ficción como dos categorías absolutamente complementarias, para nada excluyentes, que dialogan en sus trabajos. De hecho, sobre esta relación osmótica no solo ha escrito, sino que también ha investigado en el ámbito académico. Cercas realizó su tesis doctoral sobre el cine y la literatura de Gonzalo Suárez, y en este trabajó dedicó un capítulo –con el título de "Realidad y ficción"– a estudiar cómo ambas categorías se presentaban y convivían en la obra del creador asturiano.

El móvil supone un paso más, ya que la investigación se produce dentro del propio libro, en el territorio de la ficción, por lo que emerge el enorme potencial metaficcional que ostenta la obra (Rodríguez de Arce, 2016). En las conferencias impartidas por el escritor en la Universidad de Oxford –al ser elegido como destinario de la cátedra Weidenfeld del año 2015– dedicó un intervalo de tiempo a explicar por qué lo real y lo imaginado tienen que estudiarse a la par, sin ser consideradas entidades narrativas antagónicas: "En el fondo, toda ficción es una mezcla de 'fiction' y 'fact', y la ficción pura, sin el carburante de lo real, una pura entelequia" (Cercas, 2016, p. 43). Unas declaraciones que se adscriben con fortaleza al proceder del ficcional Álvaro de *El móvil*, ya que este extrae las ideas para su novela de la vida que observa de sus vecinas y

que, al mismo tiempo, él trastoca como un demiurgo. Así lo confiesa el narrador: "La presencia de modelos reales para sus personajes facilitaba por una parte su trabajo y le proveía de un punto de apoyo sobre el que su imaginación podía reposar o tomar nuevo impulso" (Cercas, 2017, p. 43).

En *El vientre de la ballena* (1997), su segunda novela –que, al igual que *El móvil*, tendrá reediciones posteriores a raíz de futuros éxitos– la confusión entre las dos categorías narrativas vuelve a estar en el centro del debate, pero es en *Soldados de Salamina* donde el juego alcanza reconocidas cotas de originalidad. En esta obra el escritor se convierte en uno de los protagonistas, y se incluye como personaje con su nombre y apellidos, y también con otros datos que confirman la conexión entre autor, narrador y protagonista. No obstante, también incluye otras informaciones que no son verídicas y que confirman que su perfil como sujeto también está transfigurado por la ficción, y de ahí que *Soldados de Salamina* haya sido analizada como una autoficción (Orsini-Saillet, 2012). Esta ambigüedad entre lo real y lo ficcional también incluye a los otros dos personajes centrales del libro: Rafael Sánchez Mazas, personaje conocido y uno de los fundadores de Falange Española; y el ficcional Antonio Miralles, antiguo combatiente republicano de la Guerra Civil Española y la Segunda Guerra Mundial, cuya reconstrucción como personaje clave en la trama parte de la imaginación de Cercas –pero también de Roberto Bolaño, que es quien le habla de su existencia y su presunta existencia–.

> El Miralles cosido de cicatrices, achacoso, olvidado y próximo a su fin representa a todos los que padecieron la guerra en el frente o en la retaguardia, y tuvieron que pechar con cuarenta años de dictadura, dentro de España o en el exilio, sin que tras la muerte del dictador se les ofreciera reparación alguna (Ródenas de Moya, 2018, p. 106)

A Cercas no le interesa tanto que Miralles pudiese haber sido de verdad el combatiente cuyo paradero él rastrea –la investigación que sustenta la trama narrativa trata de dilucidar si fue ese Miralles quien salvó la vida del falangista Sánchez Mazas tras un fusilamiento en el que este salió milagrosamente con vida en El Collell, y que tuvo lugar a finales de enero de 1939, un hecho ocurrido realmente cuando los republicanos ya tenían perdida la contienda (Trapiello, 2019, p.612)– sino erigir un

tributo en memoria de los olvidados de la guerra, los perdedores que defendieron la democracia ante el ataque de los sublevados y que se vieron obligados a huir y exiliarse sino querían verse abocado a un destino peor.

Miralles, por lo tanto, es alegoría de la libertad que representan tantos soldados republicanos que siguieron los pasos del personaje novelesco: "La ambigüedad de este Miralles final, oscilante entre la invención indispensable por parte del narrador y la culminación real de sus pesquisas para localizar al anciano, planea sobre todo el desenlace y no se resuelve" (Ródenas de Moya, 2018, p. 141). Es por esta razón por la que, en el tercer y último bloque de la novela, el Cercas personaje, triste por no poder descubrir si realmente Miralles existió o no para poder culminar su novela e investigación, recibe un consejo absolutamente esclarecedor por parte del chileno Bolaño: "Si no es él, te inventas que es él […] La realidad siempre nos traiciona; lo mejor es no darle tiempo y traicionarla antes a ella. El Miralles real te decepcionaría; mejor invéntatelo: seguro que el inventado es más real que el real" (Cercas, 2018, pp. 361-362).

La velocidad de la luz (2005), su siguiente novela, tiene un planteamiento similar, y la ficción y lo real se cuelan en el relato, pero es *Anatomía de un instante* (2009) la que supone un punto más, en cuanto a originalidad y experimentación, en este continuo campo de reflexión. Se trata de una reconstrucción sobre lo ocurrido en el 23-F, y más concretamente sobre el instante en que el coronel Antonio Tejero entró en el Congreso de los Diputados con las armas y la decisión que en estos segundos tomaron tres personajes, Santiago Carrillo, Adolfo Suárez y Manuel Gutiérrez Mellado, de no esconderse y hacer frente a lo que sucedía desde sus asientos o, como en el caso del militar, intentando quitar la pistola al nostálgico franquista, jugándose su vida. Aunque no existe un ápice de invención en el libro –de hecho, incluye una cantidad ingente de bibliografía y fuentes, algo más propio de un ensayo académico– él define, dado el modo en que dispone la obra, que se trata de una "novela sin ficción" (Cercas, 2016, pp. 27-28) o incluso de "relato real" –un género que ya había analizado– (Cercas, 2005). Con estos términos, el escritor subraya "la historicidad de sus materiales narrativos, la realidad de sus hechos" (Serna, 2019, p. 253).

Una estela similar, aunque eliminando todo el andamiaje bibliográfico que traía consigo *Anatomía de un instante*, prosigue en *El impostor* (2014), una "novela sin ficción" sobre la vida de Enric Marco, un personaje que el propio escritor define como "pura ficción" (Cercas, 2014, p. 268), y que es conocido en España por haber fabulado con su pasado y haber inventado, entre otras cosas, que fue preso de un campo de concentración nazi. En sus líneas vuelve a incluir numerosas referencias al juego que nos ocupa: "La ficción salva, la realidad mata" (p. 16). En 2017, con la publicación de *El monarca de las sombras*, vuelve a la fórmula que había seguido en obras como *Soldados de Salamina*: reconstruye el pasado real de un combatiente de la guerra –en este caso, su tío-abuelo Manuel Mena, falangista asesinado durante la contienda– pero se ayuda del potencial de la imaginación para rellenar algunos huecos literarios.

Por último, también ha frecuentado la ficción en su estilo más tradicional, dejando al margen la realidad de manera más contundente, en novelas como *Las leyes de la frontera* (2012) o *Terra Alta* (2019). Todo demuestra que ese pequeño relato que fue *El móvil*, y que en su día paso desapercibido, se ha de tener muy en cuenta si se quiere estudiar la trayectoria de Cercas, ya que aquí está el germen de muchos de los rasgos originales que le han catapultado a la fama y que le han dado un reconocimiento nacional e internacional. Es el momento de analizar en profundidad el que fue su debut literario.

4. *EL MÓVIL* Y SU ANDAMIAJE POSMODERNO

Confiesa Cercas en el prólogo de la segunda reedición que las temáticas de la *nouvelle* desembocan todas en la reflexión del oficio literario: "Los temas centrales de *El móvil* –la vocación literaria, la responsabilidad del escritor y los límites de su ética, las relaciones sutiles entre lo real y lo inventado– son temas a los que he vuelto una y otra vez" (2017, pp. 12-13). Y añade que, desde que era un niño, su sueño era el de convertirse en escritor, de ahí que su primera publicación tenga como eje central la propia literatura en sus múltiples dimensiones.

Álvaro es el protagonista del relato, y deja claro el autor desde el inicio que su vida queda subordinada a la escritura. En primer término, el personaje reflexiona sobre el género idónea para plasmar por escrito su presumible obra maestra. Llega a la conclusión, citando a escritores clásicos decimonónicos, que la novela es el adecuado, ya que este representa la perfección alcanzada por la literatura. La ficción novelística –confiesa Álvaro– es la clave para capturar la realidad de la forma más completa: "Ningún instrumento podía captar con mayor precisión y riqueza de matices la prolija complejidad de lo real" (Cercas, 2017, p. 24). En esta defensa encarnizada del potencial del género novelístico se intuye la propia voz de Cercas, como si este fuese el ventrílocuo que hace hablar a Álvaro. *El móvil* aspira a ser, ya desde la juventud del autor, una "novela de punto ciego", un concepto que ha pulido con el paso de los años, y en donde encajarían aquellas obras en las que;

> Al principio de todas ellas, o en su corazón, hay siempre una pregunta, y toda la novela consiste en una búsqueda de respuesta a esa pregunta central. Al terminar esa búsqueda, sin embargo, la respuesta es que no hay respuesta, es decir, la respuesta es la propia búsqueda de una respuesta, la propia pregunta, el propio libro. En otras palabras: al final no hay una respuesta clara, unívoca, taxativa: solo una respuesta ambigua, equívoca, contradictoria, esencialmente irónica, que ni siquiera parece una respuesta y que solo el lector puede dar (2016, pp. 17-18).

Las novelas de "punto ciego" son las que privilegian la reflexión temática sobre el cierre unívoco de la trama, esto es, resulta secundario que el argumento se cierre de una manera clara, lo que interesa es que, durante el transcurso de la novela, surjan planteamientos que llevan al lector a entender la complejidad que tiene lo real. En *El móvil*, las dudas que surgen aparecen dentro del ámbito literario: ¿la consecución de una obra maestra absoluta justifica los medios empleados para conseguirla?, ¿es la realidad el ingrediente necesario para construir una novela ambiciosa?, ¿qué género es más adecuado para plasmar la complejidad de lo que ocurre alrededor? Por ello, entiende la novela como el género ideal –al igual que intuye el ficcional Álvaro–, ya que esta siempre "rehúye las respuestas claras, taxativas e inequívocas" (Cercas, 2016, p. 39).

La anhelada confusión de lo real y lo ficcional es otro mecanismo para construir sus novelas de "punto ciego". Así lo cree Rodríguez de Arce,

quien iguala, en este punto, los propósitos del autor y de su personaje: la empresa de ambos es "construir un artefacto perfectamente acabado en el que el 'limes' entre realidad y ficción se diluya gracias al fluctuar constante de una duda en la mente de lector" (2016, p. 169).

Álvaro parece no tener ideas para empezar a escribir. Las piezas empiezan a encajar cuando conquista a la portera del edificio y esta le cuenta la vida y los problemas que tienen sus vecinos del bloque. Estos son los modelos reales para su ficción, tanto el matrimonio formado por Irene y Enrique Casares, residentes en su mismo rellano, como el viejo Montero, que habita el piso de una planta superior. El protagonista necesita apoyarse en la vida real de sus personajes, ya que "sin ellos, su imaginación se sumía en una vacilante ciénaga de imprecisión: tanto el personaje como las acciones que llevaba a cabo carecían de la solidad de lo real" (Cercas, 2017, p. 53). Conocer la realidad le provoca entrar en trance, y ello se traduce en una actividad febril de escritura (p. 79), y solo se siente bloqueado cuando ha de escribir el final. Solo el crimen real cometido al final por los Casares –según descubre el lector–, el asesinato del antiguo combatiente de la Guerra Civil, Montero, le vuelve a proporcionar el material para acabar la novela, aunque ello conlleve ser enviado a prisión, ya que será acusado de asesinato. Surge así la teoría del "Autor":

> Comprendió entonces que había una secreta justicia en que pagase por ese asesinato; en realidad, el matrimonio era solo superficialmente responsable de él: una mera mano ejecutora. Él era el verdadero culpable de la muerte del viejo Montero. Irene y Enrique Casares habían sido dos marionetas en sus manos; Irene y Enrique Casares habían sido sus personajes (p. 90).

La continua intención de desbordar las fronteras de lo real es uno de los mecanismos posmodernos de un trabajo que bebe de la estética de la posmodernidad, de la cual Cercas se había empapado durante sus años de formación académica. Así lo reconoce el escritor extremeño años después: el libro ha de leerse como un trabajo "prototípicamente posmoderno" (Cercas, 2016, p. 110).

Otro mecanismo que evidencia esta estética es la recurrencia de la cita. Cercas reconoce, a sus 24 años de edad, poner en práctica las enseñanzas

de algunos autores de los que ha aprendido en su periodo formativo: Borges, Nabokov, Flaubert o James (2017, p. 10). Incluso, su personaje Álvaro manifiesta de forma tajante que "toda vida es reductible a un número indeterminado de citas" (p. 43). Existe, en este sentido, una apuesta del autor por asignar un rol clave a la intertextualidad (Genette, 1989, p. 10), ya que, a lo largo de *El móvil*, se citan de forma manifiesta diferentes autores que tienen más o menos importancia en el desarrollo dramático.

También posee el texto de 1987 un sólido componente metaficcional, un rasgo propio de la literatura posmoderna. Por metaficciones entendemos aquellos trabajos que reflexionan sobre su propia condición de ficcionales en el meollo mismo de la obra. Como refiere José Antonio Pérez Bowie, se trata del cuestionamiento que de la ficción se hace desde el interior del propio discurso que la genera (1993, p. 92) y Mircea Calinescu refiere que la metaficción es una de las vías privilegiadas que tiene la literatura posmoderna para "dramatizar la inexplicable circularidad" (1991, p. 293). No es esta última apostilla una cuestión menor, pues en *El móvil* se busca esta estructura circular, ya que las palabras que abren la *nouvelle* y las que la cierran son las mismas:

> Álvaro se tomaba su trabajo en serio. Cada día se levantaba puntualmente a las ocho. Se despejaba con una ducha de agua helada y bajaba al supermercado a comprar pan y el periódico. De regreso, preparaba café, tostadas con mantequillas y mermelada y desayunaba en la cocina, hojeando el periódico y oyendo la radio. A las nueve se sentaba en el despacho, dispuesto a iniciar su jornada de trabajo (Cercas, 2017, p. 19 y p. 91).

Estas palabras no solo resultan el inicio y el final de la novela *El móvil* que escribe Javier Cercas, sino que también son el inicio de la novela que ha estado escribiendo el ficcional Álvaro sobre un aspirante a escritor llamado como él mismo. Sin duda, la originalidad del autor está en este carácter de *matrioska* que consigue en su novela de debut, hasta llegar a alcanzar tres novelas en un mismo texto, que no es otro que lo que el lector tiene entre manos: la novela marco (*El móvil*), la novela de Álvaro –la novela de segundo grado– y la novela del escritor protagonista de la novela de Álvaro –la novela de tercer grado– (Rodríguez de Arce, 2016, p. 170). De nuevo, la singular dimensión metaficcional

vuelve a constatar lo ya referido con anterioridad: la imposibilidad de entender por separado la realidad de la ficción.

5. UNA RELECTURA FIEL

Tres décadas después del debut en las letras de Cercas llega al cine la adaptación de *Él móvil*, con el título de *El Autor* (2017) y dirección de Manuel Martín Cuenca. Aunque son muchas las concomitancias entre el texto base y la translación a imágenes, lo cierto es que el guionista –Alejandro Martín– y el director también toman algunas decisiones narrativas que distancian al texto fílmico del literario. Aunque el nombre de Álvaro se mantiene en la película –interpretado por el actor Javier Gutiérrez– existe una clara diferencia: en *El móvil*, el personaje central era un ser talentoso, estudioso del oficio de la literatura que mantiene una crisis de inspiración pero que conoce los resortes creativos, mientras que en *El Autor* el sujeto central es un tipo que quiere triunfar a toda costa, un pequeño impostor, y que opta por el plagio como una vía sencilla para tocar la gloria. Además, en la obra de Martín Cuenca existen personajes que tienen un mayor peso narrativo que en la novela, como es el caso de la expareja de Álvaro –interpretada por la actriz María León–, y la historia se desarrolla en Sevilla, algo que Cercas no aclara en su escrito, ya que le resulta indiferente. Además, el alto componente metaficcional en el filme pierde fuerza, ya que la reflexión sobre los procesos procesos de confección de la obra se pierden al tratarse de una película y no de una novela.

Se trata de la segunda novela del escritor adaptada al cine, tras la filmación de *Soldados de Salamina* dirigida por David Trueba y estrenada en 2003. Años más tarde, en 2020, Daniel Monzón adapta al celuloide *Las leyes de la frontera*, de manera muy fidedigna respecto la ficción que Cercas había publicado ocho años atrás. Cercas se ha mostrado feliz de que sus tres trabajos se hayan llevado al cine y también de que los cineastas hayan realizado los cambios que hayan considerado pertinentes respecto a la novela de la que beben, siempre y cuando no trivialicen el contenido original de sus propuestas, como considera que es el caso. Es

consciente de que cine y literatura constituyen dos lenguajes diferentes. Así lo expresa:

> Un director tiene que tener una libertad absoluta, y lo importante es que haga una buena película, no que sea absolutamente fiel a la novela en que se basa. Es más: si es absolutamente fiel, seguro que la película es mala, por la sencilla razón de que el cine y la literatura son lenguajes distintos. O sea que una película solo puede ser fiel a una novela si la traiciona (Alegre, 2003, p. 102).

Pese a que se diluya el carácter metaficcional –o gane peso lo metacinematográfico, debido a las condiciones intrínsecas al propio medio– la literatura continúa siendo objeto de debate en *El Autor*, aunque se ponga el foco en otras áreas de interés. Martín Cuenca da relevancia, por ejemplo, a los talleres de Escritura Creativa, ya que Álvaro se apunta a uno de ellos con el objetivo de mejorar su manera de escribir. Se trata de una cuestión que queda fuera de la novela. "El director traduce los elementos estilísticos de la prosa de Cercas al lenguaje de cine construyendo a menudo metáforas del propio medio" (Aleksandrowicz, 2022, p. 5). De hecho, los soliloquios que se incluyen en la novela y que suponen la puesta en palabras de las reflexiones de Álvaro sobre el oficio literario aparecen en la película, de forma mayoritaria, en las conversaciones que el personaje interpretado por Javier Gutiérrez mantiene con su profesor de Escritura Creativa, interpretado por Antonio de la Torre.

Ello es una constatación de que, pese a las diferencias referidas, Martín Cuenca trata de mantener la esencia del texto de Cercas, los rasgos que postulan la singularidad del texto de 1987. Esto también incluye al referido juego que mantienen lo real y ficcional, que también se presenta en la película, tal cual analiza Joanna Aleksandrowicz:

> En *El autor* el protagonista no utiliza la ventana para descubrir un crimen encubierto por los vecinos: el *voyeurismo* no le ayuda a reconstruir la realidad, sino a construir la ficción. Sin embargo, esta se desborda llevando a un verdadero asesinato. Martín Cuenca percibe la tensión entre la realidad y la ficción a través de la naturaleza del propio medio cinematográfico, prestando especial atención a la obra de los pioneros del cine mudo, vista desde una perspectiva contemporánea (2022, p. 8)

También la intertextualidad hace acto de presencia en el texto fílmico. María Luisa Guerrero Alonso estudia el modo en que Martín Cuenca

trasvase el código estético del realismo que había revivido el Álvaro de *El móvil* en su trabajo cinematográfico, y que tuvo entre sus más importantes exponentes a Émile Zola, cuyos ensayos, bajo el título "de *Le Roman expérimental* (1880), sustentan los discursos teóricos sobre la literatura que tanto Álvaro como su profesor exponen repetidamente en esta cinta" (2021, pp. 211-212).

Por lo tanto, las características de la estética posmoderna que sustentaban la novela son respetadas por el director en su relectura. He aquí que, pese a las diferencias –mayoritariamente argumentales, como se ha referido– no pongan en jaque el espíritu del trabajo de Cercas, y que mecanismos como la metaficción, la intertextualidad o el diálogo entre lo real y lo ficcional también se presenten –aunque a la manera del medio fílmico– en *El Autor*. Si es importante el contenido en una ficción, también lo es el modo en que esta se despliega, el aspecto formal. Y es que, como decía Cercas de su obra de 1987, una de las inequívocas señas de identidad de *El móvil* es que es una novela "encarnizadamente formalista" (2017, p. 12).

5. CONCLUSIONES

Analizar la idiosincrasia creativa del escritor Javier Cercas, uno de los autores más reconocidos de las letras hispánicas y con una trayectoria longeva en el oficio literario, de más de siete lustros, no se puede realizar de forma completa si no se tiene en cuenta el que fuera su primer trabajo publicado, *El móvil* (1987), un relato breve de menos de un centenar de páginas, pero en el que están presentes algunos de los rasgos que, desde entonces, van aparejados al quehacer del autor, como la importancia que lo literario tiene como objeto de reflexión en sus páginas o la relevancia que las múltiples referencias a otros autores poseen en sus páginas y cómo este dialoga con ellos. Intertextualidad y metaficción, mecanismos propios de la novela posmoderna, se presentan abiertamente en este primer trabajo, y lo volverán a hacer en sus siguientes novelas. La singularidad del uso que realiza de estas herramientas de la teoría literaria estriba en cómo las despliega a cada texto, de un modo diferente y alejándose de encorsetamientos.

De las múltiples fórmulas narrativas en las que Cercas reitera y que perfecciona a lo largo de la trayectoria, la del juego entre lo real y ficcional es de las que planea de un modo más singular en *El móvil*. Por momentos, en los pensamientos del protagonista ficcional Álvaro se intuye la voz de Cercas, sus planteamientos sobre la magnitud de la novela, pero, al mismo tiempo, es conocido que poco tiene que ver el arribista personaje con el propio autor, de ahí que el juego y la importancia de constituir enigmas sea clave. Ya en esta obra de 1987 se entiende que realidad y ficción van a ser dos conceptos complementarios en su trayectoria, temas que le preocupan y a los que volverá una y otra vez, y que tratar de realizar distinciones puras entre ambos resulta inadecuado. La ambigüedad va a ser una clara aliada para el extremeño.

Esta ambigüedad la mantiene Manuel Martín Cuenca en su relectura cinematográfica de *El móvil*. No importa que se aleje en algunos planteamientos narrativo de la novela de partida, lo interesante es que el guionista y el director mantienen la esencia del texto literario, ya que su interés no reside tanto en lo que ocurre con la historia de Álvaro y su relación con los vecinos, sino en cómo el andamiaje formal de la novela, su originalidad, se puede traducir al lenguaje fílmico: es esto lo que provoca que la relectura resulte de lo más fiel pese a introducir variables importantes respecto al apartado argumental. Se puede ser fiel a la novela si se traiciona la letra, pero no su esencia –como defendió el propio Cercas–, y eso lo sabe perfectamente un cineasta como Martín Cuenca, muy reconocido en el país también por otras exitosas adaptaciones, como, por ejemplo, *La flaqueza del bolchevique* (2003), en la que llevaba al cine la novela homónima de Lorenzo Silva escrita seis años atrás y que fue galardonada con el Premio Nadal.

6. AGRADECIMIENTOS

Este artículo se enmarca dentro del proyecto de investigación llevado a cabo por Elios Mendieta como beneficiario de un contrato postdoctoral Margarita Salas con la UCM (con estancia en la Universidad de Granada), financiado por la Unión Europea–NextGeneration-EU.

7. REFERENCIAS

Alegre, L. (2003). Diálogos de Salamina. Plot Ediciones

Aleksandrowicz, J. (2022). Inventando la realidad. La adaptación como juego autorreferencial en El Autor (2017), de Manuel Martín Cuenca. Románica Silesiana, 22 (2), 1-12. Universidad de Silesia en Katowice https://doi.org/10.31261/RS.2022.22.07

Calinescu, M. (1991). Cinco caras de la modernidad: Modernismo, Vanguardia, Decadencia, Kitsch, Postmodernismo. Tecnos

Cercas, J. (2005). Relatos reales. El Acantilado

Cercas, J. (2014). El impostor. Literatura Rándom House

Cercas, J. (2017). El móvil. Literatura Rándom House

Cercas, J. (2016). El punto ciego. Las conferencias Weidenfeld. Literatura Rándom House

Cercas, J. (2018). Soldados de Salamina. Cátedra

Genette, G. (1989). Palimpsestos. La literatura en segundo grado. Taurus

Guerrero Alonso, M.L. (2021). Retrato del artista como asesino: ecos de Le roman expérimental en El autor (2017) de Manuel Martín Cuenca. En A. M. Reboul (ed.), L'artiste et son oeuvre dans la fiction contemporaine (pp. 205-226).

Martín Cuenca, M. (director). 2017. El Autor [película]. Icónica Producciones, Lazonafilms, La Loma Blanca PC, Alebrije Cine y Video, Canal Sur, Junta de Andalucía, Lazona Producciones, RTVE, ICAA

Orsini-Saillet, C. (2012). Del pacto referencia a la ficción. Soldados de Salamina de Javier Cercas. En A. Casas (ed.), La autoficción: reflexiones teóricas (pp. 283-303).

Pérez Bowie, J.A. (1992). Para una tipología de los procedimientos metaficcionales en la lírica contemporánea. Tropelías. Revista de teoría de la literatura y literatura comparada, 3, 91-104. Universidad de Zaragoza

Rico, F. (2017). Post-Scriptum. En Cercas, J., El móvil (pp. 101-103).

Ródenas de Moya, D. (2018). Introducción. En Cercas, J., Soldados de Salamina (pp. 12-185).

Rodríguez Arce, I. (2016). “El móvil” de Javier Cercas: “divertissement” metanarrativo de un obseso de la literatura. Artifara. Revista de lenguas y literaturas ibéricas y latinoamericanas, 16, 165-180. Università degli Studi di Torino

Serna, J. (2019). Historia y ficción. Conversaciones con Javier Cercas. Punto de Vista Editores.

Trapiello, A. (2019). Las armas y las letras: literatura y Guerra Civil (1936-1939). Destino

SECCIÓN II

UNIVERSOS SONOROS.
EL TIEMPO DE LA ORALIDAD DIGITAL

LA EVOLUCIÓN EN LA MEDICIÓN Y ANÁLISIS DE AUDIENCIAS DEL MEDIO RADIO: EL NUEVO PANORAMA.

Javier de Sola Pueyo
Universidad de Zaragoza
Luz Morcillo Calero
Universidad de Zaragoza

1. INTRODUCCIÓN

La medición de audiencias en el medio radio en España aparece a finales de los años sesenta del pasado siglo de la mano del nacimiento del Estudio General de Medios (EGM). Desde ese momento y a lo largo de los años, gracias a la información recogida en el EGM, hemos podido observar cómo ha sido la evolución del de radio.

Con la llegada de internet, los medios han transformado su consumo y la radio, a pesar de tener un público con gran fidelidad al medio, ha visto como tenía que adaptarse a los nuevos tiempos y a las recientestendencias del mercado. Las plataformas digitales de difusión han jugado un papel preponderante, así como las costumbres de las nuevas generaciones que también han proporcionado un nuevo paradigma de escucha en el que la interacción y los elementos *transmedia* permiten una convivencia con la radio tradicional, tal y como la entendíamos hasta el momento.

La digitalización de los medios ha favorecido que la radiodifusión tenga la necesidad de participar de todos estos cambios. Este hecho hace que, como punto de partida de esta investigación, nos preguntemos sobre qué está pasando en el mercado, cómo se comporta su audiencia digital y, por supuesto, cómo se desarrollan metodologías innovadoras de investigación de audiencia para conseguir estos objetivos.

1.1. La radio y sus audiencias

El interés por lograr un mayor conocimiento en los resultados, además del alcance de la actividad que las empresas de radiodifusión tienen en su público, es crucial para el buen funcionamiento comercial del medio. Asimismo, también es un elemento muy potente para comprender el nivel y apreciación del servicio público que alcanzan las emisoras que no tienen esa prioridad comercial y que incluso pueden servir como criterio de base para la contratación de determinada publicidad institucional (Aguado-Guadalupe, 2022). Tampoco podemos olvidar que este conocimiento proporciona, sin ningún género de duda, una guía fundamental a la hora de ponderar y analizar los contenidos propuestos en las parrillas de la programación.

Por lo tanto, la obtención de resultados y mediciones fiables y de alcance es un elemento profundamente necesario. Con la aparición de las tecnologías digitales, los soportes en la nube, el *podcasting* y, más recientemente, las posibilidades de aplicación de la inteligencia artificial, no solo en la generación de contenidos, sino en la revisión de su trascendencia en el público objetivo, se abre un campo notablemente amplio. Este nuevo paradigma, apoyado por las últimas tecnologías, nos aportarán una fotografía más fiable de la realidad del medio de comunicación sonora por excelencia.

La radio ya no es el soporte que tradicionalmente conocíamos. El usuario es definido por algunos autores con el término *crossmedia*, un oyente que no está sujeto a horarios rígidos, donde él mismo decide el momento de audición a su antojo (Balsebre-Torroja, et al.) y también del soporte que usa en función del momento. Este nuevo tipo de oyente no surge exclusivamente a raíz de un salto de grupos de población por edad, con el consiguiente cambio en los usos y costumbres, sino que se trata de un escenario transgeneracional que presenta unas características muy concretas. Vicente y Pérez Seijo (2022) no personalizan este concepto en el oyente, sino que defienden que se trata de una estrategia multicanal de las propias empresas de comunicación. Una estrategia que, por otra parte, potencia las características más interesantes que facilitan la autonomía del receptor del mensaje y que siempre han caracterizado al

medio radiofónico. Este hecho se aprecia con más detalle en los datos proporcionados por Digital News Report, donde se evidencia que el crecimiento sobre la escucha de podcasts finalmente creció el ejercicio pasado 3 puntos porcentuales con respecto al año 2021 (Amoedo, 2022).

En este caso, con la distribución de contenidos sonoros, tanto si hablamos de radio convencional, como de nuevas fórmulas de entretenimiento (podcast u otras,) nos referimos a un proceso de conversión de elementos de información y de distribución de contenido compatibles entre sí y adaptados a las necesidades del oyente, tanto temporal como espacialmente. Como indican (Pedrero, *et al.*) el consumo resulta individual y personalizado y es compatible con cualquier otro tipo de actividad.

Esta nueva forma de emitir todo tipo de contenidos necesita una medición *ad hoc* y una repuesta posterior nada generalizada. La oferta programática parte del conocimiento de la idiosincrasia, gustos y costumbres del sujeto "pasivo" que recibe el mensaje. Bodó (2019, p. 1070), refiriéndose a la oferta informativa, que puede ser perfectamente trasladada al campo radiofónico y del entretenimiento, afirma que el contenido no puede reducirse a un conflicto entre los valores editoriales y la demanda del usuario. Para esto, el análisis de los datos a través de herramientas como el Big Data permitirán conseguir altos niveles de rentabilidad que parta de un conocimiento más exhaustivo del oyente (Ontiveros y López Sabater, 2017), tanto a nivel cuantitativo como cualitativo. Son interesantes en este sentido los estudios de Sangil y Portilla (2021) o los de Fernández y Rodríguez (2022) que relacionan empíricamente el conocimiento mayor de la audiencia a través del análisis de datos que permite la tecnología actual, con un mayor impacto en el negocio de los medios de comunicación y no exclusivamente desde el punto de vista cuantitativo.

Asumiendo esta premisa, es prioritario conseguir un análisis realista y eficaz de los resultados de audiencias que produzcan esta comunión entre ambos objetivos.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de esta investigación es describir la adaptación que está realizando la radio ante la digitalización de los medios, para conseguir llegar a la audiencia e, incluso, ampliarla con nuevos segmentos. Para esto analizaremos los cambios que se están realizando en la investigación de la audiencia del canal, así como las diferentes metodologías que están surgiendo.

La investigación parte de los cambios que se están poniendo de manifiesto en el mercado: (1) consumo de nuevos formatos en el medio radio; (2) aplicación del EGM de una nueva metodología para la medición de la audiencia del medio.

Este objetivo principal contiene los siguientes objetivos secundarios:

- Revisión de las metodologías aplicadas para la medición de la audiencia en radio.
- Conocer las técnicas y herramientas aplicadas en el campo de la medición de la audiencia en radio derivada de los nuevos formatos de consumo.

3. METODOLOGÍA

En esta investigación se lleva a cabo una revisión bibliográfica de carácter cualitativo, que nos permite contextualizar el estudio, establecer el marco teórico y recopilar los datos necesarios para su análisis.

Para ello se ha recurrido a dos tipos de fuentes: de un parte se examina investigaciones académicas, tanto nacionales como internacionales; de otra se consultan fuentes de carácter profesional, como congresos, ponencias, informes del sector de la investigación de audiencias, así como las mismas fuentes que se tratan en el presente estudio, tanto su contenido bibliográfico como las herramientas de explotación de estas.

La metodología utilizada se focaliza en el análisis pormenorizado de los cambios que se están realizando en la disciplina de investigación de audiencias, así como las diferentes dinámicas y métodos que están emergiendo, en concreto con la implementación de la medición de la radio

digital por parte del EGM, cuya metodología basada en el recuerdo debe de complementarse con una técnica de carácter censal.

Por lo tanto, analizaremos su adaptación a los cambios de la audiencia (individuos) respecto al consumo de radio y cómo el conocimiento de estos cambios es muy importante para la supervivencia del canal.

4. TENDENCIAS DE LA MEDICIÓN DE AUDIENCIAS: LA RADIO

4.1. MEDICIÓN DE AUDIENCIAS EN ESPAÑA. EGM

La necesidad de obtener datos de audiencia, como hemos indicado anteriormente, surge en el último cuarto del pasado siglo, cuando aparecen los primeros estudios a partir de la petición de algunos anunciantes a institutos de investigación con la intención de conocer la situación de los medios.

La aparición de nuevos soportes y la llegada de empresas internacionales al territorio español lleva consigo el desarrollo de un entorno mediático más complejo, que plantea nuevos interrogantes a los anunciantes y agencias.

A mediados de esta década el Instituto ECO lleva a cabo un estudio que es comprado por 10 empresas. El estudio recoge el consumo de los medios en España, a través de 6.000 entrevistas, y recibe el nombre de "Estudio General de Medios" (AIMC, 2023b). Sin embargo, sólo se mantiene en el mercado durante dos años.

En el año 1968 es cuando se puede situar el nacimiento del Estudio General de Medios (EGM) tal y como lo conocemos hoy en día. El EGM inicialmente estaba compuesto por 22 empresas (anunciantes, agencias y algunos medios que también se incorporan) cuyo objetivo es crear un estudio de audiencias consolidado y reconocido por el mercado. En su formación es necesario el apoyo logístico de la Asociación Española de Anunciantes (AEA) y del Instituto ECO, al que encarga el trabajo. La investigación aplicada son ocho oleadas de 4.000 entrevistas, en un período de dos años.

La constitución definitiva del EGM tiene lugar con el nacimiento de la Asociación para la Investigación en Medios de Comunicación (AIMC) en el año 1988, estructura jurídica responsable de la realización de la investigación.

Actualmente el EGM es el único estudio multimedia que se aplica en España. Se trata de una investigación centrada en la población, que utiliza la técnica del panel, es decir, trabaja con una muestra representativa del universo, a la que se le aplica una metodología en diferentes momentos temporales.

El universo de estudio del EGM representa a toda la población española, aunque su principal característica en la muestra es que deben ser individuos mayores de 14 años residentes en España. Para la composición de la muestra la se utiliza un procedimiento de muestreo aleatorio polietápico y estratificado, definiéndose los estratos por el cruce provincia-hábitat (AIMC, 2023b).

La investigación se compone de una muestra anual de 30.000 individuos, a la que se le aplican entrevistas personales basadas en el recuerdo del día de ayer - 25.500 entrevistas personales cara a cara más 4.500 entrevistas online-. Su aplicación se realiza en tres olas con un diseño y tamaño similar, cada una de estas tres olas se divide en siete submuestras similares, para cada día de la semana. La recogida de información diaria es relevante ya que hay medios de periodicidad diaria, cuya audiencia varía dependiendo de los días.

FIGURA 1. *Ejemplo calendario de trabajo campo y resultados tres olas EGM 2023*

	1ª ola	2ª ola	3ª ola
Inicio trabajo de campo	11 Enero	22 Marzo	4 Septiembre
Final trabajo de campo EGM personal (CAPI) y online (CAWI)	14 Marzo	30 Mayo	5 Noviembre
Final trabajo de campo EGM telefónico (CATI)	21 Marzo	6 Junio	12 Noviembre
Entrega de resultados a asociados	**19 Abril**	**28 Junio**	**30 Noviembre**

Fuente: AIMC 2023. http://bitly.ws/EboE

A lo largo de su historia, con el objetivo de cubrir las necesidades del mercado y de recoger adecuadamente la evolución y los cambios que va

sufriendo el consumo de los medios, el estudio ha ido incorporando refuerzos por canal -*monomedia*- mediante diferentes ampliaciones muestrales, tal y como se puede ver en la figura 2.

El primer medio al que se aplica un refuerzo muestral es la radio, objeto de esta investigación, en el año 2000 (EGM Radio XXI), pero además en el 2004 nace el EGM Radio Cataluña, un nuevo incremento muestral monomedia específico de la región de Cataluña. Posteriormente, se han incorporado ampliaciones muestrales al resto de medios:

- Los diarios: EGM Prensa, desde la 1ª ola de 2006, mediante entrevista telefónica, a través del instituto IMOP.
- Las revistas: EGM Revistas, que comienza en la 1ª ola de 2008, con entrevistas personales, realizadas por Ipsos).
- Televisión: EGM TV, iniciada en la 3ª ola de 2008, utiliza la entrevista telefónica, con el instituto Dym).

FIGURA 2. *Tamaño muestral anual del EGM 2023*

Medio	EGM Multimedia	Ampliación Monomedia	Ampliación Monomedia Cataluña	Total Entrevistas
Radio	30.000	37.000 telefónicas	11.011 telefónicas	78.011 (EGM Radio) Cataluña: 21.855 (EGM Radio Catalunya)
Prensa	30.000	45.000 telefónicas	---	75.000 (EGM Prensa)
Revistas	30.000	30.000 (10.000 personales + 20.000 online)	---	60.000 (EGM Revistas)
Televisión	30.000	13.000 telefónicas	---	43.000 (EGM Televisión)

Fuente: AIMC 2023. http://bitly.ws/Ebqf

Aunque el estudio parte de distintas fuentes de información (multimedia y monomedia), el EGM combinan la información que proporciona, arrojando un dato único al mercado. De esta manera, medios, anunciantes y agencias obtiene las mismas variables unificadas para poder trabajar con ellas. Además, permite conocer las duplicaciones y triplicaciones entre medios y soportes, gracias su aplicación multimedia.

En 2002 se implementa el sistema Computer Assisted Personal Interviewing (CAPI) de recogida de información, que sustituye el cuestionario

en papel por su ejecución en un ordenador tipo tableta (Perlado, 2006). Es el primer estudio de audiencia a nivel mundial que introduce esta tecnología en la medición.

La metodología utilizada por la AIMC es la entrevista personal basada en el recuerdo, como se ha mencionado, pero el estudio no sólo recoge información sobre la audiencia de los medios y sus hábitos de consumo, sino que el cuestionario abarca diferentes bloques para conocer la naturaleza y composición de los individuos: perfil sociodemográfico, equipamiento del hogar, compra de productos individual y del hogar, así como estilos de vida.

El resultado de la investigación proporciona la información para cada uno de los individuos de acuerdo con su comportamiento respecto a los distintos medios, permitiendo su clasificación y cruce de información con datos sobre consumo de productos, equipamiento del hogar o actividades realizadas en los últimos treinta días, entre otras variables.

4.2. CRONOLOGÍA DE LA MEDICIÓN DE LA AUDIENCIA EN EL MEDIO RADIO

Teniendo en cuenta que nuestra investigación se centra en el medio radio, debemos detenernos en el análisis de la evolución y las diferentes metodologías de investigación que se utilizan o han utilizado para su estudio.

El primer hecho destacable en cuanto a su medición ha quedado reflejado en la evolución del Estudio General de Medios: en el año 2000 nace el EGM Radio XXI, que amplía la muestra inicial de 30.000 a 37.000 entrevistas telefónicas. La radio será el primer medio que realiza esta ampliación

Además, en el año 2004 nace el EGM Radio Cataluña, una nueva ampliación muestral, también telefónica, específica para el medio radio en Cataluña, que se suma a la ya existente del EGM Radio XXI.

***FIGURA 3**. Ficha técnica EGM-Radio EGM*



EGM-RADIO

Para el medio Radio, a las entrevistas personales "face to face" y online del EGM multimedia se suman las entrevistas de una ampliación monomedia telefónica en la que se aborda únicamente este medio. Teniendo en cuenta esta ampliación, las características del EGM para el medio Radio son las siguientes:

Universo:
individuos de 14 o más años residentes en hogares ubicados en municipios dentro de la España Peninsular, Islas Baleares e Islas Canarias.

Tipo de entrevista:

- Personal "face to face" asistida por ordenador (CAPI) en el hogar del entrevistado.
- Online a través de internet (CAWI).
- Telefónica asistida por ordenador (CATI).

Diseño muestral:

- Polietapico estratificado.
- Afijación proporcional por Comunidades Autónomas y provincias.
- En la parte multimedia, desproporción interna en cada provincia para aumentar la razón de muestreo en municipios de más de 50.000 habitantes (incluidas las capitales de provincia que no lleguen a esa cifra). En la parte monomedia telefónica, completamente proporcional.
- En cada comunidad y hábitat la distribución por provincias es proporcional.
- Mínimo muestral provincial de 156 entrevistas por ola, 470 al año.
- Incremento muestral en las comunidades de Andalucía, Aragón, Asturias, Baleares, Canarias, Castilla-La Mancha, Cataluña, Galicia, Murcia, País Vasco y Comunidad Valenciana.
- Ampliación muestral en Cataluña.

Tamaño muestral año 2022:
78.043 entrevistas (25.315 personales "face to face" + 4.475 online + 48.253 telefónicas).

Trabajo de campo:

Selección de las unidades muestrales:

Entrevistas personales "face to face":

- Selección aleatoria de secciones censales de acuerdo a la distribución muestral.
- Realización de hasta 7 entrevistas en cada sección censal: 6 probabilísticas y una por cuotas cruzadas de sexo, grupo de edad y actividad (trabaja-no trabaja).
- Selección del hogar mediante procedimiento de rutas aleatorias circunscritas a secciones censales.
- Selección de la persona en el hogar, mediante un procedimiento aleatorio.
- Sustituciones por personas del mismo sexo, grupo de actividad e intervalo de edad.

Entrevistas online:

Envío por correo electrónico o whatsapp de un enlace al cuestionario a:

- personas contactadas aleatoriamente por teléfono, que aceptan responder una entrevista online.
- miembros de un panel online externo.

Entrevistas telefónicas:

Distribución de las entrevistas:

- 19% realizadas a individuos que viven en hogares donde sólo disponen de teléfono móvil (hogares exclusivamente móviles).
- 36% con llamadas a teléfonos móviles a individuos con teléfono fijo en el hogar.
- 45% restante con llamadas a teléfonos fijos.

Selección aleatoria de teléfonos fijos.

Selección aleatoria de teléfonos móviles en base a un sistema de generación aleatoria de números de teléfono.

Selección de la persona a entrevistar:

- En las llamadas a fijo selección aleatoria de una persona de entre las que viven en el hogar con 14 años o más.
- En las llamadas a móviles se entrevista al usuario del teléfono.

Sustituciones de no contacto y negativas por otro hogar del mismo municipio.

Plazo de realización:

2ª ola 2022: Del 5 de septiembre al 13 de noviembre 2022: 16.036 entrevistas telefónicas.

Del 5 de septiembre al 6 de noviembre 2022: 8.470 entrevistas "face to face" + 1.600 entrevistas online.

2ª ola 2022: Del 30 de marzo al 14 de junio 2022: 16.155 entrevistas "telefónicas".

Del 30 de marzo al 7 de junio 2022: 8.391 entrevistas "face to face" + 1.472 entrevistas online.

1ª ola 2022: Del 12 de enero al 22 de marzo 2022: 16.090 entrevistas "telefónicas".

Del 12 de enero al 16 de marzo 2022: 8.454 entrevistas "face to face" + 1.503 entrevistas online.

Fuente: AIMC 2023a. https://bit.ly/3BhGXIC

Pero además de las metodologías basada en el recuerdo del día de ayer, aplicadas por la AIMC en el EGM, existen otras técnicas de investigación que se aplican al estudio de la audiencia de radio y, que en los últimos años, tienen cada vez mayor relevancia dado el actual consumo del medio. Se trata de metodologías automáticas, como los audímetros que se utilizan para el análisis del consumo de la televisión.

En el año 2003, como explican González y Bacete (2004), promovido por la AIMC y en colaboración con GfK, se lleva a cabo una prueba con un sistema audimétrico personal. Este sistema es un dispositivo portátil de carácter pasivo y personal, que permite medir tanto la radio como la televisión, independientemente del lugar de escucha o visionado, y de manera continuada.

El audímetro es un reloj de pulsera, que cuenta con una tecnología capaz de almacenar los programas de radio y televisión con los que el individuo que lo lleva puesto entra en contacto. Mediante un micrófono incorporado el reloj graba los sonidos durante los cuatro primeros segundos de cada minuto, para digitalizar y comprimir la información, que posteriormente se descarga en un servidor.

La prueba se realiza en el Municipio de Madrid, sobre una población de estudio definida como individuos residentes en Madrid, con edades comprendidas entre los 14 y 70 años. La investigación se aplicó a una muestra total de 944 personas.

El estudio representa un gran cambio conceptual, metodológico y tecnológico, lo que supone un cambio en la información que recoge. El EGM recopila datos sobre la audiencia de radio basada en la declaración del individuo relativa a su escucha activa, es decir, sólo escucha consciente, mientras que Radiocontrol registra información de manera pasiva.

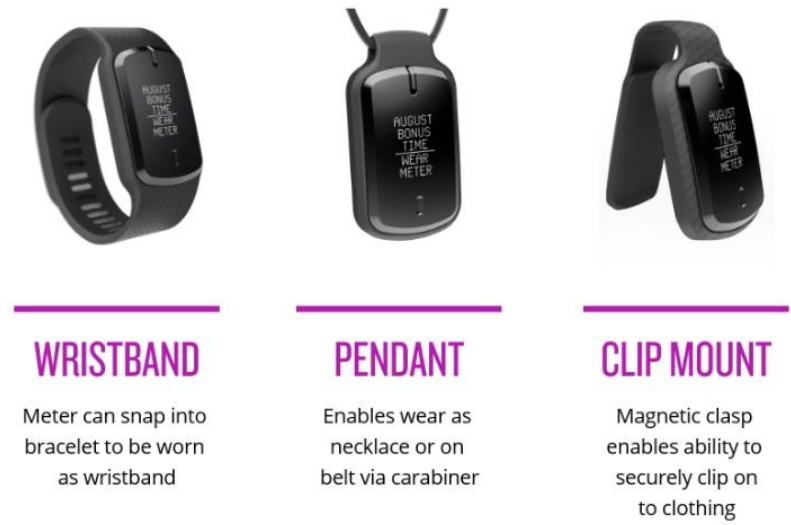
Actualmente este sistema está implantado en Suiza, pero en España no ha terminado de consolidarse.

La otra tecnología, que se aplica desde principios de siglo en Estados Unidos para la medición de la audiencia de radio, es el sistema Portable People Meter (PPM).

Desarrollada por la empresa Arbitron y explotada por Nielsen, es un dispositivo que comienza con forma de tarjeta que el individuo objeto de estudio lleva encima, y que actualmente se adapta a diferentes elementos como pulseras, clips o colgantes (Nielsen, 2021).

El sistema registra unos códigos inaudibles que previamente las emisoras de radio incorporan en sus señales de audio, para poder identificar la emisora y el programa que se está escuchando (Lamas 2000). El dispositivo se activa cuando el individuo está en movimiento y se apaga ante la ausencia del mismo.

***FIGURA 4**. Modelos de Portable People Meter de Nielsen*



Fuente: Nielsen 2023. http://bitly.ws/Ec7a

El estudio cuenta con una muestra de aproximadamente 60.000 panelistas y, además de radio, también se utiliza para medir la audiencia de televisión.

4.3. SITUACIÓN ACTUAL EN LA MEDICIÓN DEL MEDIO RADIO

Hasta ahora hemos abordado cuál es la situación en la que se encuentra la investigación de audiencias en el medio radio hasta el año 2023, pero

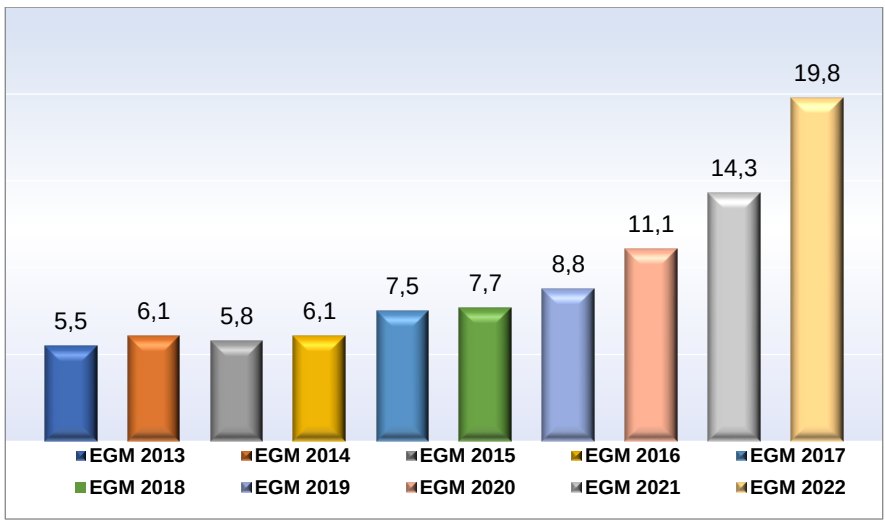
con la llegada de internet, los medios han transformado su consumo y la digitalización de los mismos está siendo muy rápida.

Como se ha mencionado, la radio cuenta con una audiencia fiel al medio, pero debido a la evolución del consumo de los medios de comunicación de masas y las actuales tendencias en las que se mueve el sector de la comunicación, ha tenido que transformarse.

Ante esta situación se plantean nuevas necesidades en el mercado, que llevan a reclamar la modernización del modelo de métricas, de manera que sean capaces de recoger y reflejar los nuevos formatos de emisión, así como, los hábitos de consumo de la audiencia de la radio.

De acuerdo con los datos recogidos por AIMC, la penetración de la radio digital alcanza casi el 20% en 2022, como puede verse en la figura 5, y se prevé que siga en aumento en los próximos años.

FIGURA 5. Situación actual. Penetración de internet sobre total oyentes



Fuente: Elaboración propia. EGM 2023

Con estas premisas, la Asociación para la Investigación de los Medios de Comunicación (AIMC) comienza a aplicar una metodología diferente para medición en el medio. El EGM a partir de la 1 ola del 2023, cuyos

datos han sido presentados al mercado el 19 de abril, ha introducido importantes cambios en la recogida de esta información.

El modelo nuevo permite medir a los oyentes que escuchan la radio en directo a través de internet. Este dato se ofrece de manera unificada con la información que se recoge mediante la metodología tradicional, de manera que el mercado sigue contando con la información agregada.

Como se ha explicado al principio de la investigación, hasta este momento el EGM realizaba una medición de la audiencia del medio radio mediante encuestas personales basadas en el recuerdo de la escucha. A partir de 2022, a esta metodología se van a integrar los resultados de la nueva medición, que se realiza con un audímetro censal.

Como resultado a esta nueva metodología, que combina las encuestas y el audímetro, se puede identificar a los oyentes de radio online en directo, los hábitos de consumo que tienen del medio y también el dispositivo que están utilizando.

Miguel Ángel Fontán, director general de AIMC (Dicomfindencial, 2023), ha explicado cómo esta información se nutre de todos los datos que reciben diariamente procedentes de los servidores web de las emisoras.

La información que se obtiene es bruta, por lo que los medidores deben trabajar en un proceso de "limpieza y normalización consensuado entre todas las cadenas" (Dicomfindencial, 2023), para identificar y catalogar sesiones. Este concepto, sesiones, es una de las nuevas métricas que surgen a partir de la aplicación de esta metodología, y se refiere al tiempo de escucha ininterrumpida superior a sesenta segundos.

Este nuevo sistema de medición audímetro censal tiene como novedad que puede medir la audiencia minuto a minuto, acercándose al sistema que utilizan los medidores del medio televisión. Esto dará la posibilidad a las emisoras de radio de poder sacar conclusiones sobre cuáles son sus picos de audiencia en internet, la fidelidad de su audiencia a la emisora, ya que la información se dará minuto a minutos.

Los anunciantes también se verán beneficiados con esta nueva metodología de medición de audiencias, dado que los resultados obtenidos serán

más reales, reflejando los cambios que están aconteciendo en el mundo del consumo del medio radio.

5. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Como resultado y conclusión comprobamos que, aunque los cambios en la sociedad y en el consumo de medios cada vez son más rápidos, la radio no se queda atrás en esta adaptación analítica que le permite mejorar y avanzar en esta carrera por la supervivencia y la reinvención de nuevas fórmulas y formatos, en la que la competencia multimediática e interactiva proporciona diariamente nuevas fórmulas de análisis del seguimiento de su actividad y repercusión, adaptándose a la evolución técnica y social para no quedarse atrás. De hecho, la radio se convierte en muchos casos en un banco de pruebas esencial para testar nuevas fórmulas de alcance de los contenidos a un oyente que está presente en una multiplicidad de espacios y soportes tecnológicos.

En este entorno, las herramientas contemporáneas para la investigación de audiencias y sus nuevas metodologías adquieren un papel crucial en el panorama actual. El conocimiento de las costumbres y las dinámicas del público objetivo constituye un elemento de enorme valor en la construcción de estrategias comerciales útiles y efectivas a corto, medio y largo plazo.

Una vez realizado el análisis podemos observar que la aplicación de las metodologías automáticas conlleva la colaboración de los soportes o medios para poder realizar las mediciones, ya sean mediante códigos inaudibles o la aportación de información declarativa (información de servidores). Esta novedad tecnológica aumenta exponencialmente la fiabilidad de los datos y el valor de los mismos.

La tendencia de las metodologías de investigación es la de poner en el centro al consumidor, siendo este de quien parte la información. El uso de datos censales provenientes de los medios o soportes se utiliza para complementar y equilibrar los resultados obtenidos a partir de la información de los individuos. Dicha individualización frente al análisis de masas, permite un alcance aún mayor del conocimiento del oyente y

facilita la personalización, a priori, del mensaje en función de determinados grupos de interés.

Las metodologías por las que está apostando el mercado son sistemas de medición automáticos, dado que posibilitan la medición de los actuales formatos y modelos de consumo de la radio, aportando nuevos modelos métricos que permiten analizar, medir, monitorizar y evaluar el consumo del medio.

Como exponíamos anteriormente, la aparición de nuevas variables también permite a los diferentes actores del sector –agencias, anunciantes y medios– evaluar la eficacia de sus comunicaciones o contenidos a posteriori.

Si bien, se puede observar que estamos ante el primer paso de un proceso al que todavía le queda recorrido, en el que es necesario no sólo registrar a los oyentes en directo, sino otros formatos de consumo como la radio en diferido.

6. REFERENCIAS

Aguado-Guadalupe, G. (2022). Las métricas de difusión y audiencia como criterios de contratación en el marco regulador de la publicidad Institucional en España, Derecom, 33, 1-18, http://bitly.ws/EeCo

Amoedo, A. (2022). La escucha de pódcast crece entre los internautas españoles. En: Digital News Report España. pp. 131-139. Pamplona: Servicio de Publicaciones Universidad de Navarra. https://doi.org/10.15581/019.2022

Alizadeh, H., Soleimani, M., Belangee, S., Nokani, M., Paast, N., & Kanisanani, A. (2018). Individual Psychology Lifestyle Traits and Pathological Narcissism in University Students in Iran. The Journal of Individual Psychology 74(2), 209-228. https://doi.org/10.1353/jip.2018.0013

AIMC (2020). Informe Navegantes en la red. http://bitly.ws/EeCq /

AIMC (2023a). Marco General de Medios en España 2023. https://bit.ly/3BhGXIC

AIMC (2023b). ¿Qué es el EGM?. http://bitly.ws/Eb4W

Balsebre-Torroja, A., Ortiz-Sobrino, M. Á. y Soengas-Pérez, X. (2023). Radio crossmedia y radio híbrida: la nueva forma de informarse y entretenerse en el escenario digital. Revista Latina de Comunicación Social, 81, 17-39. https://www.doi.org/10.4185/RLCS-2023-1848

Bodó, B. (2019). Selling news to audiences - A qualitative inquiry into the emerging logics of algorithmic news personalization in European quality news media. Digital Journalism, 7(8), 1054-1075. https://doi.org/10.1080/21670811.2019.1624185

Dircomfidencial. (14 de febrero de 2023). El EGM moderniza su medición de oyentes de radio online en directo con la creación de un "audímetro censal". http://bitly.ws/Eci4

Fernández-Sande, M. y Rodríguez-Pallares, M. (2022). Big data in the radio broadcasting companies: applications and evolution. Profesional de la información, v. 31, n. 5, e310516. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.16

González, Ignacio y Bacete, Ángeles. (Febrero de 2004). Radiocontrol: aportación a la investigación de audiencia de medios. AEDMO: 20º Seminario de televisión. Santiago de Compostela.

Lamas, Carlos. (22 de junio de 2000). Los audímetros para la radio. Línea Abierta. Boletín Informativo de AIMC. http://bitly.ws/Ec4D

Nielsen. (Agosto, 2021). Nielsen prepara dispositivos y tecnologías de medición portátiles de última generación para mediciones nacionales, locales y de audio. http://bitly.ws/Ec5Y

Ontiveros, Emilio (dir.); López-Sabater, Verónica (coord.) (2017). Economía de los datos. Riqueza 4.0. Madrid: Fundación Telefónica. Barcelona: Ariel.

Pedrero-Esteban, L.M., Terol-Boliches, Raúl y Arense-Gómez, A. (2023). El podcast como extensión transmedia sonora de la ficción audiovisual. Revista Mediterránea de Comunicación. 2023, 14(1): 189-202. https://doi.org/10.14198/MEDCOM.23392

Perlado, M. (2006). Planificación de medios de comunicación de masas. MCGraw Hill.

Sangil L. y Portilla I. (2021). La gestión de datos en medios de comunicación: el caso de Unidad Editorial. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 27(2), 729-737. https://doi.org/10.5209/esmp.75558

Vicente, Paulo-Nuno; Pérez-Seijo, Sara (2022). "Spatial audio and immersive journalism: production, narrative design, and sense of presence". Profesional de la información, v. 31, n. 5, e310519. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.1

EL *PODCASTING*: UN INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN ORAL EN EL ÁMBITO UNIVERSITARIO

ÁLVARO CLAVIJO CORCHERO
Universidad de La Rioja

1. INTRODUCCIÓN Y OBJETIVOS

El estudiantado universitario reclama cada vez más al equipo docente del grado o máster en el que estudia una situación de aprendizaje acorde a sus curiosidades, a sus necesidades cognitivas y a sus gustos personales. Es por ello por lo que el profesorado perteneciente al ámbito de la Educación Superior se encuentra envuelto en una constante actualización pedagógica con la que poder remodelar y perfeccionar no solo sus criterios metodológicos, sino también los contenidos temáticos que protagonizan la asignatura que debe impartir.

Para conseguirlo, uno de los primeros medios que se han introducido en las aulas universitarias es la tecnología, como el uso de presentaciones multimedia (PowerPoint) con las que exponer de una forma más visual e interactiva los contenidos de aprendizaje. No obstante, la utilización de estos medios audiovisuales se ha convertido en una tradición educativa, por lo que en la actualidad multitud docentes están incorporando los distintitos tipos tecnológicos: las Tecnologías de la Información y de la Comunicación, TIC, las Tecnologías del Aprendizaje y del Conocimiento, TAC, y las Tecnologías del Empoderamiento y de la Participación, TEP. Ahora bien, el aprovechamiento de este tipo de tecnologías ha de ejecutarse correctamente para obtener una enseñanza exitosa. De forma simultánea, se están insertando las metodologías emergentes con el propósito de constituir un entorno de aprendizaje innovador, motivador y participativo, siempre y cuando se apliquen adecuadamente, posicionando al alumnado en el papel protagonista del proceso de Enseñanza/Aprendizaje.

Las pruebas de evaluación llevadas a cabo en la educación universitaria son, generalmente, de índole tradicional que evocan a un aprendizaje memorístico y olvidadizo. Así pues, las y los estudiantes adquieren una serie de conocimientos por medio de metodologías activas, pero, al no ser usados ante un simulacro práctico y real, se desvanecen y, por tanto, no se afianzan en su cognición. Esto representa, pues, una errónea implementación de las estrategias pedagógicas activas en el ámbito universitario. Si bien el alumnado debe demostrar que conoce perfectamente los contenidos de la asignatura en cuestión, también ha de ser capaz de enriquecer, manipular y moldear lo aprendido para satisfacer su formación académica. Esto puede conseguirse gracias a la exposición oral, ya que se tienen que utilizar estrategias cognitivas y lingüísticas para transmitir los conocimientos estudiados al auditorio. Por tanto, «la exposición oral va más allá del mero producto y se consolida como una estrategia eficaz de aprendizaje» (Benoit Ríos y Ortiz Navarrete, 2020, p. 132). De esta forma, tal y como predican ambas autoras, el alumnado obtiene una reflexión y una retroalimentación conceptual, aparte de conferir aptitudes académicas y personales que lo hagan competente para vida laboral (Benoit Ríos et al., 2020).

Por otra parte, las presentaciones de carácter oral, al aproximar a los alumnos a la posición docente, permiten enriquecer las habilidades lingüísticas, puesto que perfeccionan tanto las destrezas orales como las competencias discursivas (Al-Issa y Al-Qubtan, 2010). Sin embargo, incorporarla en el entorno académico requiere que el estudiantado disponga de diferentes aptitudes, pues, en primer lugar, se espera que se tenga un amplio dominio no solo de la lengua en la que se esté estudiando, sino también de los registros lingüísticos que la conforman. En segundo lugar, es recomendable que se ejecute colaborativamente una selección de todos los datos que se quieran presentar. En tercer lugar, se planifique la intención de la exposición. Y, en cuarto lugar, se han de determinar las estrategias lingüísticas, aunque más concretamente pragmáticas, con las que transmitir el mensaje al resto del grupo-clase (Benoit Ríos, 2019).

Ahora bien, la imbricación de las exposiciones orales con las TIC garantiza la adquisición íntegra de dos tipos de competencias: por un lado,

la Competencia en comunicación lingüística, CCL, y, por otro lado, la Competencia digital, CD. Esto es posible a partir de la grabación audiovisual (vídeo o pódcast). Por ende, el objetivo primordial de este tipo de tareas: «[…] es pretender desarrollar en el estudiante un aprendizaje autónomo guiado por el docente para lograr nuevos conocimientos que sean llevado(s) a resolver problemas de la vida diaria» (Loja Gutama et al., 2020, p. 170).

En consecuencia, la inclusión de esta tipología evaluativa oral en la Educación Superior, acodada por procedimientos metodológicos activos y TIC, resulta imperativo para propiciar la mejor formación universitaria. Asimismo, la convivencia entre estos tres medios permite unificar la vida personal con la educativa con el objeto de crear un entorno de aprendizaje dinámico y estimulante.

Por consiguiente, el presente trabajo tiene como temática principal la introducción de la exposición oral a través de las TIC en la clase universitaria. Para ello, los discentes tendrán que grabar un pódcast mediante la aplicación Anchor con el objetivo de presentar ante el resto del grupo su trabajo, confeccionado anteriormente de forma colaborativa. De esta manera, se perfecciona en un alto grado la expresión oral porque se debe transmitir con la voz y se potencian las habilidades digitales a fin de crear un estudiantado competente para su futura vida profesional.

Tal y como se percibe, esta propuesta pedagógica se sustenta gracias a dos objetivos primordiales. En primera instancia, se denota el perfeccionamiento de la expresión oral, así como de otros elementos que forman parte de esta destreza, como la claridad, la coherencia, la dicción, la emotividad, el ritmo o la voz. Análogamente, se espera que cada agrupación sea capaz de seleccionar los elementos más importantes de su trabajo escrito y manipularlos para producir un discurso adecuado, coherente y claro. En consecuencia, se pretende fomentar la Competencia en comunicación lingüística en base a la simulación de una actividad real y favorecer, en suma, una expresión verbal congruente con el nivel educativo al que se pertenece.

En segunda y última instancia, para optimizar esta estrategia didáctica y vincularla con los gustos estudiantiles, se va a mejorar la Competencia

digital, mediante el empleo de las TIC y de redes sociales que emplean en su día a día. Por ello, el trabajo, en vez de ser expuesto ante el grupo-clase con la ayuda de una presentación en formato PPT, será registrado en forma de pódcast y compartido a través del servicio de música en *streaming*, Spotify. Con ello, los conocimientos adquiridos durante la confección del trabajo escrito pueden ser compartidos no solo con el resto de la clase, sino también con la sociedad, empleando las Tecnologías del Empoderamiento y de la Participación, TEP. No obstante, la divulgación del pódcast en Spotify se realizará si la agrupación lo estima conveniente.

Ahora bien, la intervención educativa se pondrá en práctica siguiendo los ideales de la enseñanza constructivista y del enfoque comunicativo. Asimismo, se van a emplear metodologías activas, sobre todo, el Aprendizaje Colaborativo al tener que trabajar por grupos. Gracias a esta elección metodológica, los discentes van a ser conscientes del propio proceso de Enseñanza/Aprendizaje, ya que serán los que construyan su propia cognición y el profesorado estará presente para guiar su aprendizaje. Complementando a estas perspectivas pedagógicas, se destaca el refuerzo de otras competencias clave, como la Competencia en conciencia y expresiones culturales, CCEC; la Competencia emprendedora, CE; y la Competencia personal, social y de aprender a aprender, CPSAA.

Finalmente, esta propuesta didáctica entraña diversos objetivos específicos que completan los objetivos generales y que, en definitiva, convierten esta estrategia en una praxis innovadora y viable:

a. Atenerse al registro idiomático adecuado a la situación comunicativa propuesta en el pódcast.
b. Apreciar y conocer la valía didáctica de las redes sociales (Spotify).
c. Desarrollar aptitudes creativas y organizativas durante el proceso de creación del pódcast.
d. Respetar las opiniones o puntos de vista ajenos con el propósito de conseguir un trabajo exitoso.
e. Valorar desde un punto de vista crítico-objetivo su propia grabación.

2. ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. EL PÓDCAST

Este tipo de grabaciones acústicas tiene su génesis durante la primera década de este siglo, más concretamente, en el año 2004 cuando el diario inglés *The Guardian* lo utilizó por primera vez (Gutiérrez Porlán y Rodríguez Cifuentes, 2010). La expresión de origen anglosajón, *podcast*, es, tal y como lo define el *Collins Dictionary*: «an audio file similar to a radio broadcast, which can be downloaded and listened to on a computer, mp3 player, mobile phone, etc» (Collins, 2023). Su etimología es una acronimia del término iPod (dispositivo portátil de reproducción musical diseñado y vendido por Apple Inc.) y del sustantivo *broadcast* (transmisión radiofónica o televisiva).

Los inicios del pódcast se remontan a finales de 1990, especialmente, cuando el navegador *web* Netscape utilizó alertas *RSS* de audio para notificar a sus usuarios sobre los nuevos contenidos añadidos en sus páginas favoritas (Tidal, 2021). Los pioneros en crear, utilizar y publicitar este recurso en los años 2000 son Adam Curry, presentador del canal MTV, y Dave Winner, desarrollador del pódcast en MP3 (Solano Fernández y Sánchez Vera, 2010). Sin embargo, la consolidación de este archivo multimedia no acontece hasta 2005, año en que la empresa Apple Inc. actualizó su programa iTunes (reproductor de medios audiovisuales y organizador para los dispositivos de esta marca) e incluyó en su biblioteca la posibilidad de escuchar los diferentes pódcast grabados hasta el momento. En la actualidad, son muchos los servicios de *streaming*, como Apple Podcasts, SoundCloud, Spotify o YouTube Music, que permiten escuchar programas de este estilo de forma gratuita con la ventaja de poder hacerlo cuando se quiera. En palabras de Gutiérrez Porlán y Rodríguez Cifuentes: «El podcasting ofrece independencia y movilidad. Se puede reproducir desde cualquier sitio con independencia de la cobertura o la conexión a la red» (2010, p. 41).

A la acción de elaborar un pódcast es denominada con el término anglófono *podcasting* (acronimia entre iPod + *broadcasting*) y la persona encargada de grabarlo se le llama *podcaster* o con el extranjerismo

adaptado *podcastera/o*, aunque este último todavía no está aceptado por la Real Academia Española.

Este medio multimedia dispone de diversas variantes, encontrando, por ejemplo: el pódcast estándar, en el que se utiliza única y exclusivamente audio; el *videocast* o *vodcast*, en el que se emplea una transmisión simultánea de audio y vídeo (entrevistas de Apple Music); y, finalmente, el *screencast*, en el que se usa la grabación de la pantalla del ordenador acompañada de una narración explicativa de un programa. De igual modo, se destacan diversos géneros de pódcast: académico, cómico o periodístico.

La plataforma digital iVoox afirma que durante el pasado 2022 el índice de oyentes de pódcast en España es casi un 42,6%, empleando una media de 9,5 horas a la semana, repartidas entre los horarios matutinos y vespertinos. Asimismo, la franja de edad más asidua a escuchar pódcast pertenece a los 45 y 54 años, seguida por los usuarios de entre 35 y 44 años. La temática preferida por estos oyentes tiene que ver tanto con la historia como con los asuntos de actualidad (iVoox, 2022).

Hoy en día, se encuentran diversas aplicaciones con las que grabar un pódcast, como Anchor, Audacity, GarageBand, iVoox o Zencastr.

2.1.1. El pódcast como recurso didáctico

La introducción del pódcast en el sector educativo es una estrategia utilizada por los equipos docentes desde hace varios años, sobre todo, en las aulas de segundas lenguas con la intención de mejorar la expresión oral del estudiantado. Asimismo, el *podcasting* ha sido empleado por diversas instituciones académicas como proyectos de innovación, abordando emisiones radiofónicas con las que informar sobre las cuestiones acaecidas en el centro de enseñanza. Aunque esta idea no es más que una actualización de la radio escolar tradicional y de las grabaciones en cinta o grabadora (Solano Fernández et al., 2010). De esta manera, se obtiene una nueva tipología de pódcast: el pódcast educativo. Este puede ser definido como: «[…] un medio didáctico que supone la existencia de un archivo sonoro con contenidos educativos y que ha sido creado a partir de un proceso de planificación didáctica» (Solano Fernández et al.,

2010, p. 128). Esta vertiente de *podcasting* puede ser utilizada tanto por el discente como por el docente para tratar tópicos puramente educativos.

En consonancia con Sigüenza Orellana, Montánchez Torres y Palta Valladares: «La incorporación de podcast a la educación no ha dado lugar al desarrollo de una única metodología didáctica, compacta, sino que ha propiciado la evolución de diferentes tipologías en función de sus características y objetivos» (2018, p. 43). Por tanto, su introducción en el aula ha de ser coherente con el manejo de metodologías emergentes que promuevan el desarrollo individual y grupal y la creación de competencias clave en los estudiantes de la Educación Superior. De hecho, es más coherente su aplicación en el terreno universitario porque puede darse una mayor difusión no solo ante la comunidad académica, sino también ante el resto de la sociedad mediante el empleo de redes sociales o plataformas de *streaming*.

Por otro lado, el pódcast educativo contribuye a crear un entorno de Enseñanza/Aprendizaje acorde con los gustos tecnológicos de la generación *Centennial* (Piñeiro Otero, 2012). Es por ello por lo que su grabación puede resultar amena y motivadora para afianzar los contenidos curriculares o extracurriculares de cualquier asignatura.

Siguiendo a Sigüenza Orellana et al. (2018, p.43) y a Piñeiro Otero (2012, p. 4) podemos destacar las siguientes ventajas del pódcast como recurso didáctico:

- Faculta la adquisición de nuevos conocimientos, relacionados con la materia o tema que se esté estudiando.
- Favorece la construcción de un entorno de aprendizaje completamente colaborativo.
- Ofrece la posibilidad de escucharlo las veces que se estime necesario.
- Permite la gestión y resolución autónoma y colaborativa de problemas.
- Posibilita la creación de nuevas aptitudes comunicativas verbales para transmitir correctamente el mensaje.

En suma, el empleo del pódcast en el ámbito de la Educación Superior puede resultar una actualización o modernización de la clásica exposición oral en la que las o los *podcasters* incrementan sus habilidades comunicativas para explicar el tema sobre el que han investigado. Asimismo, tal y como defiende Figueroa Portilla:

> ya que además de involucrar al estudiante en todo el proceso de desarrollo, el estudiante hace un uso distinto al acostumbrado de los recursos tecnológicos y digitales […], lo que genera un aprendizaje mediado por las tecnologías (2021, p.38).

2.2. La aplicación Anchor de Spotify

Anchor es una aplicación móvil que permite la grabación de pódcast de forma gratuita. Sus orígenes tienen lugar en 2016, cuando es lanzada a ambos portales de distribución digital de Apple Store y Google Store tanto para dispositivos Android como iOS. Anchor.fm permitía, en esos años, realizar *podcasting*, escuchar pódcast y compartir la opinión del usuario respecto al pódcast escuchado. Sin embargo, no era una aplicación bastante reconocida.

Durante la pandemia de la Covid-19, Spotify denotó que sus oyentes se habían inclinado por el pódcast como medio de entretenimiento, destacando, por ejemplo, un crecimiento del 38% en España (Avendaño, 2020). De ahí que la empresa sueco-estadounidense Spotify ejecutase su compra a principios de 2021, cambiando el nombre de la *app* a Anchor by Spotify.

Desde 2021, la herramienta se encuentra disponible tanto en dispositivos Android y iOS como en la *web*, pero con ligeras modificaciones, pues ahora no se pueden recibir mensajes directos de los oyentes acerca de los pódcast publicados, como sí se podía antaño. Asimismo, la publicación del episodio ya no se da dentro de la herramienta de *podcasting*, sino en Spotify, hecho que permite una difusión mayor, debido al gran número de usuarios que emplea esta plataforma de *streaming* a diario.

El registro en la aplicación es bastante sencillo, pues si se dispone de una cuenta en Spotify, se puede acceder sin ningún problema, ya que, posteriormente, el pódcast quedará publicado en ese perfil. Una vez hecho el registro, aparecen tres etiquetas: panel de control (donde se puede

acceder a la creación de nuevos pódcast), episodios (donde es posible editar cada pódcast y observar la cuantía de escuchas recibidas) e ingresos (donde se puede establecer una membresía de pago para acceder a pódcast exclusivos y analizar los ingresos recibidos por cada grabación realizada). A la hora de grabar un pódcast, la herramienta posibilita la grabación y la creación de un nuevo episodio a partir de un archivo de audio o vídeo. De igual modo, el proceso de grabación es sencillo e intuitivo, pues se denotan diversos iconos en los que se puede pulsar sobre para comenzar a crear el pódcast. En primer lugar, se encuentra un micrófono, que consiente el registro desde cualquier sistema de transmisor de voz. Igualmente, faculta la colaboración tanto con invitados como con oyentes durante el proceso. En segundo lugar, aparece una carpeta, que ofrece la posibilidad de reutilizar cualquier audio grabado. En tercer lugar, el icono de Spotify, ya que vinculando nuestro perfil ofrece la selección de cualquier tema musical disponible en la plataforma o en cualquiera de nuestras *playlists*. En cuarto lugar, se observa los mensajes, pues los invitados pueden enviar mensajes de audio que pueden ser incluidos durante la transmisión. Y, en quinto lugar, es visible el símbolo de transiciones, perfectas para realizar cambios temáticos o pausas durante el pódcast.

Después de guardar el episodio, Anchor permite otorgar un título al pódcast, esbozar una breve descripción, seleccionar la fecha de publicación, crear encuestas, formular preguntas y personalizar el pódcast (establecer el número de temporada al que pertenece, el número del episodio, la tipología del programa: completo, avance o extra; la categorización del contenido: apto o explícito; y la correspondiente portada del episodio). Anchor le brinda mucha importancia a la carátula del pódcast, incluyendo una serie de requisitos que debe incluir para que sea mucho más visual y llame la atención de los posibles nuevos oyentes.

Tras todos estos pasos, el pódcast queda publicado en Spotify y disponible para cualquier usuario.

En lo que respecta a la presente estrategia didáctica, se pretende utilizar Anchor de un modo usual, es decir, incidiendo en la grabación única y exclusiva de audio. Asimismo, al tener un repositorio automático, no será

necesaria la publicación del pódcast en Spotify si la agrupación no estima necesario el intercambio de información con la sociedad de Spotify.

3. METODOLOGÍA DE INTERVENCIÓN

La propuesta de intervención didáctica que se sugiere va a estar acodada, en todo momento, por la incorporación de las metodologías emergentes, puesto que resulta necesario que en el entorno de la enseñanza superior el estudiantado sea el personaje principal del proceso de Enseñanza/Aprendizaje.

Tal y como se viene diciendo, la metodología activa predominante en esta estrategia didáctica es el Aprendizaje Colaborativo (AC) que, acompañada de la introducción de las TIC, permite establecer un ambiente de compañerismo y aproximar los gustos digitales de los discentes. El uso de esta metodología y de las TIC sirve para motivar al alumnado y garantizar una actividad atractiva, dinámica y divertida.

3.1. Contexto y justificación

La siguiente estrategia pedagógica está destinada a los estudiantes del Máster de Intervención e Innovación Educativa de la Universidad de La Rioja, donde se distingue una ratio estudiantil bastante cómoda, un total de 30 discentes, que permite la ejecución de este tipo de propuestas innovadoras. Este estudiantado es bastante heterogéneo, puesto que provienen de distintos grados universitarios, como el Grado en Educación Infantil o el Grado en Educación Primaria, impartidos en la misma universidad. Aunque, también, proceden de otros grados, como Psicología o Filologías; a pesar de que está consagrado a la adquisición de conocimientos relacionados con la Pedagogía Terapéutica, al estudiar temáticas de índole neuropsicológica. La relación entre los estudiantes de diferentes grados fomenta la creación de un ambiente de intercambio cognitivo muy provechoso para su formación de posgrado.

Concretamente, la sugerencia se va a poner en práctica en la asignatura Prevención e intervención en dificultades de la lecto-escritura en la escuela, donde se estudian las diferentes dificultades del aprendizaje lecto-escritor: la dislexia, la disgrafía y la disortografía. Por tanto, los pódcast

poseen como temática principal el estudio de estas tres dificultades, a las cuales se les va a ofrecer una escueta reeducación práctica. Pese a que pueda parecer un grupo-clase reducido, es ventajoso porque, de esta manera, el equipo docente puede acompañar a cada estudiante durante el transcurso de la actividad y ayudar en caso de que sea necesario. Es por ello por lo que se ha decidido emplear el Aprendizaje Colaborativo, ya que tal y como explica Lucero:

> busca propiciar espacios en los cuales se dé el desarrollo de habilidades individuales y grupales a partir de la discusión entre los estudiantes al momento de explorar nuevos conceptos, siendo cada quien responsable de su propio aprendizaje (2003, p. 3).

Y, de este modo, el profesorado ayuda a garantizar esa adquisición del conocimiento, pero sin ser plenamente responsable. Por otro lado, se pueden vislumbrar múltiples beneficios mediante la aplicación del AC en el entorno universitario, como:

> incrementar la motivación, mejorar la calidad de los aprendizajes al mejorar el clima de trabajo, desarrollar el aprendizaje mancomunado, optimizar el tiempo, crear interdependencia positiva, permite implicar dinámicas complejas entre los estudiantes (Acosta Corporan, Martín García y Hernández Martín, 2019, p. 312).

Análogamente, junto al AC, para la grabación y difusión del pódcast se van a emplear las TIC, que va a integrar el gusto y conocimiento tecnológico en el proceso de Enseñanza/Aprendizaje de esta asignatura. Aunque la implantación de las TIC en el terreno universitario sea en la actualidad un recurso cotidiano, sobre todo, en la confección de trabajos escritos, a los estudiantes les agrada tener que emplearlas durante la situación de aprendizaje. La mediación de las TIC en el proceso de Enseñanza/Aprendizaje en la Educación Superior afianza grandes rentabilidades, por destacar algunas: la innovación del entorno de enseñanza, la actualización metodológica, la conformación de un ambiente motivador e inspirador, la conversión del sistema educativo… (Poveda Pineda y Cifuentes Medina, 2020).

Por ende, para emprender la intervención didáctica, cada agrupación va a tener que cumplir una serie de requisitos mínimos. En primer lugar, han de disponer de un dispositivo electrónico (ordenador, tableta o

teléfono) con la *app* Anchor descargada para poder grabar, sin embargo, se alentará el uso del ordenador portátil o de sobre mesa, ya que la herramienta resulta mucho más manejable en el sistema informático.

3.2. La inserción didáctica del pódcast en la Educación Superior

La estrategia de innovación pedagógica, que se va a describir a lo largo de este apartado, tiene como fin aportar una nueva perspectiva o modalidad de exposición oral, sin revocar la presentación física tradicional, la cual resulta también bastante positiva para la mejora de las aptitudes lingüísticas verbales y no verbales. Para preservar la sostenibilidad de la intervención, es imperativo cumplir los objetivos generales y específicos anteriormente esbozados, pues gracias a su seguimiento las ventajas del proceso serán perceptibles en la formación cognitiva del estudiantado.

La creación del pódcast ha sido concebida como la actividad final de un proyecto práctico, es decir, el alumnado durante los primeros días del curso tuvo que agruparse en equipos de no más de 5 integrantes para confeccionar de forma colaborativa tres trabajos sobre la dislexia, la disgrafía y la disortografía. Es importante aclarar que los grupos fueron formados por el propio estudiantado, atendiendo, eso sí, a sus inclinaciones y relaciones personales. En cada trabajo se tuvo que describir la dificultad de aprendizaje, elaborar un caso y proponer una reeducación coherente con el caso planteado. Una vez concluidos, los 3 trabajos fueron compilados en uno solo, al que se le debía otorgar un cierto lazo de unión para que tuviese mayor coherencia. El resultado de la escritura colaborativa fue excelente porque en ningún caso se apreciaba una mala coordinación o, más bien, colaboración entre los miembros de cada equipo. Por tanto, tan solo quedaba elaborar el pódcast y compartir lo investigado sobre las dificultades lecto-escritoras con el resto de las agrupaciones.

Los grupos, como es consecuente, siguen siendo los mismos. Y, de igual forma que ha ocurrido durante la escritura de los trabajos, se introduce el AC para que mantengan esa dinámica colaborativa y comunicativa a través del debate, la organización y la grabación. Así, es el alumnado el protagonista del proceso e implanta sus propias metas de aprendizaje.

Como actividad inicial antes del acto de grabación, se puede requerir un escueto guion para saber qué puntos se tratarán durante el pódcast. Esta táctica, a modo de *brainwriting*, ayudará a cada equipo a instaurar no solo los contenidos que van a compartir, sino también la tonalidad que va a tener su pódcast, esto es: académico, familiar, informativo, periodístico… Asimismo, podrán escoger el rol que van a desempeñar en el pódcast: entrevistador, entrevistado o invitado especial. Tras ello, cada equipo comenzará a elaborar el pódcast. Se indicará, previamente, que la grabación ha de realizarse en un espacio tranquilo con baja reverberación para que el sonido sea lo más nítido posible. Y, además, precisará que el pódcast no debe exceder los 15 minutos para que no se convierta en un ejercicio arduo.

A partir de este momento, se utilizará Anchor para grabar el pódcast: se podrá utilizar sintonía de cabecera, anuncios publicitarios como pequeñas pausas, cortinillas musicales para cambiar el tema de diálogo o debate… Luego, se tendrá que personalizar el pódcast, añadiendo un título, una breve descripción y una carátula. Podrá quedar almacenado en la biblioteca de Anchor o, si se prefiere, se podrá difundir en Spotify.

Finalmente, se promoverá una autoevaluación no solo del propio grupo, sino también individual que se compartirá con el equipo docente. En consecuencia, el estudiante realizará una evaluación crítica del trabajo de su equipo y de sus propias aportaciones al mismo para que se sea consciente de las ventajas y desventajas que se han tenido a lo largo del proceso de Enseñanza/Aprendizaje.

4. DISCUSIÓN Y RESULTADOS

La propuesta de innovación didáctica ha sido alabada por el estudiantado porque de esta forma, según afirman, no han tenido que exponerse ante un auditorio que pueda juzgarlos. Asimismo, aseveran que el proceso de grabación del pódcast ha sido dinámico y divertido y no ha suscitado ninguna discusión entre los integrantes de su equipo. Comentan, además, que el *podcasting* es un recurso estupendo para mejorar sus competencias orales, ya que deben utilizar no solo un registro acorde a la temática del pódcast, sino también un léxico apropiado y comprensible

para todos los oyentes. Es por ello por lo que se puede afirmar vehementemente que la tarea práctica final de presentación oral ha cumplido todos los objetivos propuestos.

En primera instancia, lo que se ha querido promulgar con el registro del pódcast ha sido el Aprendizaje Colaborativo, pues el estudiantado durante su grado universitario ha trabajo en equipo, pero de manera colaborativa. Dicho de otra manera, las actividades que han tenido que elaborar han sido repartidas entre todos los integrantes y ninguno de ellos ha sido consciente de lo que estaba realizando el resto. En consecuencia, los resultados finales han podido verse afectados. Esto también ha ocurrido cuando han debido presentarlo de forma oral ante el resto de la clase, cuando ninguna de las partes sabía qué tenía que exponer. Sin embargo, al trabajar colaborativamente cada integrante es en todo momento conocedor de lo que se está labrando y ayuda a conseguir mejores resultados. Para la elaboración de un pódcast debe primar la colaboración grupal porque el éxito de este depende de ello.

En segunda instancia, el empleo de las TIC predispone a los educandos ante una costumbre cotidiana, ya que, como es bien sabido, su uso se ha convertido en un hábito de la vida diaria. Si bien es cierto que el *podcasting* está más relacionado con el ámbito laboral, su introducción en el entorno universitario es positiva porque existe la posibilidad de que se convierta en una afición y se comience un proyecto estudiantil de *podcasting*. Igualmente, el aprovechamiento de las TIC en el aula permite el desarrollo de la CD, permitiendo que los estudiantes sean más competentes en un entorno digital, idóneo para su futura incorporación profesional. Sobre todo, a través de Anchor, se ha facilitado la realización de esta actividad al ser una herramienta fácil e intuitiva.

En tercera instancia, se ha mejorado la CCL, sobre todo, al tener que ampliar su vocabulario activo y emplear estrategias lingüísticas para que su discurso hablado sea inteligible. Al grabarse en un espacio acogedor y tranquilo, se exhibe un menor nerviosismo a la hora de hablar porque deja de existir esa glosofobia.

En cuarta instancia, se han labrado mínimamente otras competencias como la CCEC, la CE y la CPSAA que son fundamentales para

potenciar otras habilidades de carácter personal, como la gestión del tiempo, el liderazgo, la organización, la resolución de problemas…

5. CONCLUSIONES

Para finalizar este trabajo, es evidente como el *podcasting* en el ámbito de la Educación Superior representa una gran alternativa para permutar la exposición presencial y para mejorar, en consecuencia, la expresión oral del alumnado. Gracias, también, a la imbricación de metodologías activas y de las TIC, se puede aplicar en el aula una actividad innovadora que fomenta el desarrollo de diferentes competencias clave para su formación universitaria. Asimismo, con el vínculo entre ambos recursos pedagógicos, se posiciona a los educandos en el papel protagonista del proceso de Enseñanza/Aprendizaje, siendo conocedores, también a partir de la autoevaluación realizada, de sus ventajas y desventajas dentro del propio proceso.

Mediante la grabación del pódcast en la plataforma Anchor de forma colaborativa, es posible optimizar las habilidades sociales y personales de los estudiantes y fomentar el aprendizaje competencial de distintas competencias: la CCL, la CCEC, la CD, la CE y la CPSAA. Todas ellas facultan al estudiante a crear aptitudes para su futura vida laboral.

Finalmente y, a modo de corolario, la rentabilidad didáctica del pódcast, si se cumplen los objetivos señalados, son beneficiosos para inculcar nuevas habilidades comunicativas y digitales.

6. REFERENCIAS

Acosta Corporan, R., Martín García, A. V. y Hernández Martín, A. (2019). Uso de las Metodologías de Aprendizaje Colaborativo con TIC: Un análisis desde las creencias del profesorado. Digital Education Review, 309-323.

Al-Issa, A. S. y Al-Qubtan, R. (2010). Taking the Floor: Oral Presentations in EFL Classrooms. Tesol Journal, l(2), 227-246.

Avendaño, T. (26 de octubre de 2020). El consumo de ‘podcast’ se disparó durante el confinamiento. El país. https://elpais.com/television/2020-l0-26/el-consumo-de-podcasts-se-disparo-durante-el-confinamiento.html

Benoit Ríos, C. G. (2019). Técnicas colaborativas implementadas por estudiantes universitarios en la preparación de una presentación oral. Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores, 6(3), 1-27.

Benoit Ríos, C. G. y Ortiz Navarrete, M. A. (2020). Preparación de una exposición oral: ¿cómo resolver problemas desde un enfoque colaborativo?. Revista Conrado, 16(77), 131-140.

Collins (2023). Collins Dictionary. Collins. https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english

Figueroa Portilla, C. S. (2021). Creación de podcast y desarrollo de la comunicación oral en la universidad. Revista Ciencias y Artes, 1(2), 30-39.

Gutiérrez Porlán, I. y Rodríguez Cifuentes, M. (2010). Haciendo historia del podcast. Referencias sobre su origen y evolución. Podcast educativo. Aplicaciones y orientaciones del M-learning para la enseñanza, 37-54.

iVoox (2022). Estado del podcast en español. Informe 2022, iVoox.

Loja Gutama, B. D., García Herrera, D. G., Erazo Álvarez, C. A., Erazo Álvarez, J. C. (2020). Podcast como estrategia didáctica en la enseñanza de la expresión oral y escrita. Revista Interdisciplinaria de Humanidades, Educación, Ciencia y Tecnología, 5(3), 167-192.

Lucero, M. M. (2003). Entre el trabajo colaborativo y el aprendizaje colaborativo. Revista iberoamericana de Educación, 33(1), 1-21.

Piñeiro Otero, T. (2012). Los podcast en la educación superior. Hacia un paradigma de formación intersticial. Revista Iberoamericana de Educación, 58(1), 1-12.

Poveda Pineda, D. F. y Cifuentes Medina, J. E. (2020). Incorporación de las tecnologías de información y comunicación (TIC) durante el proceso de aprendizaje en la educación superior. Formación universitaria, 13(6), 95-104.

Sigüenza Orellana, J. P., Montánchez Torres, M. L. y Palta Valladares, N. I. (2018). La tutoría académica y la herramienta web 2.0: podcast, en la educación superior. Revista Killkana Sociales, 2(2), 39-46.

Solano Fernández, I. M. y Sánchez Vera, M. M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: el podcast educativo. Revista de Medios y Educación, 36, 125-139.

Tidal, J. (2021). What is a Podcast?. CUNY Academic Works, 1-13.

HIP HOP PODCAST. UN NUEVO EPISODIO DEL RAP EN ESPAÑA

Celeste Martín-Juan
Universidad de Sevilla

La década de los ochenta en España es sinónimo de varios hechos: la consolidación del gobierno democrático, los sucesos del golpe de estado del 23 de febrero del 1981, y los últimos momentos del fenómeno cultural de *La movida* (Marzo, 2015). Este episodio de la cultura popular española se caracterizó por ser una revolución cultural juvenil enfocada en varios aspectos artísticos: el arte gráfico (nueva creación de fanzines, comics de nuevas temáticas), la música (desarrollo de escenas punk, rock y pop) o la moda. El deterioro de la salud y posterior muerte del dictador Francisco Franco, a mediados de la década de los setenta del siglo XX, tienen un impacto directo sobre la escena cultural española. La sociedad, evolucionada al nivel de otros países europeos democráticos, pasa por un nuevo deseo de apertura a las nuevas tendencias que llegan del exterior del país. Este nuevo aperturismo se vería especialmente en la población joven que ve, dentro del proceso de Transición y nuevo gobierno democrático, nuevos derechos y una nueva evolución del país.

La música sería uno de los campos donde La movida tuvo gran repercusión. La radio española con anterioridad, en el ámbito privado, había comenzado a experimentar con la difusión de nuevas tendencias como la música rock y el pop. Uno de los ejemplos fue la creación del programa *Los 40 principales* de *Cadena Ser* que se convierte rápidamente en un referente, desde su creación en el 1966, para la difusión y comercialización del nuevo mercado musical español (Pedrero Esteban, 2016). Este venía ya experimentando un proceso de evolución desde el inicio del aperturismo político del régimen. Durante el final de la década de los setenta España genera una nueva escena musical propia en los

géneros del rock y el punk, este último de gran relevancia dado su impacto en la escena musical de países como Inglaterra. Sin embargo, su impacto dentro del mundo radiofónico español es menor. El nuevo sonido de la España democrática sería el Pop y, consecuentemente, se potencio más su radiodifusión en las emisoras en detrimento de otros géneros musicales (Marzo, 2015). Solo dos proyectos radiofónicos alojaron la nueva escena musical emergente en España: *Onda2* (1974) y, en el año 1979, *Tercer programa* posteriormente conocido como *Radio 3*. El proyecto de *Radio España*, *Onda 2*, venía a ofrecer programas de radio que abarcaran nuevos géneros musicales. Programas procedentes de esta tendencia fueron: *Domino, Champú, peine y gomina* (enfocado a la música de la década de los cincuenta), *Dinamita* (espacio dedicado al género punk), *La hora del folk* y *del blues*, *Cita con el jazz*, *Toma 2* o *Clásicos del Rock* (Pedrero Esteban, 2016). Esta experiencia radiofónica es un ejemplo de las nuevas posibilidades que se abrían en España y que se presentaban en clara competencia con los estilos emitidos por programas como *Los 40 Principales*. La historia del *Tercer Programa* de *Radio Nacional Española* es temporalmente anterior. Sus retransmisiones comienzan en el año 1952 con el objetivo de ser un espacio dedicado a la difusión cultural. Su apertura a la difusión de estilos musicales comienza más tarde, concretamente en el año 1967, con estilos como la música contemporánea y el jazz. En la década de los setenta se toma la decisión de crear un nuevo espacio que, en palabras del especialista Luis Miguel Pedrero Esteban (2016), se dedicaría a "juventud y su música". Coincidiendo temporalmente con el final de Onda 2, este espacio radiofónico se llena de especialistas musicales de la música del momento. De esta manera *Tercer Programa*, posteriormente *Radio 3*, se convirtió en el espacio de *La movida* (Marzo, 2015).

La tendencia musical radiofónica siguió creciendo en la década de los ochenta y sería testigo de la llegada de un último fenómeno musical en el año 1984. El nuevo ambiente político y social de la España de los años setenta y ochenta del siglo XX contribuyo a la aparición y desarrollo de La movida. Además, creo un escenario propicio por el cual llegarían diversos fenómenos que, posteriormente, en el año 1984 desembocarían en el inicio de la cultura Hip Hop española. Cronológicamente, la

llegada de los elementos de la cultura Hip Hop a España se produce de la siguiente manera: El primer elemento es el *Graffiti*[13]. El desarrollo de la escena política española, tras la legalización de los partidos políticos (1978), había acostumbrado a la presencia de pintadas políticas en los muros de ciudades. Sin embargo, la aparición de firmas sin mensaje político suponía una novedad. Entre finales de los setenta e inicios de la década de los ochenta estas firmas se acompañan de símbolos o colores. Esta nueva expresión plástica bebe de las nuevas tendencias musicales dentro de la juventud española, como los géneros musicales como el rock y el pop. Dentro de esta tendencia inicial de en España se pueden destacar dos escritores[14]: *Josesa Punk* y *Muelle*. El primero sería un claro representativo de las firmas o *tags*[15] realizadas con un estilo o simbología más cercanos a estilos musicales como el rock y el punk. El segundo, *Muelle*, es reconocido como el escritor de referente dentro de la historia de este elemento. Esto se debe al desarrollo estético de su firma a lo largo del tiempo, incluyendo elementos estéticos como el rizado elástico de sus letras o el símbolo de marca registrada (Gálvez & Figueroa, 2014; Berti, 2009). Esta primera escena inicial se ve potenciada en la década de los ochenta gracias a varios factores:

– La publicación de libros:

  El primer libro fue *Subway Art* (1984) de Martha Cooper y Henry Chalfant. Este libro, considerado la Biblia del *Graffiti*, es uno de los primeros documentos gráficos que traen a España referencias visuales sobre las obras realizadas en Nueva York. El segundo sería *Gettin' Up* (1982) de Craig Castleman, en España sería titulado *Los Graffiti* y publicado por primera vez en 1987. Este libro ofrecía no solo documentación gráfica sino,

[13]Grafiti o *Graffiti*: expresión plástica vinculada a la cultura Hip Hop. Consiste en la plasmación gráfica de la firma de un escritor. Esta práctica estilográfica ha sido conectada tradicionalmente con la práctica de pintadas políticas, al compartir técnicas y soportes. Sin embargo, la diferencia base de estas dos prácticas es la siguiente: mientras que la escritura de (vinculado a la cultura Hip Hop) se caracteriza por la escritura de un nombre la pintada es una expresión escrita anónima con un mensaje (Reyes Sánchez, Graffiti. ¿Arte o vandalismo?, 2012).

[14] Escritor: Dentro del mundo del *Graffiti* se usa este término para hacer referencia a aquellas personas que realizan *Graffiti*.

[15] *Tag*: este término es empleado para hacer referencia a la forma más sencilla de *Graffiti*.

también, entrevistas completas a artistas del momento. El tercero es *Spraycan Art* (1987) de Henry Chalfant y James Pigroff. Este último documento salía del ámbito norteamericano del para ofrecer una perspectiva más amplia y abordar la escena de otros países, uno de ellos España.

– La aparición de películas y documentales:

  En el año 1983 se estrenan en Estados Unidos las películas *Wild Style*, dirigida por Charlie Ahearn, y *Style Wars*, dirigida por Tony Silver. El primer título, en clave de historia de ficción, cuenta la historia de un escritor de y presenta varias escenas en las que se reflejan los primeros momentos de desarrollo de distintos elementos de la cultura Hip Hop en la ciudad de Nueva York. Esta película llego a ser estrenada en cines en España. La segunda película es un documental producido por Henry Chalfant y el director de la misma. En él se presenta, mediante combinación de entrevistas y grabaciones, la escena del de Nueva York. Este documental llego a ser emitido por televisión en Radio Televisión Española (Berti, 2009).

El segundo elemento fue el baile (*Bboyin'*[16]) y la música (*Deejain'*[17]). Ambos elementos llegan progresivamente a España en la década de los ochenta gracias a la combinación de varios factores:

– Las bases militares americanas y el turismo.

  En el año 1953, en plena Guerra Fría, España firma con Estados Unidos los Pactos de Madrid. Uno de los puntos de este acuerdo político es establecer en España cuatro bases militares en distintos puntos: Zaragoza (Aragón), Torrejón de Ardoz (Madrid), Morón de la Frontera (Sevilla), y Rota (Cádiz) (Martínez, 2007). De esta forma se establece en España la presencia de soldados americanos y un canal de comunicación

[16] *Bboyin'*o *Breakin*: término empleado para hacer referencia a las tendencias de baile vinculados a la cultura Hip Hop (One, 2009, p.113).

[17] *Deejayin*: término empleado para hacer referencia a la técnica de los *deejays* vinculados a la cultura Hip Hop (One, 2009, pp.118-119).

para traer música. De esta forma, durante la década de los ochenta empiezan a llegar a estas zonas nuevas tendencias musicales y de baile. Todas traídas por los soldados y las emisoras de radio propias de estas, captadas desde fuera por los dispositivos locales (Reyes & Chojin, 2010).

El turismo en España es un fenómeno que comienza a expandirse desde el inicio del aperturismo del Franquismo a mediados de la década de los cincuenta. Este tiene gran impacto en las zonas de costa, como la mediterránea (Cataluña, Comunidad Valenciana y Murcia). La presencia, en los ochenta, de un turismo internacional ayuda a la recepción de nuevas informaciones traídas por los mismos turistas.

– Las reuniones en Nuevos Ministerios (Madrid) y en Plaza Universidad (Barcelona).

  La plaza de Nuevos Ministerios en Madrid era ya, en el año 1982, una zona de patinadores. Pero, progresivamente, comienzan a reunirse allí grupos de bailarines practicando un nuevo estilo de baile que sería el *Bboyin'*. De la misma forma, en Plaza Universidad (Barcelona) comienzan a reunirse bailarines y escritores de para practicar e intercambiar información.

– Las películas en el cine y El *un, dos, tres… ¡Responda otra vez!* En televisión.

  Mientras todos los factores anteriormente mencionados se combinaban, en septiembre de 1984, acontece el momento que hizo expandirse el *Bboyin'* en España a nivel nacional. El programa de televisión de mayor audiencia del momento, *El Un, dos, tres… ¡Responda otra vez!* (1972-2004), emite dentro de su programa de actuaciones el número de baile de dos *crews* de *Bboyin'* venidos de Estados Unidos: *South City Breakers* y *Break Machine*. Con una audiencia de 4 millones de espectadores este programa establece un antes y un después en la difusión del nuevo estilo de baile. La emisión de este programa en particular se combinó con el estreno de varias películas en el mismo año: *Beat Street* de Stan Lathan, *Breakin'* de Joe

Silberg o *Electric Boogaloo* de Sam Firstenberg (Reyes & Chojin, 2010, pág. 45).

Estas películas vinculadas y centradas en torno al baile y, en combinación con el resto de factores mencionados anteriormente, hacen que España se marque el año 1984 como el inicio de la cultura Hip Hop española. Durante los siguientes años, concretamente entre finales de 1984 y 1987, se vive un momento de moda de *Bboyin'*.

El último elemento en llegar vendría después del primer momento de moda centrado en el *Bboyin'* (1984-1987). Este elemento iba a ser la música Rap creada en España. La llegada del *Bboyin'* y música iba a crear nuevas inquietudes entre los seguidores de estos elementos y, progresivamente, lleva a alguno a iniciarse en la música Rap18. De esta forma, a través de las referencias llegadas de Estados Unidos, algunos jóvenes comienzan a rapear. Con el desarrollo de esta primera escena se crea, bajo iniciativa de Miguel Trillo, el primer recopilatorio de canciones de Rap en castellano creadas en España: *Rap'in Madrid* (1989). Este primer recopilatorio se centró en grupos localizados en Madrid. De esta primera producción tuvo especial éxito el tema *Ey! Pijo* de MC Randy. Otro recopilatorio, también en el mismo año fue *Madrid Hip Hop* (1989). Este nuevo disco recopilatorio dio la oportunidad a nuevos grupos de Madrid. Destaca de este disco el tema *¡Vas a alucinar!* del grupo *DNI*. Otro trabajo destacado de este periodo es *Rap de aquí* (1990). A diferencia de las anteriores referencias este trabajo fue un recopilatorio que no redujo sus participantes solo a Madrid, sino que se abrió a otros puntos de España para acoger a más grupos y artistas como *Jungle Kings*, *Sony&Mony*, *Lore*, etc. Esta nueva escena de grupos favoreció la aparición de discos en solitario. Sin embargo, al igual que sucedió previamente con la primera escena de *Bboyin'*, la saturación del mercado

[18] Rap o *Emceein'*: término empleado para hacer referencia a las técnica orales recitadas dentro de la cultura Hip Hop. También conocido en España como la técnica de los raperos (One, 2009, pp.115-116).

terminó rápidamente con esta nueva escena en favor de otro nuevo género musical: el bacalao[19] (Reyes & Chojin, 2010).

Podría parecer que la sucesiva terminación de las dos primeras escenas, la del baile y la del rap después, supusiera la terminación de la escena cultural del Hip Hop en España a principios de la década de los noventa del siglo XX. No obstante, no fue así. Durante los siguientes años a 1992, escritores de *Graffiti*, *Bboys-Bbgirls*, y raperos siguieron desarrollando sus distintas habilidades en una escena independiente, autodidacta y de recursos limitados. Este nuevo periodo denominado, dentro del Rap español, *La época de las maquetas* se desarrolla entre 1992 y 1994. Este termina con la publicación de un nuevo álbum de Rap español: *Madrid Zona Bruta* (1994) del grupo *El club de los Poetas Violentos* o *CPV* con el sello discográfico *Yo Gano*. La aparición de este disco dentro de la escena musical española demuestra en su momento dos cosas: La primera, que existía una escena de Rap español en España; y segunda, que crear trabajos profesionales de Rap era posible (Reyes & Chojin, 2010).

1. RADIO MUSICAL ESPAÑOLA. MISIÓN: BUSCAR UN ESPACIO PARA EL NUEVO SONIDO

1.1. Década de los ochenta.

Cuando la cultura Hip Hop comenzó su camino en España, en el año 1984, no existían aun especialistas sobre esta cultura (críticos, técnicos de sonido especializados, periodistas, etc.). A pesar de este hecho, los medios de comunicación comenzaron a buscar hueco para la nueva tendencia juvenil. En la radio, el primero en intentarlo fue Dj Kike Supermix. Este radio locutor y *deejay* llega a España en los ochenta después de realizar prácticas en la emisora *WKDU* (Estados Unidos). Estaba perfectamente informado de los nuevos sonidos americanos y se proponía introducirlos en la radio española. Después de un breve paso por Los 40 Principales comienza su carrera en la desaparecida emisora *Radio Vinilo*

[19] Bacalao: término empleado para hacer referencia al estilo musical electrónico predominante en España durante la década de los noventa del siglo XX (Costa, 2020).

(Madrid) (Reyes Sánchez, 2004; RTVE, 2013). Dentro de esta emisora posibilitó que los *bboys* y *bgirls* españoles, durante el primer periodo de moda del baile (1984-1987), pudieran escuchar música negra y estilos de música vinculados a la cultura Hip Hop, como por ejemplo el rap. Gracias al trabajo de este *deejay* otros profesionales de la radio comienzan a emitir música Rap dentro de sus espacios. Algunos ejemplos son Miquel Boix en *Radio 4*, Carlos Moreno en *La Cope* y Tomás Fernando Flores en *Radio3*. Todos los ejemplos mencionados son programas que incluyeron y dieron espacio a la música Rap entre la década de los ochenta e inicios de la década de los noventa (Reyes Sánchez, 2004).

1.2. Década de los noventa

Para localizar un programa de radio nacional completamente enfocado a la música Rap hay que esperar a 1996. La aparición del álbum *Madrid Zona Bruta* de *CPV* (1994) posibilito que dos miembros del grupo, concretamente Jota Mayúscula y Frank T, iniciaran el programa *El Rimadero* (1996-2020) en la emisora *Radio3* (RTVE, 2023). Este programa inicia su emisión en una franja de fin de semana: sábados de medio día a dos de la tarde. Posteriormente, su emisión fue trasladada a la madrugada de los sábados de una de la mañana a tres.

1.3. Siglo XIX

En la primera década del siglo XXI, también dentro de la emisora *Radio3*, comienza la emisión del programa La cuarta parte presentado por Frank T. Este programa tiene, actualmente, una frecuencia de emisión de martes a jueves en un horario de media noche a una de la mañana.

1.4. La problemática tradicional de la emisión radiofónica

La existencia de programas de radio nacional en España que den cabida a los sonidos de la cultura Hip Hop son hitos importantes. Sin embargo, tanto *El Rimadero* (1996-2020) como *La cuarta parte* (2004) se enfrentaron a la problemática de contar con un horario nocturno que les dificultaba la atracción de un nuevo público joven además de mantener la fidelidad de su oyentes habituales.

La solución no tardó en llegar. La nueva era industrial digital iba a conceder a ambos espacios radiofónicos una nueva herramienta que facilitaría la escucha sus programase un horario más cómodo y les convertiría en referencias para una nueva generación de seguidores del Hip Hop español. La herramienta era el formato podcast.

2. EL PODCAST LLEGA A ESPAÑA

Durante la primera década del siglo XXI España se ha sumado al nuevo episodio tecnológico de la nueva era digital: el aumento de conexiones de banda ancha a internet en casas particulares; los nuevos formatos de archivo, como el MP3; nuevos dispositivos portátiles de reproducción, como por ejemplo el iPod; y la llegada de los teléfonos móviles con conexión a internet integrada, etc. (Gallego Pérez, 2010).

Todos estos los hechos mencionados hacen de España un país con una sociedad cada vez más conectada a la red. Del mismo modo, estos nuevos consumidores ven facilitado un uso personalizado de los contenidos disponibles en la red. Además, la aparición de los nuevos sistemas de comunicación en red abre nuevas posibilidades de difusión para espacios ya existentes, como por ejemplo los programas radiofónicos.

2.1. Creación de plataformas y nueva expansión

Radio Televisión Española, o RTVE, cuenta con una página web oficial desde el año 1986. Pero, en 2008, gracias a las innovaciones tecnológicas funda RTVE.es. Este nuevo espacio digital es una nueva plataforma de contenidos, televisivos y radiofónicos, que facilita el acceso de los usuarios a todo el catálogo de la empresa pública española (RTVE, 2023).

Hasta la aparición de la plataforma pública los oyentes de programas radiofónicos especializados, como *El Rimadero* (1996-2020) y *La cuarta parte* (2004), veían limitada su capacidad de consumo del contenido a las horas de emisión. Sin embargo, la llegada de la plataforma, junto al sistema del consumo del formato podcast, facilitan el consumo de los seguidores de estos programas y facilitan a una nueva generación

el acceso a los contenidos, creando, al mismo tiempo, una nueva generación de seguidores.

Sin embargo, las innovaciones tecnológicas no beneficiarían solo a los programas de radio ya establecidos. En el año 2010 se funda la plataforma *Ivoox* (Gallego Pérez, 2010). Este nuevo espacio digital dedicado a podcast sirve de plataforma de impulso para nuevos proyectos sonoros de diversa temática, incluido los contenidos acerca de Hip Hop español. Las consecuencias producidas por la llegada del nuevo formato, en el caso de la creación radiofónica de espacios dedicados al Hip Hop son las siguientes:

– Ruptura de los límites técnicos y geográficos.

  Tradicionalmente, dentro de la historia radiofónica, la creación de nuevos espacios sonoros estaba limitada por: en primer lugar, por la presencia de emisoras que den lugar a nuevos proyectos; y en segundo lugar, por la disponibilidad de materiales técnicos de estudio.

  La aparición del formato podcast, sus plataformas y su sencillez técnica han posibilitado la aparición de numerosos proyectos desde el año 2008. Además, el aumento de conexiones a internet en domicilios particulares rompe una barrera geográfica a favor de los creadores. Puesto que facilita la creación de nuevos espacios sonoros en zonas distintas o de aparente menor impacto.

– Ampliación de los contenidos.

  Otro aspecto habitual, dentro de la historia radiofónica española, es que los contenidos de los programas radiofónicos puedan estar sujetos a control de las emisoras o tengan que ser adaptados a un patrón, como en el caso de programas de radio fórmula.

  La novedad que ofrece la aparición del podcast, para las nuevas creaciones de espacio sonoro, es una libertad total en la selección de contenidos.

2.2. LOS NUEVOS PROYECTOS EN EL HIP HOP RADIOFÓNICO ESPAÑOL

Como se ha mencionado al inicio de los dos apartados anteriores, desde el año 2008, se abre un nuevo momento creativo en el mundo radiofónico que va a dar lugar a la creación de múltiples proyectos sonoros. Dentro de la cultura Hip Hop española, también sería un nuevo momento de creación.

2.2.1 La crisis comunicativa del 2008.

Entre los años 2001 y 2008 los medios de comunicación del Hip Hop español habían aumentado significativamente. Anteriormente se han mencionado los programas de radio nacionales, *El Rimadero* y *La cuarta parte*, pero, además existían revistas impresas: *Hip Hop Nation* (1999-2013), *Hip Hop Life Magazine* (2009-2022), *Serie B Underground Magazine* (1998-2008) y *Hip Flow* (2004-2009). Estas publicaciones, presentes entre los catálogos de los quioscos de prensa general, demostraban la evolución del Hip Hop nacional hasta el momento. Sin embargo, la crisis económica que sacudió España en el año 2008 hizo que muchas de esas publicaciones cerraran. Finalmente, solo quedo Hip Hop Life Magazine como única publicación superviviente de ese periodo.

La generación de seguidores del Hip Hop español vio notablemente reducida sus medios de comunicación. Este se limitó, desde el 2008, a una única publicación impresa nacional y los dos programas radiofónicos nacionales de referencia. Sin embargo, el desarrollo de la escena Rap española, desde el año 2010, provoca nuevas inquietudes comunicativas que se ven reflejadas en la nueva escena de creación de podcast.

2.2.2 Los podcast de Hip Hop en España.

A lo largo de las dos décadas de siglo XXI en España han aparecido diversos podcast enfocados en diversos temas de la cultura Hip Hop. Aparecen a continuación una lista de los proyectos localizados:

– Andalucía: *Around the rooster* (2017-2018). Plataforma: Ivoox. Estado de actividad: inactivo.

– Asturias: *Hhopcast* (2020). Plataforma: Ivoox y Spotify. Estado de actividad: activo.

– Cataluña: *Bomboclap* (2012-2022). Paltaforma: Ivoox. Estado de actividad: inactivo.

– Castilla-La Macha: *Real Hache* (2020). Plataforma: Ivoox. Estado de actividad: activo. *El Cronista de la plaza* (2021). Plataforma: Ivoox. Estado de actividad: inactivo.

– Castilla y León: *Welcome to the siesta* (2010-2011). Plataforma: Ivoox. Estado de actividad: inactivo.

– Comunidad Valenciana: *Alicante Rap Underground* (2012). Plataforma: Ivoox. Estado de actividad: inactivo.

– Comunidad de Madrid: *El V Elemento* (2015). Plataforma: Ivoox, Spotify, Google podcast. Estado de actividad: Activo. *Factotum Urban Music* (2019). Plataforma: Ivoox, Spotify, Apple podcast, Podimo. Estado de actividad: Activo.

– País Vasco: *Arte Kallejero* (2021-2022). Plataforma: Ivoox y Spotify. Estado de actividad: Inactivo.

3. CONCLUSIONES

La era digital ha traído nuevas herramientas comunicativas. Dentro de este paradigma de comunicación digital se ha facilitado el uso más personalizado de contenidos a los usuarios y, del mismo modo, se ha facilitado a los creadores el acceso a nuevas herramientas de creación. Todo esto ha contribuido a que, formatos como el podcast, amplíen enormemente el catálogo de entretenimiento sonoro en la red.

En el caso de la cultura Hip Hop española, concretamente del Rap español, ha creado una nueva escena radiofónica. No sólo los programas consagrados han prosperado gracias a la aparición de este formato.

También, se ha posibilitado la creación de nuevos proyectos, enriqueciendo la escena nacional y aumentando la presencia de pensamiento crítico.

La existencia de un periodo de creación radiofónico, como el mostrado en esta publicación, demuestra una vez más la existencia de una escena cultural que, no solo, está viva sino que, además, anhela ser informada y crear espacios de debate. De esta forma, esta publicación fomenta el conocimiento acerca de las diversas escenas de podcast español. Así, se posibilita el mejor estudio de una escena cultural como es la cultura Hip Hop española y su historia reciente abriendo nuevos campos de estudio en la Historia Contemporánea y la Comunicación.

4. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

La siguiente publicación es parte de la investigación *Los medios de Comunicación del Hip Hop español (1984-2021)* desarrollada dentro del programa de Recualificación de profesorado universitario español (Primera promoción) en la Universidad de Sevilla.

5. REFERENCIAS

Adri DMG (presentador). (2015). *El V Elemento* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/3pHE4iA

Berti, G. (2009). *Pioneros del Graffiti en España.* UPV.

Castleman, C. (2012). *Getting Up. Hacerse ver.* Captain Swing

Chalfant, H. & Prigoff, J. (1987). *Spraycan art*. Thames & Hudson.

Chipi (presentador). (2012). *Bombo clap* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/3M2D8Ns

Cooper, M & Chalfant, H. (1984). *Subway Art*. Thames & Hudson.

Costa, L. (2020). *¡Bacalao! Historia oral de la música de baile en Valencia*. Contra.

Crespo (presentador). (2020). *Hhopcast* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/452h6TQ

Diego (presentador). (2010). *Welcome to the siesta* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/3I9luDT

Dj Solo y Esther Saugga (presentadores). (2021). *Arte kallejero* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/44YkZsI

Gallego Pérez, J. I. (2010). *Podcasting. Nuevos Modelos de distribución para contenidos sonoros.* Universitat Oberta de Catalunya.

Flin Five y Mr Cham (presentadores). (2020). *Real Hache* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/3IwKB6D

Gálvez, F., & Figueroa, F. (2014). *Firmas, muros y botes.* Writers Madrid.

Jairo (presentador). (2017). *Around the rooster* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/3VZMr5p

JayFlamingo (presentador). (2021). *El cronista de la plaza* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/3M5WaSY

Juan "Poeta" (presentador). (2012). *Alicante Rap underground* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/42GyOuw

One, Krs. (2009). *The gospel of hip hop. The first instrument*. power House Books.

Martínez, J. A. (2007). *Historia de España siglo XX 1939-1996.* Catedra.

Marzo, J. L. (2015). *Arte en España (1939-2015), ideas, prácticas, políticas* (Catedra ed.). Catedra.

Nacho (presentador). (2019). *Factotum Urban music* [podcast]. Ivoox. https://bit.ly/3M1dUPC

Pedrero Esteban, L. M. (2016). *La radio musical en España: Historia y análisis.* Instituto RTVE.

Reyes Sánchez, F. (2004). El hip hop en la radio española y su evolución. En N. Minguez Arranz y N. Villagra Garcia (Eds.), *La comunicación: nuevos discursos y perspectivas* (pp. 137-144). Edipo S.A.

Reyes, F., & Chojin. (2010). *Rap 25 años de rimas. Un recorrido por la historia del Rap en España.* Viceversa ayer y hoy.

RTVE. (5 de 6 de 2013). Capítulo 33- Ritmo Urbano. *Entrevista a DJ Kike Supermix*. Madrid, Madrid, España. Recuperado el 13 de 5 de 2023, de https://bit.ly/42BRdZ8

RTVE. (13 de 5 de 2023). *rtve Play Radio*. (J. Mayúscula, Productor, & Radio3) Obtenido de El Rimadero: https://bit.ly/3IbshiW

RTVE. (14 de 05 de 2023). *rtve Transparencia*. Obtenido de https://bit.ly/43cCjbZ

LA INFLUENCIA POLÍTICA DE LA RADIO EN ESPAÑA. FACTORES PREDICTIVOS A PARTIR DE LOS DATOS DEL CIS

DAVID GARCÍA-MARÍN
Universidad Rey Juan Carlos

1. INTRODUCCIÓN. LA RADIO EN ESPAÑA

Las primeras emisiones radiofónicas en España llegaron de la mano de Radio Ibérica que, de forma experimental, inició su actividad en septiembre de 1923. En ese año, esta emisora era la única estación de radio española y una de las principales que mantenían actividad en toda Europa (Díaz, 1997). Dos años más tarde, nació Unión Radio (EAJ-7), emisora que desarrolló una rápida expansión por todo el territorio nacional mediante la absorción de diferentes estaciones como Radio Castilla, Radio San Sebastián, Radio Cádiz y Radio Asturias (adquiridas en 1926). En octubre del mismo año, las emisoras sevillanas se integraron en Unión Radio Sevilla y en noviembre hizo lo propio Radio Barcelona. La expansión de Unión Radio continuó en 1927 con la incorporación de Radio Club Vizcaya, Radio Salamanca y Radio Madrileña (Afuera, 2021) para erigirse como el principal actor radiofónico en España hasta la Guerra Civil.

Las investigaciones de Faus-Belau (1995) y Fernández-Sande (2006) documentan ampliamente estos primeros años de la radio en España. Por su parte, Afuera-Heredero (2017) analiza la actitud de la prensa ante la llegada del nuevo medio durante las tres primeras décadas del siglo XX, mientras que los trabajos de García-Marín (2022) observan los paralelismos existentes entre el inicio de la radio y del podcast en España, dos medios basados en el sonido y separados por prácticamente un siglo de distancia. A partir de estos paralelismos, y de acuerdo con este autor, se puede concluir que los nuevos medios, en esencia, no modifican las

prácticas sociales de los medios antiguos, sino que utilizan los lenguajes, patrones y protocolos presentes en las especies mediáticas anteriores mediante procesos de remediación (Bolter y Grusin, 1998).

En este sentido, la radio (al igual que el podcast) comenzó como una actividad no profesional gracias a la labor de radioaficionados influenciados por los avances y desarrollos llegados desde países como Estados Unidos. La experimentación amateur en el campo radiofónico permitió que las posibilidades técnicas y comunicativas del nuevo medio fueran conocidas y explotadas. El trabajo experimental de los primeros entusiastas resultó esencial para aquilatar el carácter conversacional del medio a partir de las llamadas "ruedas fónicas" iniciadas en 1929 con la participación de locutores de diferentes lugares de España. Esta interacción entre seguidores de la entonces denominada "telefonía sin hilos" solidificó una incipiente comunidad de radioaficionados de gran dinamismo que se había iniciado años antes con la aparición de las primeras asociaciones en todo el territorio nacional. La proliferación de estos clubes –de carácter local y regional– desde 1917 desembocó en la fundación de la Federación Nacional de Radioaficionados en junio de 1924.

En los últimos años, gran parte de la atención investigadora hacia la radio en el contexto español se ha centrado en el obligado proceso evolutivo que este medio ha tenido que llevar a cabo a fin de adaptarse al nuevo y cambiante ecosistema mediático (Feijoo-Fernández y García-González, 2018; Pedrero-Esteban y García-Lastra, 2019) caracterizado por las tecnologías digitales (Marta-Lazo et al., 2021) y los consiguientes desafíos que aún debe emprender (Díaz-Noci, 2019; Pereira, 2020), incluidos aquellos relacionados con la redefinición del perfil profesional clásico (López-Vidales y Ortiz-Sobrino, 2011; Luzón-Fernández et al., 2017). En su proceso de digitalización, la radio ha tenido que acoger nuevos formatos y lenguajes, así como renovadas formas de acceso y consumo de la información (Ortiz-Sobrino, 2012), diversificando las posibilidades de distribución de los contenidos (González-Conde y Salgado-Santamaría, 2009; López-Vidales y Gómez-Rubio, 2014) y modificando, de este modo, su identidad tradicional (Ortiz-Sobrino, 2017). Estas transformaciones permiten novedosas posibilidades interactivas con una nueva audiencia (Soengas-Pérez, 2013) que cada vez demanda

una mayor participación en la creación del contenido (Moreno-Moreno et al., 2017; García-Marín y Aparici, 2020; Barranquero-Carretero y Martínez-Martín, 2021) y contribuye a modificar el modelo comunicativo unidireccional y jerárquico característico de los medios de masas del siglo XX (Martínez-Costa y Herrera-Damas, 2007; Ribes et al., 2015). No solo las audiencias radiofónicas han evolucionado desde el lado de la pulsión participativa, sino también por su segmentación y fragmentación (Piñeiro-Otero, 2014; Bonet y Sellas, 2019), lo que ha permutado claramente los hábitos de consumo del medio (Santos-Díez y Pérez-Dasilva, 2016). En este contexto, no pocos estudios analizan las nuevas posibilidades de monetización de la radio tales como el crowdfunding o la suscripción por contenidos (Fernández-Sande, 2014), dado el creciente declive del modelo clásico basado en los ingresos por publicidad (Fajula et al, 2021).

Diversas investigaciones han puesto el foco en la relación entre la radio y los nuevos medios y formatos digitales basados en el sonido, nacidos a partir de la llegada de la Web 2.0 en 2004. En este sentido, durante los últimos años se ha abierto un debate en la academia acerca de la caracterización del podcast como medio de comunicación con identidad propia (Primo, 2005) o simplemente como una mera evolución digital de la radio (Bonini, 2015). Otros estudios analizan la omnicanalidad del medio (Pedrero-Esteban et al., 2019), que desborda su carácter eminentemente sonoro y distribuye sus contenidos en todo tipo de plataformas y lenguajes mediáticos, llegando a asumir estrategias narrativas de tipo transmedia (García-Marín y Aparici, 2018). En esta línea, en los últimos años se ha analizado el uso del podcast y la aplicación de estrategias de difusión a la carta en la radio generalista (Alonso-Fernández et al., 2022). Por ello, resulta esencial variar los modelos de medición de audiencia para hacerlos compatibles con esta nueva realidad multiplataforma (Moreno-Moreno et al., 2017) que asumió un protagonismo central durante la pandemia por Covid-19 cuando gran parte de las redacciones migraron su actividad a las redes sociales para emitir sus contenidos y mantener el contacto con sus públicos (Rodero, 2020).

En otro orden, se observa la aparición de una línea de investigación emergente sobre el uso del big data (Fernández-Sande y Rodríguez-

Pallares, 2022) y la inteligencia artificial (Fieiras-Ceide, 2022) tanto en empresas radiofónicas como en emisoras de titularidad pública. Otros aspectos abordados han sido la utilización de la publicidad radiofónica como canal de difusión de la responsabilidad social corporativa (Barrio-Fraile et al., 2022) y las posibilidades de la radio digital como alternativa a los medios tradicionales (Doliwa, 2022).

Desde el campo de la educación, la radio ha sido ampliamente analizada como instrumento pedagógico aplicado a la formación en diferentes ciclos educativos, especialmente en el ámbito universitario (Marta-Lazo et al., 2020), prolongando la línea de investigación desarrollada varias décadas atrás con los análisis de los proyectos de educación mediática basados en la radio iniciados en los años 70 por Barnes y Hooper (1976) en el Reino Unido, y que se extendieron a otros contextos como el australiano (Guiton, 1984), el polaco (Potulicka, 1988) y el chino (McCormick, 1985; Hurd y Xiao, 2006).

A pesar de toda esta riqueza investigadora sobre la radio, la atención hacia la influencia política del medio en España ha sido inexistente. Sin embargo, en la tradición latinoamericana resultan abundantes los estudios sobre su impacto en los procesos de socialización (Antequera y Obregón, 2002), especialmente en el ámbito indígena en países como Méjico (Castells-Talens, 2011) y Colombia (Uribe-Jongbloed y Peña, 2008). A diferencia de lo que sucede en España, en el contexto anglosajón también existen trabajos que, situados en un amplio marco temporal, abordan el impacto político del medio (Lazarsfeld, 1946; Hofstetter y Gianos, 1997; Turner, 2009), ofrecen evidencia empírica acerca de su influencia sobre la confianza en las instituciones democráticas (Pfau et al., 1998), sobre sus efectos en las actitudes y percepciones ciudadanas hacia los gobiernos (Hollander, 1996) y acerca del papel de la radio local en la construcción de comunidades (Nettlefold, 2019).

Para paliar el déficit investigador sobre el mencionado objeto de estudio en el contexto español, este trabajo se centra en el impacto –declarado por la ciudadanía– de la radio como primera fuente de influencia en la toma de decisiones políticas en España. Como se mencionó anteriormente, se analizaron los datos de la encuesta sobre tendencias sociales del CIS (estudio número 3383) de noviembre de 2022. En concreto, el

presente estudio se basó en la cuestión número 7 de la citada encuesta, relativa a los diferentes agentes de impacto político de la ciudadanía española, cuyos resultados descriptivos se recogen en el siguiente apartado.

1.1. Contexto de la investigación

La formulación concreta de la pregunta sobre la que pivota este trabajo fue: "De las principales decisiones políticas que ha tomado usted en los últimos dos años (votar o no votar, manifestar una u otra opinión, etc.), en general, ¿qué le ha influido a usted más, o qué ha tenido más en cuenta en primer lugar en sus opiniones políticas? ¿Y en segundo lugar?" Las opciones de respuesta fueron: (1) alguna persona concreta (sus familiares, amigos/as, conocidos/as...) (b) un/a candidato/a, (3) la radio, (4) la televisión, (5) las redes sociales, internet, (6) los periódicos, (7) las revistas, (8) otra respuesta (especificar), (9) N.S. y (10) N.C.

Tan solo un 6,5% de los sujetos encuestados manifestaron que confían en la radio como primera fuente de influencia política (datos completos disponibles en https://bit.ly/3uX14JP). Este porcentaje resulta muy similar a los obtenidos por la televisión (6,6%) y la prensa (6,7%), pero claramente inferiores a los registrados por las redes sociales e internet (9,4%). Los candidatos elegidos por las formaciones políticas (27,6%) y los familiares, amigos o conocidos (11,7%) constituyen los dos principales actores de influencia política según esta encuesta del CIS.

Por sexos, los hombres (7,1%) tienden a percibir la radio como una fuente más fiable para la formación de opiniones políticas que las mujeres (5,9%). También se observan diferencias pronunciadas por edades. El 8,8% de los individuos entre 55 y 64 años sitúan a la radio como primer agente de influencia política, dato muy similar al registrado entre las personas de 65 a 74 años (8,4%). Estos resultados contrastan con los obtenidos en los segmentos de edad más jóvenes. Solo el 1,8% de los sujetos entre 18 y 24 años confía en este medio como principal generador de opinión política, porcentaje similar al que registran los situados entre 25 y 34 años (2,1%).

Paradójicamente, el impacto político de la radio es superior entre aquellos que poseen estudios superiores (8,1%) y los que no tienen ningún tipo de formación académica (8,2%). La influencia del medio es más saliente en las grandes urbes con más de un millón de habitantes (8,6%) y entre aquellos que se identifican como clase media-alta (9,4%). También se vislumbran ciertos sesgos ideológicos: el 9,9% de los votantes de Vox tienen a la radio como primera fuente de impacto político, que solo alcanza al 5,4% de los votantes de Unidas Podemos. Por ocupaciones, las frecuencias relativas más altas se registran entre los trabajadores del sector agrícola, forestal y pesquero (13,9%) y entre los profesionales, científicos e intelectuales (8,4%).

Estas cifras describen de forma superficial el perfil sociodemográfico e ideológico de los ciudadanos españoles que confían en la radio a la hora de tomar decisiones de tipo político. Tomando estos resultados como referencia, nuestro trabajo pretende determinar los factores sociales, demográficos e ideológicos que explican estos datos, así como establecer asociaciones entre el grado de confianza de los ciudadanos en las instituciones públicas y el impacto declarado de la radio como catalizador de la opinión política.

2. OBJETIVOS Y MÉTODO

De forma más concreta, este estudio plantea los siguientes objetivos:

- O1. Analizar la relación entre el grado de confianza de la ciudadanía en las instituciones y el impacto declarado de la radio en la formación de opiniones políticas.
- O2. Determinar qué factores sociodemográficos e ideológicos están asociados con el hecho de considerar a la radio como principal agente de influencia política.
- O3. Conocer cuáles de estos factores sociodemográficos e ideológicos predicen la influencia de este medio de comunicación en las opiniones de tipo político.

Para ello, se realizó un análisis en profundidad mediante estadística inferencial y predictiva de la pregunta anteriormente mencionada incluida en la encuesta sobre tendencias sociales del CIS (estudio número 3383) realizada entre el 27 de octubre y el 10 de noviembre de 2022. Esta encuesta se llevó a cabo en todo el ámbito nacional con una muestra ponderada compuesta por 2604 individuos de ambos sexos mayores de 18 años. La ponderación se realizó utilizando dos criterios: (1) la distribución por comunidades y ciudades autónomas y (2) por tramos de edad (18-24, 25-34, 35-44, 45-54, 55-64, 65–74, 75 años y más). Los puntos de muestreo fueron 901 municipios y 50 provincias. La encuesta se realizó mediante entrevista telefónica asistida por ordenador (CATI) utilizando un procedimiento de selección aleatoria (28,6% fijos y 71,4% móviles), mientras que la elección de los sujetos encuestados se llevó a cabo mediante la aplicación de cuotas de sexo y edad. En el diseño muestral, se asume un nivel de confianza del 95,5% (dos sigmas) y un índice de error del ±2,0%. El cuestionario, la codificación y la ficha técnica completa del estudio analizado están disponibles en https://bit.ly/3hqE6Id.

Nuestro estudio se centró en la primera parte de la pregunta 7, que consulta sobre la primera fuente de influencia política de la ciudadanía española, cuyos resultados básicos fueron expuestos en el apartado anterior. Esta cuestión constituye la variable dependiente del trabajo. A fin de alcanzar los objetivos planteados, se seleccionaron tres tipos de variables obtenidas del mismo estudio del CIS: (1) sociodemográficas, (2) ideológicas y (3) relativas a la confianza institucional de los ciudadanos. Estas últimas variables —las relacionadas con la confianza institucional— se extrajeron mediante técnicas de reducción de datos a partir de un análisis factorial de componentes principales (ACP) con rotación varimax (ver resultados en el apartado 3.1.). Las tres nuevas variables obtenidas con el análisis factorial (confianza en las instituciones políticas, confianza en la justicia y en el aparato normativo del Estado y confianza en los medios de comunicación) se incluyeron en el estudio junto con el resto de variables independientes de tipo sociodemográfico e ideológico.

Para comprobar la relación entre el grado de confianza en las instituciones y la adopción de la radio como primera fuente de influencia política

(O1), se llevó a cabo un estudio correlacional bivariado (se utilizó el coeficiente de Pearson para determinar el grado de intensidad de las correlaciones) y un análisis de factores predictivos mediante regresión lineal múltiple por pasos. Para observar la influencia de los factores sociodemográficos e ideológicos en la variable dependiente (O2 y O3), se ejecutaron estudios correlacionales (también con coeficiente de Pearson) y análisis de factores predictivos con métodos de regresión lineal múltiple por pasos y regresión logística binaria. Para los estudios correlacionales y de factores predictivos, algunas variables fueron transformadas a fin de simplificar los datos, tal como se explica en el apartado 3.2. Los cálculos estadísticos se realizaron con el software SPSS v.27.

3. RESULTADOS

3.1. Confianza en las instituciones. Análisis factorial

Para la extracción de los diferentes factores asociados a la confianza en las organizaciones políticas e instituciones, se realizó un análisis factorial de componentes principales tomando la pregunta 4 del cuestionario del CIS analizado, cuyo tenor literal es el siguiente: "En general, ¿podría valorar de 1 a 10 la confianza que usted tiene en estos momentos en cada una de estas organizaciones políticas e instituciones, entendiendo que el 10 representaría la máxima confianza y el 1 la mínima confianza?". Las instituciones y organizaciones para evaluar eran: (1) los partidos políticos, (2) los sindicatos, (3) el Gobierno de España, (4) el Parlamento español, (5) los medios de comunicación social (prensa, radio, televisiones), (6) la justicia y (7) la Constitución de 1978.

Estos 7 ítems se incluyeron en el análisis, cuyos resultados validaron su adecuación. La prueba de esfericidad de Barlett resultó estadísticamente significativa (p=.000), mientras que el índice KMO presentó un valor de 0,827 que puede considerarse óptimo para la ejecución del análisis factorial (Tabachnick y Fidell, 2001; Montoya-Suárez, 2007). Del análisis se extrajeron tres factores que explican el 80,58% del modelo (tabla 1): (1) confianza en las instituciones políticas (Componente I), (2) confianza en la justicia y el aparato normativo del Estado (Componente II) y (3) confianza en los medios de comunicación (Componente III). Como

se explicó en el apartado anterior, estos tres factores se incorporaron como variables independientes al estudio correlacional y predictivo junto al resto de factores sociodemográficos e ideológicos medidos en el trabajo.

TABLA 1. *Resultados del análisis factorial*

	Peso en el factor*		
Ítem (Confianza en…)	I Confianza instituciones políticas	II Confianza justicia y normas	III Confianza medios comunicación
El Gobierno de España	.908		
Los partidos políticos	.862		
El Parlamento español	.815		
Los sindicatos	.814		
La Constitución de 1978		.927	
La justicia		.686	.478
Los medios de comunicación			.896
% varianza explicada	51,71	19,74	9,13
% varianza explicada acumulada	51,71	71,45	80,58
Validez del análisis	KMO		
	.827		
	Esfericidad de Bartlett		
	X2=8286,59	gl=21	p=.000

*Los pesos inferiores a 0,4 no se han mostrado

Fuente: elaboración propia a partir de los datos del CIS (estudio N.º 3383)

3.2. Factores asociados a la influencia política de la radio

Una vez extraídas las variables vinculadas con la confianza en las instituciones —e incorporadas al estudio— a partir del análisis factorial, se ejecutó el análisis correlacional bivariado de todas las variables seleccionadas. Antes de proceder al estudio, se transformaron y recodificaron algunas variables a partir de su formulación en el cuestionario del CIS, con el objetivo de simplificar los datos. En el proceso de recodificación, se tomaron como referencia las categorías que presentan las frecuencias más elevadas en el cruce de variables (datos disponibles aquí: https://bit.ly/3FJArgx). Por ejemplo, se observó que el hecho de tener a la radio como primer factor de influencia política es más frecuente en

aquellos sujetos que residen en municipios de más de un millón de habitantes. Por ese motivo, la variable "tamaño del municipio" se transformó en "vivir en una ciudad grande (más de un millón de habitantes)" y se recodificó otorgando el valor 1 a esta categoría y el 0 al resto. Otro ejemplo: se observó que las frecuencias de la variable dependiente eran más elevadas en la parte central de la escala de autoubicación ideológica (donde 1 es totalmente a la izquierda y 10 totalmente a la derecha). Por ello, la variable "autoubicación ideológica" se convirtió en "declararse moderado ideológicamente" agrupando en el 1 a aquellos sujetos que se sitúan entre el 4 y el 6 de la escala y en el 0 al resto. Del mismo modo se operó con las variables "grado de interés en la política", "nivel de estudios", "ocupación" y "clase social subjetiva". La tabla 2 muestra cómo quedaron codificadas las variables para el estudio correlacional y predictivo.

TABLA 2. *Recodificación de las variables independientes*

Variable original incluida en el estudio del CIS	Variable transformada	Codificación
Sexo	Sexo	No se transformó Hombre=1 Mujer=2
Edad	Edad	No se transformó Variable cuantitativa Se dicotomizó para el estudio predictivo (análisis de regresión logística, ver apartado X.3.)
Grado de interés en la política (P.1)	Elevado interés en la política	Las opciones "mucho" y "bastante" se agrupan en el "Sí", mientras que "regular" y "poco" en el "No": No=0 Sí=1
Liberalismo / intervencionismo económico (P.3)	Liberalismo / intervencionismo económico	No se transformó Liberalismo=1 Intervencionismo=2
Autoubicación ideológica (P.22)	Declararse moderado ideológicamente	Los valores del 4 al 6 (de la escala 1-10) se agruparon en el "Sí". El resto, en el "No": No=0 Sí=1

Tamaño del municipio (PC1)	Vivir en una ciudad grande (>1 millón)	La categoría "Más de 1 millón de habitantes" se codificó como "Sí". El resto, como "No": No=0 Sí=1
Voto en las últimas elecciones generales (P.23a)	Votar al bloque de derechas	El voto al PP, Vox y Ciudadanos se agrupó en el "Sí". El voto al resto de partidos, en el "No": No=0 Sí=1
Voto en las últimas elecciones generales (P.23a)	Votar al bloque de izquierdas	El voto al PSOE e Unidas Podemos (incluidas sus marcas autonómicas catalanas y gallegas) se agrupó en el "Sí". El voto al resto de partidos, en el "No": No=0 Sí=1
Partido por el que simpatiza (P.24)	Simpatía por el bloque de derechas	Declarar simpatía por PP, Vox y Ciudadanos se agrupó en el "Sí". La simpatía por el resto de partidos, en el "No": No=0 Sí=1
Partido por el que simpatiza (P.24)	Simpatía por el bloque de izquierdas	Declarar simpatía por PSOE y Unidas Podemos (incluidas sus marcas autonómicas catalanas y gallegas) se agrupó en el "Sí". La simpatía por el resto de partidos, en el "No": No=0 Sí=1
Nivel de estudios (P.25a)	Tener estudios superiores	La categoría "Estudios superiores" (grado o posgrado universitario) se agrupó en el "Sí". El resto de categorías, en el "No". No=0 Sí=1
Situación laboral (P.26)	Situación laboral	No trabaja=0 Trabajador asalariado=1
Ocupación (P.26b)	Trabajar en el campo	La categoría "Agricultores/as y trabajadores/as cualificados/as agropecuarios/as, forestales y pesqueros/as" se codificó como "Sí". El resto, como "No": No=0 Sí=1
Clase social subjetiva (P.29)	Clase subjetiva media-alta	La categoría "Clase media-alta" se codificó como "Sí". El resto, como "No": No=0 Sí=1

Confianza en organizaciones políticas e instituciones (P.4)	Confianza en las instituciones políticas	Extraídas del análisis factorial Escala 1-10 donde 10 representa la máxima confianza y 1 la mínima
	Confianza en la justicia y aparato normativo	
	Confianza en los medios de comunicación	

Fuente: elaboración propia a partir de los datos del CIS (estudio N.º 3383)

Como se observa en la tabla 3, la edad es la variable que se asocia de forma más intensa con el hecho de tener a la radio como principal fuente de influencia política. A mayor edad, mayores posibilidades de manifestar una percepción favorable hacia el impacto de este medio de comunicación en la formación de opiniones de tipo político. Solo dos factores sociodemográficos más correlacionan con la variable dependiente: (1) el hecho de tener estudios superiores y (2) trabajar en el campo, en labores forestales o pesqueras. Tanto tener formación de grado o posgrado como trabajar en estos sectores laborales son variables estadísticamente asociadas con la percepción de la radio como principal agente de influencia política.

El hecho de declararse moderado constituye el factor ideológico que correlaciona más intensamente con la influencia política declarada de la radio. También lo hace, aunque en menor grado, el ser votante de alguno de los partidos del bloque de derechas (PP-Vox-Ciudadanos), mientras que tener una percepción favorable hacia las formaciones de este bloque se queda cerca de la significación estadística. No se observan asociaciones de la variable dependiente ni con el voto ni con la simpatía hacia los partidos del bloque de izquierda (PSOE-Unidas Podemos).

Como puede resultar obvio, la confianza general hacia los medios de comunicación se asocia con el hecho de tener a la radio como primera fuente de impacto político. Llama la atención que la confianza en las instituciones no se vincula con la variable dependiente, pero sí la confianza en la justicia y el aparato normativo del Estado: aquellos que tienen una elevada confianza en la justicia y en las normas tienden a confiar en la radio a la hora de tomar decisiones en términos políticos.

TABLA 3. *Matriz de correlaciones*

Variable independiente	**Correlación con la variable dependiente**	
Factores sociodemográficos	r	p
Sexo	-.027	.201
Edad	.119	<.001
Elevado interés en la política	.032	.121
Vivir en ciudad grande (>1 millón)	.029	.158
Estudios superiores	.053	.011
Situación laboral	-.020	.333
Trabajar en el campo	.060	.031
Clase subjetiva media-alta	.033	.113
Factores ideológicos		
Liberalismo / intervencionismo económico	-.017	.443
Declararse moderado ideológicamente	.053	.012
Votar al bloque de derechas	.048	.041
Votar al bloque de izquierdas	-.002	.933
Simpatía por el bloque de derechas	.039	.073
Simpatía por el bloque de izquierdas	.030	.169
Confianza institucional		
Confianza en las instituciones políticas	-.005	.805
Confianza en la justicia y aparato normativo	.071	<.001
Confianza en los medios de comunicación	.075	<.001

Fuente: elaboración propia a partir de los datos del CIS (estudio N.º 3383)

3.3. Estudio de factores predictivos

Conocidas las asociaciones entre variables, se llevó a cabo un estudio de factores predictivos mediante regresión lineal múltiple por pasos. En este análisis se incluyeron solo las variables independientes que correlacionan con la influencia política de la radio, con dos excepciones: (1) se excluyó la variable relativa a la confianza en los medios de comunicación por considerarse obvia y (2) se incluyó la variable "simpatía por el bloque de derechas" porque, aunque no se asocia estadísticamente con la variable dependiente, su grado de correlación se queda próximo a la significación estadística, como se indicó en el apartado anterior.

El modelo de regresión evidencia que los factores sociodemográficos predicen mejor la influencia política de la radio que los ideológicos y

los relativos a la confianza institucional (tabla 4). La edad es la variable que más influye en el hecho de colocar a este medio de comunicación como actor principal en la formación de opiniones políticas (ß=.098, p=.002). El segundo factor que observa el modelo es el hecho de trabajar en labores agrícolas, forestales o pesqueras (ß=.076, p=.018). La última variable que influye en el hecho de colocar a la radio como primera fuente de influencia política es el disponer de estudios superiores (ß=.064, p=.048). El modelo tiene una escasa fuerza explicativa de la variable dependiente: tan solo es capaz de predecir un 1,5% de la influencia de la radio como principal elemento en la constitución de opiniones de tipo político.

TABLA 4. *Resultados del estudio de factores predictivos mediante regresión lineal múltiple por pasos y regresión logística binaria*

Factores predictivos (I). Regresión lineal múltiple*			
Variable predictora		Coeficiente estandarizado (ß)	p
Edad		.098	.002
Trabajar en el campo		.076	.018
Estudios superiores		.064	.048
Resumen del modelo			
F	p	R	R2 (R2ajustado)
6.040	<.001	.136	.018 (.015)
Factores predictivos (II). Regresión logística binaria			
Variable	B	p	Exp(B)
Trabajar en el campo	1.459	.038	4.301
Estudios superiores	.609	.034	1.839
EdadDIC	.500	.047	1.648
Declararse moderado ideológicamente	.433	.083	1.542
Simpatía por el bloque de derechas	.456	.233	1.578
Votar al bloque de derechas	-.024	.950	.977
Resumen del modelo			
Prueba ómnibus de coeficiente		R2 de Nagelkerke	
X2=17.824, gl=6, p=.007		.044	

* Los datos se refieren al último paso del modelo de regresión

Fuente: elaboración propia a partir de los datos del CIS (estudio N.º 3383)

A fin de obtener mayor precisión en el estudio predictivo, se ejecutó un análisis mediante regresión logística binaria con las mismas variables, incluyendo la transformación de la variable "edad" a fin de convertirla en dicotómica. Para codificar esta nueva variable, que se denominó "$edad_{DIC}$", se utilizó como punto de corte el promedio de edad de la muestra, que se sitúa en 51,21 años. Téngase en cuenta que para la transformación de la variable se redondeó en 50 años. De este modo, la categorización de la nueva variable se estableció de la siguiente manera: 0=Menores de 50 años; 1=50 años y mayores.

La prueba ómnibus de coeficientes validó el modelo de regresión logística (p=.007). De nuevo, la edad, el trabajo en el campo o en el sector pesquero y disponer de una elevada formación son los únicos factores que explican la variable dependiente. Como se observa en la tabla 4, el hecho de trabajar en labores agrícolas, forestales o pesqueras multiplica por cuatro la probabilidad de situar a la radio como primera fuente de influencia política [Exp(B)=4.301, p=.038]. Tener estudios superiores prácticamente duplica esta probabilidad [Exp(B)=1.839, p=.034]. Por último, los mayores de 50 años tienen un 65% más de probabilidades de manifestar que la formación de opiniones políticas depende en primer término de lo que escuchan en la radio [Exp(B)=1.648, p=.047]. Ninguna otra variable (sociodemográfica o ideológica) predice de forma estadísticamente significativa esta percepción sobre el medio radiofónico.

4. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Este trabajo se suma a la escasa producción científica centrada en el perfil de la audiencia radiofónica, que se define como un grupo "activo, interactivo y relativamente autónomo, basado en algún interés, propósito o experiencia comunes" (McQuail, 2000: 441). Sin embargo, a pesar de su relevancia como objeto de estudio, no ha sido especialmente analizada, por lo que su potencial se encuentra infravalorado (Muela-Molina, 2001). La información sobre la audiencia de la radio resulta muy limitada, "en especial, si la comparamos con la televisión, prensa o revistas" (Belch y Belch, 2001: 387), por lo que resulta complicado

establecer una discusión que compare los resultados de nuestra investigación con otros trabajos similares producidos con anterioridad.

Este estudio nos permite profundizar en el retrato del ciudadano español que tiene a la radio como primera fuente declarada de influencia política. Nuestro análisis correlacional determina que la edad es el factor más intensamente asociado con un alto impacto de este medio en la formación de opiniones de tipo político. A mayor edad, mayores posibilidades de actuar políticamente en función de los contenidos escuchados por la radio. Se observa la misma correlación con el trabajo en el campo, en labores forestales o pesqueras y con la posesión de estudios superiores. Sobre este último aspecto, nuestro trabajo confirma la influencia del nivel educativo en la credibilidad de los medios, asociación que ya fue apuntada en los estudios de Westley y Severin (1964) y Roses y Farias-Batlle (2012).

Una autoubicación ideológica moderada y ser votante de alguno de los partidos del bloque de derechas (PP-Vox-Ciudadanos) también se asocia positivamente con la percepción de la radio como potente activador de la opinión política, así como la confianza en la justicia y el aparato normativo del Estado. La mayor influencia política de la radio entre los votantes de partidos de derechas contradice estudios realizados en Estados Unidos, donde los conservadores manifiestan menor grado de confianza en la radio que los progresistas (Hofstetter y Gianos, 1997). Este bajo índice de credibilidad es extrapolable al resto de medios de comunicación en el contexto norteamericano (Shin & Thorson, 2017).

Aunque factores de diferente naturaleza (tanto sociodemográficos como ideológicos) correlacionan con el hecho de situar a la radio como principal agente de impacto político, tan solo algunas de las variables sociodemográficas –pero ninguna de las ideológicas– predicen de forma estadísticamente significativa la influencia declarada de este medio. Dicho de otro modo, los factores sociodemográficos predicen mejor la influencia política de la radio que los ideológicos. De este dato podemos inferir que el impacto político de la radio es transversal en todas las ideologías y entre los votantes de todos los partidos políticos en España, si bien se percibe un mayor peso entre los sujetos que se autodefinen como moderados y que votan a partidos de derecha. En todo caso, es probable que

estos dos últimos factores –declararse moderado y votar a la derecha– puedan estar afectados por la variable etaria, aspecto que podrían dilucidar posteriores trabajos.

La edad es el principal factor predictivo de la influencia política de la radio. Los mayores de 50 años tienen un 65% más de probabilidades de manifestar una elevada confianza en este medio para formar sus opiniones políticas. Este dato contrasta con los análisis del Estudio General de Medios (EGM) recogidos por Ayllón-García et al. (2013) que, durante los años 80, concluyeron que el grupo mayoritario de edad que escuchaba la radio se situaba entre los 25 y los 34 años, pasando a ocupar la franja entre 25 y 54 en 2009 (Perelló-Oliver y Muela-Molina, 2012). Nuestros resultados evidencian que la audiencia de la radio ha acentuado su envejecimiento en los últimos años, al menos con respecto al sujeto donde más impacta su mensaje, aspecto ya apuntado por Larrañaga-Rubio (2008) en su estudio sobre la evolución del oyente radiofónico entre los años 2000 y 2007. El informe Digital News Report España en su edición de 2021 certifica este descenso general de la audiencia radiofónica, sobre todo en el rango situado entre los 18 y los 34 años, donde ni siquiera llega al 14% en la actualidad. Estos datos son compatibles con otras investigaciones que concluyen que los jóvenes de la llamada generación Z (aquellos que tienen entre 14 y 24 años) sienten una gran desconexión con respecto a los medios tradicionales, entre ellos la radio (Espinosa-Mirabet y Ferrer-Roca, 2021; Espinosa-Mirabet; et al., 2021; Lowe y Maijanen, 2019; Lissitsa y Tabor, 2021), cuya escucha en esta franja de edad ha sufrido una caída lenta y continúa en los últimos años (Robert-Agell et al., 2022). Por el contrario, estos jóvenes utilizan las redes sociales como principal fuente de información (Pérez-Escoda et al., 2021), "a pesar de que la radio continúa siendo el medio más creíble (así lo ha reflejado reiteradamente el Eurobarómetro, nuevamente en su edición de invierno 2021/2022)" (Robert-Agell et al., 2022). Todos estos datos ponen de manifiesto que el peso de la radio como fuente informativa en el sector más joven de la población "está bajando de manera alarmante", como defienden Ayllón-García et al. (2013, p. 38). Estos autores afirman que son los mayores de 65 años los que más escuchan la radio generalista o informativa. En el mismo sentido, el trabajo de

Robert-Agell et al. (2022) evidencia que el consumo de radio musical en el rango de edad entre los 14 y los 24 años triplica al de radio informativa. El mismo estudio afirma que, cuando estos jóvenes consumen radio generalista, tienden a elegir temáticas deportivas; desprovistas, por tanto, de contenido político. Sin duda, el escaso hábito de escucha radiofónica entre los jóvenes que evidencian estos estudios resulta clave en el bajo impacto político del medio en este grupo poblacional.

Más allá de la edad, el hecho de tener estudios superiores también predice el impacto de la radio en la formación de actitudes políticas. En el mismo sentido, los trabajos de Larrañaga-Rubio (2008) apuntaban a un mayor consumo de la radio generalista entre aquellos sujetos que tienen un elevado nivel formativo. El estudio de Ayllón-García et al. (2013) determina que en la primera década del presente siglo se observó un aumento considerable del consumo de radio entre los titulados universitarios. En otros contextos como el norteamericano, la escucha de programas radiofónicos de temática política se asocia con una audiencia que posee un estatus socioeconómico alto (que se vincula con una mayor formación académica) y con aquellas personas más social y políticamente integradas (Hofstetter y Gianos, 1997).

Finalmente, las limitaciones de este estudio derivan de las propias de la encuesta del CIS analizada. La principal es la falta de definición del concepto "radio" en el cuestionario. La radio actual se caracteriza por su carácter multiplataforma (Pedrero-Esteban et al., 2019), por lo que parte de los encuestados, sobre todo los más jóvenes, podrían considerar el consumo de un programa de radio disponible en internet en forma de podcast –o cualquier otra modalidad de consumo sonoro en la Red– como un tipo de escucha radiofónica (en este caso, online). En otras palabras, diferentes individuos pueden conceptualizar la escucha de radio de forma distinta dada la variedad de posibilidades de acceso al contenido radiofónico, lo que podría contaminar los resultados al incluir bajo la misma etiqueta actitudes de consumo mediático diferentes vinculadas con los contenidos sonoros. Por ello, sería recomendable que en posteriores consultas a la ciudadanía se especifique a qué tipo de consumo de radio hace referencia la pregunta formulada. A la vez, resultarían interesantes estudios más concretos, focalizados y profundos sobre el impacto

político de los contenidos sonoros que separen los diferentes medios basados en el audio (radio analógica, radio digital y podcast) a fin de paliar el déficit investigador observado en la academia y, a la vez, ofrecer claves a los operadores radiofónicos para intentar recuperar la audiencia perdida en los últimos años.

5. REFERENCIAS

Afuera, A. (2021). Aquí, Unión Radio: Crónica de la primera cadena española (1925 - 1939). Cátedra.

Afuera-Heredero A. (2017). 1900-1924. La actitud de la prensa frente al nacimiento de la radio en España. Documentación de las Ciencias de la Información, 40, 11-29. https://doi.org/10.5209/DCIN.56443

Alonso-Fernández, J.A., Rodríguez-Luque, C. y Legorburu-Hortelano, J.M. (2022). Radio does not die on the air: Podcasting and on-demand broadcast strategies among speech-based radio stations. Profesional de la información, 31 (5), e310508. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.08

Antequera, J. y Obregón, R. (2002). La radio como dinamizadora de procesos sociales y culturales en Barranquilla. Investigación y desarrollo, 10 (2), 146-69.

Ayllón-García, Castañeda-Puche y Del Valle-García (2013). Audiencia de radio por sectores. En J.P. Pérez-Rufí (coord..), Nuevos tiempos para la industria radiofónica en España (pp. 26-49. Grupo de Investigación EUMED.

Barnes, N. y Hooper, R. (1976). Report on the International Conference on Education and Research in Educational Television and Radio, held at the Open University, 9-13 April 1974. British Journal of Educational Technology, 7 (3), 47 -50. https://doi. org/10.1111/j.1467-8535.1976.tb00747.x

Barranquero-Carretero, A. y Martínez-Martín, M. (2021). Participación ciudadana, servicio público y convergencia digital. La percepción de los profesionales de Radio Nacional de España. AdComunica, 22, 235-256. https://doi.org/10.6035/2174-0992.2021.22.13

Barrio-Fraile, E., Enrique-Jiménez, A.M., Fajula-Payet, A., Barbeito-Veloso, M.L., & Perona-Páez, J.J. (2022). The sound of responsibility: evolution of the use of radio advertising as a corporate social responsibility (CSR) communication channel before and after Covid-19. A significant increase. Profesional de la información, 31 (5), e310521. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.21

Belch, G. y Belch, M. (2001). Advertising and Promotion: An Integrated Marketing Communications Perspective. Irwin/McGraw-Hill.

Bolter, J.D. y Grusin, R. (1998). Remediation: Understanding New Media. The MIT Press.

Bonet, M. y Sellas, T. (2019). Del flujo al stock: el programador radiofónico ante la gestión del catálogo digital. El Profesional de la información, 28 (1), e280109. https://doi.org//10.3145/epi.2019.ene.09

Bonini, T. (2015). La 'segona era' del podcàsting: el podcàsting com a nou mitjà de comunicación de masses digita. Quaderns del CAC, 41 (28), 23-32.

Castells-Talens, A. (2011). ¿Ni indígena ni comunitaria? La radio indigenista en tiempos neoindigenistas. Comunicación y sociedad, 15, 123-142.

Díaz, L. (1997). La radio en España (1923-1997). Alianza Editorial.

Díaz-Noci, J. (2019). Cómo los medios afrontan la crisis: retos, fracasos y oportunidades de la fractura digital. El Profesional de la información, 28 (6), e280625. https://doi.org/10.3145/epi.2019.nov.25

Doliwa, U. (2022). Internet radio and podcasts as alternative to the public service and commercial mainstream media in Poland: the cases of Radio Nowy Świat, Radio 357, and Raport o stanie świata. Profesional de la información, 31 (5), e310506. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.06

Espinosa-Mirabet, S. y Ferrer-Roca, N. (2021). ¿Por qué los jóvenes australianos triplican el consumo de radio de los jóvenes españoles?. ZER: revista de estudios de comunicación, 26 (50), 41-61. https://doi.org/10.1387/zer.21918

Espinosa-Mirabet, S., Gutiérrez, M. y Martí-Martí, J.M. (2021). RAC 1: análisis de un caso de éxito de emisora de radio. Profesional de la información, 30 (3), e300303. https://doi.org/10.3145/epi.2021.may.03

Fajula, A., Barbeito, M. y Perona, J.J. (2021). El estancamiento creativo de la publicidad radiofónica en el nuevo escenario sonoro: análisis del tono y estilo de las inserciones publicitarias. Historia y comunicación social, 26 (2), 403-415. https://doi.org/10.5209/hics.77077

Faus-Belau, A. (1995). La era audiovisual. Historia de los primeros 100 años de la radio y la televisión. EUNSA.

Feijoo-Fernández, B. y García-González, A. (2018). Impulso transmedia en las radios universitarias. Análisis de El Escaparate, programa de radio de la Universidad de Vigo. Revista Mediterránea de Comunicación, 9 (1), 137-149. https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2018.9.1.9

Fernández-Sande, M. (2006). Los orígenes de la radio en España: la competencia entre Unión Radio y Radio Ibérica (1925-1927). Fragua.

Fernández-Sande, M. y Rodríguez-Pallares, M. (2022). Big data in radio broadcasting companies: applications and evolution. Profesional de la información, 31 (5), e310516. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.16

Fieiras-Ceide, C., Vaz-Álvarez, M. y Túñez-López, M. (2022). Artificial intelligence strategies in European public broadcasters: Uses, forecasts and future challenges. Profesional de la información, 31 (5), e310518. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.18

García-Marín, D. (2022). New Media, New Practices? A Study of the First Spanish Podcast Community and Its Pioneers. Social Sciences, 11. https://doi.org/ 10.3390/socsci11070308

García-Marín, D. y Aparici, R. (2018). Nueva comunicación sonora. Cartografía, gramática y narrativa transmedia del podcasting. El Profesional de la información, 27 (5), 1071-1081. https://doi.org/10.3145/epi.2018.sep.11

García-Marín, D. y Aparici, R. (2020). Voces domesticadas y falsa participación: Anatomía de la interacción en el podcasting transmedia. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, 63, 97-107. https://doi.org/10.3916/C63-2020-09

González-Conde, M.J. y Salgado-Santamaría, C. (2009). Redes de participación e intercambios en la radio pública: Los podcasting. Comunicar, 33, 45-54. https://doi.org/10.3916/c33-2009-02-004

Guiton, P. (1984). Use of an FM Radio Subcarrier for University Distance Education. PLET: Programmed Learning & Educational Technology, 21 (4), pp. 310-313.

Hofstetter, D.R. y Gianos, C.L. (1997). Political talk radio: Actions speak louder than words. Journal of Broadcasting & Electronic Media, 41 (4), pp. 501-515, https://doi.org/10.1080/08838159709364423

Hollander, B.A. (1996). Talk Radio: Predictors of Use and Effects on Attitudes about Government. Journalism & Mass Communication Quarterly, 73 (1), pp. 102–113. https://doi.org/10.1177/107769909607300110

Hurd, S. y Xiao, J. (2006). Open and distance language learning at the Shantou Radio and TV University, China, and the Open University, United Kingdom: A cross-cultural perspective. The Journal of Open, Distance and e-Learning, 21 (3), 205-219. https://doi.org/10.1080/02680510600953161

Larrañaga-Rubio J. (2008). Análisis económico de la evolución de las audiencias de los medios tradicionales e impacto de Internet en su consumo. Área Abierta, 21.

Lazarsfeld, P.F. (1946). Radio and international co-operation as a problem for psychological research. Journal of Consulting Psychology, 10 (1), 51–56. https://doi.org/10.1037/h0063250

Lissitsa, S. y Tabor, L. (2021). Baby boomers, generation X and generation Y: identifying generational differences in effects of personality traits in on-demand radio use. Technology in society, 64 (1). https://doi.org/10.1016/j.techsoc.2021.101526

López-Vidales, N. y Gómez-Rubio, L. (2014). Nuevos hábitos de los jóvenes españoles y tendencias de futuro en el consumo de radio y televisión. Historia y Comunicación Social, 19, 327-340. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45031

López-Vidales, N. y Ortiz-Sobrino, M.A. (2011): "Perfiles profesionales en la radio española", Revista TELOS (Revista de Pensamiento, Sociedad y Tecnología), 87, pp. 2-14.

Lowe, G.F. y Maijanen, P. (2019). Making sense of the public service mission in media: youth audiences, competition, and strategic management. Journal of media business studies, 16 (1). https://doi.org/10.1080/16522354.2018.1553279

Luzón-Fernández, V., Gómez-González, Á. y Cervantes-Urbieta, R. (2017). Figuras profesionales emergentes de radio y televisión en la era de la hipermedialidad. Revista Mediterránea de Comunicación, 8 (1), 45-57. https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.4

Marta-Lazo C., Ortiz-Sobrino M.A., Gómez López J. y Peñalva-Tobías S. (2020). Revisión de la literatura científica de la radio universitaria como instrumento de educación mediática. CIC. Cuadernos de Información y Comunicación, 25, 257-268. https://doi.org/10.5209/ciyc.68277

Marta-Lazo, C., Gómez-López, J., Segura-Anaya, A. y Ortiz-Sobrino, M.A. (2021). Dos décadas de radio universitaria en España (2000-2020) la reinvención del medio como proyecto educativo en un entorno digital. Revista de Comunicación de la SEECI, 54, 145-162. http://doi.org/10.15198/seeci.2021.54.e684

Martínez-Costa, M. y Herrera-Damas, S. (2007). La participación de los oyentes en la programación de la radio española. Estudio del caso de RNE Radio 1. Comunicación y sociedad, 20 (1), 29-49.

McCormick, R. (1985). Students' Views on Study at the Radio and Television Universities in China: an investigation in one local centre. British Journal of Educational Technology, 16 (2), 84-100.

McQuail, D. (2000). Introducción a la teoría de la comunicación de masas. Paidós.

Montoya-Suárez, O. (2007). Aplicación del análisis factorial a la investigación de mercados. Caso de estudio. Scientia Et Technica, 35 (1), 281-286. https://doi.org/10.22517/23447214.5443

Moreno-Moreno, E., Amoedo-Casais, A. y Martínez-Costa Pérez, M. (2017). Usos y preferencias del consumo de radio y audio online en España: tendencias y desafíos para atender a los públicos de internet. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 23 (2), 1319-1336. http://dx.doi.org/10.5209/ESMP.58047

Muela-Molina, C. (2001). La publicidad radiofónica en España. Ediciones Internacionales de la Universidad de Navarra.

Nettlefold, J.E. (2019). Listening at the local level: the role of radio in building community and trust. Media International Australia, 172 (1), 74-88. https://doi.org/10.1177/1329878X19858662

Ortiz-Sobrino, M.A. (2012). Radio y post-radio en España: una cohabitación necesaria y posible. Área abierta, 12 (2).

Ortiz-Sobrino, M.A. (2017). De la post-radio convergente a la radio híbrida. Revista de la Asociación Española de Investigación de la Comunicación, 4 (7), 1-5. https://doi.org/10.24137/raeic.4.7.1

Pedrero-Esteban, L.M. y García-Lastra-Núñez, J.M. (2019). La transformación digital de la radio. Diez claves para su comprensión profesional y académica. Tirant Humanidades.

Pedrero-Esteban, L.M., Barrios-Rubio, A. y Medina-Ávila, V. (2019). Adolescentes, smartphones y consumo de audio digital en la era de Spotify. Comunicar, 60, 103-112. https://doi.org/10.3916/C60-2019-10

Pereira, J. (2020). La adaptación de los medios de comunicación al siglo XXI. AdComunica, 20, 385-388. https://doi.org/10.6035/2174-0992.2020.20.17

Perelló-Oliver, S. y Muela-Molina, C. (2012). La publicidad radiofónica en España y el perfil socio-demográfico de su audiencia. Palabra Clave, 15 (2), 224-251.

Pérez-Escoda, A., Barón-Dulce, G., Rubio-Romero, J. (2021). Mapeo del consumo de medios en los jóvenes: redes sociales, 'fake news' y confianza en tiempos de pandemia. Index comunicación, 11 (2), 187-208. https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Mapeod

Pfau, M., Moy, P., Holbert, R L., Szabo, E.A., Lin, W.K. y Zhang, W. (1998). The Influence of Political Talk Radio on Confidence in Democratic Institutions. Journalism & Mass Communication Quarterly, 75 (4), 730–745. https://doi.org/10.1177/107769909807500408

Piñeiro-Otero, T. (2014): "De la audiencia convencional a la audiencia social. Una nueva perspectiva en torno a las comunidades de los programas de radio en España", Revista Mediterránea de Comunicación, 5 (1), pp. 83-104.

Potulicka, E. (1988). Poland: The Radio and Television University for Teachers. Prospects, 18 (2), 207-215. https://doi.org/10.1007/BF02195518

Primo, A. (2005). Para além da emissão sonora: as interações no podcasting. Intexto, 13, 1-17.

Ribes, X., Monclús, B. y Gutiérrez, M. (2015). Del oyente al radio prosumer: gestión de la participación de la audiencia en la radio del siglo XXI. Tripodos, 36, 55-74.

Robert-Agell, F., Justel-Vázquez, S. y Bonet, M. (2022). No habit, no listening. Radio and generation Z: snapshot of the audience data and the business strategy to connect with it. Profesional de la información, 31 (5), e310515. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.15

Rodero, E. (2020). Radio: the medium that best copes in crises. Listening habits, consumption, and perception of radio listeners during the lockdown by the Covid-19. El Profesional de la Información, 29 (3), e290306. https://doi.org/10.3145/epi.2020.may.06

Roses, S. y Farias-Batlle, P. (2012). Credibilidad de los medios: un análisis bivariado de las opiniones de los españoles. Revista mediterránea de comunicación, 3 (1), 79-104.

Santos-Díez, M.T. y Pérez-Dasilva, J. (2016). La radio: hábitos de consumo de los futuros periodistas. Ámbitos: Revista Internacional de Comunicación, 32, 1-14.

Shin, J. y Thorson, K. (2017). Partisan selective sharing: The biased diffusion of fact-checking messages on social media. Journal of Communication, 67 (2), 233-255. https://doi.org/10.1111/jcom.12284

Soengas-Pérez, X. (2013). Retos de la radio en los escenarios de la convergencia digital. AdComunica, 5, 23-36. https://doi.org/10.6035/2174-0992.2013.5.3

Soroka, S. (2003). Media, public opinion and foreign policy. Press/Politics, 8 (1), 27-48.

Tabachnick, B.G. y Fidell, L.S. (2001). Using multivariate statistics. Allyn and Bacon.

Turner, G. (2009). Politics, radio and journalism in Australia: The influence of talkback. Journalism, 10 (4), 411-430. https://doi.org/10.1177/1464884909104948

Uribe-Jongbloed, E. y Peña, M. (2008). Medios en idiomas autóctonos minoritarios en Colombia. El caso de la radio. Palabra Clave 11 (2), 355-366.

Westley, B.H. y Severin, W.J. (1964). Some correlates of media credibility. Journalism quarterly, 41 (3), pp. 325-335. https://doi.org/10.1177/107769906404100301

ANÁLISIS DEL PÓDCAST DE LAS #CHARLASEDUCATIVAS: APRENDIZAJE INFORMAL EN FORMATO AUDIO

INGRID MOSQUERA GENDE
Universidad Internacional de La Rioja

1. INTRODUCCIÓN

Cuando se habla de aprendizaje, sin duda alguna, uno de los primeros términos que tendríamos que definir es la propia palabra *aprendizaje*, sin embargo, sin entrar en esa distinción, que resultaría muy interesante, sí sería preciso comentar los tipos de aprendizaje que se suelen distinguir. A grandes rasgos podemos decir que se habla de 1) aprendizaje formal; 2) aprendizaje no formal; 3) aprendizaje informal y 4) autoformación. Cierto es que dependiendo de los autores, esta fronteras se suelen presentar de manera muy difusa, más como un continuo que como compartimentos estancos. Así, en muchas ocasiones, la autoformación se considera como parte del aprendizaje informal y la división entre este y el no formal se disipa con facilidad (Mosquera Gende, 2023a).

Desde una aproximación general, se puede decir que el aprendizaje formal es un aprendizaje reglado, organizado por alguna institución educativa y que conlleva la obtención de un título o certificado; un ejemplo sería la educación obligatoria o una carrera en la universidad. Por su parte, el aprendizaje no formal también suele estar organizado por una institución educativa, suele conllevar también la obtención de un certificado y supone una formación complementaria; como puede ser la asistencia o participación en un congreso. Finalmente, el aprendizaje informal, que es el que aquí nos ocupa, es un aprendizaje voluntario, ubicuo, flexible, que no conlleva la obtención de ningún título o certificado y que suele darse entre iguales, bien sea en interacciones voluntarias o inconscientes (Mosquera Gende, 2022c; 2023a).

De esas características de los diferentes aprendizajes se puede deducir que es fácil imaginarse situaciones que se encuentran en la frontera entre los distintos tipos de aprendizaje: ¿qué tipo de aprendiza es ver una ciclo de conferencias en un canal de YouTube? ¿Qué tipo de aprendizaje supone la participación en un MOOC (cursos masivos en abierto)? (Mosquera Gende, 2023a).

En la actualidad, más que nunca, los aprendizajes se entremezclan y se transforman de manera dinámica, incluso los espacios se van adaptando a los nuevos tiempos y, por ejemplo, una plataforma de podcasts como puede ser Anchor ahora permite incluir videopodcasts, encuestas o preguntas para interaccionar de manera directa con la audiencia, es decir, han convertido esta plataforma en una auténtica red social (Mosquera Gende, 2023a; 2023c).

Y, precisamente, las redes sociales son una de las principales fuentes a través de las cuales el profesorado obtiene su aprendizaje y su formación continua (Carpenter et al., 2022b; Daly et al., 2019; Desimone, 2009; Marcelo y Marcelo, 2021; Marcelo-García et al., 2022). A través de la conexión y la interacción con sus iguales, los docentes encuentran respuestas a muchas preguntas de carácter didáctico y pedagógico. Encuentran solución a sus problemas diarios en el aula y resuelven de manera rápida sus dudas sobre cuestiones educativas relacionadas con la legislación o la competencia digital, por poner alguno de los ejemplos más recientes (Marcelo-Martínez et al. 2023; Mosquera Gende, 2021a; 2021c; 2021f; 2021g; 2021h; 2022; 2022b; 2022d; 2022e).

Además, en redes se crean comunidades de aprendizaje muy consolidadas en las que el profesorado encuentra el apoyo y la compañía que, en ocasiones, no tiene en su claustro presencial. (Marcelo-Martínez y Marcelo García, 2022; Marcelo-Martínez et al., 2023).

Es ahí, en esas redes sociales, en las que tiene lugar una parte importante del desarrollado profesional docente de maestros y maestras de todas las etapas educativas. Esto es debido a que la formación continua ofrecida por cauces del que se denominaría como aprendizaje no formal (centros de formación de profesorado) y formal (formación inicial del profesorado en su etapa universitaria) presenta carencias que los docentes

deciden suplir de manera personal y voluntaria, bien sea buscándose y pagándose sus formaciones de temas específicos (aprendizaje no formal) o por medio del aprendizaje informal entre iguales en las redes sociales (aprendizaje informal) (Carpenter et al., 2023; Carpenter et al., 2022a; Mosquera Gende, 2023a).

Como pasa en el caso del término *aprendizaje*, y ya dejábamos entrever más arriba, hoy en día las redes sociales son muy cambiantes y plataformas que antes no se consideraban como redes, se han ido transformando hasta convertirse en verdaderos espacios de encuentro, interacción y enriquecimiento mutuo (Mosquera Gende, 2016; 2023c). Para que esos intercambios y ese aprendizaje tengan lugar, en las redes los docentes y/o expertos adquieren diferentes roles. Así, siguiendo la regla del 90-9-1 (Antelmi et al., 2019), existen diferentes teorías acerca de los distintos papeles que los participantes en redes pueden desarrollar (Carpenter et al., 2022b; Daly et al., 2019; Desimone, 2019; Marcelo-García et al., 2022; Marcelo-Martínez y Marcelo García, 2022; Marcelo y Marcelo, 2021; Mosquera Gende, 2023a):

- Básicamente, un 90 % de los usuarios de una red suelen tener un papel más pasivo, de acompañamiento, comentando o compartiendo lo que otras personas hacen.
- Por su parte, un 9 % son usuarios que crean contenido pero cuya interacción con otros no es elevada, en gran medida, comparten y comentan lo que ellos hacen.
- Y, por último, encontramos un 1 % de usuarios que funcionan, digámoslo así, como faros para el resto: ellos comparten, crean contenido, interaccionan y difunden y divulgan lo que el resto genera.

Entre esos creadores de contenido, bien estén en ese 9 % o en el 1 % (Antelmi et al., 2019), algunos destacarán por sus hilos en Twitter, otros por sus publicaciones en Instagram o TikTok, otros por sus directos en Twitch o en YouTube y muchos otros por sus programas de podcasts. En esta ocasión nos quedaremos con esos últimos.

La creación de material en formato pódcast supone el conocimiento del empleo de ciertas herramientas, bien sean estas gratuitas o de pago, así como tener algo que contar y saber cómo divulgarlo (Pellicer Jordá, 2022a; 2022b; 2022c; 2022e). A nivel educativo, esta opción puede suponer una gran oportunidad para atender a la diversidad, por ejemplo desde la perspectiva del diseño universal para el aprendizaje, conocido por sus siglas, DUA, ya que implica ofrecer un método de acceso a la información así como un método desarrollar las actividades de un modo pausado, personalizado y complementario con otros, como puede ser un vídeo, un texto escrito o imágenes, por poner algún ejemplo (Mosquera Gende, 2018; 2020a; 2022f; Pellicer Jordá, 2022d), además de suponer una motivación para el alumnado, por acercarse a ellos a través de las redes sociales (Albaladejo Perona y Marín Sánchez, 2022).

Y esto no será únicamente una posibilidad para el profesorado sino, y sobre todo, también para el alumnado, cuyo desarrollo de la expresión oral resulta fundamental en todas las etapas educativas (Mosquera Gende, 2017) y que, a través del DUA y del uso de metodologías activas y sociales, muy en consonancia con las situaciones de aprendizaje incluidas en la LOMLOE (Mosquera Gende, 2019a; 2019b; 2023b), podrá contar con más opciones para su trabajo.

En este sentido, el uso del pódcast a nivel educativo, adaptado a las diferentes etapas, capacidades y edades, ha sido reconocido por la literatura académica como una opción válida y adecuada para contribuir a la consecución de los objetivos marcados, es decir, para contribuir al aprendizaje (Celaya et al., 2020; Evans, 2008; Goldman, 2018; Hew, 2008; Kay, 2012; McGarr, 2009; Pellicer Jordá, 2022f; Rainsbury y McDonnell, 2006; Walls et al., 2010).

Volviendo al ámbito de las redes sociales y de la divulgación, el pódcast es uno de los medios preferidos hoy en día y uno de los más extendidos, puesto que, en la sociedad líquida en la que vivimos, en la que buscamos respuestas rápidas y en la que *nos movemos en multitarea*, el formato pódcast permite escuchar, aprender y divertirnos al mismo tiempo que realizamos otras labores, bien sea en casa, haciendo deporte, la compra o paseando. Esta impresión fue la que hizo que el proyecto de las #CharlasEducativas, nacido en Twitter y en YouTube, pasase a la plataforma

de Anchor y de ahí a Spotify, Apple Podcast o Ivoox, entre otras (Mosquera Gende, 2020b; 2023a).

Recordemos que las #CharlasEducativas son entrevistas en directo que se celebran todas las semanas en el canal de YouTube de Ingrid Mosquera Gende, más conocida como divulgadora educativa en Twitter por su perfil @imgende, reconocido como uno de los principales a nivel educativo (Marcelo y Marcelo, 2021; Mosquera Gende, 2021a; 20201e; 2023a). Al poco de comenzar el proyecto, en enero del año 2020, las charlas se empezaron a ofrecer también como podcasts, tal y como ya sucedía con muchos otros programas de carácter educativo con una gran trayectoria en ese formato (Mosquera Gende, 2020b; 2021d; 2021e).

2. OBJETIVOS

Partiendo de lo comentado en el apartado anterior, los objetivos del presente estudio son los siguientes:

- Conocer el alcance del pódcast de las #CharlasEducativas.
- Clasificar los episodios del pódcast de las #CharlasEducativas por temáticas.
- Comparar los episodios del pódcast de las #CharlasEducativas en referencia a su repercusión, tanto considerando las temáticas como las personas invitadas más relevantes.

3. METODOLOGÍA

Se emplearán las estadísticas que se recogen en la propia plataforma en la que se alojan los episodios del programa de las #CharlasEducativas para realizar su análisis. Se trata de la antigua herramienta gratuita Anchor que recientemente ha cambiado su nombre a *Spotify for Podcasters*, al vincularse de manera directa con esta plataforma.

A través de ella se podrán extraer los datos necesarios para responder a las preguntas generadas en el apartado de objetivos de este trabajo: ¿cuál es el alcance del pódcast de las #CharlasEducativas? ¿Cuáles son las

temáticas más significativas de este programa? ¿Cuáles son los episodios que cuentan con un mayor número de reproducciones?

Se trabajará, como lo hace la propia plataforma, por medio de porcentajes, de número total de reproducciones y de series ordenadas de datos (Mosquera Gende, 2023a).

4. RESULTADOS

Tomando los datos globales que se recogen en la plataforma *Spotify for Podcasters* (antiguo Anchor), se ofrecen las siguientes cifras totales en relación al pódcast de las #CharlasEducativas:

- Más de 50.000 reproducciones.
- Una media de más de 200 reproducciones por episodio.
- Más de mil suscriptores en Spotify.
- El 86 % de la audiencia está en España. Un 4 % en México y otro 4 % en Estados Unidos. Un 2 % se sitúa en Rumanía y el resto de países cuentan con un 1 % de audiencia: Argentina, Colombia, Alemania y Perú. Hasta alcanzar un total de 31 países.
- El 39,3 % de la audiencia escucha los podcast a través de Apple Podcasts, un 25,8 % los escucha a través de Spotify, un 7,7 % emplea Ivoox, un 6,6 % acude a la propia plataforma de Anchor, mientras que encontramos un 3,5 % en Google Podcasts y un 17,3 % que usa otras plataformas.
- En cuanto al género de la audiencia, *Spotify for Podcasters* indica que un 67 % pertenece al *género femenino*, un 30,3 % al *género masculino*, un 1,2 % es *no binario* y un 1,5 % es *sin especificar*.
- En referencia a las edades de la audiencia, la plataforma sitúa al 36 % en la franja entre los 35 y 44 años. Le sigue el rango de 45 a 59 años (31 %), en tercer lugar tenemos al público entre 28 y 34 años (20 %), seguimos de los de 23 a 27 años (9 %) y con un 2 % del total encontramos a los oyentes entre 18 y 22 años y también a los que tienen más de 60.

No se ofrecen cifras totales relacionadas con las interacciones (encuentas y/o preguntas y respuesta) porque hasta el momento de la realización

del presente estudio el programa de las #CharlasEducativas no empleaba estas opciones de la plataforma *Spotify for Podcasters*.

Siguiendo con los datos proporcionados por la propia plataforma, el pódcast de las #CharlasEducativas figura entre el 5 % de los más compartidos en el año 2022 por todo el mundo, distribuyéndose, sobre todo, a través de Whatsapp (60 %), seguido del acceso por enlace directo (23 %) y únicamente un 1 % a través de Twitter y otro 1 % a través de Instagram. El 15 % restante queda señalado como *otros medios*.

Si clasificamos los episodios por temáticas (Mosquera Gende, 2023a), se podrían proponer los siguientes apartados principales, considerando los casi 200 episodios con los que cuenta el programa en abril de 2023 (ver Figura 1):

- Atención a la diversidad (40 episodios).
- Autismo (17 episodios).
- Charlas #offline (33 episodios).
- Debates (40 episodios).
- Enfoques, metodologías, técnicas y estrategias (14 episodios).
- Gamificación y juego (23 episodios).
- Herramientas y competencia digital (31 episodios).
- Experiencias en Educación Infantil (4 episodios).
- Experiencias en Educación Primaria (15 episodios).
- Experiencias en Educación Secundaria (12 episodios).
- Experiencias en Formación Profesional (9 episodios).
- Experiencias en Universidad y Educación de personas adultas (15 episodios).
- Programación, currículo y aprendizaje (22 episodios).
- Lenguas (13 episodios).
- Matemáticas y ciencias (12 episodios).
- Variado (19 episodios).

Sobre esta clasificación es preciso hacer varias aclaraciones. Por un lado, algunos de los episodios están incluidos en varias temáticas, como puede pasar con algunos debates, con algunas experiencias de aula o con las charlas recogidas en el grupo dedicado a herramientas y competencia digital. Por otro lado, el apartado de autismo estaría incluido dentro de

atención a la diversidad, pero por el número elevado de charlas dedicadas al mismo, se ha decidido crear un subapartado independiente. Lo mismo sucede en el caso de la gamificación y el juego, charlas que estarían incluidas dentro del apartado de enfoques y metodologías, pero que, dado el volumen de charlas existentes sobre la temática, merecen un apartado independiente. Por su parte, las charlas #offline hacen referencia a charlas que no se emitieron en directo, sino que fueron grabadas, bien sea para formato vídeo o audio. En el apartado final de episodios variados, se incluyen charlas difíciles de clasificar por su contenido.

FIGURA 1. *Código QR al enlace de las #CharlasEducativas clasificadas por temáticas*



Fuente: elaboración propia

En referencia a los episodios con más reproducciones, siguiendo, una vez más, las estadísticas aportadas por la propia plataforma de *Spotify for Podcasters*, en abril del año 2023 las 20 primeras charlas de la lista aparecen en el orden que aparece reflejado a continuación:

1. El Space de las #CharlasEducativas (25). Atención a la diversidad en la escuela con @MasTwitts. Fecha de publicación: 18 de septiembre de 2022.

2. El Space de las #CharlasEducativas (28). Altas capacidades. Fecha de publicación: 9 de octubre de 2022.

3. El Space de las #CharlasEducativas (27). PT, AL y orientación. Fecha de publicación: 2 de octubre de 2022.

4. El Space de las #CharlasEducativas. Especial presentación curso gratuito de formación en abierto sobre atención a la diversidad. Fecha de publicación: 11 de septiembre de 2022.

5. #CharlasEducativas (99). DUA con Coral Elizondo. Fecha de publicación: 19 de octubre de 2022.

6. #CharlasEducativas (105). Tus dudas sobre la LOMLOE (1). Fecha de publicación: 1 de diciembre de 2022.

7. El Space de las #CharlasEducativas (30). Centros educativos y diversidad. Fecha de publicación: 23 de octubre de 2022.

8. El Space de las #CharlasEducativas (26). Diversidad docente. Fecha de publicación: 25 de septiembre de 2022.

9. El Space de las #CharlasEducativas (29). Familias y diversidad. Fecha de publicación: 16 de octubre de 2022.

10. El Space de las #CharlasEducativas (31). Atención a la diversidad: el debate. Fecha de publicación: 30 de octubre de 2022.

11. El Space de las #CharlasEducativas (36). Tus dudas sobre la LOMLOE (2). Fecha de publicación: 4 de diciembre de 2022.

12. El Space de las #CharlasEducativas (13). Altas capacidades y Educación. Fecha de publicación: 28 de noviembre de 2021.

13. #CharlasEducativas (100). Atención a la diversidad: legislación y evaluación. Fecha de publicación: 27 de octubre de 2022.

14. El Space de las #CharlasEducativas (15). Hablamos de TDAH con María José Más. Fecha de publicación: 30 de enero de 2022.

15. #CharlasEducativas (58). Evaluación con @SanmartiNeus. Fecha de publicación: 16 de septiembre de 2021.

16. #CharlasEducativas (112). La evaluación formativa. Fecha de publicación: 8 de febrero de 2023.

17. #CharlasEducativas (95). Visibilidad LGTBIQ+ en la literatura con Nando López. Fecha de publicación: 15 de septiembre de 2022.

18. #CharlasEducativas (97). Barreras a la participación. Fecha de publicación: 28 de septiembre de 2022.

19. El Space de las #CharlasEducativas (16). Seguridad y privacidad en las redes. Fecha de publicación: 13 de febrero de 2022.

20. El Space de las #CharlasEducativas (45). Hablamos de dislexia. Fecha de publicación: 19 de febrero de 2023.

En el siguiente apartado, entre otras cuestiones, se analizarán las posibles razones que se pueden encontrar detrás de esta distribución.

5. DISCUSIÓN

Al presentar las cifras globales del pódcast de las #CharlasEducativas, sin duda uno de los puntos que más pueden llamar la atención son los datos relativos al año 2022 que sitúan a las charlas entre el 5 % de los programas más compartidos a nivel mundial. Y no solo eso, sino que la mayor parte de esa difusión es hecha a través de Whatsapp, una herramienta que suele ser contemplada como un recurso comunicativo, más que como una red social, tal y como sucede con Telegram (Mosquera Gende, 2016; 2023c). Este punto resulta llamativo puesto que la creadora del proyecto de las #CharlasEducativas, Ingrid Mosquera, yo misma, es conocida en redes como @imgende por su labor en la red social Twitter, que solo supone un 1 % del modo en el que las charlas se han compartido en 2022.

Como creadora de contenido, he sido señalada como *influencer*, artesana en redes, intermediadora, divulgadora o conectora vocacional (Marcelo y Marcelo, 2021; Marcelo-Martínez y Marcelo García, 2022; Marcelo-García et al., 2022; Marcelo-Martínez et al., 2023; Mosquera Gende, 2023a). Sin embargo, en 2022 las charlas se compartieron, sobre todo, a través de Whatsapp.

Se podría entender que el éxito global cosechado por las charlas tiene que ver con el éxito particular del perfil @imgende, con más de 40.000 seguidores en Twitter y casi 20.000 seguidores en YouTube (Antelmi et al., 2019; Daly et al., 2019; Desimone, 2009). Sin embargo, quedaría analizar por qué en 2022 los podcast de las charlas fueron, sobre todo compartidas por Whatsapp.

Si se presta atención a la lista de los episodios más reproducidos, se podrá comprobar algo ya analizado en publicaciones anteriores (Mosquera Gende, 2023a): los cuatro primeros puestos son Spaces, de los diez primeros puestos ocho son Spaces y de las veinte charlas incluidas en la lista, trece son Spaces y solo siete son charlas. Los episodios correspondientes a #CharlasEducativas responden al formato original, inaugurado en enero de 2020, de las charlas en directo en YouTube, mientras que los Spaces, son charlas celebradas en Twitter Spaces, espacios de audio, en este caso celebradas los domingos (Mosquera Gende, 2021d). De manera natural, los espacios de audio tienen una mayor repercusión en formato pódcast que en vídeo (Mosquera Gende, 2023a). Las #CharlasEducativas de YouTube se siguen consumiendo más en la plataforma de vídeo que en la de audio.

Siguiendo con el análisis de la lista de episodios más reproducidos, sumado al punto anterior, hay otros aspectos que pueden ser subrayados. Por un lado, se debe destacar que quince de las veinte charlas tratan temas relacionados con la atención a la diversidad, suponiendo, por lo tanto el tema que más interés despierta en la audiencia, formada, en gran parte, por profesorado de todas las etapas educativas, así como por estudiantes y familias (Mosquera Gende, 2023a). De las otros cinco charas, dos tocan exclusivamente temas de evaluación, una trata de la nueva legislación, la LOMLOE, una cuarta comparte temática, entre la legislación y la evaluación y una quinta hace referencia a temas de seguridad y privacidad en las redes (Mosquera Gende, 2021c; 2021g).

Por otro lado, doce de las charlas de la lista están publicadas en los meses de septiembre y octubre de 2022, siendo las cinco primeras de esas fechas y ocupando nueve de los diez primeros puestos. Esta circunstancia no es casualidad, puesto que entre septiembre y octubre de 2022 se celebró el Curso de Formación en Abierto sobre Atención a la

Diversidad de las #CharlasEducativas. Un curso gratuito, vinculado a las #CharlasEducativas celebradas durante esos meses en colaboración con Aula Desigual, en el que se matricularon más de 2500 docentes (Mosquera Gende, 2023a). Esto supuso dar a conocer las charlas fuera de las redes sociales, fuera de Twitter y mucho más allá del alcance del perfil de @imgende. De ahí que ese año 2022 las charlas se compartieran, sobre todo, a través de Whatsapp. Sin duda esta apertura a otros medios puede ser una de las causas más probables.

Entre esas doce charlas dedicadas a la atención a la diversidad, María José Más Salguero sobresale como invitada en el puesto 1 y en el puesto 14. También destaca el tema de las altas capacidades, con dos charlas al respecto, en los puestos 2 y 12. En los puestos 5 y 14 el diseño universal para el aprendizaje está presente a través de dos grandes referentes en España como son Coral Elizondo y Antonio Márquez (Mosquera Gende, 2018; 2022f).

Por último, cabe señalar que en esos veinte primeros puesto de casi 200 episodios disponibles, aparecen dos charlas muy recientes, de 2023, concretamente una charla y un Space. En el puesto 16 encontramos una charla del 8 de febrero, a cargo de Mariana Morales y Juan Fernández, dos persona muy apreciadas en el #claustrovirtual (Marcelo-Martínez y Marcelo García, 2022) y que, en ese momento acababan de sacar un libro sobre evaluación formativa que estaba teniendo un éxito muy notable y que había sido prologado, además, por una referente en el tema de la evaluación también presente en la lista en el puesto 15, Neus Sanmartí (Morales y Fernández, 2022).

6. CONCLUSIONES

Tomando en consideración los objetivos iniciales propuestos para este trabajo, en relación al primero de ellos, conocer el alcance del pódcast de las #CharlasEducativas, se han podido ofrecer las cifras globales proporcionadas por la plataforma *Spotify for Podcasters*, antes conocida como Anchor. En este sentido, las cifras son muy prometedoras y positivas, aunque sería muy recomendable poder comparar estas cifras con las de otras plataformas en las que el proyecto de la charlas tiene

presencia, como YouTube, por ejemplo, así como poder preguntar de primera mano, tanto a los invitados como a los asistentes por su experiencia y por su aprendizaje, para poder sacar conclusiones también acerca de la posible transferencia del aprendizaje informal a las aulas de manera práctica y real.

En referencia al segundo de los objetivos marcados, clasificar los episodios del pódcast de las #CharlasEducativas por temáticas, sin duda se ha podido llevar a cabo esta clasificación, aunque se ha podido observar que resulta complicado asociar algunas de las charlas a una única categoría. Sin embargo, se cree que esta división, así como el enlace que se presenta a través de un código QR (ver Figura 1), puede ser de utilidad para la consulta y el aprendizaje en el futuro.

Sobre el tercero de los objetivos, comparar los episodios del pódcast de las #CharlasEducativas en referencia a su repercusión, tanto considerando las temáticas como las personas invitadas más relevantes, se ha compartido una lista con los veinte episodios más reproducidos, de nuevo teniendo en cuenta las estadísticas de la propia plataforma de *Spotify for Podcasters*.

Se ha podido observar que 15 de los veinte episodios tratan temas relacionados con la atención a la diversidad y 12 de ellos son de los meses de septiembre y octubre de 2022, meses en los que se celebró el denominado como Curso de formación en abierto sobre atención a la diversidad. Sin duda, se puede decir que la atención a la diversidad es un tema relevante para el profesorado, pero es necesario admitir que el hecho de convertir un aprendizaje meramente informal, como pueden ser las #CharlasEducativas, en un aprendizaje no formal o parcialmente formal, al añadir un certificado, supone un aliciente para el profesorado. Creemos que ese formato acercó las charlas a un público que hasta ese momento no se había acercado a ellas, bien por no moverse en las redes, bien, simplemente, por no conocerlas, o bien por no haber contado con un título que las respaldase. Habría mucho que reflexionar y que plantearse acerca de la formación continua del profesorado, sobre cómo llevarla a cabo, cómo ofrecerla, sobre su temática y sobre las personas propuestas para llevarla a cabo y para que funcione.

Siguiendo con ese tercer objetivo propuesto, también se ha podido ver que el formato pódcast es más relevante para las charlas que originariamente se celebraron también en ese mismo formato, el de audio, en este caso a través de los Twitter Spaces, espacios de *social audio* en Twitter.

En relación a las personas invitadas y su relevancia, se debe destacar la figura de la neuropediatra María José Más Salguero, con dos de sus charlas entre las más escuchadas del canal, en el primer puesto y en el número catorce. A este respecto, resultaría interesante considerar los seguidores y la presencia en redes de los diferentes invitados e invitadas, analizando también sus roles en las redes, tal y como se comentaba en la parte introductoria del presente estudio. Se podría observar si su papel en redes está directa o indirectamente relacionado con la popularidad de sus charlas.

Cierto es que quedan aspectos por investigar y en los que profundizar. Sin ir más lejos, sería necesario tomar en consideración las fecha de publicación de cada charla, ya que, obviamente, no se puede comparar en términos absolutos el éxito, si se mide en reproducciones, de una charla publicada en 2020 y otra publicada en 2023. Además, otro criterio a tener en cuenta para medir ese supuesto *éxito* podría ser tener en cuenta la repercusión de esa charla en redes; ¿se ha compartido? ¿Se ha comentado? ¿Cuánta gente se ha conectado durante el directo?

Precisamente, otro punto a valorar sería la suma de reproducciones de las charlas en las diferentes plataformas, no solo en formato pódcast sino también en YouTube, en donde se encuentran alojadas todas las charlas, independientemente de que tengan vídeo o de que solo sean audio.

Para terminar, como ya se indicaba anteriormente, pensamos que sería muy revelador poder contar con entrevistas y/o cuestionarios tanto para las personas entrevistadas como para las asistentes y para la audiencia. De este modo, se podría preguntar por los formatos preferidos, audio o vídeo, el tipo de retransmisión, en directo o diferido, así como por sus temáticas favoritas o por los motivos que les han llevado a aceptar una invitación a las charlas o por aquellos que les han conducido a verlas. Y, sobre todo, poder concluir si las #CharlasEducativas han contribuido a mejorar su día a día como docentes.

7. REFERENCIAS

Albaladejo Perona, P. y Marín Sánchez, E. (2022). Emulador de redes sociales: cómo trabajar las redes sociales en el aula sin usar internet. En: M. T. Pellicer Jordá (coord.), El pódcast y otros recursos en la innovación educativa. Teoría y casos prácticos para impartir una asignatura de modo innovador. Dykinson S. L. http://bit.ly/418pbDG

Antelmi, A., Malandrino, D. y Scarano, V. (2019). Characterizing the behavioral evolution of Twitter users and the truth behind the 90-9-1 rule. Proceedings of the 2019 World Wide Web Conference (pp. 1035-1038). https://doi.org/10.1145/3308560.3316705

Carpenter, J. P., Morrison, S. A., Rosenberg, J. M. y Hawthorne, K. A. (2023). Using Social Media in pre-service teacher education: The case of a program-wide twitter hashtag. Teaching and Teacher Education, 124. https://doi.org/10.1016/j.tate.2023.104036

Carpenter, J. P., Krutka, D. G. y Trust, T. (2022a). Continuity and change in educators' professional learning networks. Journal of Educational Change, 23, 85-113.

Carpenter, J. P., Shelton, C. C. y Schroeder, S. E. (2022b). The education influencer: A new player in the education professional landscape. Journal of Research on Technology in Education. https://doi.org/10.1080/15391523.2022.2030267

Celaya, I., Ramírez-Montoya, M. S., Naval, C., & Arbués, E. (2020). Uses of the podcast for educational purposes. Systematic mapping of the literature in WoS and Scopus (2014-2019). Revista Latina de Comunicación Social, 77, 179-201. https://www.doi.org/10.4185/RLCS2020-1454

Daly, A. J., Liou, Y. H., Fresno, M. D., Rehm, M. y Bjorklund Jr., P. (2019). Educational leadership in the Twitterverse: Social media, social networks, and the new social continuum. Teachers College Record, 121(14), 1-20. https://doi.org/10.1177%2F016146811912101404

Desimone, L. M. (2009). Improving impact studies of teachers' professional development: Toward better conceptualizations and measures. Educational Researcher, 38(3), 181-199. https://doi.org/10.3102/0013189X08331140

Evans, C. (2008). The effectiveness of m-learning in the form of podcast revision lectures in higher education. Computers & Education, 50(2), 491-498. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2007.09.016

Goldman, T. (2018). The Impact of Podcasts in Education. Scholar Commons. http://bit.ly/3UjwciO

Hew, K. F. (2008). Use of audio podcast in K-12 and higher education: a review of research topics and methodologies. Educational Technology Research and Development, 57(3), 333–357. https://doi.org/10.1007/s11423-008-9108-3

Kay, R. H. (2012). Exploring the use of video podcasts in education: A comprehensive review of the literature. Computers in Human Behavior, 28(3), 820-831. https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.01.011

Marcelo, C. y Marcelo, P. (2021). Influencers educativos en Twitter. Análisis de hashtags y estructura relacional. Comunicar, 68, 73-83. https://doi.org/10.3916/C68-2021-06

Marcelo-Martínez, P. y Marcelo García, C. (2022). Espacios de afinidad docente en Twitter: El caso del hashtag #Claustrovirtual. Revista de Educación a Distancia (RED), 22(70). https://doi.org/10.6018/red.510951

Marcelo-García, C., Yot-Domínguez, C., Marcelo-Martínez, P., Murillo, P. y Mayor-Ruiz, C. (2022). No me llames influencer. Nuevos artesanos digitales en educación. Campus Virtuales, 11(2), 133-145. https://doi.org/10.54988/cv.2022.2.1150

Marcelo-Martínez, P., Yot-Domínguez, C. y Marcelo, C. (2023). Los docentes y las redes sociales: Usos y motivaciones. Revista de Educación a Distancia (RED), 23(72). http://dx.doi.org/10.6018/red.523561

McGarr, O. (2009). A review of podcasting in higher education: Its influence on the traditional lecture. Australasian Journal of Educational Technology, 25(3). https://doi.org/10.14742/ajet.1136

Morales, M. y Fernández, J. (2022). La evaluación formativa. Estrategias eficaces para regular el aprendizaje. Biblioteca Innovación Educativa. S. M.

Mosquera Gende, I. (2016). Creación de comunidad y comunicación mediante el uso de Whatsapp en la elaboración online de Trabajos Fin de Máster de Formación de Profesorado. DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia, 33, 1-8. https://bit.ly/3vMi4Tv

Mosquera Gende, I. (2017). La expresión oral en el aula de inglés de Primaria. UNIR Revista. http://bit.ly/3nOwbqW

Mosquera Gende, I. (2018). Diseño universal para el aprendizaje (DUA): el camino hacia una educación inclusiva. UNIR Revista. http://bit.ly/439ruIk

Mosquera Gende, I. (2019a). Aprendizaje servicio: la metodología social que necesitamos. UNIR Revista. http://bit.ly/3MpVvO1

Mosquera Gende, I. (2019b). El aprendizaje por proyectos: una apuesta de futuro con muchos años de recorrido. UNIR Revista. http://bit.ly/3Mq3EC9

Mosquera Gende, I. (2020a). Herramientas básicas para crear tu propio canal de podcast. Magisterio. http://bit.ly/3mcojPw

Mosquera Gende, I. (2020b). Los podcast de las #CharlasEducativas. Magisterio. https://bit.ly/3fXaaT8

Mosquera Gende, I. (2021a). De la teoría a la práctica educativa a través de YouTube: acercando la universidad a las aulas. En A. Vizcaíno-Verdú, M. Bonilla-del-Río y N. Ibarra-Rius (Coords.), Cultura participativa, fandom y narrativas emergentes en redes sociales. 591-611. Dykinson, S.L. http://bit.ly/3LZUda3

Mosquera Gende, I. (2021b). Dirección de trabajos fin de estudios en una universidad online: comunicación y retroalimentación mediante audio y vídeo. En M. Á. Martín López y C. Soria Rodriguez (Coords.), Cuestiones transversales en la innovación de la docencia y la investigación de las ciencias sociales y jurídicas. 1207-1236. Dykinson, S.L. http://bit.ly/3ztWkPk

Mosquera Gende, I. (2021c). El desarrollo de la competencia digital de futuros docentes en una universidad en línea. Bordón. Revista de Pedagogía, 73(4), 121-143. https://doi.org/10.13042/Bordon.2021.89823

Mosquera Gende, I. (2021d). Hablando de educación en los Twitter Spaces. UNIR Revista. https://bit.ly/3hI90Jn

Mosquera Gende, I. (2021e). Más de nueve horas de educación en tu móvil. UNIR Revista. http://bit.ly/3KdfnRL

Mosquera Gende, I. (2021f). Una experiencia de aprendizaje informal en YouTube: las #CharlasEducativas. En O. Buzón García y C. Romero García (Coords.), Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI. 764-788. Dykinson, S.L. https://bit.ly/3i18VTB

Mosquera Gende, I. (2021g). Variación en la autopercepción de la competencia digital en futuros docentes de inglés: una experiencia didáctica. Lenguas Modernas, 58, 35-53. https://bit.ly/3tPY8hm

Mosquera Gende, I. (2021h). Vídeos enriquecidos como actividad asíncrona en una universidad online. En T. Linde Valenzuela, F. D. Guillén Gámez, A. Cívico Ariza y E. Sánchez Vega (Coords.), Tecnología y educación en tiempos de cambio. 454- 466. Universidad de Málaga. http://bit.ly/3pDHNeL

Mosquera Gende, I. (2022a). Aplicaciones educativas: convirtiendo las TIC en TEP y TRIC. En B. Puebla-Martínez, P. Vicente-Fernández y V. Levratto (Coords.), El fomento de la innovación docente como estímulo transformador del ámbito educativo en el siglo XXI (pp. 59-78). Dykinson, S.L. https://bit.ly/3Y6mFeU

Mosquera Gende, I. (2022b). Comunicación asíncrona mediante foros audiovisuales para la formación del profesorado en entornos educativos online. En Mariscal Vega, S., Jimenez López, G. y Gallego Jiménez, M. G. (Coords.), Enseñar desde la TIC (pp. 297-309). Thomson Reuters Aranzadi.

Mosquera Gende, I. (2022c). Flexibilizar el proceso de enseñanza y aprendizaje en una universidad online. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 79, 199-213. https://doi.org/10.21556/edutec.2022.79.2351

Mosquera Gende, I. (2022d). Herramientas digitales colaborativas para la formación de futuros docentes en una universidad online. REDU. Revista de Docencia Universitaria, 20(1), 35-50. https://doi.org/10.4995/redu.2022.16806

Mosquera Gende, I. (2022e). Herramientas digitales para el aprendizaje informal de los docentes en YouTube. En A. Martínez Sala, C. Paradinas Márquez y D. Muñoz Sastre (Coords.), Comunicación y soluciones digitales para nuevos contenidos (pp. 329-343). GEDISA.

Mosquera Gende, I. (2022f). Las herramientas digitales en el diseño universal para el aprendizaje. En J. Ramé López, O. Serrano Villalobos y P. Hidalgo Cobo (Coords.), La necesidad de la transformación social desde la innovación docente y educativa (830-848). Aula Magna McGraw Hill. https://bit.ly/3ZxnZZJ

Mosquera Gende, I. (2023a). Aprendizaje informal en redes. Twitter y las #CharlasEducativas. Octaedro.

Mosquera Gende, I. (2023b). Situaciones de aprendizaje en Educación Primaria. UNIR Revista. https://bit.ly/3LZUyeW

Mosquera Gende, I. (2023c). Telegram para el aprendizaje informal y el desarrollo profesional docente. En: C. Marcelo García y P. Marcelo-Martínez (coords.). Redes sociales digitales y formación docente (en prensa). Octaedro.

Pellicer Jordá, M. T. (coord.) (2022a). El pódcast y otros recursos en la innovación educativa. Teoría y casos prácticos para impartir una asignatura de modo innovador. Dykinson S. L. http://bit.ly/418pbDG

Pellicer Jordá, M. T. (2022b). Cómo escribir un pódcast. En: M. T. Pellicer Jordá (coord.), El pódcast y otros recursos en la innovación educativa. Teoría y casos prácticos para impartir una asignatura de modo innovador. Dykinson S. L. http://bit.ly/418pbDG

Pellicer Jordá, M. T. (2022c). Concepto y utilidad en el ámbito docente y divulgador. Estudios de caso. En: M. T. Pellicer Jordá (coord.), El pódcast y otros recursos en la innovación educativa. Teoría y casos prácticos para impartir una asignatura de modo innovador. Dykinson S. L. http://bit.ly/418pbDG

Pellicer Jordá, M. T. (2022d). El uso del vídeo como herramienta. En: M. T. Pellicer Jordá (coord.), El pódcast y otros recursos en la innovación educativa. Teoría y casos prácticos para impartir una asignatura de modo innovador. Dykinson S. L. http://bit.ly/418pbDG

Pellicer Jordá, M. T. (2022e). Estructura y guión de un pódcast. En: M. T. Pellicer Jordá (coord.), El pódcast y otros recursos en la innovación educativa. Teoría y casos prácticos para impartir una asignatura de modo innovador. Dykinson S. L. http://bit.ly/418pbDG

Pellicer Jordá, M. T. (2022f). Fichas para alumnos. Propuestas de prácticas orientadas a las distintas asignaturas. En: M. T. Pellicer Jordá (coord.), El pódcast y otros recursos en la innovación educativa. Teoría y casos prácticos para impartir una asignatura de modo innovador. Dykinson S. L. http://bit.ly/418pbDG

Rainsbury, J. W., & McDonnell, S. M. (2006). Podcasts: an educational revolution in the making? Journal of the Royal Society of Medicine, 99(9), 481–482. https://doi.org/10.1177/014107680609900924

Walls, S. M., Kucsera, J. V., Walker, J. D., Acee, T. W., McVaugh, N. K., & Robinson, D. H. (2010). Podcasting in education: Are students as ready and eager as we think they are? Computers & Education, 54(2), 371–378. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2009.08.018

UNA PROPUESTA PARA MEJORAR EL APRENDIZAJE Y LA GESTIÓN DE EMOCIONES EN PERSONAS CIEGAS A PARTIR DE PAISAJES SONOROS

SUSANA QUIRÓS ALPERA
Universidad Internacional de La Rioja

RAFAEL ROBINA RAMÍREZ
Universidad de Extremadura

LUIS MANUEL CERDÁ SUÁREZ
Universidad Internacional de La Rioja

1. INTRODUCCIÓN

Los sonidos, tanto de la naturaleza, como de la actividad humana, conforman estímulos que, por medio de las emociones, influyen positivamente en el aprendizaje de las personas. Técnicas como el *storytelling* (Rufner, 2020), las emisiones de radio y televisión o por internet, los *podcasts* (Bolliger et al., 2012), las lecturas comentadas (Coronado, 2002) y los paisajes sonoros (*soundscapes*) (Ahern, 2018), entre otras, evidencian un impacto positivo sobre el aprendizaje, particularmente en las personas ciegas, logrando matices diversos y significativos mediante la generación de emociones positivas (Kandali et al., 2009). Este impacto está avalado por la experiencia ancestral de la actividad de enseñanza/aprendizaje, basada en la tradición oral. Los niños ciegos, a menudo, sufren procesos de aislamiento, y en ocasiones, tristeza interior con dificultades para reconocer emociones básicas del lenguaje no verbal (Minter, Hobson, & Pring, 1991). De acuerdo con Kandali, et al., (2009, 2010) se pueden desprender algunas emociones básicas en los jóvenes relacionadas con la entonación de la voz o la altura de sonido, según las siguientes circunstancias: en el caso de la expresión de un tono elevado con tempo rápido (alegría), cuando el tono es más grave con un tempo lento (tristeza), cuando el tono se mantiene alto con inflexiones

suaves y moduladas en tempos medios (cariño), si el tono es bajo y grave de contenidos algo estridentes, con espacios de silencio o suspense, con un tempo lento (sobrecogimiento, miedo), en los casos de que los tonos sean vivos, variados en su intensidad media, atractivos y tempo lento (sorpresa), si las inflexiones son muy bruscas, cuyos contenidos son histriónicos, intensos con un tempo fuerte y rápido (cólera), si el tempo es fuerte y reposado, de contenido atractivo y tono agudo (orgullo).

La "música del habla" no puede confundirse con la mera acción de hablar. Mientras el habla es un mecanismo que permite la comunicación entre personas, la entonación o música es más un elemento de composición que busca expresar unos sentimientos repetitivos en el tiempo (Ramakrishnan, 2012). El impacto de la ceguera congénita en los procesos de aprendizaje se ha investigado en varios estudios (Green, Pring y Swettenham, 2004; Peterson, Peterson y Webb, 2000). Los niños ciegos no solo tienen dificultades para comprender el concepto de lo que se está transmitiendo, sino también para desarrollar una relación social satisfactoria. La ceguera interrumpe el flujo de conocimiento y es una barrera para sus características clave: la sincronía, la contingencia y la reciprocidad (Roch-Levecq, 2006). La dificultad de aprendizaje en alumnos con discapacidad visual va unida, en ocasiones, a una falta de motivación y decisión para adquirir hábitos que les permitan desarrollarse interna y externamente.

Las características de la voz constituyen un elemento importante para el diagnóstico de diversas alteraciones en el ser humano. Una voz sana posee versatilidad, sensibilidad y pureza de timbre, sin muestras de estar forzada o violentada. Por encima de todo, la voz sana posee vitalidad siendo clara y firme. Los pacientes que sufren de esquizofrenia, de depresión o de otros estados semejantes, hablan a menudo con voz monótona, débil, titubeante, lenta y con un timbre desviado.

La entonación refuerza la expresión del lenguaje al poder manifestar una amplia gama de actitudes como excitación, aburrimiento, sorpresa, amistad y reserva, entre otras. La entonación de la voz es un reflejo de nuestro bienestar, incluyendo aspectos físicos, psicológicos, emocionales y sociales (Graesser & D'Mello, 2012).

Profesionales de diversos ámbitos (médicos, psicólogos, psiquiatras, pedagogos y músicos) escuchan atentamente los sonidos, la voz, las palabras con sus significados y sus contextos. Además, es importante tener en cuenta las asociaciones que están detrás de las mismas, como las emisiones no verbales sonoras, traducidas en suspiros y sollozos. Especial relevancia tiene los silencios entre los sonidos, todo ello para emitir diagnósticos lo más objetivos posibles sobre nuestra salud física y mental, sin olvidar el lenguaje corporal constituido por posturas y gestos (Masson,2012).

En el caso de los niños ciegos, estos poseen un espectro cada vez mayor de capacidades cognitivas sociales, habilidades sociales, cognitivas, lingüísticas y de representación, que deberían permitirles comprender emociones básicas mostradas por los demás. Este repertorio facilitaría su capacidad de adoptar perspectivas.

Por lo tanto, es posible que no tengan dificultades significativas para reconocer los contextos en los que se evocan las emociones básicas, dada su incapacidad para ver las expresiones corporales de los demás (Fogg, 1999; Fogel, 1997). Este mecanismo ha sido descrito por Gergely y Watson (1996) como crucial en la formación de auto-representaciones al presentarse una ausencia de contacto visual en los niños ciegos.

Fue Denham (1986) quien comprobó si los niños con ceguera congénita podían identificar verbalmente emociones primarias como el miedo, la felicidad, la tristeza y la ira, así como mostrarlas con precisión mediante expresiones faciales a observadores ingenuos. Se evaluó si los niños ciegos, de entre 4 y 12 años, podían identificar verbalmente emociones básicas a partir de viñetas sonoras que describían situaciones realistas, aunque estereotipadas, que normalmente evocan diferentes emociones. Se pidió a los niños que dijeran cómo se sentirían ante cada situación. Sin embargo, también se les pidió que "mapearan" estas emociones mostrándolas en su propia cara. La investigación de Galati et al. (2001, 2003), sobre la expresividad de las emociones en niños con ceguera congénita, muestra cómo las expresiones espontáneas no distinguían a los niños ciegos de los videntes, mientras que las expresiones voluntarias sí lo hacían. Las dificultades en el aprendizaje se identifican a través del rendimiento académico y la conducta. Las necesidades educativas están

conectadas con los estilos de percepción. A veces, dos o más estilos suelen estar vinculados, y las intervenciones deben abordar este hecho. Otras veces, un estilo de percepción específico suple la ausencia de otro sentido.

Ahora que la inclusión y la integración parecen ser la norma en la educación de los niños ciegos, ¿qué tipo de investigación puede ser útil para llevar a cabo? El recurso didáctico del paisaje sonoro conlleva un proceso de acompañamiento cuyo objetivo es mejorar la capacidad de conocimiento, pero también fomentar la interacción social. Para ello, nos centramos concretamente en mejorar el conocimiento de los niños ciegos en un doble sentido, que presentamos a continuación:

1. A partir de experiencias sonoras ya grabadas y otras extraídas de la visita a los lugares de donde han sido extraídas.
2. Ampliando el conocimiento de las emociones que se derivan de los sonidos, de la entonación, y que ayudan a diferenciar los diferentes estados de ánimo.

Previamente a la propuesta, se realiza una doble revisión bibliográfica que responde, por una parte, a nuestra primera pregunta de investigación, sobre si existe conexión entre los siguientes constructos: *emociones*, *aprendizaje* y *rendimiento académico*, en un entorno donde impera la *ceguera;* y que permita concluir sobre la conveniencia de emplear el paisaje sonoro, tanto reproducido de manera digital, como escuchado *in situ*, para alcanzar niveles de entendimiento sobre conceptos, sean estos tangibles, o abstractos; y por otra parte, indaga en la literatura especializada sobre el estilo auditivo de aprendizaje como estilo preferente.

A partir de una lista de sonidos, que expresan un amplio rango de emociones, se ayudará a los alumnos a aumentar el conocimiento y control de dichas emociones. Es decir, nuestra segunda pregunta de investigación es cómo el conocimiento de esas emociones les ayuda a promover las que aportan felicidad, y a rechazar aquellas otras que le generan infelicidad. Las personas invidentes suponen un referente en la mejora de las herramientas de transmisión sonora, por su experiencia en la captación de conceptos y matices a través del oído. Se recurre a su experiencia, para obtener una precisión y adecuación de nuestra propuesta de

mejora del aprendizaje y la gestión de emociones, empleando paisajes sonoros, con la intención de trasladarla posteriormente al ámbito docente. La pretensión de este estudio es mostrar, a los investigadores interesados en la materia, una visión del escenario actual de las reacciones a la clasificación del alumnado, en función del estilo de aprendizaje auditivo, que también quedaría recogido en la dimensión dicotómica visual/verbal. A partir de las actividades que se organicen, se estudiará cómo impacta en su motivación e interacción social. Ello se realizará a través de cuestionarios realizados antes y después de la actividad. De otro lado, se hará un acopio de sonidos que expresan emociones. Se ayudará a cada niño a manifestar esas emociones a partir de la escucha atenta de cada uno de esos sonidos.

Previo a esta investigación experimental, en este trabajo estudiamos el estado del arte mediante una revisión bibliográfica donde encontremos fuentes que relacionen los constructos de las emociones, el aprendizaje y el rendimiento académico, con la discapacidad visual. A continuación definimos el significado de cada uno de estos constructos y de la ceguera: 1) entendemos por emoción aquella reacción dicotómica, en las dimensiones psicológica y fisiológica, a la percepción de un concepto tangible o abstracto; 2) en cuanto al aprendizaje, nos referimos al proceso de adquisición del conocimiento mediante el adiestramiento, la experiencia o el estudio; 3) el rendimiento académico comprende los resultados del aprendizaje en el ámbito escolar; 4) la discapacidad visual recorre un amplio espectro, desde la ceguera congénita, ceguera de evolución, hasta condiciones físicas de la vista con dificultad de ser corregidas mediante acciones invasivas (medicación, cirugía) o externas (lentes de contacto, cristales).

2. OBJETIVOS

2.1. Primer objetivo

Evaluar, en la literatura existente, la eficacia de los paisajes sonoros como recurso para mejorar el rendimiento académico y emocional en personas ciegas, vinculado, en nuestro caso, al efecto de la escucha activa de fenómenos experimentales.

2.2. SEGUNDO OBJETIVO

Establecer una propuesta para mejorar el aprendizaje de las Ciencias Experimentales en una muestra de niños ciegos cursando Educación Primaria, a partir del reconocimiento de seis paisajes sonoros, diferenciando los de origen natural de los de origen puramente humano, como herramienta para la transmisión de emociones y conocimientos científicos. Por una parte, se pretende evaluar el concepto científico de la transformación de la energía y, por otra parte, analizar las emociones básicas (alegría, miedo, tristeza, ira, asco y sorpresa) que provoca la detección de los conceptos experimentales asociados a dicha transformación energética (dinámicas de acción/reacción, así como la propagación del sonido y la conducción de la electricidad a través de distintos materiales).

3. METODOLOGÍA

Este estudio se centra en el paisaje sonoro, como herramienta para la transmisión de conocimientos y emociones por su versatilidad de ejecución, siendo percibido en su entorno original o emitido mediante sistemas de reproducción sonora, alcanzando el más actual las grabaciones en formato digital (Dehghan et al., 2020).

La población objeto del estudio son las personas ciegas. La muestra que proporciona los datos son niños ciegos, que cursan la etapa de Educación Primaria, concretamente, las asignaturas del área de las Ciencias Experimentales. Mediante la reproducción de paisajes sonoros extraídos de entornos, tanto naturales como antropogénicos, se registra, a través de una encuesta, la respuesta a estos estímulos auditivos manifestada en forma de emociones evocadas y conocimientos aprendidos.

Centrándonos en edades de Educación Primaria, desde el prisma de la investigación, contaremos con la ayuda de un panel de expertos de la ONCE (Organización Nacional de Ciegos de España), para abordar la cuestión de cómo afectan los paisajes sonoros en la educación de los niños con discapacidad visual dentro del contexto de una actividad de acompañamiento. En concreto, se estudiará cómo contribuyen a mejorar la motivación y la interacción con otros chicos y si estos paisajes sonoros

ayudan, no solo a despertar emociones positivas, sino también a un conocimiento del medio natural.

Para ello se elegirá, de un lado, un conjunto de seis paisajes sonoros, entre ambientes naturales y antropogénicos, para que los niños reconozcan su entorno y adquieran el conocimiento del medio, identificado por dichos sonidos. De otro lado, anotaremos las emociones dispares que evoca la lista de sonidos.

Primero, los niños escuchan estos seis paisajes sonoros pregrabados; luego realizan una entrevista oral, respondiendo sobre aprendizajes significativos respecto al paisaje que virtualmente ya visitaron. A aquellos niños que realizan la entrevista según los parámetros de la ONCE, se les premia con una visita a un paisaje sonoro *in situ*, y se vuelve a implementar la entrevista para detectar más matices.

Previamente, sobre la base de una revisión sistemática de la literatura utilizando las bases de datos Web of Science (WoS) y Scopus, se examina las fuentes desde el año 2000, la relación entre emociones, aprendizaje y rendimiento académico en un contexto de discapacidad visual; posteriormente, se consulta estudios relacionados con el estilo de aprendizaje auditivo, acorde a la dimensión auditiva propuesta por el modelo VARK de estilos de aprendizaje (*Visual*, *Aural*, *Read/Write* y *Kinesthetic*), así como a la preferencia de enseñanza oral, en el extremo de la dimensión dicotómica Visual/Verbal, del cuestionario sobre estilos de aprendizaje de Felder y Silverman. El cuestionario VARK tiene sus raíces en las preferencias sensoriales y en la programación neurolingüística, y fracciona los sistemas representacionales en cuatro dimensiones de aprendizaje: Visual, Auditiva, Lecto-escritora y Cinestésica o Cinética. Este cuestionario, desarrollado por Fleming y Mills (1992), tiene su base en el modelo VAK de Bandler y Grinder (1988), al que agregaron la dimensión del aprendizaje utilizando preferentemente la escritura y la lectura. Por otra parte, el índice de estilos de aprendizaje [Index of Learning Styles (ILS)], desarrollado por Felder y Silverman (1988), clasifica a los estudiantes mediante cuatro dimensiones dicotómicas: activo/reflexivo, visual/verbal, sensitivo/intuitivo y secuencial/global.

Se escoge la plataforma de información científica WoS para acceder a la base de datos del Institute for Scientific Information (ISI); análogamente, se consulta la base de datos Scopus, por ser más extensa en referencias bibliográficas, que incluyen resúmenes y citas de literatura científica con revisión por pares.

En un momento posterior, en el trabajo de campo se analiza qué papel juegan las emociones como variable que interviene sobre el rendimiento académico de los niños ciegos, con la finalidad de diseñar una propuesta de intervención e implementación en el aula. Todo ello, a partir de un proceso de recolección de información mediante entrevistas previamente diseñadas en colaboración con expertos de la ONCE.

A partir de una muestra reducida de niños ciegos, se analiza el significado que tienen los sonidos al comienzo y al final de la investigación, con la finalidad de evaluar el tipo e intensidad de los estímulos sonoros sobre el aprendizaje, qué emociones se han generado y el rendimiento académico final alcanzado.

4. RESULTADOS

Para conectar los mencionados constructos, se emplean las siguientes palabras clave en inglés, acorde a las que figuran en el Thesaurus, para encontrar el mayor número de fuentes posible, en el área de Educación perteneciente a las Ciencias Sociales:

Emotions AND Learning AND Academic Performance AND Blindness

Con el fin de acotar nuestra búsqueda a trabajos elaborados y publicados en el presente siglo, únicamente se escoge publicaciones en revistas (*journals*), en el siglo XXI, que nos permita conocer la investigación reciente en línea con nuestro estudio.

El número de trabajos que responden a esta combinación booleana es de 250, de los cuales se escogen 21 que, aparentemente responden en su título a nuestra pregunta de investigación de si existe conexión entre los siguientes constructos: emociones, aprendizaje, rendimiento académico y cegueraTras una lectura profunda, se escogen únicamente 14 trabajos,

de espectro variado, de los cuales, únicamente cuatro de ellos se centran en personas ciegas.

En la primera de estas cuatro fuentes (Chennaz et al., 2022) comienzan reconociendo el escaso conocimiento sobre la regulación de las emociones en niños ciegos y con discapacidad visual. Como herramienta utilizan una lista de verificación de regulación de emociones (ERC, Emotion Regulation Checklist) en la que 245 padres registran el efecto del estado visual y la edad en las puntuaciones compuestas de regulación emocional de sus hijos, concluyendo que los niños ciegos y los niños con problemas de visión tienen una menor capacidad de regulación emocional que los niños videntes, siendo este efecto de discapacidad visual significativo, independientemente de la experiencia visual y la edad.

El trabajo de Dehghan et al. (2019) reivindica como los más importantes los sentidos humanos de la vista y el oído, estando el aprendizaje, la educación, la comunicación y las actividades emocionales íntimamente asociadas con estos dos sentidos, por lo pretende determinar la relación entre la inteligencia emocional y la salud mental, empleando para ello el método de investigación fue descriptivo-correlacional en una muestra de 28 niños ciegos y 58 sordos, mediante el cuestionario Shot de inteligencia emocional, salud mental y ansiedad social. Los resultados muestran que la inteligencia emocional y la salud mental son construcciones psicológicas que juegan un papel importante en la formación del trastorno de ansiedad social y conducen a la persistencia de los síntomas de este trastorno.

Por otra parte, Santa-Cruz & Hohlberg (2019) adaptan una herramienta tecnológica para evaluar funciones ejecutivas en niños con discapacidad visual, a fin de comprobar si el cambio de modalidad afecta su capacidad de discriminación. La prueba de discriminación visual consiste en activar el pulsador que hace referencia a un gato o el que hace referencia a un perro, cuando en la pantalla aparece la figura de un gato o de un perro. La herramienta se adapta a su versión auditiva, reproduciendo un maullido o un ladrido, que el niño invidente escucha a través de auriculares. El resultado, independientemente de la capacidad visual de los niños, valida la herramienta para la evaluación de las funciones ejecutivas.

Finalmente, Fairhall et al. (2017) estudian la reorganización plástica de los sistemas neuronales para la percepción que de otras personas tienen los ciegos congénitos. El resultado arroja que la emoción transmitida por las voces se puede decodificar en la misma área del lóbulo temporal donde el cerebro de los videntes recoge las facciones del rostro de otras personas.

Seguidamente, realizamos la búsqueda de estudios sobre el estilo auditivo como estilo de aprendizaje preferente, siendo la etapa educativa indiferente, recogiéndose desde la instrucción en educación primaria (6 años de edad) hasta el nivel universitario. Así mismo, se emplea la lengua inglesa como vehicular, para abarcar el mayor número de trabajos. Los documentos escogidos son las publicaciones en revistas con sistema de revisión por pares, excluyéndose trabajos monográficos y tesis doctorales. En los trabajos con estudio muestral, el tamaño de la muestra es diverso, adicionalmente se aceptan incluso estudios de casos.

Son de especial interés aquellas investigaciones que utilizan como herramienta de sondeo algún tipo de cuestionario, como los mencionados VARK o ILS.

La consulta de trabajos en esta ocasión también se lleva a cabo a través de las bases de datos de la Web of Science y Scopus, mediante una búsqueda de los términos en la literatura redactada en inglés, desde el año 2000, hasta nuestros días, a fin de localizar la mayor cantidad de trabajos recientes a escala mundial, con el objetivo de evitar sesgos locales.

Los términos empleados para localizar aquellos trabajos son las siguientes palabras clave:

((Learning styles) OR (Preferences of Learning Styles)) AND ((Primary) OR (Secondary) OR (College) OR (Education)) AND [((Index of learning styles) OR (ILS)) OR (VARK)]

El criterio de elección de estas palabras clave, se fundamenta en el contenido significativo de cada una de ellas, que ofrecemos listados a continuación, en orden alfabético:

Learning styles: Modelos de detección de los estilos de aprendizaje, incluyendo ILS y VARK.

Preferences of Learning Styles: Detectándose los estilos de aprendizaje preferentes del alumnado, se consigue orientar la investigación hacia prácticas dirigidas a la explotación de esa preferencia, en beneficio del estudiante.

Primary: Los sujetos del estudio tienen edades comprendidas entre los 4-6 años y los 10-12 años de edad, en función de las edades de inicio y conclusión de la etapa educativa en cada región.

Secondary: Etapa escolar que recoge edades entre los 11 y los 18 años. Hacemos aquí un inciso para recordar que, en la lengua inglesa, esta expresión engloba otros términos, como los siguientes: middle school, high school, freshman, sophomore, junior y senior.

College: Etapa académica, habitualmente, desde los 18 años en adelante. En el mundo anglosajón, se emplean así mismo otros términos relacionados con esta etapa, como undergraduate, university, o faculty

Index of learning styles: Recopilamos trabajos que están alineados con el modelo de estilos de aprendizaje establecido por Felder y Soloman, clasificando al alumnado acorde a las cuatro dimensiones: activo/reflexivo, visual/verbal, sensitivo/intuitivo y secuencial/global. Se obtienen resultados empleando el cuestionario identificado por las siglas ILS, el cual establece una ponderación de estilo predominante, respecto a los otros estilos, empleando las 44 preguntas de su cuestionario.

ILS: Este acrónimo suele hacer referencia al cuestionario del modelo de Felder y Soloman, aunque también se refiere al Inventory of Learning Styles, que en 1994 desarrolló Vermunt, enfocado principalmente a estudiantes de educación superior. Este inventario, que ofrece resultados muy interesantes, tras su posterior análisis, no ofrece una clasificación, por lo que se ha optado por excluirlo de la selección de artículos obtenidos de las bases de datos.

VARK: Cuestionario desarrollado por Fleming y Mills, en base al modelo VAK de Bandler y Grinder (1988), al que se le agregó la dimensión asociada al aprendizaje por medio de la escritura y la lectura.

Tras la búsqueda de trabajos, que hagan referencia expresa a los estilos de aprendizaje, se encuentran 788 artículos, cuya información es

volcada en una hoja de cálculo Excel para su posterior tratamiento, agregándose el resumen en inglés (*abstract*) en cada uno de los casos.

En la propia hoja de cálculo, se emplea el buscador de la expresión inglesa "*aural*", que hace referencia al término "*auditivo*", hallándose un total de 73 trabajos con referencia expresa.

De estos 73 trabajos, un total de 23 estudios menciona el estilo auditivo como un estilo de aprendizaje; 19 de ellos lo destacan como estilo de aprendizaje preferente, compartiendo hasta en nueve ocasiones la preferencia con el estilo de aprendizaje cinético, también conocido como kinestésico; mientras que los 4 trabajos restantes lo sitúan en último lugar, por detrás de los otros estilos.

Las pautas acústicas para las aulas normalmente se centran en el rendimiento acústico, en términos de niveles de presión sonora y de absorción acústica de los materiales de construcción, prestándose escasa atención a los indicadores relacionados con las sensaciones de tipo fisiológico y psicológico de sus ocupantes. Algunos trabajos, como el de Hamida A. et al. (2023), consideran el propio paisaje sonoro de las aulas y centros de estudios, enfocando el estudio en la medida del constructo "fatiga mental" que impide el rendimiento, mediante un cuestionario basado en otro cuestionario análogo de fatiga visual. Adicionalmente, consideran parámetros fisiológicos como los ritmos cardiaco y respiratorio, así como la actividad electrodérmica (EDA) por la que las propiedades eléctricas de la piel varían con la sudoración.

5. DISCUSIÓN Y PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

A continuación, se expone la pauta de la propuesta:

a) Estudio teórico previo sobre el estilo auditivo de aprendizaje preferente.

b) Asesoramiento de expertos de la ONCE, para identificar los parámetros que ayudarían a una mejor percepción auditiva del concepto de trasformación de la energía, desde la didáctica de las ciencias experimentales, que se quiere transmitir por vía sonora en grabaciones que reproducen diversas dinámicas que relacionan el movimiento y sus causas,

identificadas como *fuerzas*, así como la influencia del medio en la propagación del sonido y en la conducción de la electricidad, en función de las propiedades conductoras de los materiales.

c) Intervención en el aula con niños ciegos de Educación Primaria, empleando 6 paisajes sonoros pregrabados (3 de origen natural: bosque, aves y mamíferos; 3 de origen antropogénico: concierto de música, partido deportivo y producción en fábrica industrial) que conectan con el concepto de las distintas manifestaciones energéticas en el entorno de las Ciencias Experimentales para la etapa de Educación Primaria.

d) Entrevista / Cuestionario, sobre los parámetros definidos en el paso b), para conocer si se han captado y cómo.

e) Intervención en el entorno real, escuchando los paisajes sonoros *in situ*.

f) Repetición de la Entrevista / Cuestionario del paso d).

g) Comparación experimental de la información extraída en los pasos d) y f), para conocer las diferencias y los matices en la transmisión de conocimientos de las ciencias experimentales (parte sensorial) y emociones (parte sensitiva).

6. CONCLUSIONES

Se encuentra, a partir del primer objetivo de evaluación de la eficacia de los paisajes sonoros y según los criterios y palabras clave establecidos en el diseño de la metodología del trabajo, una muestra de 4 artículos, tres de ellos enfocados a la infancia con discapacidad visual y uno a las personas adultas ciegas, evidenciando la escasez de estudios que existen sobre las emociones y el aprendizaje en personas ciegas.

Por otra parte, el estilo de aprendizaje preferentemente auditivo se muestra como el preferido de los trabajos realizados que hacen mención expresa de cada una de las dimensiones, especialmente en el cuestionario VARK, lo que induce a pensar que, siendo el estilo tradicional de aprendizaje, conectado con el estilo de enseñanza oral, continúa resultando de

vital importancia realizar intervenciones educativas que favorezcan la transmisión de conocimiento y emociones a través del canal audible.

Este hecho nos lleva a dedicar nuestros esfuerzos al desarrollo de la propuesta de nuestro segundo objetivo, cuya finalidad es alcanzar el intelecto humano a través del sentido del oído. Por ello, la colaboración con los Servicios Sociales de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE), representa un hito en la mejora del aprendizaje.

A partir de paisajes sonoros -tanto reproducidos de manera digital, como reconocidoss *in situ*-, para alcanzar niveles de entendimiento sobre conceptos tangibles y abstractos, los niños escuchan seis paisajes sonoros pregrabados, tres naturales y tres antropogénicos; luego responden una entrevista oral, basada en parámetros establecidos por un panel de expertos de la ONCE, sobre aprendizajes significativos respecto al paisaje que virtualmente ya visitaron. Finalmente, a aquellos niños que realizan la entrevista según los parámetros, se les premia con una visita a un paisaje sonoro *in situ*, y se vuelve a implementar la entrevista para detectar más matices.

La propuesta se diseña para ser replicable así mismo con alumnos videntes, no solo en edades tempranas, sino también en otras más tardías.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Nuestro agradecimiento a la sección de Servicios Sociales de la Organización Nacional de Ciegos Españoles (ONCE) de Castilla y León, por proporcionar el soporte necesario para la puesta en marcha de esta propuesta.

8. REFERENCIAS

Ahern, K. F. (2018). Understanding learning spaces sonically, soundscaping evaluations of place. Computers and Composition, 48, 22-33.

Bandler, R. & Grinder, J. (1988). Modelo de la programación neurolingüística (PNL). https://sites.google.com/site/estilosdeaprendizajeitt/home/modelo-de-laprogramacion-neurolengueistica-de-bandler-y-grinder

Bolliger, D. U., Supanakorn, S., & Boggs, C. (2010). Impact of podcasting on student motivation in the online learning environment. Computers and Education, 55(2), 714–722. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2010.03.004

Chennaz, L., Valente, D., Baltenneck, N., Baudouin J.Y. & Gentaz, E. Emotion regulation in blind and visually impaired children aged 3 to 12 years assessed by a parental questionnaire,

Acta Psychologica, Volume 225, 2022, 103553, ISSN 0001-6918, https://doi.org/10.1016/j.actpsy.2022.103553.

Coronado, J. (2002). Para leerte Mejor/To Read Better: Lecturas Comentadas/Commented Readings (Vol. 1). Editorial Limusa.

Dehghan, F., Kaboudi, M., Alizadeh, Z., & Heidarisharaf, P. (2020). The relationship between emotional intelligence and mental health with social anxiety in blind and deaf children. Cogent Psychology, 7(1), 1716465.

Denham, S. A. (1986). Social cognition, prosocial behavior, and emotion in preschoolers: Contextual validation. Child development, 194-201.

Fairhall, S. L., Porter, K. B., Bellucci, C., Mazzetti, M., Cipolli, C., & Gobbini, M. I. (2017). Plastic reorganization of neural systems for perception of others in the congenitally blind. Neuroimage, 158, 126-135.

Felder, M. & Silverman, L. (1988). Learning and Teaching Styles. Engineering Education, 78(7), pp.674-681

Fleming, N. D. & Mills, C. (1992). Vark. A Guide to Learning Styles.[On-line: http://www. vark-learn. com/english/page. asp.

Fogg, B. J. (1999) Persuasive technologies. Communications of the ACM, vol. 42(5), May 1999,

pp. 27-29.

Galati, D., Miceli, R., & Sini, B. (2001). Judging and coding facial expression of emotions in congenitally blind children. International journal of behavioral development, 25(3), 268-278.

Galati, D., Sini, B., Schmidt, S., & Tinti, C. (2003). Spontaneous facial expressions in congenitally blind and sighted children aged 8–11. Journal of Visual Impairment & Blindness, 97(7), 418-428.

Geake, J. (2008). Neuromythologies in education. Educational research, 50(2), 123-133. https://doi.org/10.1080/00131880802082518Gergely, G., & Watson, J. (1996). The social biofeedback model of parental affect-mirroring. International Journal of Psycho-Analysis, 77, 1181-1212

Graesser, A. C., & D'Mello, S. (2012). Emotions during the learning of difficult material. In Psychology of learning and motivation (Vol. 57, pp. 183-225). Academic Press.

Green, S., Pring, L., & Swettenham, J. (2004). An investigation of first-order false belief understanding of children with congenital profound visual impairment. British Journal of Developmental Psychology, 22(1), 1-17.

Hamida, A.; Zhang, D.; Ortiz, M.A. & Bluyssen, P.M. (2023). Indicators and methods for assessing acoustical preferences and needs of students in educational buildings: A review, Applied Acoustics, Volume 202, 109187, ISSN 0003-682X

Kandali, A. B., Routray, A., & Basu, T. K. (2009). Vocal emotion recognition in five native languages of Assam using new wavelet features. International Journal of Speech Technology, 12, 1-13.

Kandali, A. B., Routray, A., & Basu, T. K. (2010, January). Vocal emotion recognition in five languages of Assam using features based on MFCCs and Eigen Values of Autocorrelation Matrix in presence of babble noise. In 2010 National Conference On Communications (NCC) (pp. 1-5). IEEE.

Latham, A., Crockett, K., McLean, D. & Edmonds, B. (2012). A conversational intelligent tutoring system to automatically predict learning styles. Computers & Education, 59(1), 95-109. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.11.001

Masson, J. M. (2012). Against therapy: Emotional tyranny and the myth of psychological healing. Untreed Reads.

Minter, M. E., Hobson, R. P., & Pring, L. (1991). Recognition of vocally expressed emotion by congenitally blind children. Journal of Visual Impairment & Blindness, 85(10), 411-415.

Palomino-Hawasly, M. Á., Culchac de la Vega, A. & Rangel-Vellojin, J. (2017). DSLS: Diagnostic System of Learning Styles Oriented to Web Training Environments. Revista Tecnología en Marcha, 30(4), 80-92. https://doi.org/10.18845/tm.v30i4.3413

Peterson, C. C.; Peterson, J. L. & Webb, J. (2000). Factors influencing the development of a theory of mind in blind children. British Journal of Developmental Psychology, 18, 431-447.

Ramakrishnan, S. (2012). Recognition of emotion from speech: A review. Speech Enhancement, Modeling and recognition–algorithms and Applications, 7, 121-137.

Roch-Levecq, A. C. (2006). Production of basic emotions by children with congenital blindness: Evidence for the embodiment of theory of mind. British Journal of Developmental Psychology, 24(3), 507-528.

Rufner, S. (2020). Using Narratives and Storytelling to Communicate Science with Nonexpert Audiences. Writing and the Sciences: An Anthology.

Santa-Cruz, C., & Holhberg, E. (2019). La adaptación de una herramienta tecnológica para evaluar funciones ejecutivas en niños con discapacidad visual:¿ el cambio de modalidad afecta su capacidad de discriminación?. Pensamiento Educativo, Revista de Investigación Latinoamericana (PEL), 56(2), 1-18.

Tyndall, D. M. (2017). Bridging the gap: Aligning teaching and learning styles. Community College Journal of Research and Practice, 41(2), 139-142. https://doi.org/10.1080/10668926.2016.1197865

Xiao, L. L. & Rahman, S. S. B. A. (2017). Predicting learning styles based on students' learning behaviour using correlation analysis. Current Science, 113(11), 2090-2096. https://doi.org/10.18520/cs/v113/i11/2090-2096

Yang, T. C., Hwang, G. J. & Yang, S. J. H. (2013). Development of an adaptive learning system with multiple perspectives based on students' learning styles and cognitive styles. Journal of Educational Technology & Society, 16(4), 185-200.

Yusoff, M. & Fathi, M. N. B. (2018). Evaluation of Clustering Methods for Student Learning Style Based Neuro Linguistic Programming. International Journal of Engineering & Technology, 7(3.15), 63-67. https://doi.org/10.14419/ijet.v7i3.15.17408

Zapalska A. & Brozik D. (2006). Learning styles and online education. Campus-Wide Information Systems, 23(5), 325-335. https://doi.org/10.1108/10650740610714080

Zatarain, R., Barrón-Estrada, L., Reyes-García, C. A. & Reyes-Galaviz, O. F. (2010). Applying intelligent systems for modeling students' learning styles used for mobile and web-based systems. In Soft Computing for Intelligent Control and Mobile Robotics (pp. 3-22). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-642-15534-5_1

Zhang, H., Huang, T., Liu, S., Yin, H., Li, J., Yang, H. & Xia, Y. (2020). A learning style classification approach based on deep belief network for large-scale online education. Journal of cloud computing, 9(1), 1-17. https://doi.org/10.1186/s13677-020-00165-y

ANÁLISIS DEL PÓDCAST EN ESPAÑA: LISTAS DE POPULARIDAD EN IVOOX Y SPOTIFY

ELENA CAPAPÉ POVES
Universidad San Jorge

HÉCTOR JAVIER OLIVA CANTÍN
Universidad San Jorge

MARÍA ROMERO CALMACHE
Universidad San Jorge

1. INTRODUCCIÓN

Tal y como explican Terol, Pedrero-Esteban y Pérez-Alaejos (2021, p. 475), el origen de los pódcast se remonta a los blogs y a su inserción como formatos sonoros sin la búsqueda de la difusión masiva. Asimismo, como indican los autores (2021, p. 476), sus primeras apariciones pueden remontarse al año 2004, cuando Ben Hammersley acuñó el término. Sin embargo, en España, la consolidación del formato no llegó hasta mediados de 2016, con la creación de Podium Podcast (Gamir-Ríos y Cano-Orón, 2022, p. 3). "Tras unos inicios caracterizados por la experimentación, el amateurismo, el reducido tamaño de las audiencias, las dificultades tecnológicas y la escasez de financiación, el *podcasting* se encuentra ya plenamente consolidado" (Gamir-Ríos y Cano-Orón, 2022, p. 2).

En la actualidad, España es uno de los países con un mayor consumo de pódcast (41%), como indica el informe "Digital News Report España 2022" (Amoedo, 2022). Estos datos muestran una estabilización desde el año 2018, lo que nos habla de una consolidación del consumo en nuestro país. El informe define el principal público objetivo del pódcast como jóvenes hasta los 34 años; de hecho, la penetración más alta del pódcast en España la encontramos en jóvenes de entre 18 y 24 años (el 62% declara haber escuchado algún producto de este formato durante el

último mes); hasta los 44 años, la penetración es del 50% y, a partir de los 55 años, de un 33%. Las cifras descienden de los 65 años en adelante (Amoedo, 2022). Además, el estudio también plantea un público con algo de predominancia masculina (46% frente al 32% de las mujeres), nivel educativo alto y renta alta. También se establece una relación entre la escucha de pódcast y el interés de los oyentes por la consulta de noticias online (Amoedo, 2022).

Sobre las temáticas con mayor aceptación por parte de los internautas, destacan las especializadas en cuestiones como ciencia, tecnología, salud, etc., de estilo de vida, las relacionadas con la actualidad y las relativas a sucesos o sociedad. Asimismo, sobre las principales plataformas utilizadas para acceder a la escucha de pódcast, los encuestados por el estudio trasladan preferencias por tres de ellas: YouTube, Spotify e iVoox, seguidas por Google Podcasts (Amoedo, 2022).

Es interesante, también, relacionar estos datos con los extraídos por el estudio realizado por el Observatorio iVoox 2022, en el que insisten en el auge del audio en España (Martínez, 2022). Así, confirman que el consumo se duplicó durante el año 2022, con respecto al año anterior. Según sus datos, los oyentes invirtieron, en ese año, 9,5 horas a la semana en la escucha de pódcast de 1 hora y 20 minutos, como duración media. Las temáticas más escuchadas serían las relativas a: historia, misterio, política y economía, humor y fútbol, con predilección por charlas, entrevistas, el pódcast narrativo y documental (Martínez, 2022).

Asimismo, algunos de los pódcast más populares durante el año 2022, de acuerdo con el Observatorio iVoox 2022, serían: "Días Extraños", "Nadie sabe nada", "La ContraCrónica", "Cuarto Milenio" y "El Partidazo de COPE" (Martínez, 2022).

2. OBJETIVOS

Así, en el siguiente trabajo partimos de la hipótesis de que el *podcasting* en España se ha consolidado, aumentando su producción, temáticas y audiencia.

De esta forma, los dos objetivos generales serían:

– OG1. Presentar un marco general sobre la situación del pódcast en España a partir del análisis de un estudio de caso específico.

– OG2. Establecer una comparativa entre las dos principales plataformas de pódcast en España: iVoox y Spotify

En consecuencia, establecemos los siguientes objetivos específicos:

– OE1. Plantear, a partir de datos estadísticos, el panorama global del pódcast en España.

– OE2. Extraer, a partir de los datos oficiales, los pódcast más populares de cada plataforma: iVoox y Spotify.

– OE3. Analizar las diferentes listas de popularidad, tanto de iVoox como de Spotify, con el fin de extrapolar una comparativa en aspectos como: funcionamiento, organización de las plataformas, tipología de contenido, antigüedad, categorías, producción y duración.

– OE4. Plantear un método analítico, basado en el estudio de caso y la extracción de variables para analizar el contenido indicado y que permita, posteriormente, la replicación de la investigación aumentando espacio temporal y muestra.

3. METODOLOGÍA

El presente estudio es el reflejo de un trabajo combinatorio de diferentes metodologías. En primer lugar, se aplica una revisión bibliográfica sobre el fenómeno del pódcast en España, especialmente, la centrada en datos ellos se ha hecho mención previa en la introducción del texto.

De esta forma, el objetivo del trabajo parte de ejemplificar y ahondar en los datos globales obtenidos mediante estudios previos; de ahí que se busque aplicar también la metodología del estudio de caso con la finalidad de entender el desarrollo del *podcasting* en España. El objetivo es partir de lo particular y específico, para intentar abordar un caso global, tal y como se indicará en la selección de la muestra.

Asimismo, el acercamiento a dicha muestra se ejecutará mediante un análisis de contenido partiendo de diferentes variables que permitirán profundizar en el conocimiento de productos específicos. Además, para la vinculación de los datos, la exposición de esas variables y la correlación entre las mismas, se hará uso de herramientas de visualización de datos, que permitirán una clara exposición de los resultados obtenidos.

Una vez detallada la metodología, cabe plantear la muestra a analizar. Como se ha indicado anteriormente, estamos ante un estudio preliminar, cuyo objetivo es asentar una metodología de análisis que permita, posteriormente, la aplicación en muestras extendidas durante periodos temporales más amplios. En el trabajo, recogemos el primer acercamiento con un interés en replicarse en el futuro. Así pues, la muestra a analizar son los pódcast más escuchados en Spotify y en iVoox. Se seleccionan estas dos plataformas debido a que, como hemos indicado anteriormente, son dos de las plataformas más utilizadas por los internautas españoles a la hora de escuchar pódcast; además, ambas emiten únicamente mediante formato sonoro y aportan datos actualizados sobre sus productos más populares. Dentro de las tres plataformas más utilizadas, también encontramos a YouTube; sin embargo, esta no será incluida en la muestra, debido a que su formato es visual y no solo sonoro, así como tampoco aporta datos actualizados de popularidad de sus productos y sus pódcast.

Por otro lado, dentro de estas plataformas, se ha procedido a estudiar el periodo que abarca desde marzo hasta mayo de 2023. Se han recogido datos de ese espacio, partiendo de las listas de pódcast más populares publicadas y actualizadas por las propias plataformas, de los cuales se han seleccionado los 30 primeros.

Para el análisis de esos productos específicos, se han tenido en cuenta las siguientes variables:

- Título del pódcast
- Año de inicio del pódcast
- Producción del pódcast
- Etiquetas principales utilizadas
- Número de capítulos emitidos

- Duración media de los capítulos
- Descripción del contenido

De esta forma, se busca obtener la información principal del producto, con el fin de conocer los datos esenciales de cada pódcast. Posteriormente, esta información se expondrá siguiendo un modelo comparativo entre ambas plataformas, siendo de gran utilidad las herramientas de visualización de datos.

4. RESULTADOS

Según la información codificada en la ficha de análisis explicada con anterioridad, se han obtenido una serie de resultados principales que se expondrán a continuación.

4.1. LAS PLATAFORMAS

Como se ha indicado previamente, la muestra seleccionada ha pertenecido a dos plataformas en concreto: a Spotify y a iVoox. Por ende, el primer elemento a resaltar es la diferencia existente entre ambos servicios a la hora de exponer, ordenar y clasificar sus productos.

De esta forma, Spotify es un servicio que no alberga únicamente pódcast, sino también música, la cual aparece especialmente resaltada en su página principal, en sus resultados y en sus *playlists*. Cabe destacar, además, su influencia editorial en la difusión de sus listas de popularidad. Los datos de los pódcast más escuchados aparecen reflejados en un dominio titulado "Las listas de pódcasts" (*podcastscharts*). En dicha lista, Spotify aporta datos oficiales sobre los 100 pódcast más destacados del momento, los cuales se actualizan prácticamente a diario. Sin embargo, como la misma plataforma indica: "En estas listas verás cuáles son los pódcast más populares, esos de los que habla todo el mundo. También podrás ver que nuestros editores seleccionan cada mes pódcasts divertidos, de importancia cultural o simplemente extraños que no querrás perderte" (Spotify, 2023).

Así pues, observamos que los datos extraídos por parte de Spotify van a contar también con un sesgo editorial, sin saber cuáles de las apariciones

de la lista aportan dicho sesgo. Por otro lado, cuando el internauta navega por la página específica del pódcast seleccionado, la información se refleja de una forma muy visual, predominando el título del producto. Debajo de esa información figura un subtítulo que indica la identidad del autor o productor, junto a una imagen identificativa. Los episodios aparecen en la parte inferior ordenados desde el más reciente; aparece tanto la fecha de publicación como la duración de los mismos. Sin embargo, no existe la posibilidad de filtrar la búsqueda de episodios; de hecho, si estamos ante un pódcast con una gran producción, la búsqueda de episodios concretos es compleja, dado que aparecen mediante una navegación por *scroll*. Asimismo, en la parte derecha de la página figura tanto la información sobre el pódcast como etiquetas de posicionamiento con las temáticas tratadas. Cabe destacar que son etiquetas voluntarias y que no todos los productos cuentan con las mismas; además, son etiquetas que posicionan el producto en general, pero no episodio a episodio.

Por su parte, iVoox se presenta como una plataforma centrada en el consumo exclusivo de pódcast y radio online; no cuenta con contenido musical. La plataforma publica semanalmente el ranking de los 100 pódcast más escuchados durante la semana, el cual se actualiza cada lunes, según la actividad de los siete días anteriores (iVoox, 2023). En su lista también figura contenido seleccionado bajo criterios editoriales, pero en este caso son indicados mediante el símbolo de una estrella y no gozan de numeración dentro de la lista.

Al navegar por los pódcast seleccionados, podemos observar que la plataforma presenta un componente menos visual. En la parte superior aparece la información principal del producto: banner, pequeña foto de perfil, título, producción, número total de audios del programa, posición en el ranking y descripción principal. Sin embargo, al contrario que Spotify, iVoox sí que permite la posibilidad de filtrar el contenido mediante diversos criterios: popularidad, categorías, duración, fecha de publicación, idioma y género. Este sistema facilita la navegación y la accesibilidad, aunque en productos con un total de audios muy elevado (como 30.000), el acceso a los pódcast más antiguos sigue resultado complejo. En la parte inferior encontramos los audios, ordenados de acuerdo con los criterios que hayamos marcado; cabe resaltar que, en este caso, cada

episodio cuenta individualmente con etiquetas, así como con su duración, su fecha de subida y datos sociales (comentarios y "me gusta").

Así pues, a continuación (ver tabla 1), presentamos, los 30 primeros productos que figuran en el ranking de la segunda semana de mayo de 2023 pertenecientes a ambas plataformas y ordenados de mayor a menor popularidad.

TABLA 1. *Lista de los 30 pódcast más populares (Spotify, izquierda; iVoox, derecha)*

Número de ..	Título	Título
1	El podcast de Marian Roja..	Nadie sabe nada, con Bue..
2	The Wild Project	Días extraños con Santiag..
3	Nude Project Podcast	El Partidazo de COPE
4	Nadie sabe nada	La Voz de César Vidal
5	Entiende Tu Mente	Cuarto Milenio
6	Estirando el chicle	La ContraCrónica
7	Esta no te la sabes	Documentales Sonoros
8	La Pija y la Quinqui	Horizonte - Ikér Jiménez
9	La Ruina	La Rosa de los Vientos
10	Un humano por persona	Espacio en Blanco
11	Poco se Habla! Briten y Xu..	La ContraHistoria
12	Todo Concostrina	El Centinela del Misterio
13	Crims	Todo Concostrina
14	Seminario Fénix - Brian Tr..	Momentos con Luis Rodrí..
15	Como si nadie escuchara	Es la Mañana de Federico
16	Lo que tú digas con Álex Fi..	Podcasts de Misterios
17	Arsénico Caviar	El Colegio Invisible
18	Acontece que no es poco c..	Casus Belli Podcast Histor..
19	Terrores Nocturnos	Mochila al pasado
20	La Base	Crims
21	El País de los Demonios	La Órbita de Endor
22	Despierta tu curiosidad	Solo Documental
23	No es el fin del mundo	Acontence que no es poco
24	Criminopatía	La Excóbula de la Brújula
25	Las voces tenían razón	Criminopatía
26	Buenismo bien	Universo de Misterios
27	Anything goeswith Emma ..	Tribuna Deportiva
28	¿Quieres ser mi amigo?	¡El Chiringuito de jugones!
29	Imperio de riqueza	Expreso de Medianoche (..
30	Cuentos encantados	Podcast de La Hora de Wa..

Fuente: de elaboración propia a partir de datos de Spotify (2023) e iVoox (2023)

Podemos observar ciertas similitudes entre ambas listas, como "Nadie sabe nada", "Acontece que no es poco", "Todo Concostrina", "Crims" y "Criminopatía". Sin embargo, sobre todo, se caracterizan por las diferencias. Podemos observar que en iVoox destacan los pódcast con contenido radiofónico, como "Nadie sabe nada", "El Partidazo de la Cope", "La Rosa de los Vientos", "Espacio en Blanco", "Todo Concostrina", "Es la mañana de Federico", etc. Esto concuerda con la propia naturaleza de la plataforma, asentada sobre el formato pódcast y radiofónico. En Spotify, por su parte, encontramos contenido con producción oficial por parte de transmisoras radiofónicas, como antes hemos comentado, pero en menor medida que en iVoox. En resultados posteriores, profundizaremos en otras diferencias entre el contenido de cada plataforma.

Por otro lado, también detectamos que, algunos de los pódcast más populares, ya figuraban como tal en muestras previas de 2022, como se ha indicado en páginas anteriores. Además de los ya citados (Martínez, 2022), como "Días Extraños", "Nadie sabe nada", "La ContraCrónica", "Cuarto Milenio" y "El Partidazo de COPE", también han aparecido de forma habitual en listas de popularidad anteriores pódcast como: "The Wild Project", "Mochila al pasado", "Crims", "La Base", "Poco se Habla! Briten y Xuso Jones", "La Rosa de los Vientos", "La Ruina", "La Escóbula de la Brújula", "La Órbita de Endor", "Criminopatía" y "El Centinela del Misterio" (Martínez, 2023).

4.2. ANTIGÜEDAD DEL PÓDCAST

Si analizamos la antigüedad, de acuerdo con el año de inicio del pódcast de los productos destacados en cada plataforma, podemos observar que existen también diferencias entre ambas listas. Cabe destacar que se tiene en cuenta la fecha de inicio del producto en esa plataforma y no en otras plataformas. Esto es importante indicarlo, dado que en Spotify figuran pódcast de reciente inicio, a pesar de que su andadura sonora comenzó en plataformas ajenas y tan solo es novedosa la llegada a esta nueva herramienta.

A pesar de ello, podemos observar que, en Spotify, los productos seleccionados son más novedosos que los que encontramos en iVoox. De hecho, en Spotify, la mayor parte de los pódcast reflejados son de reciente

creación, a partir de 2021 (19 de 30 productos), con especial producción del año 2022; además, el más antiguo se remonta a 2015. Sin embargo, la antigüedad de los productos de iVoox se reparte de forma homogénea entre 2008 y 2021. De hecho, resulta llamativo que no existen pódcast de reciente creación en el ranking de esta plataforma; los más novedosos empezaron a emitir en 2021.

4.3. POSICIONAMIENTO, ETIQUETAS Y CATEGORÍAS

Como se ha comentado anteriormente, el sistema de posicionamiento y etiquetado es levemente diferente entre ambas plataformas. En Spotify, se permite utilizar las categorías, siempre y cuando apliquen al producto global. Sin embargo, en iVoox, esas categorías pueden indicarse de forma individualizada en cada episodio y no tanto de forma global. Así pues, analizando las categorías utilizadas, detectamos varias cuestiones para tener en cuenta.

En primer lugar, a pesar de que en Spotify se posibilita el uso de más de una etiqueta, la mayor parte de pódcast se limitan a la inserción de una única categoría; además, algunos de los productos, ni siquiera hacen uso de esta posibilidad para visibilizar su contenido; de esta forma aparecen en la tabla que introducimos como "sin etiqueta" (ver tabla 2). Son 8 productos de 30, un número bastante elevado. Por otro lado, en iVoox, se ha tenido en cuenta la principal categoría utilizada en la mayor parte de los episodios, especialmente en los de reciente publicación.

En cuanto a las temáticas, podemos observar que la mayor parte de los productos analizados, hablan de ámbitos especializados (ciencia, deporte, historia), estilo de vida (sociedad), noticias y actualidad (política, economía, sucesos) y comedia. En Spotify, destacan especialmente los productos de comedia, sociedad y temáticas especializadas. En iVoox, sucede lo mismo con los ámbitos de especialización, pero, con mayor énfasis de la actualidad y los sucesos, por encima del estilo de vida y el humor.

TABLA 2. *Categorías por plataforma y pódcast*

SPOTIFY

Etiqueta 1	Título
Ciencia	Un humano por persona
Comedia	Buenismo bien
	Estirando el chicle
	La Pija y la Quinqui
	La Ruina
	Lo que tú digas con Álex Fi..
	Nadie sabe nada
	Poco se Habla! Briten y Xu..
Crímenes reales	Criminopatía
	Crims
Documental	El País de los Demonios
Filosofía	Seminario Fénix - Brian Tr..
Historia	Acontece que no es poco c..
	Despierta tu curiosidad
	Todo Concostrina
Historias personales	Anything goeswith Emma ..
	Las voces tenían razón
Salud	El podcast de Marian Roja..
	Entiende Tu Mente
Sin etiqueta	¿Quieres ser mi amigo?
	Como si nadie escuchara
	Cuentos encantados
	Esta no te la sabes
	Imperio de riqueza
	La Base
	No es el fin del mundo
	Nude Project Podcast
Sociedad	Arsénico Caviar
	Terrores Nocturnos
	The Wild Project

iVOOX

Etiqueta 1	Título
Ciencia y naturaleza	Universo de Misterios
Cine, tv y espectáculos	La Órbita de Endor
Fútbol	¡El Chiringuito de jugones!
	El Partidazo de COPE
	Podcast de La Hora de Wa..
	Tribuna Deportiva
Historia y humanidades	Acontence que no es poco
	Casus Belli Podcast Histor..
	Documentales Sonoros
	La ContraHistoria
	La Excóbula de la Brújula
	La Rosa de los Vientos
	Solo Documental
	Todo Concostrina
Humor y entretenimiento	Mochila al pasado
	Nadie sabe nada, con Bue..
Misterio y otras realidades	Cuarto Milenio
	Días extraños con Santiag..
	El Centinela del Misterio
	El Colegio Invisible
	Espacio en Blanco
	Expreso de Medianoche (..
	Podcasts de Misterios
Noticias y sucesos	Criminopatía
	Crims
	Horizonte - Ikér Jiménez
Pareja y relaciones	Momentos con Luis Rodrí..
Política, economía y opinión	Es la Mañana de Federico
	La ContraCrónica
	La Voz de César Vidal

Fuente: de elaboración propia a partir de datos de Spotify (2023) e iVoox (2023)

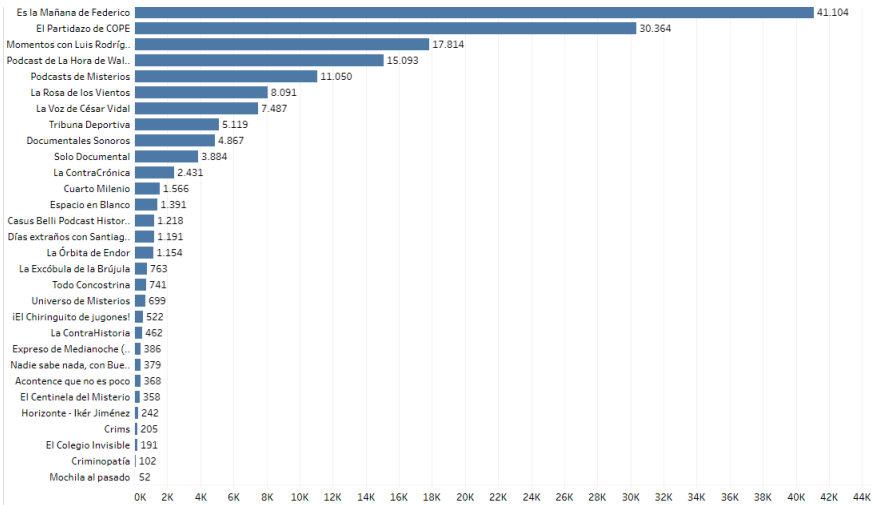
Por tanto, encontramos similitudes en cuanto al "Digital News Report España 2022", previamente mencionado. El posicionamiento de cada plataforma también influye en las categorías más escuchadas por parte de los oyentes, siendo iVoox una plataforma con mayor recorrido en los contenidos radiofónicos.

4.4. NÚMERO DE AUDIOS PUBLICADOS

Resulta interesante analizar la cantidad de audios publicados en cada plataforma. En este caso, podemos observar que el número es bastante superior en iVoox (ver gráfico 2), en la que algunos pódcast superan hasta los 30.000 audios publicados, como "El partidazo de COPE" (30364) y "Es la Mañana de Federico" (41104). De hecho, todos los productos menos dos de ellos superan los 200 audios totales disponibles y un amplio porcentaje alcanza la cifra de 1000 episodios. Así, la producción en esta plataforma es muy alta; estas cifras guardan

correspondencia con la antigüedad de los pódcast que, como hemos podido observar, también es superior en los productos de iVoox.

GRÁFICO 1. *Número de audios publicados por los pódcast del ranking de iVoox*



Fuente: de elaboración propia a partir de datos de iVoox (2023)

En el caso de Spotify, resulta más complejo acceder al número total de audios publicados, debido a que no aparece esa cifra de forma clara, como se ha indicado anteriormente. Sin embargo, sí que podemos hablar de que, de los 30 productos del ranking, solo 11 superan los 100 episodios y no se aproximan a las elevadas cantidades planteadas por iVoox. Se encuentra también una correspondencia entre antigüedad y producción, dado que en los pódcast con más recorrido en la plataforma son los que, en su mayoría, adquieren una mayor producción; resaltamos alguna leve excepción, como la protagonizada por "Esta no te la sabes", cuya producción es elevada, pero su duración media es muy breve, de unos cinco minutos por episodio.

4.5. DURACIÓN MEDIA DE LOS EPISODIOS

Sobre la duración media de los capítulos, es difícil parametrizar sus resultados, dado que algunos formatos cuentan con duraciones no estandarizadas y que varían entre cada audio publicado. En el caso de los

programas radiofónicos que se encuentran en la plataforma iVoox, esta diversidad es notoria, dado que su contenido es muy variado: desde programas completos, hasta breves extractos.

A pesar de esta variabilidad en las duraciones, sí que encontramos una predilección por los formatos de larga duración, a partir de la media hora de duración, alcanzando algunos de ellos, duraciones que superan las dos horas. Detectamos el uso del pódcast como herramienta de profundización, frente a otros formatos. Aún así, existen casos excepcionales, como los pódcast "Despierta tu curiosidad" o "Esta no te la sabes", que explotan micropíldoras de cinco minutos de duración y permiten una alta producción; también destacan otros productos cuya duración se encuentra entre los 10-15 minutos de duración, también breve, como "El pódcast de Marian Rojas Estapé", "Todo Concostrina" y "Acontece que no es poco". Este tipo de producto de menor duración aparece más reflejado con mayor énfasis en Spotify, con la excepción de los dos pódcast de Nieves Concostrina, coincidentes en ambas plataformas.

5. DISCUSIÓN

El análisis de los resultados obtenidos evidencia la consolidación del pódcast en España, tal y como apuntan los datos mencionados en la introducción del texto y los autores citados. A ese respecto, se verifica la predominancia de iVoox y Spotify, como plataformas difusoras de *podcasting*.

Asimismo, se detecta estabilidad en la evolución de las listas de popularidad y los pódcast que las componen, teniendo en cuenta el espacio temporal analizado y los estudios previos publicados al respecto. Así pues, algunos de los pódcast más escuchados llevan años trabajando su producción hasta llegar a la consolidación mostrada.

Las plataformas analizadas, iVoox y Spotify, se caracterizan por ser las dos herramientas más utilizadas por los oyentes españoles para la reproducción de pódcast, con contenido meramente sonoro. De igual forma, existen diferencias entre ambas, las cuales también generan influencia sobre la popularidad de sus productos. iVoox mantiene una mayor tradición y antigüedad en el formato pódcast y radiofónico, mientras que

Spotify surgió centrada en el ámbito musical. Como se indica, estas características generan afección sobre los productos más escuchados en cada herramienta, aunque con coincidencia en parte de ellos. Asimismo, también cabe mencionar el sesgo editorial de las plataformas, especialmente, de Spotify, en la elaboración de la lista de popularidad.

Debido al posicionamiento de cada una de las herramientas analizadas, los resultados son levemente diferentes en el análisis de la popularidad de sus productos. En Spotify, donde el pódcast ha vivido una consolidación más tardía, los productos gozan de una menor antigüedad y producción; mientras que en iVoox con tradición en la difusión del pódcast, sus productos presentan un mayor recorrido temporal y con una producción más elevada. Esto también se debe a la relevancia que en esta plataforma protagonizan los productos radiofónicos, de emisión diaria, los cuales vuelcan en la misma todos sus audios, tanto programas completos, como extractos de los mismos.

Las categorías de ámbitos especializados, la actualidad, los sucesos, el estilo de vida y el humor son las temáticas más repetidas en ambos listados, con leves diferencias. De nuevo, el carácter radiofónico de iVoox otorga más protagonismo a la actualidad y los sucesos, frente al humor y el entretenimiento de Spotify. Asimismo, el análisis sugiere una consolidación del pódcast como formato en profundidad, dado que los productos más populares presentan duraciones que superan, en su mayoría, los 30 minutos, alcanzando, en muchos casos la hora y dos horas de desarrollo. Es cierto que la duración de los productos es, en muchos casos, extremadamente variable, pero el patrón planteado es el de la profundidad, con leves excepciones, centradas en las micropíldoras sonoras.

6. CONCLUSIONES

Existe una correspondencia entre los estudios sobre los pódcast desarrollados en España (Digital News Report España 2022 y Observatorio iVoox 2022) y los resultados obtenidos en este análisis preliminar, mediante el estudio de caso de Spotify y de iVoox. Esos datos plantean la estabilización del formato en España, así como un aumento considerable

en oyentes y producción sonora. Las plataformas analizadas predominan como herramientas para el consumo del *podcasting* español; sin embargo, a pesar de mostrar resultados coincidentes mediante sus listas de popularidad, también destacan algunas diferencias, debido a su sesgo editorial, su posicionamiento o su tradición en la difusión del pódcast.

Por otro lado, se detecta la utilidad de aplicar métodos basados en el estudio de caso y el análisis de contenido de los pódcast, aunque se plantea la necesidad de replicar el estudio, aumentando la muestra y, sobre todo, ampliando el espacio temporal, con el fin de poder establecer prospectivas más claras.

7. REFERENCIAS

Amoedo, Avelino (2022). "La escucha de pódcast crece entre los internautas españoles". En: Digital News Report España 2022 (pp. 131-139). Pamplona: Servicio de Publicaciones Universidad de Navarra. Consultado el 12 de mayo de 2023. https://is.gd/XpkNhm

Briten y Xuso Jones. (2022). Poco se Habla! Briten y Xuso Jones [pódcast]. https://is.gd/IlAQKE

Cadena SER. (2015). Todo Concostrina [pódcast]. https://is.gd/cBlDaW

Cadena SER. (2019). Acontece que no es poco [pódcast]. https://is.gd/hflx7T

Camacho, S. (2018). Días Extraños [pódcast]. https://is.gd/fnca00

CanalRed. (2023). La Base [pódcast]. https://is.gd/a8GIuj

Catalunya Radio. (2018). Crims [pódcast]. https://is.gd/a7pQO9

COPE. (2010). El Partidazo de COPE [pódcast]. https://is.gd/Iq3zhZ

Díaz, F. (2016). La ContraCrónica [pódcast]. https://is.gd/GhyGSc

ElTerrat. (2021). Mochila al pasado [pódcast]. https://is.gd/ry5k81

EsRadio. (2009). Es la mañana de Federico [pódcast]. https://is.gd/4V9TMX

Gamir-Ríos, J; Cano-Orón, L. (2022). "Características de la podcastfera española. Entre la democratización y la lógica comercial". Profesional de la información, v. 31, n. 5, e310505. https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.05

iVoox. (2023). Ranking semanal de podcasts en iVoox [dominio de internet]. Consultado el 6 de mayo de 2023. https://www.ivoox.com/top100_hb.html

La Órbita de Endor. (2011). La Órbita de Endor [pódcast]. https://is.gd/ce5BAg

Martínez, P. (2022, septiembre). Informe sobre el consumo de podcast en español: Se duplica el tiempo de escucha y se consolida el apoyo directo a los creadores – Observatorio iVoox 2022. iVoox. Consultado el 12 de mayo de 2023. https://is.gd/phTYsk

Martínez, P. (2023, febrero). Los podcasts más escuchados en España (2023). iVoox. Consultado el 12 de mayo de 2023. https://is.gd/heUl6x

Mediaset. (2010). Cuarto Milenio [pódcast]. https://is.gd/Fc4iUu

Metropolitan Radio España. (2016). El Centinela del Misterio [pódcast]. https://is.gd/OWB3ko

National Geographic España. (2022). Despierta tu curiosidad [pódcast]. https://is.gd/MHYoPF

Onda Cero. (2021). La Rosa de los Vientos [pódcast]. https://is.gd/frvUkn

Podium Podcast. (2013). La Escóbula de la Brújula [pódcast]. https://is.gd/acuOYJ

Rojas, M. (2023). El pódcast de Marian Rojas Estapé [pódcast]. https://is.gd/mJtZWr

RTVE. (2008). Espacio en Blanco [pódcast]. https://is.gd/2FeBlU

SER Podcast. (2013). Nadie sabe nada [pódcast]. https://is.gd/p3z0oP

Spotify. (2023). Las listas de pódcast [dominio de internet]. Consultado el 6 de mayo de 2023. https://podcastcharts.byspotify.com/es

Spotify Studios. (2022). Esta no te la sabes [pódcast]. https://is.gd/8OQjlj

Taltavull, I y Fuentes, T. (2019). La Ruina [pódcast]. https://is.gd/UBQgch

Terol, R.; Pedrero Esteban, L. M.; Pérez Alaejos, M. (2021). "De la radio al audio a la carta: la gestión de plataformas de podcasting en el mercado hispanohablante". Historia y comunicación social, 26(2), 475-485. https://dx.doi.org/10.5209/hics.77110

Tíscar C. (2021). Criminopatía [pódcast]. https://is.gd/hfYUuk

Wild, J. (2020). The Wild Project [pódcast]. https://is.gd/x2yDwc

8. AGRADECIMIENTOS

Este trabajo ha sido parcialmente financiado por el Departamento de Ciencia, Universidad y Sociedad del Conocimiento, del Gobierno de Aragón (España). (Grupo de investigación S67-23D y Grupo de investigación S03-23R).

ESCUCHAR Y APRENDER SOBRE CULTURA DE PAZ: JÓVENES Y PODCAST EN MÉXICO

Marina Vázquez Guerrero
Universidad de Colima. México

1 INTRODUCCIÓN

México ha estado sumergido desde por lo menos 10 años en una ola de violencia directa, con cifras que no paran de crecer y que se recrudecieron en la pandemia. Esta exposición continua a sucesos sangrientos, propicia en las personas un fenómeno conocido como normalización de la violencia (Schedler, 2015) que provocan una desensibilización en el tejido social, misma que no permite llegar a soluciones positivas. Una posible alternativa a este entorno adverso se plantea por medio de la promoción de la cultura de paz, que de acuerdo con la UNESCO debe buscarse desde diferentes frentes sociales, no sólo de las autoridades. "La paz va más allá de la ausencia de guerras: consiste en vivir juntos con nuestras diferencias –de sexo, raza, lengua, religión o cultura– fomentando el respeto universal por la justicia y los derechos humanos sobre los que se sustenta esa coexistencia" (párr.11). Por otra parte, los jóvenes han sido señalados como grupo vulnerable al ser víctimas de los daños colaterales del fenómeno, aunado a la precariedad y la falta de oportunidades laborales que tienen; un colectivo que desde los estudios académicos se identifica con rasgos diferentes a otros tiempos, muchos de ellos negativos, pero con una alta sensibilidad hacia los temas sociales (Gutiérrez-Rubí, 2016).

Por otra parte, el consumo de podcast en México es creciente, pero las cifras se centran en contenidos de entretenimiento y el uso de recursos para llevar mensajes de corte educativo es mucho menor. Es por ello que resalto en este artículo la evaluación que hace un grupo de jóvenes universitarios que logran identificar las violencias que viven y conocer las

alternativas para evitarla, desde la cultura de paz. Por tanto, en el siguiente artículo busco mostrar los resultados de la valoración que hace un grupo de jóvenes que realizaron una escucha activa del podcast educativo denominado *Millennials por la paz*.

1.1. LA SERIE

La serie fue producida en 2020 y está enfocada en identificar las violencias que se viven y conocer las alternativas para evitarla, desde la cultura de paz. Fue elaborada expresamente para audiencias juveniles, con dinamismo; personajes y escenarios cercanos y testimonios de expertos para la región de Colima, México. Consta de 10 capítulos grabados en formato podcast con duración de 9 a 10 minutos y albergado en la página oficial de la radio de la Universidad de Colima e IVOOX con enlace a un canal especial de YouTube. Se emitió por las frecuencias radiales de las más de 50 emisoras de la Re de Radios Universitarias de México (Millennials por la paz, 2020).

Este producto de corte educativo se diseñó con el objetivo general de sensibilizar principalmente a los jóvenes sobre la importancia de procurar una cultura de paz. Por lo que a través de objetivos específicos se buscó 1) Identificar los diferentes tipos de violencia que se viven en su contexto social juvenil; 2) conocer la forma de prevenir la violencia desde la perspectiva de los estudios de la paz y 3) ubicar las diferentes perspectivas para vivir una cultura de paz en su contexto inmediato.

Se denominó estratégicamente como Millennial, pues buscó tener un punto de conexión con una generación de jóvenes que desde los estudios académicos se identifican con rasgos diferentes a otros tiempos, muchos de ellos negativos (Gutiérrez-Rubí, 2016), que se buscó mostrar y discutir en esta serie. Entre ellos se afirma que esta generación tiene lados oscuros y brillantes como perezosos, desleales, absortos en sí mismos "mientras que otros afirman que se trata de una generación de emprendedores digitales e innovadores" (ManpowerGroup, 2016, p. 3).

Una vez que fue presentada y estrenada la serie por radio, podcast y el canal de *YouTube* se tuvo otra etapa donde a través de un club de acreditación cultural de la Universidad de Colima se registró como taller

para la escucha activa donde participaron más de 120 estudiantes de nivel bachillerato y licenciatura que valoraron el producto en forma y fondo, abundando en el mensaje.

Para dar cuenta de ese ejercicio, se presenta este artículo que tiene como objetivo Mostrar las expresiones de sensibilización y reflexiones que manifiestan los jóvenes universitarios de Colima tras la escucha activa del podcast Millennials por la paz.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Violencia y cultura de paz

La violencia y la cultura de paz son los dos grandes conceptos de este proyecto educativo y los marcos que nos permiten también analizar la investigación realizada. Parto de que el exceso de exposición a la violencia ha llevado a que las juventudes sean personas vulnerables en un tiempo es que se esperaría que no fuera así. Gracias a teóricos como Johan Galtung sabemos que la violencia no sólo es directa, esa que ubicamos a través de hechos sangrientos o agresivos, sino que tiene expresiones a nivel estructural y cultural (Galtung, 2016) de la que no siempre somos conscientes y donde cabe el racismo, la discriminación, la desigualdad de género, la destrucción del medio ambiente, entre otras prácticas sociales.

Diferentes investigadores de la violencia, suelen afirmar que no debemos confundir la agresividad del ser humano que se tiene por naturaleza, a la violencia que se genera dentro de la cultura -al igual que la paz-, pues la misma cultura puede hacer que dejemos de serlo. “Decir que somos agresivos por naturaleza no conlleva, pues, aceptar que también por naturaleza seamos violentos. No hay violencia si no hay cultura” (Sanmartín, 2013, p. 24). En otras palabras, no es innata al ser humano, sino que lo vamos aprendiendo durante la vida (Jiménez, 2019b).

La violencia suele no ser visible en muchos momentos y aspectos de la vida como lo cotidiano, lo político, lo cultural, lo económico, pero se identifica porque siempre hay detrás de ella “un ejercicio de poder” (Fisas, 2011, p. 5).

Del lado opuesto tenemos la paz que en su forma más sintética es definida como "todo aquello que nos ayuda a ser más humanos y más felices" (Jiménez, 2019, p.15), cuando elegimos rechazar toda forma de violencia. Es una práctica que nos ha permitido sobrevivir desde que se tiene razón, al ser la base de los vínculos de afecto, cooperación y apoyo entre humanos "representa todas las acciones humanas encaminadas a preservar el más alto grado de bienestar de las entidades humanas, personas, grupos y especie" (Muñoz y Molina, 2011, p. 8).

Jiménez Bautista (2019) menciona que ante una cultura de violencia es necesario poner en práctica una cultura de paz que implica la adopción de otras formas de convivir haciendo un cambio de mentalidad a nivel colectivo e individual, así como una reflexión que logre transformarnos

> debemos tener presente los tres puntos cardinales siguientes:
>
> • Saber vivir y gestionar de forma adecuada los conflictos.
>
> • Trabajar en todas las formas de hacernos las paces y la noviolencia.
>
> • Frenar todas las formas de violencia (directa, estructural y cultural y simbólica)
>
> (p. 21).

Menciona que la cultura de paz se debe propiciar desde todos los ámbitos: familia, organizaciones, medios de comunicación, empresas, gobiernos a fin de no darle espacio a la violencia. Como afirma también Muñoz y Molina (2011) "Cultura de Paz son todas aquellas acciones que promocionen los mayores equilibrios posibles" (p. 2).

Todo esto va ligado también a los derechos humanos y la democracia por lo que una de las formas en las que se recomienda comenzar es a través de la educación, para incidir en las nuevas generaciones.

La educación para la paz se enfoca en "aprender a pensar crítica y creativamente" (Jiménez, 2019b, p. 368) donde profesorado y alumnado logren cuestionar la cultura y las prácticas dominantes que nos afectan.

> El reto de la educación y de la cultura de paz, por tanto, es el de dar responsabilidad a las personas para hacerlas protagonistas de su propia historia, y con instrumentos de transformación que no impliquen la destrucción u opresión ajena, y no transmitir intransigencia, odio y exclusión, puesto que ello siempre supondrá la anulación de nuestro propio proyecto de emancipación y desarrollo. (Fisas, 2011, p.7)

2.2. EL PODCAST EDUCATIVO Y SU IMPORTANCIA

Para este proyecto fue significativo poder relacionar la cultura de paz con la comunicación oral, con la oralidad, que es inherente al humano desde tiempos remotos y que a través de los años ha mantenido su presencia en diferentes soportes y tecnologías como la radio, el cassete, el disco compacto, la radio *online*, el *streaming*, el *podcast* y los audiolibros, entre muchos otros.

Precisamente hacia 2010 ya se realizaban más publicaciones sobre el auge del *podcast* que tiene sus primeras incursiones en 2004, año en que surge esta innovación que fusiona dos tecnologías como el audio digital y el RSS o sindicación (Gallego, 2010), que ha ido creciendo sustancialmente en el mundo con un repunte especial a partir de la pandemia, cuando se detectó mayor cansancio por el uso de pantallas y la consolidación de plataformas que lo distribuyen y promueven.

Se habla de un tiempo en que toma protagonismo la "audificación" al contar además como herramientas de comunicación donde se usa la voz y toman mayor presencia las bocinas inteligentes. En un nuevo ecosistema de consumo en Internet destaca el podcast por su naturaleza narrativa, su atemporalidad y porque se toca en ellos -con duraciones variables-, casi todos los temas "relevantes de nuestra sociedad: salud, música, arte, educación, deporte y periodismo, entre otros" (Espinosa, 2020, párr. 4); en beneficio de muchas personas – o nichos- "que no suelen tener espacios en las radios tradicionales o denominadas hegemónicas, o no son tratados en la profundidad deseada" (Parlatore, 2020, p. 10).

En el aspecto económico, el mayor consumo del *podcast* es liderado por países como Estados Unidos y China donde existe toda una industria que además comparte formatos combinados con radio y video. En el ámbito español, donde se ha desarrollado en mayor medida el contenido en lengua castellana, se hablaba a fines de 2022 que la audiencia iba a

aumentar a 26,6 millones de oyentes en 2026 con ingresos de 590 millones de euros, provocando "una verdadera explosión del podcast" (elEconomista.com, 2022).

En el caso del país donde se aplica el estudio, México, el consumo ha crecido, pero no es lo primordial aún. Se habla de que se pasó de un 55% de penetración de contenido de audio digital en aplicaciones en 2019 a un 91% en 2022, donde destaca la música en un 92% de los consumidores, ante un 43% que recurren al *podcast* desde su teléfono celular (IAB, 2022).

Dentro de los diferentes contenidos y usos que tiene el *podcast* se tiene el de corte educativo que ha sido probado en diferentes ámbitos con buenos resultados. Para el profesorado, sin embargo, es una herramienta de innovación que se ha venido usando desde hace muchos años a través de experiencias como la radio escolar y o la educación a distancia que recurría al envío de grabaciones en casete, cintas o CDs y a la audioconferencia (Solano y Sánchez, et. al, 2010). El podcast educativo si bien transita por el mismo proceso técnico que el de entretenimiento o informativo recurre a la planificación didáctica y son los profesores, las instituciones o estudiantes quienes los realizan acorde a los fines que se buscan y que pueden ir desde aportar en la educación informal o autoeducación; mejorar habilidades orales, o poner en práctica el trabajo colaborativo (Chacón y Pérez, 2011).

De igual manera es importante cuando se usa este recurso, la aplicación de herramientas que permitan verificar que se entendió la información y la respuesta que tienen quienes lo escuchan. En ese sentido hay experiencias que incluyen cuestionarios posteriores a la audición y datos medibles sobre su efectividad como lo refiere Gallegos (2022) "según las encuestas de evaluación realizadas al finalizar la asignatura, el 71% del alumnado ha asegurado que le gustaría seguir utilizando el podcast como herramienta en sus estudios, y el 78% ha afirmado que les ayuda a comprender mejor la materia". (p.80).

Es por ello que el resultado del estudio presentado aquí, tiene un diseño evaluativo a través del aspecto medible así como el apartado cualitativo donde los jóvenes que se expusieron a la serie, comprueban su aprendizaje.

3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo la evaluación del podcast se aplicó una metodología con enfoque mixto, con un mayor acercamiento a lo cualitativo debido al interés por ir más allá de una valoración numérica.

Para ello se aplicó un instrumento en línea que se respondía tras la escucha de cada uno de los 10 capítulos; con preguntas abiertas y cerradas con dos grandes variables sobre los contenidos: violencia y paz y sus respectivas dimensiones vinculadas a las emociones que provoca el contenido a través de la pregunta ¿qué sentiste al escuchar el capítulo? a partir de los objetivos del mismo.

> 1)Reflexión 2) Interés 3) Tristeza 4) Preocupación 5) Sorpresa y 6) otros

Las preguntas abiertas fueron:

> ¿qué fue lo que más te llamó la atención del contenido del programa? Relacionado sobre todo al formato y temática del producto
>
> y ¿en qué te hizo reflexionar la temática presentada? Vinculada a verificar las emociones

FIGURA 1.

Temáticas de los capítulos
1) Violencia Cultural
2) Violencia simbólica
3) Violencia entre jóvenes
4) Formas sutiles de violencia (humor machista, sexismo, lenguaje sexista, micromachismos)
5) Normalización de la violencia
6) Derecho a la paz
7) Igualdad de género
8) Paz ecológica
9) Resolución pacífica de conflictos
10) Educación para la paz

Fuente: Elaboración propia

La muestra de los participantes se conforma por un grupo de 112 jóvenes que estudian educación media y superior en la Universidad de Colima, México, entre los 15 y 25 años, todos a través de la participación voluntaria como parte de un curso de acreditación cultural en línea.

4. RESULTADOS

Una vez concluido el ejercicio y procesados los resultados encontramos que el 53% de los participantes fueron hombres y 47% mujeres. Separando por resultados de los grandes temas se presenta de forma gráfica qué emoción provocaba cada capítulo en un primer momento y posteriormente algunas de las expresiones de los participantes.

4.2. ESCUCHA DE PODCAST SOBRE VIOLENCIA

El formato de los podcasts donde se presenta información sobre los diferentes tipos de violencia que viven los jóvenes, con el testimonio de algún experto y en algunos episodios con dramatizaciones, permitió que los jóvenes mantuvieran la atención y pudieran comprender el mensaje.

Haciendo un análisis de las respuestas a la pregunta con opción múltiple del cuestionario detallado en la figura 1 encontramos que el tema de la violencia entre jóvenes fue el que provocó mayor reflexión (43%) seguida de la violencia cultural (40%); la de mayor interés fue de nuevo la violencia entre jóvenes (32.8%), seguido de las formas sutiles de violencia (26.6%). La sensación de tristeza aparece más en la misma categoría (8.6%). Por su parte la normalización de la violencia es lo que más les preocupa (22.3%) así como la violencia cultural (21%). El tema que resulta más sorprendente es la normalización de la violencia con un 13.8%.

GRÁFICO 1. *Podcast sobre violencia.*



Elaboración propia

En la parte cualitativa había expresiones de diferente índole que nos permitió reconocer el grado de reflexión de los jóvenes: "Nuestro país tiene que cambiar y hay que hacer un buen futuro de él ya que en la actualidad se ven muchos problemas e injusticias que llegan a perjudicar a muchas personas" (H1-T1). Sobre el tema 1 identificado en la plataforma con títulos atractivos para ellos como: *Desaprendido las violencias,* una joven afirma: "muchas de las costumbres que se nos enseñan desde una temprana edad suelen estar acompañadas de alguna forma de violencia, y esto en muchas ocasiones se ve como algo normal" (M1-TI).

Del episodio dos bajo el título de *Inversiones contra la violencia*, donde a través de una dramatización al estilo concurso de talentos se expresa la violencia entre jóvenes como el ciberbullying encontramos respuestas como esta: "La violencia tiene muchas expresiones y es necesario visibilizarlas" (H1-T2); "tal vez creemos que lo que hacemos en las redes sociales solo son bromas, sin embargo, no sabemos cuándo se nos puede salir de las manos y convertirse en acoso o violencia" (M1-T2). "el acoso físico y cibernético va más allá de lo que yo creí, no es solo los comentarios negativos o burlas, otra cosa los memes que a muchas personas les da risa a otras personas les pueden hacer daño"(M2-T2).

En el capítulo tres nombrado *Ya he visto tantos muertos que no me sorprende nada* y que aborda la normalización de la violencia a través de la narración de una chica, surgieron comentarios diversos: "Que no siempre lo que vemos a nuestro alrededor es lo correcto y es lo que se debe de hacer" (M1-T3). "yo desde primaria, secundaria y parte de la preparatoria sufrí de violencia, por lo que cuando veo que abusan de algún alumno o alumna intento ayudarle, como me hubiese gustado que me ayudaran a mí en mis tiempos" (H1-T3).

Una joven expresa:

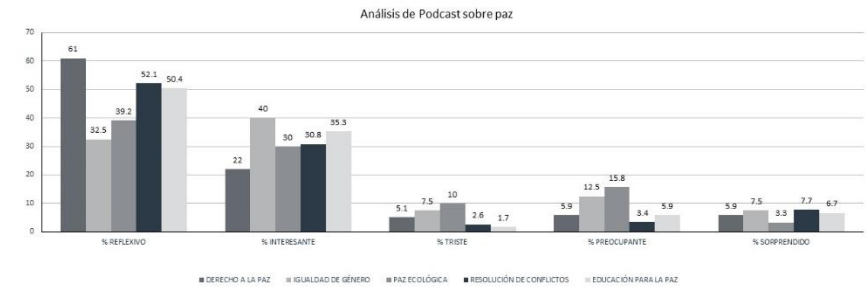
> La normalización hace que se niegue la responsabilidad de las acciones violentas (indiferencia social y falta de condolencia hacia las víctimas). El impacto de las narcoseries y la cultura de música que reafirman los estigmas femeninos y masculinos. La violencia se destruye con la construcción de la paz (M2-T3).

Sobre el tema titulado *Los hombres ya no me explican cosas* donde Rebeca y Leslie, dos chicas sensibles a los temas feministas ayudan a explicar diferentes conceptos de micromachismos de manera clara, hay manifestaciones enriquecedoras para hombres o mujeres: "Al parecer en mi vida diaria utilizo micromachismos sin darme cuenta, ahora trataré de eliminarlos" (H1-T5) "Toleramos el machismo, hoy en día es muy normal dentro de la cultura mexicana, provocando un gran daño"(H2-T5).

4.3. ESCUCHA DE PODCAST SOBRE CULTURA DE PAZ

Respecto a los temas relacionados a la cultura de paz, el episodio que provocó mayor reflexión entre los jóvenes que escucharon el *podcast* fue derecho a la paz (61%); la de mayor interés fue el material sobre igualdad de género (40%) seguido de educación para la paz (35.3%). La emoción relacionada con la tristeza se presenta en bajos niveles, en el tema sobre paz ecológica (10%) misma historia que provoca mayor preocupación (15.8%). El *podcast* que les causa mayor sorpresa es la resolución de conflictos (7.7%) seguido de cerca con igualdad de género (7.5%).

GRÁFICO 2. *Podcast sobre cultura de paz.*



Fuente: elaboración propia

Respecto a las respuestas cualitativas encontramos que el episodio *La paz también incluye respeto al medio ambiente* provoca sensibilización y preocupación en ellos pues fue planteado a partir de una historia dramatizada donde una chica es ambientalista y quiere sembrar la tierra pero sus padres solo quieren que se case con una persona adinerada "Creo que los jóvenes son una parte muy importante para iniciar el cambio y cambiar esas tendencias capitalistas que han estado teniendo una conducta nociva hacia el planeta y siendo no sustentables" (H1-T6), afirma un joven. "El respeto debe ser ante todo y para todos, para la naturaleza, la familia, incluso personas desconocidas. Es necesaria que volvamos a un entorno más natural, por su bien y el nuestro"(M1-T6).

El podcast denominado *Cuando me pongo en el lugar del otro*, donde conocemos a Manuel, un chico que cayó en drogas, tuvo rehabilitación y lucha por cambiar vienen reflexiones como las siguientes: "ciertamente debemos empezar con nosotros mismos a tener más empatía con los demás y aunque no seamos el gobierno ni el empresario igual tratar de ayudar cuando podamos y ser más respetuosos y pacientes"(H1-T7); "podemos aprender a convivir en paz al igual que aprendimos de la violencia y así poder crear círculos sin violencia"(H2-T7).

Por otra parte, al escuchar el capítulo 8 sobre igualdad de género denominado *Cuando hay unos más iguales que otros*, una joven manifestó lo siguiente:

> Me puso triste la situación, el caer en la realidad de nuestro país, de todas esas mujeres que murieron injustamente, que fueron abusadas, que aún sufren violencia en casa y no se les da oportunidad de crecimiento al dar por hecho que le corresponde otro tipo de vida. Es triste la manera en que no todas tienen las mismas oportunidades (M1-T8)

También los varones logran reflexiones como éstas: "El patriarcado ha provocado una desigualdad" (H1-T8); "tienen razón al mencionar que la mujer sigue teniendo esta desigualdad, mayormente marcado en el ámbito laboral y es algo que no puede seguir así". (H2-T8) "Los hombres nos encontramos en una posición de ventaja sobre las mujeres y debemos detener esto, hacer notar cuando algo es injusto para poder ser detractores del patriarcado" (H3-T8).

El capítulo nueve donde se aborda el tema del conflicto entre personas fue titulado *Para bailar un tango se necesitan dos*, para que los expertos pudieran explicar las situaciones más comunes y cómo resolverlas de manera pacífica. Las respuestas fueron éstas: "muchas veces las personas tenemos un carácter algo explosivo hablando en mi caso por lo que tengo que aprender a platicar lo que siento pero de una manera tranquila y sensata para no llegar a exaltarme con la otra persona" (M1-T9); "debemos aprender a dirigir un conflicto hacia la mejor forma para deshacernos de él. Porque si ambas personas entran en conflicto y no lo manejan correctamente, producirán un desastre. Tenemos que saber cómo actuar". (H2-T9).

El capítulo final se titulada *El que quiera azul celeste que se exprese* donde se aborda de manera divertida a través de un concurso de conocimientos, la educación para la paz, mismo que provocó una aceptación importante tanto por el formato dinámico como por el contenido: "Esta temática estuvo buena porque es como un repaso de todos los capítulos y sus puntos principales"(H1-T10) "tenemos que mejorar la paz en sentido de tenerla como una cultura y no como una obligación, así como mejorar las relaciones entre personas para llevar el sentido humano a otro nivel" (H2-T10).

Entre los hallazgos encontré que en los temas relacionados a la violencia muchos jóvenes manifestaron preocupación al no tener conciencia plena de que la viven cotidianamente y otros reconocieron tener pocas

nociones en temas como violencia de género, micromachismos o violencia cultural. Se observa también un creciente interés por la cultura de paz y la resolución de conflictos.

Finalmente evaluando el interés de los temas los que fueron más mencionados fueron los dos que tenían que ver con la igualdad de género y el de la normalización de la violencia.

5. CONCLUSIONES

Se concluye que el ejercicio permitió no solo verificar la efectividad del podcast para la trasmisión de temas educativos sobre la paz pues al final de estudio se confirmó que el 93% encuentran en la plataforma una excelente forma de aprender; la valoración del consumo de productos sonoros en las nuevas generaciones en una ciudad donde no hay reporte de gran escucha, sino obtener reflexiones más profundas que expresaron de manera amplia los jóvenes mostrando un genuino interés por hacer cambios en su vida, logrando un mayor acercamiento a la cultura de paz. Sin duda la cultura de paz tiene muchas posibilidades de llegar a más jóvenes a través del podcast, es cuestión de aplicar las estrategias necesarias.

8. REFERENCIAS

Chacón, C., & Pérez, C. (2011). El podcast como innovación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 39. https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/6335

elEconomista.es. (2022). Las principales tendencias para el podcast en 2023: Un formato que sigue al alza. elEconomista.es. https://www.eleconomista.es/podcasts/noticias/12062974/11/22/Las-principales-tendencias-para-el-podcast-en-2023-un-formato-que-sigue-al-alza.html

Espinosa de los Monteros, M. J. (2020, octubre 16). El imparable auge del 'podcast'. El País. https://elpais.com/elpais/2020/10/09/eps/1602258181_939048.html

Fisas Armengol, V. (2011). Educar para una cultura de paz. Escola de Cultura de Pau. http://escolapau.uab.es/img/qcp/educar_cultura_paz.pdf

Gallego Pérez, J. I. (2010). Podcasting: Nuevos modelos de distribución y negocio para los contenidos sonoros. Editorial UOC.

Gallegos Reina, A. (2022). El coronacero universitario y las nuevas estrategias docentes: Una experiencia de aplicación del podcast en el grado de geografía. En Podcast educativo: Experiencias didácticas y de sensibilización social. Fragua.

Galtung, J. (2016). La violencia: Cultural, estructural y directa. Cuadernos de estrategia, 186, 147-168.

García-Marín, D. (2020). Del zine al podcast. Repensar la cultura de la participación desde un análisis comparativo de los medios alternativos. Doxa Comunicación. Revista interdisciplinar de estudios de comunicación y ciencias sociales, 30, 107-125. https://doi.org/10.31921/doxacom.n30a5

Gutiérrez-Rubí, A. (2016). Millennials en Latinoamérica. Una perspectiva desde Ecuador. Fundación Telefónica-Ariel. http://fundaciontelefonica.com.ec/millennialsEC/

IAB México, & Growth from Knowledge. (2022, mayo 3). Estudio Audio Digital 2022. https://www.iabmexico.com/estudios/audio-digital-2022/

Jiménez Bautista, F. (2019a). Antropología de la violencia: Origen, causas y realidad de la violencia híbrida. Revista de Cultura de Paz, 3, 9-51.

Jiménez Bautista, F. (2019b). Educación neutral y Educación para la Paz neutra. Revista de Cultura de Paz, 3, 367-387.

Jiménez Bautista, F. (2019c). Una educación social que busca una cultura de paz. Revista d'Intervenció Socioeducativa, 72, 13-34.

ManpowerGroup. (2016). Las carreras de los Millennials: Visión 2020. Datos, cifras y consejos prácticos de los expertos en recursos humanos. ManpowerGroup.

Millenials por la paz. (2020). Ficha técnica del podcast Millenials por la Paz. https://universoradio.ucol.mx/index.php/2020/11/19/millenials-por-la-paz/

Muñoz, F., & Molina Rueda, B. (2010). Una Cultura de Paz compleja y conflictiva. La búsqueda de equilibrios dinámicos. Revista de Paz y Conflictos, 3, 44-61.

Parlatore, B., Delménico, M., Beneitez, M. E., Clavellino, M., Di Marzio, M., & Gratti, A. L. (2020). El podcast y el desafío de repensar lo radiofónico. Question/Cuestión, 2(66). https://perio.unlp.edu.ar/ojs/index.php/question/article/view/6335

Pastorini, M., Belaich, M., López, A., Fazio, M. E., & Goñi, S. (2022). Monografías sonoras: El podcast como herramienta educativa en ciencias naturales. Ñeatá, 3(2), 17. https://doi.org/10.30972/nea.326253

Sanmartín, J. (2013). La violencia y sus claves. Arielquintaesencia.

Schedler, A. (2015). En la niebla de la guerra: " Los ciudadanos ante la violencia criminal organizada ". CIDE.

Solano Fernández, M. I., & Sánchez Vera, M. M. (2010). Aprendiendo en cualquier lugar: El podcast educativo. Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación, 36, 125-139.

UNESCO. (2015). UNESCO: Construir la paz en la mente de los hombres y las mujeres. UNESCO. https://es.unesco.org/node/251157

¿RADIO O PODCASTS? JÓVENES Y CONTENIDOS SONOROS EN EL MEDIO RURAL

INÉS ARRANZ RODRÍGUEZ
Universidad Nebrija

MARÍA BERGAZ PORTOLES
Universidad Nebrija

LUIS ALONSO MARTÍN-ROMO
Universidad Nebrija

1. INTRODUCCIÓN. EL BINOMIO JÓVENES Y MEDIOS DE COMUNICACIÓN

De acuerdo con los últimos datos del Estudio General de Medios (EGM) que están disponibles, los jóvenes de entre 14 y 19 años son el colectivo en el que la radio tiene una menor penetración (43,2%), si exceptuamos a los mayores de 75 años (41,5%) (Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación, 2022). Y, además, son también el segundo grupo de edad que menos escucha la radio, en este caso por detrás únicamente de los (también) jóvenes de 20 a 24 años: los primeros representan el 5,8% del total de oyentes y los segundos, el 4,6%, frente a, por ejemplo, el 22% que suponen quienes tienen entre 45 y 54 años o el 17,6% de quienes se encuentran en la franja de edad que abarca de los 55 a los 64 años (Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación, 2022).

Los datos no son nuevos, sino que responden a una tendencia que se viene repitiendo en los últimos años:

> En tan solo 10 años, la radio en España ha perdido un 20 % de oyentes de la generación Z (los nacidos a finales de los 90 y principios de los 2000), casi el doble de los que han abandonado la televisión. Peor se comporta el tiempo de escucha –un gran indicador de la fidelidad al

> medio– de quienes siguen con ella, que apenas llega a los 50 minutos, la mitad que hace unos años (Robert, 2023).

Esta pérdida de oyentes paulatina, constante y notable que está sufriendo la radio también viene siendo estudiada desde la academia en los últimos años (López, Gómez y Redondo, 2014; Gutiérrez, Ribes y Monclús, 2011). Al respecto, uno de los principales motivos que explican la falta de interés de los jóvenes en el medio radiofónico es que no existen contenidos en la radio tradicional que dé respuesta a los gustos e intereses de los jóvenes (Santos y Pérez, 2016). No es el único.

¿Por qué los jóvenes de Australia escuchan tres veces más la radio que los jóvenes españoles? Se preguntan en una reciente investigación Espinosa y Ferrer, quienes concluyen que, entre otros factores, hay que atender al momento vital en el que se inicia en cada país ese consumo radiofónico -mucho más temprano en el caso de Australia-, a la identificación y sentido de pertenencia con una comunidad, al fomento de la alfabetización mediática y a quiénes son los prescriptores del consumo radiofónico desde la infancia y la juventud (2021: 57-59).

En una completa y reciente investigación centrada en la audiencia y los hábitos de escucha de la radio por parte de la Generación Z, Robert, Justel y Bonet añaden:

> El hecho objetivo del cambio en la pirámide poblacional, que se estrecha entre las cohortes de menor edad, no disculpa la inexistencia de ofertas creadas desde las empresas de radio para contactar con los niños y los preadolescentes. A éstos, además, el consumo creciente de contenidos multimedia de manera fácil y rápida a través del móvil desde edades cada vez más tempranas, les ha empoderado como no experimentó ninguna generación equivalente anterior, lo que sumado a la multiplicación de ofertas digitales les ha alejado del consumo del medio. La prescripción tradicional del entorno familiar hacia el consumo de radio se ha visto completamente alterada y esta cadena de transmisión del hábito debe encontrar otras fórmulas para lograr el contacto con el medio […]. Todo ello empeorado por la inexistencia de oferta radiofónica específica para audiencias infantiles (o familiares) y preadolescentes (como en cambio sí sucede en países con altísimo consumo de radio por parte de esta generación). Añádase un contexto de crisis económicas recurrentes, donde la aversión del *management* al riesgo evita la exploración de las adyacencias basadas en este *target*. Estamos, pues, ante lo que Llano (2021) ha dado en llamar la "tormenta perfecta" para el desapego de esta generación (2022: 16).

Siendo cierta tanto la pérdida de atractivo de la radio convencional como su alejamiento de los jóvenes, no hay que desdeñar que la irrupción de nuevos contenidos sonoros a través de, por ejemplo, el podcast, hace imprescindible tener en cuenta, no solo la escucha del soporte tradicional, sino también la radio *online*. De hecho, ese mismo estudio de Espinosa y Ferrer determina que "los jóvenes escuchan la radio, aunque lo hacen de forma digital" (2021: 58). Igualmente, como recuerdan Moreno, Amoedo y Martínez-Costa, los jóvenes representan una parte importante del número total de oyentes de la radio *online*:

> El 65,6% de los consumidores de radio y audio online se encuentran entre los 14 y 34 años de edad; y el 31,7% de los usuarios conforman un perfil adulto (en los segmentos de 45 a 54 años y de 55 a 64 años). Por último, el 16,2% de los usuarios disponen de un perfil maduro (65 años de edad o más) (2017: 1330).

Los jóvenes, como la mayoría de los oyentes, escuchan la radio de manera individual (el 26,6% cuando está solo en casa frente a un 3,8% que lo hace en compañía de amigos) y de manera distribuida a lo largo del día (López y Gómez, 2014: 337).

Por otra parte, no hay que olvidar que tradicionalmente a los medios de comunicación se les ha asignado la triple función de informar, formar y entretener. Estudios como el de López y Gómez revelan que la información radiofónica no goza de una buena consideración por parte de la audiencia juvenil: el 29% considera que hay una presencia excesiva de temas políticos, el 26% señala que el ritmo de las informaciones es acelerado y el 16%, que los temas son aburridos y demasiado serios. Y que, siguen, "los espacios de entretenimiento son lo único que se puede aguantar" (2014: 333). No sorprende esa visión, puesto que, como afirman Pastor y Xifra, "parece que el entretenimiento ejerce como el eje del nuevo paradigma de la comunicación" (2011: 39).

Es por ello que, desde hace más de una década, diferentes investigaciones vienen advirtiendo de que uno de los grandes retos a los que debe dar respuesta la radio es asumir el cambio de escenario propiciado por el desarrollo de la tecnología. Los oyentes, y especialmente los jóvenes, pueden elegir qué, cuándo, dónde y cómo escuchan en cada momento,

y eso exige innovación, creatividad y adaptación a las cadenas (López y Gómez, 2014b).

Eso es lo que persigue, precisamente, este estudio, que aporta como principal la mirada de la relación entre jóvenes y radio desde la perspectiva del medio rural. Y es que, si bien, como ya se ha expuesto, son muchos los estudios que abordan la relación y el consumo de medios de comunicación, apenas los hay que se detengan en esa relación según el ámbito territorial, esto es, en función de si los jóvenes habitan en el entorno urbano o rural.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo principal de la investigación

En el marco del contexto anteriormente descrito, el objetivo principal del presente estudio -que forma parte de un proyecto más amplio que ahonda en las relaciones entre los medios de comunicación y el medio rural con la mirada centrada en el fenómeno de la despoblación- es conocer cuál es la relación entre los jóvenes del medio rural y los contenidos sonoros, y específicamente en un formato tradicional como es la radio.

2.2. Objetivos secundarios de la investigación

Derivados del objetivo principal de la investigación, se establecen los siguientes objetivos secundarios:

- Determinar las motivaciones por las que los jóvenes del medio rural escuchan o no los contenidos sonoros que ofrece la radio.
- Descubrir cómo se relacionan los jóvenes del medio rural con las cadenas de radio (si establecen contacto a través de las cuentas de redes sociales, si participan activamente llamando por teléfono a los programas, etc.).
- Conocer qué contenidos y bajo qué tratamiento podrían resultar atractivos para este colectivo.

3. METODOLOGÍA

Para alcanzar los objetivos anteriormente descritos, y con el propósito de profundizar en la mayor medida posible en ellos, la investigación se sirve de la realización de diferentes *focus group*. Los grupos de discusión son una técnica de investigación cualitativa frecuentemente utilizada en diferentes ámbitos, entre ellos el de la comunicación. En este campo, se ha empleado, especialmente, como herramienta para el análisis de los datos de audiencias, pero también, y ya de manera más específica y reciente en el ámbito periodístico, para estudiar fenómenos como el periodismo de datos (Herrero, Llamas y Castillo, 2022). También está probada su efectividad en el trabajo con jóvenes y medios de comunicación (Lema, 2015; Martínez y Arribas, 2021).

Desde un punto de vista teórico, el grupo de discusión es, según de Miguel:

> Aquella técnica o enfoque basados e la reunión de un colectivo humano, cuyo número no suele superar la docena de individuos, destinada a inducir la producción del discurso espontáneo de sus participantes ante un conjunto de conceptos delimitados por el investigador o por la persona encargada de realizar el estudio (2005: 265).

Se trata de una técnica con una "gran capacidad de configuración de marcos discursivos amplios, al mismo tiempo que dialécticamente estructurados" (Rubio y Perlado, 2015: 79). Y porque, asimismo, "permite la reconstrucción del sentido social en el seno de una situación grupal discursiva" (Canales y Peinado, 1995: 295).

En nuestro caso, una vez determinado el tema y los objetivos de la investigación, diseñamos cuatro grupos de trabajo, en los que estuvieron distribuidos 30 individuos, todos ellos jóvenes estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria de los tres institutos de la Comarca Comunidad de Calatayud, en la provincia de Zaragoza, pero con diferencias sociodemográficas entre los sujetos participantes para garantizar la heterogeneidad de la población participante. Los centros educativos seleccionados fueron el IES Leonardo Chabacier, de la localidad de Calatayud, y el IES Zaurín, de Ateca.

Decidimos constituir los grupos de trabajo a partir de 5 participantes y hasta un máximo de 11 porque, de esta manera, garantizábamos que no

existían problemas de comunicación, ni por exceso ni por defecto, entre los participantes (De Miguel, 2005: 269).

Al tratarse de personas menores de edad, resultó imprescindible contar con la colaboración de los responsables educativos de cada uno de los institutos seleccionados, para que esos hiciesen de "mediadores/contactadores" con sus respectivas familias y autorizasen su participación.

También por ese mismo motivo, decidimos que fijar los propios institutos como los lugares en los que desarrollar las sesiones, que tuvieron un preámbulo de 15 minutos y un desarrollo de 50 minutos. Las conversaciones fueron registradas a través de grabadora de voz, pero no de vídeo, siguiendo las tesis de autores como Morgan, que las consideran excesivamente intrusivas (1997).

Todas las sesiones siguieron el mismo protocolo: en primer lugar, presentamos el tema de debate de modo introductorio, insistimos en la importancia de que todos los participantes se expresaran con absoluta libertad e incentivamos la participación de todos los miembros del grupo. En paralelo, fuimos recabando las ideas y datos que consideramos relevantes para la investigación, y que se presentan a continuación.

4. RESULTADOS

4.1. Consumo de radio convencional y motivaciones que explican el alejamiento de los jóvenes de la antena

Los grupos de trabajo que se han desarrollado en el marco de esta investigación ponen de relieve lo que las cifras de consumo de radio vienen reflejando en los últimos años: asistimos a un paulatino alejamiento de los jóvenes del medio radiofónico. La mayoría de los participantes coinciden en señalar en que "casi todos los días" acuden al colegio "con la radio de fondo", bien en el coche de sus familiares, bien en el autobús del centro educativo, pero, como resume uno de los estudiantes, "casi siempre sin prestar mucha atención" (Alumno del IES Zaurín de Ateca, participante número 1 en el Grupo 4).

Entre los motivos expuestos, encontramos varios que convergen: los contenidos de la radio -tanto los de informativos como los de programas-

les resultan repetitivos, el tono y la forma de contar las noticias, muy aburrido y el soporte insuficiente: preferirían que la radio tuviera un soporte audiovisual.

Si entramos al detalle de cada uno de los elementos anteriores y nos detenemos en la temática, observamos que para los jóvenes hay una evidente saturación de temas políticos:

> Hay muchísima política, y eso no nos interesa. Nos interesan los asuntos más graves, si hay una guerra por ejemplo… pero no nos interesa qué ha dicho Pedro Sánchez en uno de sus viajes. Temas serios. Preferiríamos que también se trataran otros temas como series, ordenadores, videojuegos… (Alumna del IES Leonardo de Chabacier de rama de ciencias, residente en la localidad de Calatayud. Participante número 1 en el Grupo 1)

El tono y el lenguaje empleado por los periodistas es otro elemento capital a la hora de explicar el desinterés de los jóvenes por la radio:

> No se habla con un tono normal, sino que lo escuchas y se nota que es una forma de hablar de radio […]. Y no deberían hablar con tanto tecnicismo. Eso hace que a veces no se entienda absolutamente nada (Alumno del IES Zaurín de Ateca de la rama de letras, residente en el municipio de Moros. Participante número 6 en el Grupo 4).

Otro de los marcos comunes detectados en los grupos de trabajo es que los jóvenes cambian la perspectiva de quién elige lo que se escucha: mientras que en el modelo tradicional radiofónico es el medio el que propone y el oyente elige (solamente) si escucha o no, ellos apuestan por ser quienes, directamente, elijan qué, cuándo, dónde y cómo escuchan entre el universo infinito de propuestas que les rodea:

> No te esperas a las diez de la noche para ver un programa ni tienes que verte todos los anuncios, hay muchas plataformas que te dan todas las series cuando tú quieres. Además la plataforma ya sabe mis gustos y reproduce contenidos similares en modo aleatorio (Alumna del IES Leonardo Chabacier de Calatayud, de la rama de letras, residente en Calatayud. Participante número 4 en el Grupo 2).

Así pues, no podemos hablar de una única causa, sino de varios elementos que explican el progresivo alejamiento de los jóvenes de la radio convencional, factores que se pueden aglutinar en dos: ni el contenido ni el formato es atractivo. La radio, en resumen, no está hecha ni por ni para ellos:

> La radio es importante porque mi abuela por ejemplo sí que la escucha y la tiene siempre en casa, o mis padres que siempre la ponen en el coche, pero no creo que nuestra generación llegue nunca a escucharla porque estamos acostumbrados a tenerlo todo en el móvil y elegir lo que queremos ver o escuchar en cada momento (Alumno del IES Leonardo de Chabacier, de la rama de letras, residente en Calatayud. Participante número 6 en el grupo 2).

Todo ello en un contexto en el que la capacidad de atención se va reduciendo, como demuestras las preferencias en el consumo de redes sociales que estos mismos jóvenes reconocen:

> "Nuestra generación se engancha a través de vídeos cortos y, si te interesa, pues amplías. Tengo que ver una parte en TikTok que me interese y luego ya lo busco y me lo pongo" (Alumna del IES Leonardo Chabacier, de la rama de ciencias, residente en Calatayud. Participante número 5 en el Grupo 1).

De la afirmación anterior subrayamos varias ideas: en primer lugar, que, aun cuando se les pregunta por contenidos sonoros, los participantes responden aludiendo a lo audiovisual, lo cual es un rasgo identificativo de esta generación. En segundo lugar, la relevancia de las redes sociales como canal informativo sin ningún tipo de verificación de la veracidad de los contenidos. Por último, el proceso selectivo de los contenidos: los jóvenes "se encuentran" con un contenido, realizan un "micro-consumo" y, en caso de ser satisfactorio, lo amplían. Si no, lo desechan. Los tres elementos suponen un nuevo paradigma totalmente alejado del modelo tradicional de radio.

Las comparaciones con las redes sociales y otras plataformas son una constante. Y, de hecho, se convierten en el espejo en el que, según los participantes, debería mirarse la radio tanto en el formato como el contenido y el tratamiento del mismo:

> La radio molaría más si fuese más relajada, como los creadores de contenido de YouTube o de Twitch, que simplemente están hablando y conversando sobre temas, que les ves naturalidad" (Alumna del IES Leonardo Chabacier, rama de letras, residente en Calatayud. Participante número 1 en el Grupo 1).

Mención aparte merecen la radio temática tanto la deportiva como la musical. Esta última, según se desprende de los grupos de trabajo, tiene una mayor penetración entre los participantes. Aún con eso, es

interesante que siempre aparece algún rasgo negativo que hace que se anteponga la elección de otro soporte, algunos aparentemente indisolubles como radio y publicidad: son varios los participantes que señalan que no les gustan las interrupciones cuando están escuchando música. O este otro argumento:

> Prefiero Spotify porque en la radio siempre se escucha lo mismo y por los menos en Spotify puedo elegir a los artistas. En la radio ponen éxitos, pero los agotan rápido porque los repiten muchas veces (Alumno del IES Zaurín de Ateca, de la rama de letras, residente en Moros. Participante número 6 en el Grupo 4).

Y en la misma línea:

> La música en la radio es siempre lo mismo, es completamente monótono. Son mejores las aplicaciones como YouTube o Spotify porque me permiten elegir la música (Alumna del IES Leonardo Chabacier de Calatayud, participante número 1 en el Grupo 2).

En cuanto a posibles líneas de mejora de la radio musical, se apunta a una mayor variedad en el contenido musical, a voces más jóvenes presentando los programas y a un tono más distendido.

Por otra parte, los jóvenes participantes en la investigación resaltan diferencias también en lo que se refiere a la radio deportiva. Los programas como *Carrusel Deportivo (Cadena SER)* o *Tiempo de Juego (COPE)* son, verdaderamente, espacios atractivos para los jóvenes, especialmente para los chicos:

> Los partidos en la radio sí que son mejores que en la tele porque te lo cuentan antes y es como que le ponen mucho énfasis a lo que están diciendo. Es más entretenido (Alumno del IES Leonardo de Chabacier, de la rama de letras residente en Calatayud. Participante número 7 en el Grupo 2).

Aunque siguen manifestando la preferencia por el audiovisual:

> Los partidos de fútbol los escucho en la radio, pero si pudiera poner a los comentaristas de radio en la tele, elegiría la tele (Alumno del IES Zaurín de Ateca, de la rama de letras, residente en Ateca. Participante número 1 en el Grupo 3).

4.2. El papel de la radio en el medio rural

Según se desprende de los testimonios de los participantes en la investigación, el interés por seguir un tema determinado en los medios de comunicación es mayor en tanto en cuanto mayor es la cercanía de dicho asunto. En este sentido, los jóvenes sí consideran que la radio tiene -o podría tener- un papel muy importante.

Uno de los ejemplos concretos que se han puesto de manifiesto es el del incendio forestal que tuvo lugar en el verano de 2022 en Ateca y que afectó a más de una decena de municipios del entorno, entre ellos Ateca, Moros o Alhama de Aragón. En total, ardieron más de 14.000 hectáreas en un perímetro de alrededor de 70 kilómetros.

> Cuando el incendio es cuando más he escuchado la radio. También veía la tele y eso era mejor porque tenía imágenes, pero es verdad que la televisión iba con mucho retraso y que, en cambio, la radio actualizaba la información al momento (Alumno del IES Zaurín de Ateca, de la rama de letras, residente en Moros. Participante número 5 en el Grupo 4).

La afirmación anterior pone de relieve que la fórmula con la que la radio ha conseguido éxitos tradicionalmente no ha caducado. Y la fórmula es sencilla: cercanía (en los temas, en las formas y en el ámbito geográfico), inmediatez y servicio público.

Esos valores son los que, además, garantizan la credibilidad de la radio y la hace más relevante en el medio rural:

> De las redes sociales no te podías fiar porque solo salían imágenes del fuego, pero no te decían lo que estaba ardiendo exactamente. En cambio en la radio sí que te contaban que el fuego no había llegado a las casas o a las fincas y eso me daba tranquilidad. Por eso la radio local creo que es la más importante, porque cuenta todo lo que pasa en los pueblos y nos informa (Alumno del IES Zaurín de Ateca, de la rama de letras, residente en Moros. Participante número 5 en el Grupo 4).

El contacto que estos jóvenes han tenido con la radio también ha sido a través de la radio local. Tres de los cuatro grupos han estado en alguna ocasión en la radio gracias a alguna actividad conjunta entre el medio y el instituto. Reconocen que la experiencia ha sido positiva y que en esas ocasiones sí que les ha gustado escucharse después, a través del podcast de la emisora:

> Claro, es que nosotros por la mañana estamos en clase, pero sí que es verdad que después la gente me ha compartido el enlace porque me han escuchado y entonces sí que me lo he puesto (Alumna del IES Leonardo de Chabacier, rama de letras, residente en Calatayud. Participante número 3 en el grupo 2).

Y no solo a ellos mismos, también escucharían a sus compañeros si hicieran algún programa interesante y si este se emitiera en un horario compatible con sus estudios. Es otro de los puntos fuertes de la radio local, afirman, que aparece gente a la que ellos reconocen y eso despierta su interés, además de que el temas les pueda resultar más cercano.

> En la *Cadena Ser* de Calatayud entrevistan mucho a mi primo -que es agricultor- y a él sí que lo busco después en podcast porque dice cosas del campo que son interesantes, como el tema de la sequía y de las heladas (Alumno del IES Zaurín de Ateca, de la rama de letras, residente en Alhama de Aragón. Participante número 6 en el grupo 4)

5. CONCLUSIONES Y DISCUSIÓN

En relación con el objetivo principal que se había marcado la investigación, el de conocer cuál es la relación de los jóvenes del medio rural con la radio, podemos concluir que la radio es un medio que no consigue conectar con los gustos y necesidades de los jóvenes del medio rural. La radio, por consiguiente y como han detectado también estudios recientes como el de Robert et al., necesita generar "contenidos pensados y producidos desde la Generación Z para la Generación Z, de manera que esta cohorte pueda crear sus propios referentes" (2022: 16).

Las motivaciones que explican alejamiento de los jóvenes de la radio, de acuerdo con los participantes en el estudio, tienen que ver tanto por el fondo como por la forma, tanto por el contenido (los temas que abordan las cadenas de radio) como por el formato (excesivamente rígido para la juventud, que demanda la presencia de imagen fija o en movimiento -vídeos- aun cuando entiende que no aporta nada al mensaje periodístico y/o comunicativo). En esencia, falta mucha creatividad.

Un análisis similar fue recogido hace ya prácticamente una década -lo cual no hace sino más preocupante el momento actual de la radio- por López y Gómez:

> En el caso de la radio, la información tampoco puede presumir de una buena opinión entre la audiencia juvenil. No en vano, el 29% de los preguntados considera que hay una presencia "excesiva" de temas políticos […], el 16% dice que trata "temas aburridos", el 15% que la información es "demasiado seria" y el 14% que incluyen "demasiadas noticias". Asimismo, un 17,3% considera que "no tiene en cuenta a los jóvenes" y que "sólo se refiere a temas de adultos" (8,5%) (2014: 333).

Además, en línea con las diez temáticas que Moreno et al. (2017) identifican como las más solicitadas *online* -ellos hablan de música, noticias, deportes, humor/entretenimiento y cine/televisión, en los primeros lugares-, nuestro estudio revela que también son las novedades musicales una de las cuestiones que, según la propia juventud, más atractivas podrían resultarles para escuchar la radio. Pero esa hegemonía tradicional de la radio de liderar los lanzamientos de las canciones ahora se halla en Spotify y YouTube y no parece sencillo recuperarla.

Del estudio también se puede concluir que la radio sigue siendo percibida como un medio útil y cercano, también por los jóvenes que, sin embargo, relacionan esa utilidad de la radio con las necesidades de sus padres y abuelos. La cercanía en los temas abordados, y la credibilidad de la radio son aspectos insuficientes para escucharla.

Esta idea que manifiestan los jóvenes participantes en nuestro estudio entronca con otra afirmada por un colectivo muy distinto en otra reciente investigación: en un estudio sobre la credibilidad de los medios a la hora de informar sobre la pandemia, los científicos señalaron a la radio como la más fiable, pero, sin embargo, uno de los medios menos consumidos. Nos preguntamos, pues, ¿por qué la sociedad consume los medios en lo que no cree y más en un contexto en el que tanto se incide en evitar las *fake news*?

El estudio que presentamos tiene como principal limitación que se ha realizado exclusivamente entre jóvenes de cuatro centros educativos de la provincia de Zaragoza. No obstante, esto abre la puerta a otras investigaciones comparativas que determinen qué diferencias existen, si las hay, con otros territorios igualmente rurales o frente al medio urbano.

Como se ha dicho, la investigación se ha llevado a cabo entre estudiantes de Educación Secundaria Obligatoria. Esto nos lleva a reflexionar en qué

medida la alfabetización mediática en la escuela y el instituto podría cambiar el binomio jóvenes-radio, como ha sucedido en otros países como Australia (Espinosa y Robert, 2021). En este sentido, consideramos que debería ser en todo momento un objetivo para la comunidad educativa, pero no solo para ella. Como afirman Espinosa y Robert, "ese compromiso necesario que se busca debería empezar a generarse cuando los niños no han llegado a la preadolescencia, acostumbrándoles a consumir el medio y ofreciendo posteriormente contenidos diferentes y creativos, basados en el infoentretenimiento y por qué no, locales" (2021: 59).

6. REFERENCIAS

Canales, M. y Peinado, A. (1995). "Grupos de discusión". En Delgado, J. M. y Gutiérrez, J. (Eds.). Métodos y Técnicas cualitativas de investigación en Ciencias Sociales (pp. 287-316). Síntesis.

De Miguel, R. (2005). "El grupo de discusión y sus aplicaciones en la investigación en comunicación masiva". En Berganza, M. R. y Ruiz, J. A. Investigación en Comunicación. Guía práctica de métodos y técnicas de investigación social en Comunicación (pp. 265-275). McGraw Hill.

Espinosa, S. y Ferrer, N. (2021). ¿Por qué los jóvenes australianos triplican el consumo de radio de los jóvenes españoles? Revista Zer, 26(50), 41-61. https://doi.org/10.1387/zer.21918

Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (2022). Estudio General de Medios. Tercera ola de 2022. https://onx.la/49391

Gutiérrez, M., Ribes, X. y Monclús, B. (2011). La audiencia juvenil y el acceso a la radio musical de antena convencional a través de internet". Comunicación y Sociedad, 24(2), 305-331.

Herrero M., Llamas M. S. y Castillo E. (2022). Periodismo de datos contra desinformación. Competencias, perfiles y formación requerida en el periodismo de datos. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 28(4), 827-840. https://doi.org/10.5209/esmp.82592

Lema, I. (2015). Los medios de comunicación comunitarios como espacios de educación no formal para los/las jóvenes. Revista de estudios e investigación en psicología y educación, 14. https://doi.org/10.17979/reipe.2015.0.14.315

López, N. y Gómez, L. (2014). Nuevos hábitos de los jóvenes españoles y tendencias de futuro en el consumo de radio y televisión. Historia y Comunicación Social, 19, 327-340. https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2014.v19.45031

López, N., y Gómez, L. (2014b). La democratización del proceso comunicativo en radio: los jóvenes prosumidores. Vivat Academia. Revista de Comunicación, 126, 31–53. https://doi.org/10.15178/va.2014.126.31-53

López, N., Gómez, L. y Redondo, M. (2014). La radio de las nuevas generaciones de jóvenes españoles: Hacia un consumo online de música y entretenimiento". Revista Zer, 19(37), 45-64. https://doi.org/10.1387/zer.13516

Martínez, R. y Arribas, A. (2021). El rol de las redes sociales para futuros periodistas. Manejo, uso y comportamiento de estudiantes y profesores universitarios de Ecuador. Cuaderno.info, 49, 146-165. http://dx.doi.org/10.7764/cdi.49.27869

Moreno, E., Amoedo, A. y Martínez-Costa, M. P. (2017). Usos y preferencias del consumo de radio y audio online en España: tendencias y desafíos para atender a los públicos de internet. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 23(2), 1319-1336. https://onx.la/64b37

Morgan, D. L. (1997). Focus group as qualitative research (2ª ed.). Sage

Pastor, Ll. y Xifra, J. (2011). "Medios de comunicación y universidad en la sociedad del entretenimiento: programas de radio para la formación a lo largo de la vida". En Aguaded, I. y Contreras, P. La radio universitaria como servicio público para una ciudadanía democrática (pp. 38-50).

Pérez, A., Sánchez, Chelo y Pedrero, L. M. (2018). Viaje al Centro de la Radio. Diseño de una experiencia de alfabetización transmedia para promover la cultura radiofónica entre los jóvenes. Comunicación y sociedad, 33, 171-201. https://doi.org/10.32870/cys.v0i33.7031

Robert, F. (2023). A la generación Z no le interesa la radio, ¿interesa ella a la radio? The Conversation. https://onx.la/59b11

Robert, F., Justel, S. y Bonet, M. (2022). No habit, no listening. Radio and generation Z: snapshot of the audience data and the business strategy to connect with it". El Profesional de la información, 31(5). https://doi.org/10.3145/epi.2022.sep.15

Rubio, J. y Perlado, M. (2015). El fenómeno WhatsApp en el contexto de la comunicación personal: una aproximación a través de los jóvenes universitarios, Icono 14, 13, 73-94. https://doi.org/10.7195/ri14.v13i2.818

Santos, M. T. y Pérez, J. A. (2016). La radio: hábitos de consumo de los futuros periodistas. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación, 32, 1-15. https://onx.la/7e5e2

SECCIÓN III

DIGITALIZACIÓN Y CAMBIO SOCIAL MIRADAS INTERDISCIPLINARES

COMUNICACIÓN DIGITAL E INCLUSIÓN: ANÁLISIS COMPARATIVO EN DIFERENTES SECTORES DE LA POBLACIÓN

MARÍA MUÑOZ RICO
Universidad de Salamanca

MARÍA CORDÓN MUÑOZ
Universidad de Salamanca

RAFAEL GRASA MERINO
Consejería de Educación de Castilla y León

1. INTRODUCCIÓN

La comunicación digital ha transformado radicalmente la forma en que las personas se comunican y se relacionan entre sí en la sociedad actual. En la actualidad, el acceso a las tecnologías digitales y a la red de internet se considera fundamental para participar activamente en la vida social, cultural, económica y política de un país. Sin embargo, no todas las personas tienen las mismas oportunidades para acceder y aprovechar los beneficios de la comunicación digital.

Según estudios recientes, "el acceso desigual a las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se ha convertido en una forma de exclusión social y de discriminación en la sociedad contemporánea" (Castells, 2015). En este sentido, se ha identificado a los ancianos, las personas con discapacidad, los grupos étnicos minoritarios, las personas sin hogar, entre otros, como grupos especialmente vulnerables al riesgo de exclusión digital.

Por otro lado, la juventud se presenta como un sector de la población que parece tener un mayor acceso y conocimiento de las tecnologías digitales. Según datos del INE, el 96,7% de los jóvenes españoles entre 16 y 24 años son usuarios de internet, y utilizan la red para actividades

como el consumo de contenidos multimedia, las redes sociales, la mensajería instantánea, el correo electrónico, la compra online, entre otras (INE, 2019).

Sin embargo, el hecho de que los jóvenes tengan un mayor acceso y conocimiento de las tecnologías digitales no significa que sean inmunes a los riesgos asociados a la comunicación digital. Como señala Livingstone (2011), la brecha digital se ha transformado en una brecha de habilidades, conocimientos y actitudes, que se relacionan con la capacidad de aprovechar al máximo las oportunidades de la comunicación digital y de enfrentar los desafíos y riesgos que esta conlleva.

En este estudio se analizarán las ventajas de la juventud frente a otros sectores de la población en el contexto de la comunicación digital, así como las desventajas y desafíos que enfrentan en este ámbito. Se presentarán algunos programas y medidas que se han implementado en otros países para fomentar la inclusión digital y se propondrán algunas recomendaciones para diseñar políticas públicas que promuevan una inclusión digital efectiva y equitativa en España.

2. OBJETIVOS

Como objetivo principal se busca comparar las ventajas que tienen los jóvenes en el uso de la comunicación digital: En este punto, se pretende analizar en detalle cómo los jóvenes utilizan las herramientas de comunicación digital, cuáles son sus habilidades y destrezas, y cómo esto les otorga ciertas ventajas frente a otros sectores de la población en el uso de estas tecnologías.

Analizar las medidas que se han implementado para fomentar la inclusión digital en los sectores más vulnerables: En este caso, se trata de evaluar las políticas públicas, programas y acciones que se han implementado en diferentes países para garantizar que los sectores más vulnerables de la población tengan acceso y puedan utilizar las tecnologías de la comunicación digital de manera efectiva. Esto incluye desde iniciativas gubernamentales hasta esfuerzos de la sociedad civil y el sector privado.

Identificar las barreras que limitan la inclusión digital de los sectores más vulnerables: Este objetivo se enfoca en analizar los obstáculos que enfrentan los sectores más vulnerables en el acceso y uso de las tecnologías de la comunicación digital. Algunas barreras pueden incluir la falta de acceso a la tecnología, la falta de habilidades digitales, la brecha generacional, entre otros.

Con todo lo expresado, se busca analizar la brecha digital existente entre diferentes sectores de la población y evaluar las políticas y acciones implementadas para fomentar la inclusión digital. Estas acciones tienen como fin identificar posibles soluciones y estrategias para reducir esta brecha y procurar intervenir para que todos los sectores de la población tengan acceso y puedan utilizar las tecnologías de la comunicación digital de manera efectiva.

3. METODOLOGÍA

La metodología empleada en el estudio se basó en una revisión bibliográfica sistemática y rigurosa, que permitió identificar y analizar los estudios más relevantes en el tema de la juventud, la comunicación digital y la inclusión digital.

Se elaboró una estrategia de búsqueda detallada, que incluyó una lista de palabras clave y términos relacionados con los objetivos del estudio. Las bases de datos utilizadas para la búsqueda incluyeron JSTOR, Scopus y Google Scholar.

Se realizó una búsqueda exhaustiva en las bases de datos seleccionadas y se obtuvieron una gran cantidad de resultados. Luego, se aplicaron criterios de inclusión y exclusión para seleccionar los estudios más relevantes y apropiados para el análisis. Estos criterios de inclusión y exclusión se definieron en función de los objetivos del estudio y las características de las investigaciones encontradas.

Una vez seleccionados los estudios relevantes, se llevó a cabo una revisión exhaustiva de cada uno de ellos. Se analizaron aspectos de cada uno, como los objetivos del estudio, la metodología utilizada, los resultados obtenidos y las conclusiones. Además, se compararon los

hallazgos obtenidos en ellos para identificar patrones y tendencias en los temas estudiados.

Finalmente, se sintetizaron los resultados de los estudios seleccionados para responder a los objetivos de nuestra investigación. Se elaboraron conclusiones y recomendaciones basadas en los hallazgos obtenidos en la revisión bibliográfica.

4. RESULTADOS

Se han aportado algunos ejemplos de medidas implementadas en España y otros países europeos, así como en Estados Unidos para medir la efectividad de las políticas y programas efectuados en otros países para fomentar la inclusión digital que garanticen que todos los sectores de la población puedan aprovechar las oportunidades de la comunicación en línea.

Es importante señalar que, aunque se han realizado diversas políticas y programas en diferentes países, no todos han demostrado la misma efectividad. Por ejemplo, un estudio del gobierno de los Estados Unidos encontró que los programas que ofrecen ordenadores y acceso a Internet de forma gratuita a las personas de bajos ingresos no han sido muy efectivos en aumentar la inclusión digital. En cambio, se encontró que los programas que se enfocan en la capacitación y la educación digital son más efectivos en este sentido.

En otros países, como en Dinamarca y Finlandia, se han instaurado programas para fomentar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación y la formación profesional. Estos programas han mostrado resultados positivos en cuanto al aumento de las habilidades digitales de la población, lo que ha llevado a una mayor inclusión digital.

Otro ejemplo es el programa "Grandparents Online" en Reino Unido, que se enfoca en enseñar a los adultos mayores a utilizar las TIC y conectarse con sus nietos a través de Internet. Este programa ha sido exitoso de cara a aumentar la participación digital de los adultos mayores y mejorar su calidad de vida.

En el caso concreto de España, encontramos que también se han puesto en marcha diversas políticas y programas para fomentar la inclusión digital en distintos sectores de la población. Uno de los programas más destacados es el Programa de Extensión de Banda Ancha de Nueva Generación (PEBA-NGA), que tiene como objetivo llevar conexiones de alta velocidad a zonas rurales y semiurbanas donde el acceso a internet es limitado. Desde su ejecución en 2013, se ha logrado extender la cobertura de banda ancha a más de 2.000 localidades y ha beneficiado a más de 6 millones de personas.

Otro programa importante es el Plan Avanza, que busca fomentar el uso de las TIC entre la población en general y mejorar la competitividad de las empresas a través de la innovación tecnológica. El programa ha impulsado la creación de espacios públicos de acceso a internet, la formación en competencias digitales y el desarrollo de aplicaciones y servicios digitales.

Además, se han establecido programas específicos para fomentar la inclusión digital de colectivos vulnerables como los mayores, las personas con discapacidad y los desempleados. Entre ellos destaca el Programa de Mayores y Nuevas Tecnologías, que ofrece formación y apoyo en el uso de las TIC a personas mayores, y el Programa de Accesibilidad TIC, que busca garantizar el acceso a la información y los servicios digitales a personas con discapacidad.

A pesar de estos esfuerzos, se han encontrado algunos estudios que señalan que aún existen desigualdades en el acceso y uso de las TIC en España. Por ejemplo, según datos del INE, en 2019 el 13,7% de la población española de entre 16 y 74 años nunca había utilizado internet y este porcentaje aumentaba entre los mayores de 65 años y las personas con menor nivel educativo o económico. Por tanto, aunque se han logrado avances en la inclusión digital, aún queda mucho por hacer para garantizar un acceso equitativo a las oportunidades que brinda la comunicación digital.

Por último, cabe señalar que los resultados obtenidos indican que la juventud es un sector privilegiado en el uso de la comunicación digital, ya que cuentan con habilidades tecnológicas y acceso a la tecnología. Sin

embargo, otros sectores de la población pueden encontrarse en desventaja debido a su falta de acceso a la tecnología y a la falta de habilidades digitales. En países como España, se han adoptado programas para fomentar la inclusión digital en los sectores más vulnerables, como el Programa de Inclusión Digital (Gómez et al., 2020), el cual ha demostrado ser efectivo en la reducción de la brecha digital.

5. DISCUSIÓN

La comunicación digital ha sido un factor clave en la transformación de la forma en que las personas interactúan y acceden a la información. Según López y Martínez (2018), la juventud es uno de los sectores más beneficiados por las oportunidades que ofrece la comunicación digital.

En cuanto al acceso a información y conocimientos en línea, los jóvenes pueden beneficiarse de una amplia variedad de recursos educativos y de aprendizaje, así como de información sobre cultura, música, moda, deportes y tecnología. Además, según Kirschner y Karpinski (2010), el acceso a la información y el conocimiento en línea puede ser una herramienta valiosa para mejorar las habilidades y el conocimiento de los jóvenes.

En lo que se refiere a la conexión y la comunicación con personas de todo el mundo, la comunicación digital también ofrece oportunidades únicas. Según Rheingold (2012), las redes sociales y las comunidades en línea pueden proporcionar una plataforma para que los jóvenes se conecten y se comuniquen con personas de diferentes culturas y países, lo que les permite ampliar su conocimiento y perspectivas.

Respecto a la posibilidad de expresarse y crear contenido en línea, los jóvenes pueden utilizar plataformas digitales para compartir sus ideas, opiniones y creaciones. Según Lenhart et al. (2010), las redes sociales y otras plataformas digitales pueden ser herramientas poderosas para que los jóvenes se expresen y se conecten con otros que comparten intereses similares.

Como se puede apreciar, la comunicación digital tiene un gran potencial para beneficiar a la juventud en términos de acceso a información y

conocimientos, conexión y comunicación con personas de todo el mundo, y expresión y creación de contenido en línea.

Sin embargo, otros sectores como los ancianos, las personas sin recursos y las personas con discapacidad pueden encontrarse en desventaja debido a su falta de habilidades y acceso a la tecnología. Para fomentar la inclusión digital en estos sectores, es necesario implementar medidas y programas específicos. Por ejemplo, en España se ha llevado a cabo un programa llamado "Mayores en Red", que busca promover el uso de tecnología y la conectividad entre personas mayores (Gómez et al., 2020). Este programa incluye cursos y talleres para enseñar a los mayores a utilizar dispositivos electrónicos y aplicaciones, así como a navegar por internet.

Por otro lado, en Finlandia se ha implementado el programa "Digital Literacy for Everyone", que tiene como objetivo mejorar la competencia digital de personas con discapacidad intelectual (Kivimäki et al., 2019). Este programa se enfoca en enseñar habilidades digitales básicas, como el uso de correo electrónico y la navegación por internet, y en proporcionar apoyo individualizado a los participantes.

Es importante destacar que la inclusión digital no solo se trata de brindar acceso a la tecnología, sino también de garantizar que las personas tengan las habilidades necesarias para utilizarla de manera efectiva. Por lo tanto, es fundamental diseñar programas de formación y capacitación que estén adaptados a las necesidades y habilidades específicas de los diferentes grupos de personas que pueden estar en desventaja en cuanto al acceso y uso de la tecnología digital.

Según un estudio realizado en Estados Unidos, el 42% de las personas mayores de 65 años no tienen acceso a Internet en casa, lo que les impide aprovechar las oportunidades que ofrece la comunicación en línea y estar conectados con sus seres queridos y con la sociedad en general (Pew Research Center, 2019). Además, las personas de bajos ingresos pueden tener dificultades para adquirir tecnología o contratar servicios de Internet, lo que limita su capacidad para acceder a información y recursos en línea (Van Dijk et al., 2020). Por otro lado, las personas con

discapacidad también pueden enfrentar barreras para acceder a la tecnología digital y a la información en línea (European Commission, 2018).

Para abordar estas desigualdades, es necesario implementar medidas y programas específicos que fomenten la inclusión digital en estos sectores. En países como España se han llevado a cabo iniciativas para fomentar el acceso a la tecnología y la alfabetización digital entre los ancianos y las personas con discapacidad (Gómez et al., 2020). Por su parte, Finlandia ha implementado programas de inclusión digital que ofrecen formación y apoyo a las personas de bajos ingresos para ayudarles a adquirir habilidades digitales y acceder a servicios en línea (Kivimäki et al., 2019). Estas medidas pueden ayudar a reducir la brecha digital y garantizar que todos tengan acceso a las oportunidades que ofrece la comunicación digital.

En Europa, el Plan de Acción para la Economía Digital de la UE es un programa que tiene como objetivo garantizar que todos los ciudadanos tengan acceso a la conectividad y los servicios digitales, así como mejorar las habilidades digitales de la población en general (Comisión Europea, 2015). El Plan está diseñado para mejorar la conectividad de banda ancha en toda la UE, y para promover el uso de servicios digitales en áreas como la educación, la atención médica y los servicios públicos. Además, también busca aumentar la seguridad en línea y garantizar la privacidad y los derechos de los usuarios.

En Estados Unidos, el programa Lifeline es un programa federal que ofrece descuentos en servicios de Internet y teléfono a personas de bajos ingresos para garantizar que tengan acceso a la comunicación y la información. El programa Connect2Compete, por su parte, es una iniciativa que brinda acceso a tecnología y capacitación digital a estudiantes y familias de bajos ingresos (Federal Communications Commission, 2021). Además de estos programas federales, algunos estados y municipios también han creado sus propios programas para abordar las brechas digitales.

La brecha digital es un problema que afecta a diversos grupos de la población, como los ancianos, las personas sin recursos y las personas con discapacidad, limitando su capacidad para acceder a información y

recursos en línea. Por ejemplo, los migrantes y refugiados pueden enfrentar barreras adicionales debido a la falta de conocimiento del idioma y la documentación, lo que dificulta su acceso a la tecnología y la inclusión digital (UNCTAD, 2020). En Europa, se ha encontrado que los hogares de bajos ingresos tienen más probabilidades de carecer de acceso a Internet que los hogares de ingresos más altos, lo que demuestra la existencia de una brecha digital en términos de acceso (European Commission, 2020).

La falta de habilidades digitales también puede ser un problema para los trabajadores de bajos ingresos, que tienen menos probabilidades de haber recibido capacitación en tecnologías digitales en el trabajo. Además, la brecha digital también afecta a las personas mayores, que pueden tener dificultades para acceder a la tecnología y aprovechar las oportunidades que ofrece la comunicación en línea (Pew Research Center, 2019). Las personas de bajos ingresos también pueden tener dificultades para adquirir tecnología o contratar servicios de Internet, lo que limita su capacidad para acceder a información y recursos en línea (Van Dijk et al., 2020).

Según un estudio realizado en Estados Unidos, el 42% de las personas mayores de 65 años no tienen acceso a Internet en casa, lo que les impide aprovechar las oportunidades que ofrece la comunicación en línea y estar conectados con sus seres queridos y con la sociedad en general (Pew Research Center, 2019). Asimismo, las personas de bajos ingresos pueden tener dificultades para adquirir tecnología o contratar servicios de Internet, lo que limita su capacidad para acceder a información y recursos en línea (Van Dijk et al., 2020).

Diversos estudios han demostrado que la brecha digital también puede tener consecuencias negativas en la participación cívica y política de las personas. Por ejemplo, un estudio realizado por el investigador Jan van Dijk en 2012 en los Países Bajos encontró que las personas que no tienen acceso a Internet tienen menos probabilidades de participar en actividades políticas y cívicas, como votar o unirse a organizaciones comunitarias. Además, la investigación sugiere que la brecha digital puede ampliar las desigualdades en la participación política y en la influencia en la toma de decisiones (Van Dijk, 2012).

Es importante destacar que, aunque la juventud ha mostrado una gran capacidad de adaptación a la tecnología digital, también se ha identificado una brecha digital en la juventud que vive en entornos desfavorecidos o en zonas rurales. Según un estudio realizado en el Reino Unido, el 12% de los jóvenes de 15 a 17 años de entornos desfavorecidos no tienen acceso a una computadora en casa, lo que limita su capacidad para participar en la educación en línea y otras actividades en línea (Sutton Trust, 2020). Además, también se ha señalado que la capacidad de los jóvenes para utilizar la tecnología de manera efectiva y crítica puede estar limitada por su exposición a la desinformación y la manipulación en línea (Livingstone & Third, 2017). Por lo tanto, la alfabetización digital sigue siendo un tema importante a abordar en la educación de la juventud.

De todo esto se desprende que la inclusión digital implica mucho más que simplemente brindar acceso a la tecnología. De hecho, la capacitación digital y la alfabetización digital son componentes clave para lograr una inclusión digital efectiva. Es importante que las personas tengan las habilidades necesarias para utilizar la tecnología de manera efectiva y segura, y para comprender las implicaciones sociales y políticas de la tecnología digital.

En este sentido, la Comisión Europea ha reconocido la importancia de la capacitación digital en su estrategia de inclusión digital. En el marco del Plan de Acción para la Economía Digital de la UE, se han creado programas y políticas para mejorar las habilidades digitales de la población en general, incluyendo a los jóvenes, los trabajadores y las personas mayores. Estos programas incluyen iniciativas como la Coalición Europea para las Habilidades y Empleos Digitales, que busca garantizar que todos los europeos tengan las habilidades digitales necesarias para prosperar en el mercado laboral del futuro (Comisión Europea, 2016).

Además, la alfabetización digital es un aspecto importante de la inclusión digital, ya que permite a las personas comprender y participar en la sociedad digital de manera efectiva. La Comisión Europea ha desarrollado una Estrategia Europea de Alfabetización Digital, que tiene como objetivo fomentar la alfabetización digital en toda la UE y mejorar las habilidades digitales de los ciudadanos (Comisión Europea, 2017).

Es importante tener en cuenta que la inclusión digital debe ser abordada de manera responsable y respetando los derechos humanos. Un informe del Consejo de Derechos Humanos de las Naciones Unidas enfatiza que las políticas y programas de inclusión digital deben considerar el impacto en los derechos humanos, como la privacidad, la libertad de expresión y el acceso a la información (UN Human Rights Council, 2018). En este sentido, la tecnología digital puede ser una herramienta poderosa para el cambio social y la participación ciudadana, pero también puede ser utilizada para la vigilancia y el control, lo que puede afectar negativamente a los derechos humanos. Por lo tanto, las políticas y programas de inclusión digital deben ser desarrollados y ejecutados de manera responsable y ética para garantizar que los derechos humanos sean respetados y protegidos.

Para abordar estas brechas digitales, se han implementado programas y políticas de inclusión digital, que incluyen la capacitación digital, la alfabetización digital y el apoyo técnico (European Commission, 2019). Sin embargo, es importante tener en cuenta el impacto de estas políticas en los derechos humanos, como la privacidad, la libertad de expresión y el acceso a la información (UN Human Rights Council, 2018).

También, se han implementado diversos programas y políticas en todo el mundo. En Europa, por ejemplo, se han creado programas como el Plan de Acción para la Economía Digital de la UE, que tiene como objetivo garantizar que todos los ciudadanos tengan acceso a la conectividad y los servicios digitales, así como mejorar las habilidades digitales de la población en general (Comisión Europea, 2015). Un estudio de la Comisión Europea sobre la brecha digital en la UE muestra que los hogares con bajos ingresos tienen más probabilidades de carecer de acceso a internet que los hogares con ingresos más altos. La brecha también se extiende a la capacitación digital, ya que los trabajadores de bajos ingresos tienen menos probabilidades de haber recibido capacitación en tecnologías digitales en el trabajo (European Commission, 2020).

El estudio de UNESCO del 2020 menciona que la pandemia ha exacerbado las desigualdades en la educación en línea, y que las personas en situación de pobreza y marginación se encuentran en una desventaja aún mayor. Además, se destaca que la brecha digital se extiende a la falta de

capacitación digital, lo que hace que muchos estudiantes de bajos ingresos y entornos marginados no tengan las habilidades necesarias para utilizar efectivamente la tecnología en su aprendizaje (UNESCO, 2020).

En un estudio similar, la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) encontró que los estudiantes de bajos ingresos y los que provienen de hogares con padres con bajo nivel educativo tenían menos acceso a la tecnología y menos habilidades digitales en comparación con sus pares más acomodados. La brecha digital también se manifestó en la calidad del acceso a Internet y el equipo informático disponible, lo que dificulta la igualdad de oportunidades en la educación en línea (OCDE, 2020).

En Estados Unidos, el programa Lifeline ofrece descuentos en servicios de Internet y teléfono a personas de bajos ingresos, y el programa Connect2Compete brinda acceso a tecnología y capacitación digital a estudiantes y familias de bajos ingresos (Federal Communications Commission, 2021).

A pesar de los esfuerzos realizados, todavía queda mucho por hacer para garantizar que todos los sectores de la población puedan aprovechar las oportunidades de la comunicación digital y la era en línea. En este sentido, el informe de la ONU sobre la sociedad de la información de 2020 concluye que "la inclusión digital debe ser una prioridad global si se quiere que la revolución digital sea un motor para el desarrollo humano y la igualdad social" (ONU, 2020, p. viii). Por tanto, es fundamental seguir trabajando en políticas y programas de inclusión digital que aborden las barreras existentes y promuevan la igualdad de acceso a las oportunidades digitales.

6. CONCLUSIONES

En conclusión, la comunicación en la era digital ha transformado la forma en que interactuamos, accedemos a la información y nos relacionamos con el mundo que nos rodea. Aunque la juventud tiene ventajas innegables en el uso de la tecnología y la comunicación digital, existen importantes desafíos que afectan a otros sectores de la población, como las personas mayores y las de bajos ingresos. La brecha digital puede

limitar su acceso a la información y a las oportunidades que ofrece la era digital, lo que puede exacerbar las desigualdades sociales.

Para abordar estas brechas, se han implementado programas y políticas en varios países, aunque aún queda mucho por hacer para garantizar que todos los sectores de la población puedan aprovechar los beneficios de la comunicación en línea. Como señala un informe de la OCDE, "la inclusión digital no se trata solo de acceso a la tecnología, sino también de habilidades digitales, confianza y una comprensión clara de cómo la tecnología puede mejorar la vida" (OCDE, 2019, p. 15).

En este sentido, es importante seguir trabajando en políticas y programas que fomenten la inclusión digital, desde la mejora del acceso a la tecnología hasta la capacitación y la educación en habilidades digitales. Además, es necesario abordar la desigualdad económica y social subyacente que puede dificultar el acceso a la tecnología y la comunicación en línea. Solo a través de un enfoque integral y colaborativo podremos asegurar que todos los sectores de la población tengan la oportunidad de aprovechar las ventajas de la comunicación en línea en la era digital.

La efectividad de las políticas y programas implementados para fomentar la inclusión digital varía en función de los objetivos específicos y el enfoque de cada programa. Es importante analizar y evaluar los resultados de estas medidas para identificar las mejores prácticas y mejorar continuamente las políticas y programas de inclusión digital.

La inclusión digital es crucial para garantizar que todos los sectores de la población puedan aprovechar los beneficios de la comunicación en línea. La brecha digital puede agravar las desigualdades sociales, y es importante trabajar en políticas y programas que fomenten la inclusión digital de manera integral, no solo en términos de acceso a la tecnología, sino también en habilidades digitales y confianza. Se deben abordar las desigualdades económicas y sociales subyacentes que pueden dificultar el acceso a la tecnología y la comunicación en línea. La evaluación de los resultados de las políticas y programas es esencial para identificar las mejores prácticas y mejorar continuamente las medidas de inclusión digital.

Además de lo mencionado anteriormente, es importante tener en cuenta que la inclusión digital no solo se trata de garantizar el acceso a la tecnología y la capacitación en habilidades digitales, sino también de considerar el impacto en los derechos humanos, como la privacidad y la libertad de expresión, y de fomentar un uso ético y responsable de la tecnología. En este sentido, es fundamental involucrar a todos los actores relevantes, desde los gobiernos hasta la sociedad civil y el sector privado, en la promoción de una cultura digital inclusiva y responsable.

Al mismo tiempo, la pandemia de COVID-19 ha puesto de relieve aún más la importancia de la inclusión digital, ya que la comunicación en línea se ha vuelto fundamental para el trabajo, la educación y el acceso a la atención médica. Es necesario intensificar los esfuerzos para garantizar que todas las personas tengan acceso a los recursos digitales necesarios para enfrentar los desafíos actuales y futuros.

En consideración a lo expuesto, la inclusión digital es un desafío global que requiere un enfoque integral y colaborativo. Se necesitan políticas y programas que aborden no solo el acceso a la tecnología y la capacitación en habilidades digitales, sino también el impacto en los derechos humanos y la promoción de una cultura digital ética y responsable. Es importante seguir trabajando en colaboración para garantizar que todas las personas tengan la oportunidad de aprovechar los beneficios de la comunicación en línea en la era digital.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

La investigación presentada ha sido realizada con la Ayuda para la Recualificación del Sistema Universitario Español para 2021.2023, Margarita Salas. Financiada por el MCIN, y Cofinanciada por la Unión Europea con fondos de la Unión Europea NextGenerationEU y la AEI.

8. REFERENCIAS

Castells, M. (2000). The Rise of the Network Society. The Information Age: Economy, Society and Culture, Volume 1. Wiley-Blackwell.

Castells, M. (2015). Redes de indignación y esperanza: los movimientos sociales en la era de internet. Alianza Editorial.

Comisión Europea. (2016). Plan de Acción para la Economía Digital de la UE.

Comisión Europea. (2017). Una estrategia europea de alfabetización digital.

Comisión Europea. (2019). La inclusión digital en la UE.

European Commission. (2018). Accessibility of digital content and information and communication technologies (ICT) for people with disabilities.

European Commission. (2020). European Digital Inclusion Index 2020.

Eurostat. (2020). Digital Economy and Society in the EU: A browse through our online world in figures. Publications Office of the European Union.

Federal Communications Commission. (2021). Connect2Compete.

Federal Communications Commission. (2021). Lifeline and Link Up Reform and Modernization.

Federal Communications Commission. (2021). Lifeline. https://www.fcc.gov/general/lifeline-program-low-income-consumers

Fraillon, J., Ainley, J., Schulz, W., Friedman, T., & Gebhardt, E. (2014). Preparing for Life in a Digital Age: The IEA International Computer and Information Literacy Study International Report. Springer.

Gómez, L., Marqués, P., Redondo, E., Aguaded, I., Arcila, C. R., & Fernández-Navarro, F. (2020). Programa de inclusión digital: Una experiencia en el ámbito educativo. Revista de Educación a Distancia, 20, 1-17.

Helsper, E. J., & Eynon, R. (2010). Digital Natives: Where is the Evidence?. British Educational Research Journal, 36(3), 503-520.

Instituto Nacional de Estadística (2019). Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares. Madrid: INE. Recuperado de https://www.ine.es/prensa/tich_2019.pdf

ITU. (2022). ITU's Measuring digital development: Facts and Figures 2022. International Telecommunication Union. https://bit.ly/3zGxdba [Consultado el 7 de abril de 2023]

Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York University Press.

Kirschner, P. A., & Karpinski, A. C. (2010). Facebook® and academic performance. Computers in Human Behavior, 26(6), 1237-1245. https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.03.024

Kivimäki, T., Puhakka, A., Rantanen, P., & Sorri, M. (2019). Digital Literacy for Everyone–A Finnish Approach to Promoting Digital Inclusion. International Journal of Developmental Disabilities, 65(3), 153-160.

Lenhart, A., Madden, M., Smith, A., Purcell, K., Zickuhr, K., & Rainie, L. (2010). Social media and young adults. Pew Internet & American Life Project.

Livingstone, S. (2008). Taking risky opportunities in youthful content creation: teenagers' use of social networking sites for intimacy, privacy and self-expression. New Media & Society, 10(3), 393-411.

Livingstone, S. (2011). Critical reflections on the benefits of ICT in education. Oxford Review of Education, 37(1), 9-24.

Livingstone, S. & Third, A. (2017). Children and young people's internet use and digital skills: A review of the evidence.

López, R., & Martínez, M. (2018). Competencias digitales en la juventud: uso de tecnologías y percepción de riesgos. Cuadernos.info, (43), 41-56.

OCDE. (2020). Students, Computers and Learning: Making the Connection. PISA, OECD Publishing, Paris. https://doi.org/10.1787/9789264239555-en

OECD. (2019). Bridging the Digital Gender Divide: Include, Upskill, Innovate. OECD Publishing.

Pew Research Center. (2019). Mobile technology and home broadband 2019. https://www.pewresearch.org/internet/2019/06/13/mobile-technology-and-home-broadband-2019/

Pew Research Center. (2021). Internet/Broadband Fact Sheet. Pew Research Center.

Rheingold, H. (2012). Net Smart: How to Thrive Online. MIT Press.

Sutton Trust. (2020). Covid-19 and social mobility impact brief #4: The digital divide.

Tapscott, D. (1998). Growing up digital: The rise of the net generation. McGraw-Hill.

UN Human Rights Council. (2018). The promotion, protection and enjoyment of human rights on the Internet. Recuperado de https://undocs.org/en/A/HRC/38/L.10

UNCTAD. (2020). The Digital Economy and Inclusive Development: Opportunities and Challenges. United Nations.

United Nations (2020). The State of Broadband 2020: Tackling digital inequities.

Van Dijk, J. A. (2012). The evolution of the digital divide-the digital divide turns to inequality of skills and usage. In Digital enlightenment yearbook 2012 (pp. 57-75). IOS Press.

Van Dijk, J. A., Hacker, K., & Walravens, J. (2020). The digital divide as a complex and dynamic phenomenon. In Handbook of Research on the Societal Impact of Digital Media (pp. 130-145). IGI Global.

VALORACIÓN DEL USO DE LAS TICS EN EDUCACIÓN EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA. UNA APUESTA EN PRO DE LA INNOVACIÓN DOCENTE.

NOELIA NAVARRO GÓMEZ
Universidad de Málaga

MARÍA DOLORES PÉREZ ESTEBAN
Universidad de Almería

ANA MARÍA MARTÍNEZ MARTÍNEZ
Universidad de Almería

1. INTRODUCCIÓN

La irrupción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs, de aquí en adelante), ha supuesto una auténtica revolución en nuestro modo de relacionarnos con el mundo, así como, en la forma de entender la educación. Las TICS representarían no sólo un avance tecnológico, sino también una forma fundamentalmente nueva de aprehender la realidad, realidad, que se ha tornado cada vez más digital. Y es que, a nivel metodológico, nos brindan múltiples posibilidades que favorecen un aprendizaje significativo mediante la construcción activa del conocimiento. Podemos definir las TICs como aquellas herramientas que nos permiten procesar y compartir la información a través de los distintos dispositivos electrónicos a nuestro alcance. Pero también podemos concebirlas como herramientas que facilitan el acceso a la educación de una manera más didáctica favoreciendo la transculturización al eliminar las barreras geográficas.

Por otro lado, la pandemia de COVID-19 y la subsecuente necesidad de pasar al formato telemático puso de manifiesto la utilidad de las TICs y la necesidad de seguir trabajando en su desarrollo y avance, dadas sus múltiples bondades como herramienta de apoyo. En efecto, el uso de las TICs permitió derribar los muros espacio-temporales, en pro de una

interacción profesorado-alumnado que propició el mantenimiento de la comunicación, cumplimiento de tareas y enseñanza de temáticas. La incorporación de las TICs se convierte por tanto en una necesidad que determinará la calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De hecho, existen múltiples experiencias donde se constata que las TICS suponen la optimización de todas las fases del proceder educativo, permitiendo desarrollar nuevas habilidades en los alumnos, al tiempo que fortalecen sus conocimientos, incentivan el aprendizaje colaborativo y mantienen actualizados a los docentes. Como comentábamos anteriormente, existe un amplio catálogo de recursos digitales. Entre ellos, destacamos las pizarras digitales interactivas, que permiten la proyección de contenidos y la interacción con los mismo, el uso de iPads, las plataformas virtuales, como Blackboard, Edmodo, Moodle, la programación y la robótica, de gran utilidad para el desarrollo del pensamiento lógico, GoConqr, para crear mapas mentales, diagramas, apuntes, Dropbox…Estos dispositivos y aplicaciones permiten buscar información, practicar el cálculo, consultar mapas interactivos…

En nuestro país, desde hace casi tres décadas, se están poniendo en marcha diferentes iniciativas (tanto desde el gobierno central como por parte de las diferentes autonomías), para impulsar el uso de las TICs en los centros educativos. Por ejemplo, el proyecto "Escuela 2.0. (2010-2012), dotó a las aulas de con dispositivos de tecnología digital (netbooks, pizarras interactivas y acceso a Internet), especialmente en 5º y 6º de Educación Primaria y 1º y 2º de Educación Secundaria.

Para aprovechar al máximo sus potencialidades se recomienda utilizar los recursos TICs de manera consistente, dinámica, e inclusiva. En este sentido, se han constatado los excelentes resultados de recurrir a la gamificación, es decir, hacer del juego una herramienta de trabajo a través de la cual proponer retos, puntuaciones y dinámicas de dificultad progresiva y graduada, adaptada al ritmo de aprendizaje del estudiante. Existen para ello en la web gran cantidad de programas y aplicaciones, muchas de ellas disponibles para su uso libre que permiten ser usadas en los dispositivos móviles y sistemas operativos.

Lo que todavía no está tan extendido, pese a su evidente atractivo para los jóvenes y la gran cantidad de software disponible es el uso de la

Realidad Virtual (RV) de aquí en adelante, una tecnología desarrollad en las últimas décadas y cuyo año de inflexión para su industria fue 2017, en el que se produjo su auge y generalización. Fue en dicho año cuando las grandes marcas de tecnología hicieron una millonaria inyección de capital para que los desarrolladores de contenido mejorasen las experiencias de RV y los dispositivos fueran más accesibles para el consumo masivo. Desde entonces, no han parado de perfeccionarse y se ha democratizado su uso (Martín-Gutiérrez et al., 2017). Podemos definir la RV como "un medio compuesto por simulaciones informáticas interactivas que detectan la posición y las acciones del participante y reemplazan o aumentan la retroalimentación a uno o más sentidos, dando la sensación de estar mentalmente inmerso o presente" (Sherman & Craig, 2018, p. 13). Se trata de una alternativa de calidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Durán et al., 2015), que supone un paso previo a la implantación de la Realidad Virtual Inmersiva.

La RV ofrece un aprendizaje real y experiencial basado en el entendimiento, un aprendizaje significativo que consigue que el alumno quiera aprender y se interese, incrementando su aprendizaje de manera notable. De hecho, se ha encontrado que la capacidad de retención puede aumentar hasta cuatro veces y el periodo de formación acortarse a la mitad. Asimismo, proporciona experiencias inmersivas con imágenes y sonido envolvente que permiten al alumno vivir las situaciones en primera persona, e interactuar con los escenarios que se le presentan. Los entornos pueden tener una estética de videojuego y estar protagonizados por avatares, o bien utilizar imágenes y personajes reales con vídeos de 360 grados que permiten la interacción. Se trata de "sumergir al usuario en un escenario altamente realista".

Si se seleccionan adecuadamente las herramientas y contenidos, el éxito está prácticamente asegurado dado el atractivo que supone para los jóvenes. En efecto, su consumo entre los jóvenes no hace más que aumentar exponencialmente, como se apuntaba en un estudio realizado por la IDC Research en 2018. Las proyecciones futuras estiman que la inversión en RV y Realidad Aumentada se multiplicará por 21 en los próximos años.

Para participar en una experiencia virtual se hace necesario un ordenador, un programa informático que contenga el software del mundo virtual y un dispositivo para la visualización de este (como unas gafas de RV), así como un dispositivo periférico para desplazarse e interactuar con este mundo virtual, como un ratón o joystick. Si bien en sus inicios su uso generalizado era una utopía dado su elevado costo, en la actualidad son completamente accesibles, ya que existen gafas de RV de plástico o cartón a precios asequible y proporcionando una calidad más que aceptable. Por ejemplo, las Samsung Gear VR o las Google Cardboard, bastante económicas, pero ofreciendo buenas prestaciones. Por tanto, el motivo económico que hasta la fecha no hacía factible su uso en los centros educativos (Andolsek, 1995; Riva, 2003), así como la escasez de utilidades virtuales de aprendizaje (Chen et al., 2005) son razones que pertenecen ya al pasado.

Las tecnologías virtuales y las experiencias que estas brindan están originando nuevas conversaciones en torno al potencial de la RV en el ámbito educativo. En este sentido, Estados Unidos, Reino Unido y China son los países en los que se ha encontrado una mayor implicación en esta temática, contando con un gran número de publicaciones científicas que están abordando el estudio de la realidad virtual en la educación (Liu et al., 2017).

La RV trasladada al contexto educativo facilita el aprendizaje constructivista, proporciona formas alternativas de aprendizaje y hace posible establecer vínculos colaborativos más allá del espacio físico (Otero & Flores, 2011). Todo esto va en línea con las nuevas corrientes pedagógicas que colocan al alumnado en el centro del proceso de enseñanza-aprendizaje, y que al otorgarle un papel activo (learning by doing) pretende dotarlo de habilidades para el dominio, retención y aplicación de los conocimientos de manera más eficaz. En efecto, su uso ya se ha documentado en áreas relacionadas con las ciencias de la salud, el arte, la neurociencia o aprendizaje de habilidades como la comunicación, resolución de conflictos o inteligencia socioemocional. En el contexto del aula, la RV es una herramienta de utilidad, entre otras posibilidades, para: la recreación de hechos históricos, la presentación de patrimonio histórico y cultural, la gamificación de actividades en clase, la

recreación de procesos del ámbito de la salud, la aproximación a ciencias como la astronomía o el aprendizaje de idiomas. Será precisamente este último el uso que se explorará en este estudio.

Otro de los hándicaps tradicionalmente señalados en la introducción de las TICs, en la resistencia del profesorado, ya que, como inmigrantes digitales, la introducción de nuevos recursos supone una complicación que les acarrea incontestables dificultades para implementar determinadas innovaciones digitales en las aulas. En este sentido, es conveniente también formar al profesorado en alfabetización digital, materiales online y una interacción planificada en las aulas para no limitar su uso en la práctica y conseguir una adaptación a los cambios continuos cambios tecnológicos. Por

tanto, el proceso de enfocar las tecnologías al servicio del aprendizaje ha sido gradual y tedioso y, ha puesto de manifiesto la brecha digital existente entre profesorado y alumnado. Cabe recordar que las aulas están llenas de nativos interactivos (Bringué & Sádaba, 2009), es decir, un alumnado que desde su nacimiento ha estado rodeado de tecnología y que se desenvuelven ante ella de manera competente. Asimismo, es pertinente tener en cuenta el nivel de cada alumno/a para asegurar un aprendizaje personalizado.

Los docentes tienen la oportunidad de convertirse en orientadores que impulsen una actitud crítica hacia las TICs y sus usos, fomentando entornos de aprendizaje que proporcionan una educación 4.0. que devuelve el papel protagonista al alumnado al tiempo que lo involucra en las dimensiones socioeconómica, política y cívica.

1.1. VENTAJAS DEL USO DE LAS TICS Y DE LA RV

Como se esbozaba anteriormente, las TICs mejoran la participación y motivación del alumnado durante el proceso de aprendizaje, asegurando también un desarrollo progresivo de la competencia digital, al tiempo que su uso de manera pertinente puede facilitar la comprensión de los textos, la capacidad para trabajar en equipo, el desarrollo de las competencias digital e intercultural del alumnado, o la disminución del filtro afectivo en el aprendizaje de la lengua.

A continuación, se sintetizan las principales ventajas que nos ofrece recurrir a este tipo de tecnologías en el aula:

- Adaptación, flexibilidad y posibilidad de ofrecer un aprendizaje personalizado. Dado que los ritmos de aprendizaje de los alumnos son muy variados, el uso de las TICs muestra importantes beneficios permitiendo graduar el aprendizaje de acuerdo con las capacidades del alumno/a, ritmo de aprendizaje y conocimientos previos.
- Accesibilidad: Permiten el acceso a la información pertinente para alcanzar los diferentes objetivos.
- Relaciones sociales: Fomentan las relaciones sociales en situaciones extraordinarias en las que no es posible el contacto directo, como sucedió durante el confinamiento por el COVID-19.
- Responsabilidad: El alumno se convierte en el centro y protagonista de su proceso de aprendizaje, enfrentándose en primera persona a los diferentes retos que se le van presentando.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal del presente estudio es analizar la opinión de los estudiantes de Educación Secundaria acerca del uso como herramienta de apoyo de la RV.

Más concretamente se pretende conocer:

- El grado de satisfacción con el uso de las TICs.
- Los posibles ventajes del uso de la RV.
- Su opinión respecto a si recomendarían o no su uso.

3. METODOLOGÍA

La investigación fue desarrollada durante el segundo trimestre del curso académico 2021/2022, contando con el cuestionario como instrumento principal de recogida de datos. Mediante este estudio de corte empírico

se recabó información de tipo descriptiva para conocer la opinión del alumnado.

2.2. PARTICIPANTES

La muestra del estudio quedó conformada por 72 estudiantes de primer y segundo curso de Educación Secundaria Obligatoria de la provincia de Almería. Los participantes fueron seleccionados mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia debido a la accesibilidad y disponibilidad de una muestra participante amplia para un estudio exploratorio.

2.2. INSTRUMENTOS

VR Learn English: Se trata de una herramienta que permite repasar contenidos en inglés. Con la estructura de un videojuego, el alumnado deberá ir buscando objetos por la casa, lo que permite aprender vocabulario y mejorar la pronunciación. Además, los escenarios interactivos que se presentan posibilitan el mantenimiento de diálogos realistas. Dicha aplicación funciona con tecnología de reconocimiento de voz que ayuda a analizar las palabras y frases del usuario y hacer comentarios instantáneos.

-Cuestionario breve sobre la valoración de la experiencia. Diseñado ad hoc, se trata de 7 preguntas que recogen la opinión del alumnado respecto al uso de la RV (anexo 1). Con respecto a su formato 3 de ellas tenían una respuesta dicotómica (Si/No), otras 3 en una escala tipo Likert con diversas opciones de respuesta y una última donde debían puntuar la satisfacción con la experiencia en una escala de 0-10.

2.3. PROCEDIMIENTO

En primer lugar, y dada la accesibilidad de la investigadora principal se contactó con el centro en el que se llevó a cabo el estudio. Se solicitaron los permisos oportunos y se estableció una reunión con la dirección del centro y el departamento de inglés. La implementación de los instrumentos de RV como herramienta complementaria tuvo lugar durante el segundo trimestre del curso académico 2021-22 (enero-marzo). Más

concretamente, se dedicaban veinte minutos cada día al trabajo con las herramientas de RV, en ocasiones de forma individual, en otras de forma grupal (dada la versatilidad de la herramienta). De lo que se trataba era de enseñar las posibilidades de estos recursos virtuales tanto al profesorado como al alumnado, valorando la acogida de estos y el resultado en el rendimiento. En la última clase del trimestre, se aplicó el cuestionario para que el alumnado valorase la experiencia. Posteriormente, se analizaron los datos disponibles.

4. RESULTADOS

A continuación, se presentan las valoraciones del alumnado de la experiencia inmersiva durante las clases de inglés.

Gráfico 1. % Respuestas "¿Te ha gustado utilizar la RV en las clases de inglés?"

GRÁFICO 1. *% Respuestas "¿Te ha gustado utilizar la RV en las clases de inglés?"*

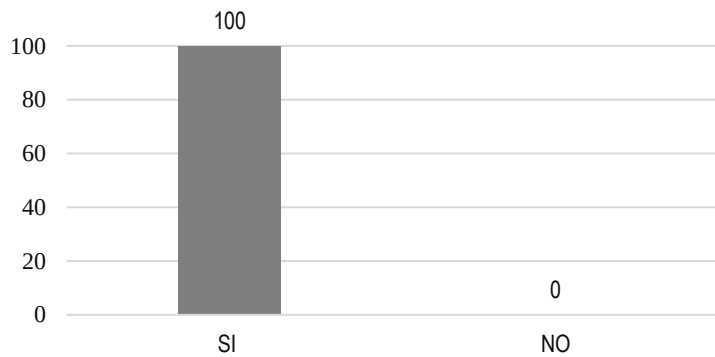


GRÁFICO 2. *% respuestas "¿Te gustaría que otras asignaturas hicieran uso de la RV?*

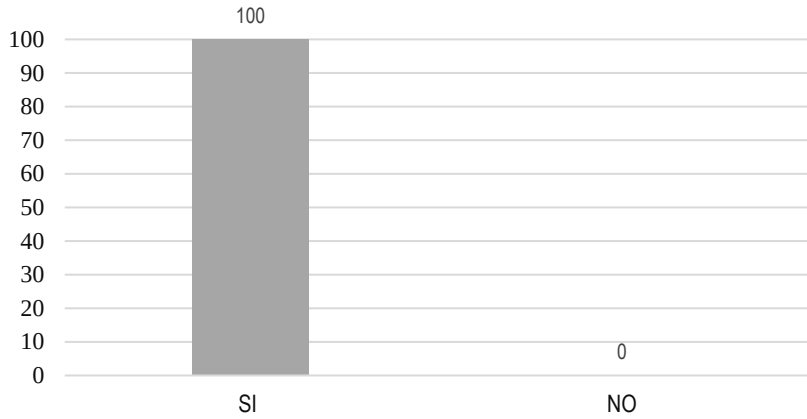


GRÁFICO 3. *% respuestas "La utilización de la RV me ha despertado un mayor interés por la clase."*

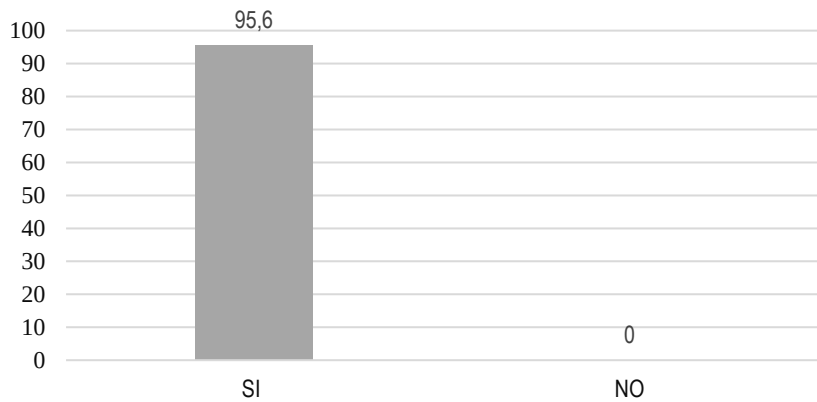


GRÁFICO 4. *N respuestas "A través de la RV, diría que he aprendido…MÁS/ MENOS/IGUAL que en el trimestre anterior".*

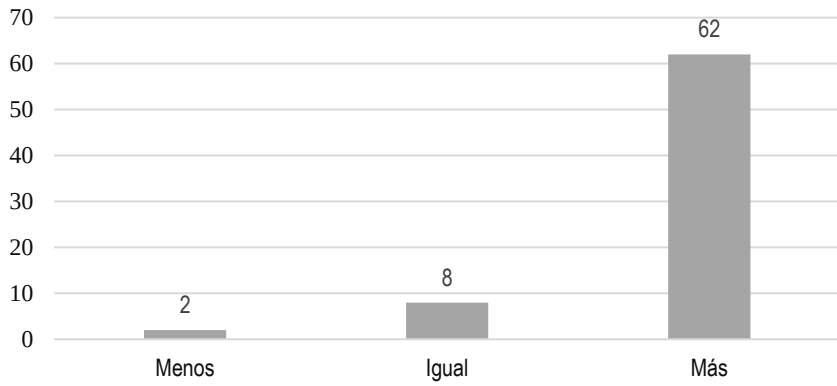


GRÁFICO 5. *N respuestas "El uso de las TIC me ha parecido adecuado para aprender los temas desarrollados"*

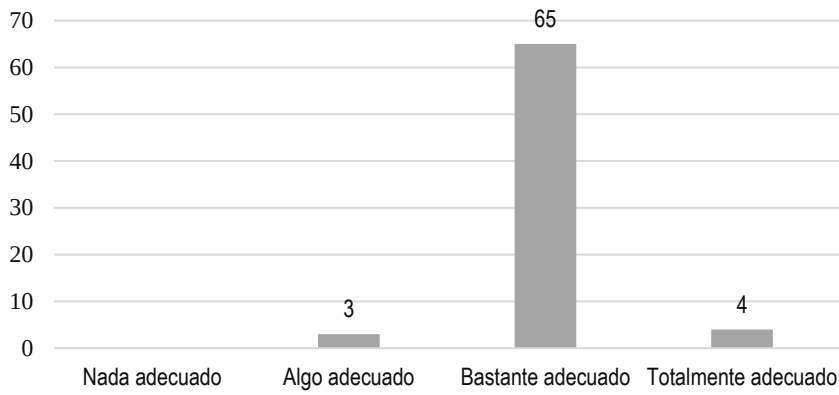


GRÁFICO 6. *N respuestas "La utilización de la RV me facilitó el abordaje de los contenidos de la asignatura."*

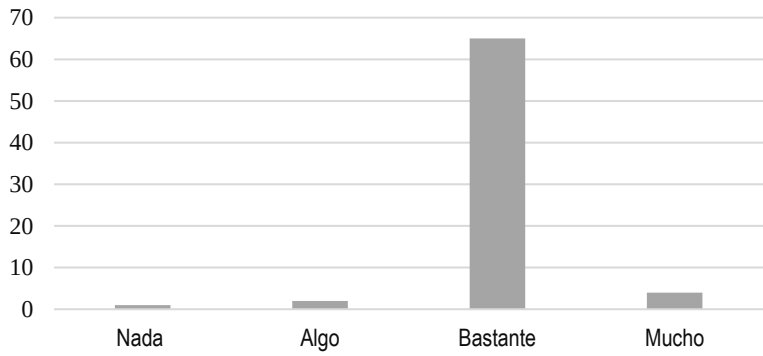


TABLA 1. *Puntuación media y DT otorgada a la experiencia en su globalidad (n=72).*

X=9,5 DT= 0.15

5. DISCUSIÓN

Uno de los grandes retos que se nos plantean a los docentes del siglo XXI es la necesidad de impulsar un cambio de paradigma incentivado por la revolución que han supuesto las TICs en los procesos de transmisión de la información (Aguilar, 2012).

Los cambios sociales acaecidos en los últimos años llevan a establecer nuevas sinergias entre educación-tecnología, educación-conocimiento, educación-alumnado y docentes-alumnados. Es por ellos, que en esta tercera década digital debe aumentarse el nivel de compromiso del sistema educativo, las instituciones y el profesorado, frente a las demandas de estudiantes, sociedad y entorno laboral. En esta línea, organismos como la UNESCO ya han reconocido el potencial de las TICs como elementos clave en la renovación de la educación y el acceso universal al conocimiento, potenciando la libertad de expresión y el desarrollo sostenible de la sociedad, a la que hace más culta inclusiva y equitativa (Mansell & Tremblay, 2013).

La integración de las TICs en la escuela ha supuesto una de las principales áreas dentro de la investigación educativa en los últimos años, siendo un objetivo común en las políticas educativas en la mayoría de los países occidentales (Area, 2010).

La tecnología tiene un gran potencial a la hora de transformar los procesos formativos (Slavich & Zimbarno, 2012). Tres son los argumentos principales que justifican la integración de las mismas en el contexto educativo: en primer lugar, por los beneficios que se han mostrado de cara al proceso de enseñanza-aprendizaje, la necesidad imperiosa de ser competentes digitalmente y, por último, la ayuda que supone de cara a romper con la brecha digital y asegurar la participación activa de los ciudadanos (Freeman et al., 2014).

En lo que se refiere a la RV, esta es una tecnología que aún no ha sido tan estudiada en el ámbito educativo, pese a la gran cantidad de softwares disponibles en el mercado. La implementación de la RV permitirá aumentar la motivación mediante la experiencia inmersiva.

El objetivo del presente estudio era analizar la visión de los estudiantes de secundaria acerca de la incorporación de una herramienta incluida dentro del amplio subepígrafe TICS. Más concretamente, acerca de su uso en la asignatura "Inglés", para el establecimiento de destrezas y habilidades relacionadas con las competencias para el aprendizaje de la lengua.

En este sentido, a la luz de los resultados encontrados nos aventuramos a recomendar este tipo de iniciativas. Si bien, en este estudio no se han incluido los resultados de rendimiento a nivel académico, datos que se están analizando y que formarán parte de estudios posteriores, sí que se observan respuestas muy positivas que podrían influir directamente en los resultados académicos.

En primer lugar, puede concluirse de manera rotunda que la experiencia gusta. Todos los alumnos y alumnas de manera unánime han respondido con un "si" a la pregunta hacer de si le había gustado la experiencia con realidad virtual, manifestando también de manera unánime su deseo de que otras asignaturas hicieran lo mismo. Es igualmente elevado el porcentaje de respuestas positivas que confirman que la RV les ha

despertado un mayor interés por la clase de inglés. En cuanto a la valoración otorgada a la utilidad de este tipo de iniciativas, también encontramos resultados positivos. La más amplia mayoría indica haber aprendido más y que le ha sido de gran utilidad para profundizar en sus contenidos. Globalmente, la puntuación que otorgan es muy elevada también, un 9.43 de media, por lo que en cuanto a la motivación y al atractivo que supone para el alumnado, puede concluirse que la intervención ha sido un éxito. En este sentido, los datos son coincidentes con el importante auge del sector de los videojuegos, un sector en el que España forma parte del top ten mundial, creciendo por encima de la media del resto de los países del mundo. Así en 2019, generó 1.479 millones de euros en España, liderando las industrias culturales y el desarrollo tecnológico y ampliando sustancialmente su presencia en otros ámbitos como la educación, la salud o la empresa. Los jóvenes serían los principales consumidores de estos productos, dentro de un nuevo colonialismo electrónico en el que los medios electrónicos llenan la mayor parte de nuestro tiempo de ocio y tiempo libre.

Se ha puesto de manifiesto, por tanto, la utilidad de la RV dentro de las tecnologías educativas emergentes por lo que sería interesante considerarla dentro de la formación inicial de los futuros docentes. Y es que, pese a que los jóvenes dominan el mundo de la tecnología y la electrónica, es necesaria la figura del docente que guie y oriente en el uso de estas de tal forma que sean capaces de transformar la información en conocimiento y perfeccionar las habilidades comunicativas (Gutiérrez-Porlán et al., 2018).

Respecto a los beneficios, encontramos en la literatura suficientes apoyos, incluso de carácter internacional sobre por qué integrar las TICs en la educación (Hennessy et al.,2005; Kangro & Kangro, 2004; Kozma & Anderson, 2002; Pelgrum, 2001). En este sentido, es necesario superar los miedos y resistencias iniciales y buscar alternativas para integrar de forma segura y responsable las nuevas herramientas que se nos brindan. Por ejemplo, se han hecho importantes inversiones en pizarras interactivas y ordenadores de sobremesa en los centros escolares, pero la investigación demuestra que son los dispositivos móviles los que más incrementan la motivación, habilidades y aprendizaje autónomo y

colaborativo (Céspedes-Ventura & Ballesta Pagán, 2018). Por tanto, el acceso al ordenador sería una condición necesaria pero no suficiente para el uso de las TICs en el aprendizaje y la enseñanza (Law et al., 2008).

Debemos superar, por tanto, la hegemonía de la forma tradicional de entender la enseñanza. Las nuevas tecnologías han inundado nuestras vidas, por lo que el ámbito académico no debe mirar a otro lado, sino por el contrario, aprovechar su atractivo y los beneficios que pueden obtenerse de ellas para integrarlas en un contexto conformado por un alumnado que vive con ellas totalmente integradas en sus vidas desde edades cada vez más tempranas (Castro-Zubizarreta et al., 2018), un alumnado compuesto eminentemente por nativos digitales. No se trata por tanto de desbancar a la enseñanza tradicional, sino de crear un modelo hibrido del proceso de enseñanza en el que además de los espacios físicos innovadores se incluya el uso de los espacios digitales (Morán, 2015). Es por ello, por lo que la propuesta de RV que se ha hecho, en la que la metodología tradicional se ve enriquecida, aunque no sustituida por las aportaciones de este recurso. Es por ello por lo que su introducción en el aula debería ir acompañada de un incremento de recursos del centro en el que se pretenda implementar. Hay que asegurar, por tanto, que el entorno esté tecnológicamente preparado para su utilización.

Podemos destacar entre sus ventajas que permite el acceso a realidades reconstruidas digitalmente, inaccesibles de otro modo por motivos geográficos, económicos o físicos. Por otro lado, gracias al grado de inmersión hace posible el conocimiento aplicado de materias y el desarrollo de aprendizaje de competencias, gracias a la inmersión que permiten en su recreación de situaciones reales, pero carentes de riesgo.

6. CONCLUSIONES

Hemos aportado una evidencia más de cómo hacer posible y real la integración de la RV en el contexto de educación secundaria. Los resultados tan positivos obtenidos en lo referido al alumnado nos alientan a seguir trabajando en esta línea, adaptando su aplicabilidad a otras materias. Es conveniente, tener en cuenta las limitaciones de este estudio, como el pequeño tamaño muestral o el corto lapso de tiempo en el que

se ha implementado. Todo esto son variables que se pueden manipular de cara a estudios futuros para proporcionar unos datos más consistentes que incluyan medidas de seguimiento.

Asimismo, y apuntando también a futuras líneas de trabajo, las posibilidades de la RV podrían incrementarse con los beneficios del desarrollo de la red 5G e incluso de la integración con la inteligencia artificial.

7. REFERENCIAS

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud, 10(2), 801-811.

Andolsek, D. L. (1995). Virtual reality in education and training. International Journal of Instructional Media, 22(2), 145-155.

Area, M. (2010). El proceso de integración y uso pedagógico de las TIC en los centros educativos. Un estudio de casos. Revista de Educación, 352, 77-97.

Bringué, X., & Sádaba, Ch. (2009). La Generación Interactiva en España, Niños y adolescentes ante las pantallas. Ariel y Colección Fundación Telefónica.

Céspedes Ventura, R., & Ballesta Pagán, J. (2018). Acceso, uso y actitud de la tecnología en las escuelas de Educación Primaria. Aula Abierta, 47(3), 355–364. https://doi.org/10.17811/rifie.47.3.2018.355-364

Castro Zubizarreta, A., Caldeiro Pedreira, M. C., & Rodríguez-Rosell, M. M. (2018). El uso de smartphones y tablets en Educación Infantil. Una propuesta de investigación que empodera a la infancia. Aula Abierta, 47(3), 273–280. https://doi.org/10.17811/rifie.47.3.2018.273-280

Chen, C., Toh, S., & Ismail, W. (2005). Are learning styles relevant to virtual reality? Journal of Research on Technology in Education, 38(2), 120-128.https://doi.org/10.1080/15391523.2005.10782453

Durán, R., Estay-Niculcar, C., & Álvarez, H. (2015). Adopción de buenas prácticas en la educación virtual en la educación superior. Aula Abierta, 43(02), 77–86. https://doi.org/10.17811/rifie.43.02.2015.77-86

Freeman, S., Eddy, S. L., McDonough, M., Smith, M. K., Okoroafor, N., Jordt, H., & Wenderoth, M. P. (2014). Active learning increases student performance in science, engineering, and mathematics. PNAS, 111(23), 8410-8415. doi: http://dx.doi.org/10.1073/pnas.1319030111

Hennessy, S., Ruthven, K., & Brindley, S. (2005). Teacher perspectives on integrating ICT into subject teaching: Commitment, constraints, caution, and change. Journal of Curriculum Studies, 37(2), 155–192.

Kangro, A., & Kangro, I. (2004). Integration of ICT in teacher education and different school subjects in Latvia. Educational Media International, 41(1), 31–37.

Kozma, R. B., & Anderson, R. E. (2002). Qualitative case studies of innovative pedagogical practices using ICT. Journal of Computer Assisted Learning, 18(4), 387-394.

Law, N., Pelgrum, W., & Plomo, T. (2008). Pedagogía y ICT en escuelas alrededor del mundo: findings from the SITES 2006 study. CERC and Springer.

Liu, D., Dede, C., Huang, R., & Richards, J. (2017). Virtual, Augmented, and Mixed Realities in Education. Springer

Mansell, R. & Tremblay, G. (2013). Renewing the Knowledge Societies Vision: Towards Knowledge Societies for Peace and Sustainable Development. Report prepared for UNESCO's First WSIS+10 Review Event. Recuperado de http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002245/224531E.pdf.

Martín-Gutiérrez, J., Efrén-Mora, C., Añorbe-Díaz, B., & Gónzalez-Marrero, A. (2017). Virtual technologies trends in education. EURASIA Journal of Mathematics Science and Technology Education, 13(2), 469-486. https://doi.org/10.12973/eurasia.2017.00626a

Morán, J. (2015). Mudando a educação com metodologias ativas. Convergências midiáticas, educação e cidadania: aproximações jovens. Coleção Mídias Contemporâneas, 2(1), 15-33

Pelgrum, W. J. (2001). Obstacles to the integration of ICT in education: Results from a worldwide educational assessment. Computers & Education, 37(2), 163-178

Riva, G. (2003). Applications of virtual environments in medicine. Methods of Information in Medicine, 42, 524-534.

Sherman, W., & Craig, A. (2018). Understanding Virtual Reality. Interface, Application and Design. Elsevier

Slavich, G. M., & Zimbardo, P. G. (2012). Transformational teaching: Theoretical underpinnings, basic principles, and core methods. Educational Psychology Review, 24(4), 569-608.

ANEXO 1. CUESTIONARIO DE VALORACIÓN SOBRE LA EXPERIENCIA DE RV EN LA ASIGNATURA DE INGLÉS

Tras haber utilizado la realidad virtual durante las clases de inglés este trimestre, responde a las siguientes preguntas. Recuerda que no hay respuestas correctas e incorrectas y que este cuestionario es anónimo, así que, por favor, responde con sinceridad.

1. ¿Te ha gustado utilizar la RV en las clases de inglés? SI/NO
2. ¿Te gustaría que otras asignaturas hicieran uso de la RV? SI/NO
3. La utilización de la RV me ha despertado un mayor interés por la clase. SI/NO
4. A través de la RV, diría que he aprendido…MÁS/ MENOS/IGUAL que en el trimestre anterior.
5. El uso de las TIC me ha parecido adecuado para aprender los temas desarrollados.
   Nada adecuado/ Algo adecuado/ Bastante adecuado/ Totalmente adecuado
6. La utilización de la RV me facilitó el abordaje de los contenidos de la asignatura.
   Nada/Algo/Bastante/Mucho
7. ¿Cómo valorarías la experiencia durante este trimestre? (0=muy negativamente; 10=muy positivamente).

ATRIBUTOS DE LA ECONOMÍA DIGITAL: UN ANÁLISIS DE SU IMPACTO Y CONSENSO EPISTÉMICO EN LA ERA DE LA POSVERDAD

JAVIER SEIJO VILLAMIZAR
Universidad de Santiago de Compostela
SEBASTIÁN VILLASANTE
Universidad de Santiago de Compostela

1. INTRODUCCIÓN: DE LA DIGITAL ECONOMY A LA DIGITAL TRANSFORMATION

La economía digital emerge como un concepto que se asocia a un fenómeno, acción y hecho social que posiciona la idea de adaptación (Berkes et al., 2000), transformación (Vial, 2019), innovación (Yoo,2010) y cambio tecnológico (Sundararajan et al., 2013) en las actividades productivas de las sociedades contemporáneas.

Con este estudio y propuesta nos proponemos observar el valor de cambio social desde el concepto transformativo de "Desarrollo Sostenible" (UN, 1987; Geissdoerfer,2013), en consonancia con los objetivos de la Agenda 2030 y su marco de contribución a la gobernanza democrática de las estructuras organizacionales (UN, 2030; AENOR, 2019a, 2019b).

Es por ello que la focalización del estudio comprende tres ámbitos micro de visualización de la conceptualización de mayor seguimiento. Estos son los conceptos de Digital Transformation (DT), Digital Innovation (DI) y Digital Economic (DE).

Por estos motivos, se expone un análisis descriptivo basado en el cómo, a modo de aproximación, puesto que se dialoga con parte de la producción mundial. Con la finalidad de y para mejorar la perspectiva de los sistemas socioeconómicos y el bienestar material entre estructuras.

A este tenor, el nivel macro nos proporciona una visión que clásicamente fundamenta los paradigmas de cómo se genera un capital cultural estructurante (Borudieu, 1984, 1997) en las formas de pensar, sentir y actuar. El primero de una economía pura, planificada y centrada en una perspectiva ideológica próxima al comunismo (Samuelson et al., 2006). El segundo, en un paradigma que aboga por la libertad económica y el mercado como corrector y medio racional de vertebración de las preferencias individuales (Mises, 2001). En tercer lugar, existe una escala intermedia que mezcla factores ideológicos, estatales y de planificación que producen la idea de una economía mixta. Para lo que se sucede un aprendizaje social basado en lecciones socialistas y capitalistas. Una síntesis que se reconocerá, en la política económica británica, como tercera vía (Giddens, 1999) y en China cómo un socialismo de mercado (Hung, 2018; Lee, 2007; Wong, 2016).

En consecuencia, los conceptos claves estudiados, están insertos en un sistema estructural de desigualad (Williamson, 2012) que determina cuatro tipos ideales de revolución tecnológica y con resultado híbridos de asimetría sistémica (Montoya-Restrepo, 2021). La primera basada en la mecanización, el descubrimiento de la máquina de vapor, la energía hidráulica, el encapsulamiento de máquinas y su contribución a la vida cotidiana en un sistema educativo de doble red. La segunda revolución marcada por la electricidad, la generación de cambios sociales que se mueven por la producción en cadena y en masa, la división del trabajo, y la administración de la escasez. En este sistema el estado-nación empieza a generar mecanismos de integración y equidad con diferentes velocidades según países, escalas, contextos y sistemas políticos. La tercera revolución se indexa al concepto de informática y el desarrollo progresivo de tecnologías de la información y la comunicación, junto al desarrollo tecnologías del aprendizaje y la comunicación. La cuarta implica el abandono de lo tangible por lo digital. De ahí la instrumentalización de herramientas como internet, la administración electrónica, la generación de sistemas ciber físicos y de robótica. Por último, se pronóstica la integración de esta evolución en la idea transformativa que integre desarrollo y el emprendimiento de herramientas de inteligencia

artificial hacia lo que se conocerá como quinta revolución industrial (Callaghan, 2020; Noble et al., 2022; Sarfraz, 2021).

En definitiva, la asunción de esta propuesta parte de la idea de que existen elementos que todavía impiden la transición plena entre nativos e inmigrantes digitales (Bennett et al., 2008; Prensky, 2001a;2001b). En contraposición con la idea de generación de concienciación digital basada en la idea de ciudadanía digital (Choi, 2016; Choi et al., 2017), la integración de elementos vehiculares como el e-commerce, el e-banking, el e-payments, el contenido de internet y el internet de la publicidad y la generación de mecanismos de nuevas realidades. La idea de posverdad, en la era de la transición entre economía digital, la innovación y la transformación, para el cambio social en un siglo XXI marcado por los cambios disruptivos del medio ambiente (Almansour,2022; Bublitz et al., 2019; Grea et al., 2021; Haddad et al., 2021; Sherule y Dudhe, 2021).

> The post-truth world emerged as a result of societal mega-trends such as a decline in social capital, growing economic inequality, increased polarization, declining trust in science, and an increasingly fractionated media landscape. We suggest that responses to this malaise must involve technological solutions incorporating psychological principles, an interdisciplinary approach that we describe as "technocognition." (Lewandowsky et al., 2017, p. 353)

En conclusión, el estudio planteado se enfoca desde una lente exploratoria, descriptiva y explicativa, como y causas, de la evolución de los consensos epistémicos en una literatura clave para comprender el cambio social de las sociedades contemporáneas. Por lo tanto, estamos intentando abordar una suposición interpretativa ecosistémica: "el cómo atajar normativamente los déficits de una agenda, política y administrativa, por y para conformar un crecimiento sostenible en economía digital, su impacto social desde la innovación y la transformación en la relación entre agente y estructura (Seijo et al., 2022, p. 884; Giddens, 1984).

2. OBJETIVOS: LA EVOLUCIÓN PROCESUAL

Con este escenario, el propósito de este estudio exploratorio consiste en responder a cómo se sucede longitudinalmente el consenso epistémico

y/o corriente principal asociada a la literatura principal. Además, el propósito consiste en exponer e identificar que atributos convergentes se definen a nivel internacional con el concepto de economía digital, innovación y transformación digital.

Con este escenario, la investigación se articuló conforme a una hipótesis de trabajo que se expresa mediante la pregunta principal: ¿Cuáles son los atributos que se suceden a lo largo del tiempo dentro del consenso epistémico y/o corriente principal asociada a la literatura principal en Digital Economic? Esta hipótesis se relaciona con una situación de desigualdad sistémica en la gestión de la gobernanza democrática. (Acker, 2006; Deininger y Squire, 1996; Lorant et al., 2003; PNUD, 2020; Persson y Tabellini, 1994) y con las respuestas explicativas de su evolución: la innovación digital como causa de la evolución de la economía digital y su efecto: la transformación.

A nivel mundial, se observa que la cantidad de documentos relacionados con la visualización tiene un mayor impacto en la producción asociada a la Transformación Digital, con un total de 4.976 documentos y con un origen que se remonta a 1968. Por otro lado, la innovación digital ocupa el segundo lugar con un total de 814 documentos que se clasifican en el período comprendido entre 2003 y 2022, mientras que el término "Economía Digital" cuenta con un total de 42 títulos expresos que se remontan desde 1935 hasta 2022. Estos resultados sugieren que la Economía Digital, que es el objeto de estudio, ha sido poco mencionada de manera explícita, y en su lugar se ha puesto mayor énfasis en su efecto, es decir, la Transformación Digital, que a su vez se relaciona con la digitalización económica y sus procesos de cambio incremental o disruptivo asociados a la innovación.

De igual manera, el objetivo parte de los siguientes elementos comparativos a medida que surgía y fluye la investigación: (1º) Iniciación. Se plantea iniciáticamente una comparación entre las comunidades epistémicas, las cuales representan países que generan investigación. En un principio, para los países adscritos al término Digital Economic, (2º) Reformulación. Dada la escasa cantidad de referencias relacionadas con el concepto Digital Economic, se procede a realizar una comparación mundial con otros dos términos, con la idea de ver su interrelación evolutiva

y procesual, así como su impacto más seguido, (3º) Contextualización. Para jerarquizar el consenso epistémico se toma en consideración todas las comunidades epistémicas a nivel internacional y se pone como umbral muestral el contexto geográfico de los autores que han citado un documento. Esto conlleva una evaluación comparativa de los documentos y características que tienen mayor impacto en una escala de relevancia que va desde 1 a 10.

3. METODOLOGÍA

El método de trabajo está influenciado por trabajos precedentes en bibliometría de consenso epistémico (Seijo et al., 2021a; 2021b, 2021c, 2022), bibliometría (Rousseau et al., 2018) y bibliometría aplicada (Van Ekc y Waltman, 2019).

Los pasos lógicos que asimismo guían el análisis toman en consideración un enfoque dialéctico, materialista y procesual (García-Allut, Godelier, 1977, 1987, 1989). Siguiendo a Seijo et al. (2022) la estrategia de indagación se puede concretar desde esta perspectiva en cuatro etapas: (1º) muestreo y decisión, (2º) Sistematización y elección de bases de datos, (3º) Tratamiento de estadísticas, (4º) Depuración de estadísticas, bases de datos y selección de información relevante.

La concreción de estos factores de metodología implica el uso de técnicas mixtas (categorización cualitativa y cuantitativa), así como el trabajo de explotación de datos conforme a varios algoritmos de búsqueda con una perspectiva micro y un nivel de relevancia semántica: la visualización de los términos en títulos informativos. De ahí que los resultados y discusión, como los apartados precedentes, se concreten en el algoritmo transversal objeto de comparación y estudio: (tabla 1)

TABLA 1. *Algoritmos de consenso epistémico a nivel semántico de visualización*

Micro vision		
42 TITLE ("Digital economic") AND PUBYEAR < 2024 AND PUBYEAR < 2024	4.976 TITLE ("digital transformation") AND PUBYEAR < 2024 AND PUBYEAR < 2024	814 TITLE ("digital innovation") AND PUBYEAR < 2024 AND PUBYEAR < 2024

Fuente: elaboración propia a partir de Scopus (04/01/2023)

4. RESULTADOS: EVIDENCIAS EN MOVIMIENTO

La aplicación de esta metodología, constata que los términos y atributos asociados en Digital Transformation son de carácter emergente. El término Digital Innovation relevante pero no emergente y, por último, el concepto de Digital Economic genera un continuo, por antigüedad, y desarrollo de los anteriores, pero no obtiene una producción incremental ni en desuso.

Esta evolución según los vectores del Gráfico 1 pone de manifiesto la relevancia de generar una relación explicativa entre la idea de sostenibilidad, junto con el ODS- 16 (gobierno abierto) y la agenda de los gobiernos en la protección y amparo del derecho a una ciudadanía digital y que de contenido equitativo de la idea de "networksociety" (Castells, 1998, 2004, 2002).

En contraposición, para la agenda Digital se constata que no está directamente relacionada con un ODS específico, pero contribuye a varios objetivos de desarrollo sostenible, como la promoción del crecimiento económico inclusivo y sostenible, la innovación tecnológica y la reducción de la brecha digital. También puede ayudar a lograr objetivos específicos relacionados con la educación, la igualdad de género, la energía limpia y la acción climática, entre otras.

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) relacionados con la Agenda Digital son los siguientes:

ODS 4: Educación de calidad: implementación de tecnologías digitales en el ámbito educativo.

ODS 5: Igualdad de género: garantizar el acceso equitativo a la tecnología y fomentar la participación de las mujeres.

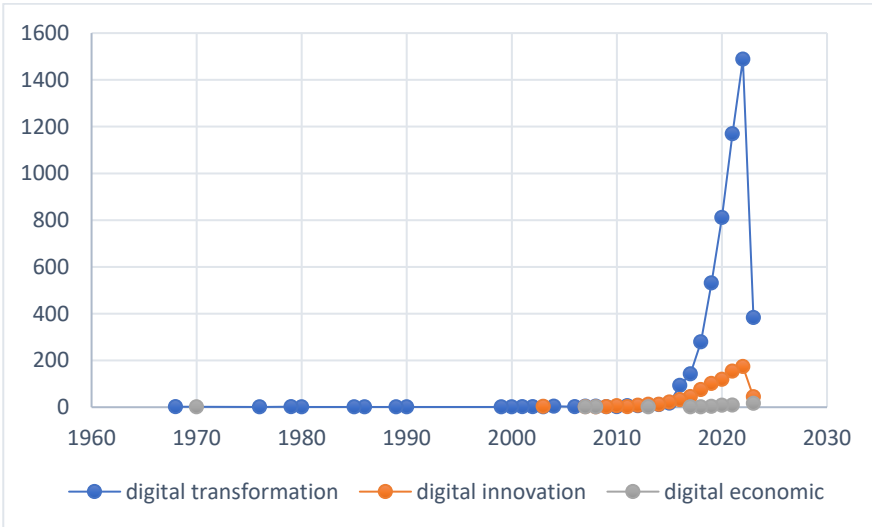
ODS 8: Trabajo decente y crecimiento económico: promover la innovación tecnológica, la transformación digital de las empresas y la creación de empleo en el sector digital.

ODS 9: Industria, innovación e infraestructura: La Agenda Digital se relaciona directamente con este objetivo, ya que busca promover la innovación tecnológica, el desarrollo de infraestructuras digitales y el acceso a Internet de calidad.

ODS 10: Reducción de las desigualdades: proporcionar oportunidades de acceso a la tecnología y a los servicios digitales, especialmente para grupos marginados o excluidos.

En total, estos ODS relacionados con la Agenda Digital cubren aproximadamente el 50% de los 17 ODS en total.

GRÁFICO 1. *Evolución emergente de DE, DI Y DT en títulos expresos de visualización*



Fuente: elaboración propia a partir de Scopus (04/01/2023)

En este sentido, el Gráfico 1 expone una parte de la trayectoria de evolución a nivel mundial con mayor seguimiento científico mundial y fundamentado en la revisión por pares. Con esta idea se observa que las

tendencias principales abarcan una experiencia acumulada hasta el año 2022 de 87 años (Digital Economic), 54 años (Digital Transformation) y 19 años (Digital Inovation). Siendo el promedio total de 53 años.

La distribución de tipos de documentos principales sigue la clasificación siguiente: (1º) Open Access, (2) Gold, (3) Hybrid Gold, (4) Bronze y (5) Green. Los tres principales autores acumulan un promedio de 10 artículos top ten, sin embargo, para Digital Economic el promedio más continuado es de 1 referencia. Entre los principales destacan los siguientes por orden de relevancia: (1º) Digital Economic; Liu, Z., Mossberger, K. yTolbert, C.J., (2º) Digital Transformation; Krcmar, H., Packmohr, S. y Hess, T., (3º) Digital Innovation; Lyytinen, K., Yoo, Y. y Berente, N.

La Tabla 2 describe los principales significados que se visualizan a nivel argumentativo con títulos expresos. Esta triada de narrativas conforma los argumentos que permean la transición y articulación de una agenda con mayor seguimiento a nivel mundial.

TABLA 2. *Principales significados y determinantes procesuales en Digital Transformation, Digital Innovation y Digital Economic*

DE (N=46)	DI (N=814)	DT (N=4.976)
Gestión de la información en redes sociales, económicas y sociales	Relación procesual disruptiva, creación de valor y gestión adaptativa estructural	Nueva lógica organizativa: arquitectura modular –capas, productos, dispositivos, redes, servicios y contenidos-
Crecimiento económico y riesgo de pérdida de capitales en partes interesadas	Gestión estratégica de crecimiento organizacional y de gobernanza	Tecnologías digitales
Ecosistema digital: número ilimitado de participantes, interoperabilidad, seguridad, confianza	Estrategia de la dirección organizacional	Infraestructura digital: computadores, dispositivos, conexiones de red, plataformas de aplicaciones avanzadas
Crecimiento económico de las naciones estado (Caso Chino como fábrica del mundo) e índice de desarrollo: internet, alfabetización, eficiencia industrial	Etapas de transformación organizacional	Tipos: proceso, producto, modelo de negocio, etapas para el proceso de innovación –descubrimiento, desarrollo, difusión e impacto-
Marketing moderno al marketing de innovación	Apertura, asequibilidad, generatividad	Arreglos institucionales –formas, infraestructuras, bloques-: la innovación (causa) y su efecto (transformación)
Impacto en la economía local	Proceso continuo de renovación estratégica e Innovaciones habilitadas por la tecnología	Control y manejo de la competencia organizacional (existente-requerida)

Fuente: elaboración propia a partir de Scopus (04/01/2023)

La Tabla 3, muestra que las principales temáticas claves disciplinarias se sitúan en tres campos. En un orden de mayor a menor impacto, la categoría que más se repite y asigna respecto a los documentos indexados se corresponden con los campos de informática, la economía, econometría y finanzas, así como para el área de empresa, gestión y contabilidad. Las ciencias sociales ocupan una cuarta posición similar en los tres conceptos. A partir de esta posición las diferencias se hacen más notables entre economía digital, transformación e innovación digital.

TABLA 3. *Principales áreas y/o temáticas interrelacionadas con Digital Transformation, Digital Innovation y Digital Economic*

DE (N=46)	DI (N=814)	DT (N=4.976)
Informática Economía, Econometría y Finanzas Empresa, Gestión y Contabilidad Ciencias Sociales Ingeniería Ciencias de la Decisión Ciencias de la Tierra y Planetarias Energía Ciencias Medioambientales Artes y Humanidades	Informática Empresa, Gestión y Contabilidad Ingeniería Ciencias Sociales Ciencias de la Decisión Economía, Econometría y Finanzas Energía Matemáticas Ciencias medioambientales Medicina	Informática Empresa, Gestión y Contabilidad Ingeniería Ciencias Sociales Ciencias de la Decisión Economía, Econometría y Finanzas Medicina Matemáticas Ciencias medioambientales Energía

La visión multidisciplinar continúa en las revistas principales y estas obtienen mayor citación o consenso epistémico en la literatura precedente (véase Tabla 4). Este corolario, la diversidad de soluciones, de la producción y su evolución diacrónica, implica repensar el espacio público por medio de la colaboración digital como un aliado por la resiliencia ecosistémica. Puesto que su existencia es resultado de su causa, la innovación, y su efecto positivo; disrupción, o de racionalidad negativo; reificación, etiquetado mediante la escala y gradación entre involución frente a transformación.

TABLA 4. *Principales fuentes con visualización de títulos expresos en Digital Transformation, Digital Innovation y Digital Economic*

Nº	DE (N=46)	DI (N=814)	DT (N=4.976)	Nº de citas		
1	Information Systems Research	Information Systems Research	Journal of Strategic Information Systems	92	1579	1.222
2	Annals of Operations Research	MIS Quarterly: Management Information Systems	Business and Information Systems Engineering	85	1094	978
3	Business Informatics	MIS Quarterly: Management Information Systems	MIS Quarterly Executive	33	518	695
4	Sustainability (Switzerland)	Information and Organization	Information Systems Research	26	423	586
5	ACM International Conference Proceeding Series	MIS Quarterly: Management Information Systems	Research Policy	16	379	567
6	Telecommunications Policy	Business Horizons	Long Range Planning	9	333	524
7	Dili Xuebao/Acta Geographica Sinica	Information Systems Journal	European Journal of Information Systems	6	222	436
8	Journal of Environmental Treatment Techniques	Information and Organization	Strategy and Leadership	5	153	428
9	Digital Economic Dynamics: Innovations, Networks and Regulations	International Journal of Innovation Science	Technological Forecasting and Social Change	4	149	401
10	Journal of Eastern European and Central Asian Research / Lecture Notes in Networks and Systems	Organization Science	MIS Quarterly Executive	3	131	357

Fuente: elaboración propia a partir de Scopus (04/01/2023)

El impacto y/o alcance de la producción analizada está más próxima a una visualización expresa mediante formato Article, seguida de Conference Paper y Book Chapter. Puesto que la moda de publicación sigue la ordenación de la Tabla 5 y dónde Digital Económic carece de ocho tipos de documentos que si obtienen DT y DI, los cuales logran alcanzar un total de nueve tipo de documentos sobre N=12.

TABLA 5. *Ranking de principales documentos para Digital Transformation, Digital Innovation y Digital Economic*

Tipo de documentos	Peso % DE	Peso % DI	Peso % DT
Article	57%	45%	43%
Conference Paper	26%	32%	38%
Book Chapter	14%	9%	10%
Book	2%	2%	1%
Editorial	0%	4%	3%
Review	0%	4%	3%
Note	0%	2%	1%
Conference Review	0%	1%	1%
Short Survey	0%	1%	1%
Data Paper	0%	0%	0%
Erratum	0%	0%	0%
Letter	0%	0%	0%
Total	100%	100%	100%

Fuente: elaboración propia a partir de Scopus (04/01/2023)

En La tabla 6 se muestra la tendencia de los principales países que producen documentos. Los 5 principales países se sitúan en una posición de diferenciación respecto a cada categoría de análisis. Digital Economic está representada en primer lugar por China, a la que le sigue Estados Unidos en Digital Innovation y Rusia en Digital Transformation. A nivel general, los países que ocupan la principal posición tienen una adscripción institucional clara hacia la visualización expresa. En contraposición, la relación de documentos de visualización muestra una tendencia de "indefinición" en la literatura analizada para el caso de Digital Transformation.

TABLA 6. *Principales países con producción principal en Digital Transformation, Digital Innovation y Digital Economic*

Orden	DE (N=16)	DI (N=78)	DT (N=126)
1	China	United States	Russian Federation
2	Russian Federation	Germany	Germany
3	United States	United Kingdom	United States
4	Indonesia	Italy	China
5	India	China	Undefined

La Tabla 7, muestra y explica el posicionamiento de las principales instituciones que han abordado, con mayor logro, la difusión de títulos expresos, y que han generado un impacto de seguimiento en la literatura principal. Estas representan los contextos de apertura hacia la visualización de los conceptos con mayor seguimiento mundial.

TABLA 7. *Principales Instituciones difusoras de los conceptos en Digital Transformation, Digital Innovation y Digital Economic*

Orden	DE (N=67)	DI (N=160)	DT (N=160
1	SenseTime Group Limited	Case Western Reserve University	Peter the Great St. Petersburg Polytechnic University
2	RUDN University	Politecnico di Milano	Russian Academy of Sciences
3	Russian Academy of Sciences	RISE Viktoria	Technische Universität München
4	University of Iowa	Universiteit Gent	Plekhanov Russian University of Economics
5	Plekhanov Russian University of Economics	Universitetet i Oslo	Financial University under the Government of the Russian Federation
5	—	Universität Bamberg	Politecnico di Milano

Por último, en la Tabla 8 se ejemplifica la clasificación de autores principales, el año del artículo de referencia y el alcance del consenso epistémico obtenido en una distribución de mayor a menor. Este grupo constituye la comunidad de práctica internacional que alcanza un seguimiento e impacto en las propuestas de seguimiento y difusión de la terminología asociada a los conceptos de estudio.

TABLA 8. Cronología de los principales autores y referencias *difusoras de los conceptos en Digital Transformation, Digital Innovation y Digital Economic*

Orden	Autores y consenso epistémico en DE (N=115)	Autores y consenso epistémico en DI (N=159)	Autores y consenso epistémico en DT (N=159)
1	Sundararajan et al. (2013) -92-	Yoo et al. (2010) -1579-	Vial (2019) -1222-
2	Chen Y. et al. (2021) -85-	Nambisan et al. (2017) -1094-	Matt (2015) -978-
3	Akatkin et al. (2017) -33-	Fichman et al. (2014) -518-	Hess et al. (2016) -695-
4	Jiao y Sun (2021) -26-	Hinings et al. (2018) -423-	Agarwal et al. (2010) -586-
5	Krasyuk et al. (2019) -16-	Svahn et al. (2017) -379-	Nambisan et al. (2019) -567-
6	Mossberger et al. (2022) -9-	Nylén y Holmström (2015) -333-	Warner y Wäger (2019) -524-
7	Chen y Miao (2021) -6-	Kohli y Melville (2019) -222-	Zhu et al. (2006) -436-
8	Suwarni et al. (2020) -5-	Henfridsson et al. (2018) -153-	Berman (2012) -428-
9	Welfens y Weske (2007) -4-	Khin y Ho (2019) -149-	Frank et al. (2019) -401-
10	Triwahyuni (2022) -3-	Lee y Berente (2012) -131-	Sebastian et al. (2017) -357-
10	Sidunova y Shokhnekh (2019) -3-		

El siguiente apartado específica la discusión del consenso epistémico y que elementos transversales guían el discurso de resultados comentados. Además, la literatura principal estimada en la Tabla 8 ejemplifica los principales conceptos, líneas de investigación, fluctuación de sentimientos. Estos indicadores mixtos vienen a proporcionarnos indicios para una agenda en justicia planetaria y un elemento para la resiliencia en la gestión, la administración y democratización de las organizaciones humanas (Biermann y Kalfagianni, 2020; Dirth et al., 2020; Gupta et al., 2021).

5. DISCUSIÓN: LA VISUALIZACIÓN EPISTÉMICA Y SU RELACIÓN CON LA SOSTENIBILIDAD Y SENTIMIENTOS

El porcentaje del 50% de relación a los ODS resulta de una aproximación general que considera que los referidos objetivos están relacionados

con la Agenda Digital y tienen una relevancia directa en la consecución de la mitad de los 17 ODS establecidos por las Naciones Unidas.

Esto se debe a que la Agenda Digital busca impulsar el uso y desarrollo de tecnologías digitales en diferentes áreas, como la educación, el empleo, la igualdad de género, la innovación y la infraestructura, lo que contribuye significativamente a la consecución de múltiples ODS.

Es importante destacar que la relación entre la Agenda Digital y los ODS no es necesariamente directa o exclusiva, ya que otros ODS también pueden beneficiarse de la implementación de tecnologías y la transformación digitales en diferentes ámbitos.

Finalmente se ejemplifica la red semántica (Figura1,2,3 y 4) y grafico 2 sobre los términos y principales co-ocurrencias entre las líneas de investigación. Las cuáles están asociadas a los términos de estudio. Estas representaciones, de otra parte, demuestran una tendencia clara, en relación de mayor número de clústeres, sobre líneas de investigación en co-ocurrencia, según cambia el significado y se amplifica el concepto. Es decir, el tránsito de Digital Economic, a Digital Innovation, y, por último, el resultado de Digital Transformation.

En este sentido, también se observa una fluctuación de sentimientos percibidos a nivel de argumentación de los títulos de visualización analizados. En primer lugar, un sentimiento positivo y de confianza como valor clave en el desarrollo de las herramientas y procesos asociados a DT y las tres epistemes de práctica. Los sentimientos caracterizados como negativos y de anticipación ocupan el cuarto lugar, y es más notable hacia la relación DI y DT, y continuado por estos términos en una sexta posición. La alegría ocupa el valor medio de la distribución de sentimientos, pero se constata como valores extremos o poco frecuentes los asociados plenamente a sentimientos negativos -tristeza, asco, ira-. Una tendencia también poco frecuente es la de sorpresa que se mantienen en la octava posición para todos los términos de estudio.

***FIGURA 1**. Principales conceptos asociados a DE vs DE, DI y DT a nivel argumentativo*

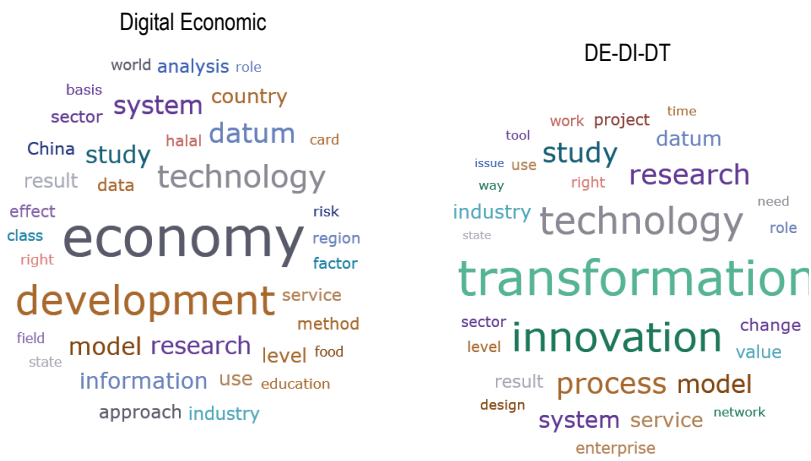


***FIGURA 2.** Principales líneas de investigación asociados a Digital Economic*

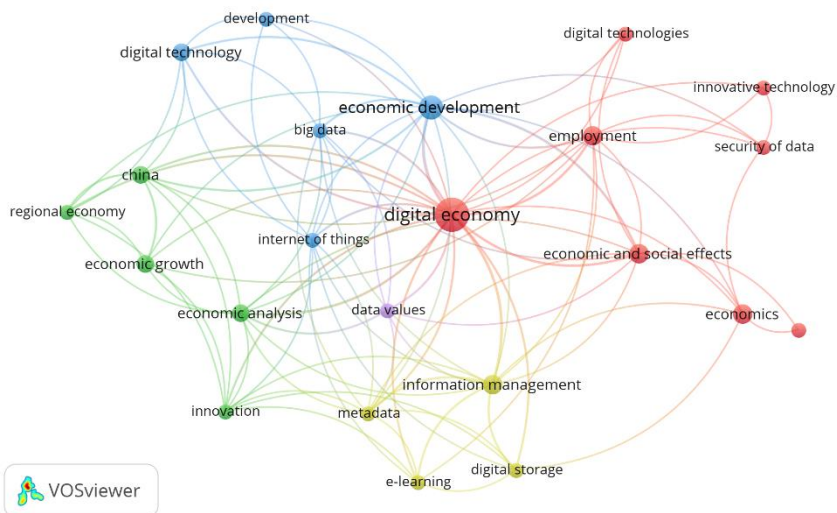


FIGURA 3. *Principales líneas de investigación asociados a Digital Innovation*

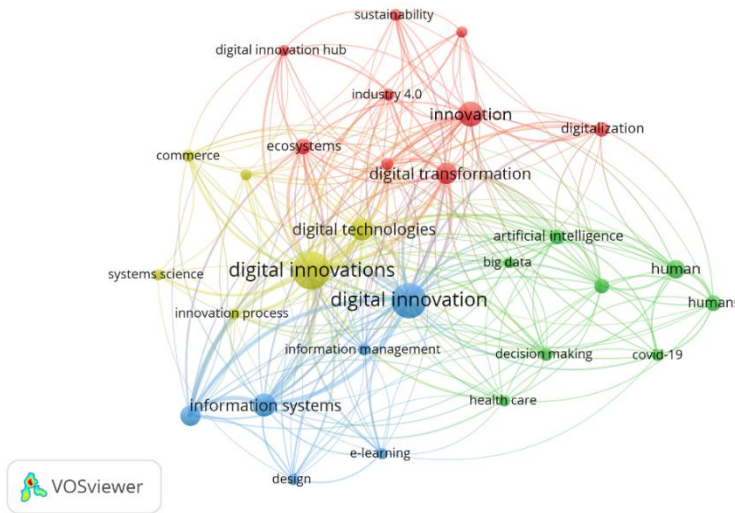


FIGURA 4. *Principales líneas de investigación asociados a Digital Transformation*

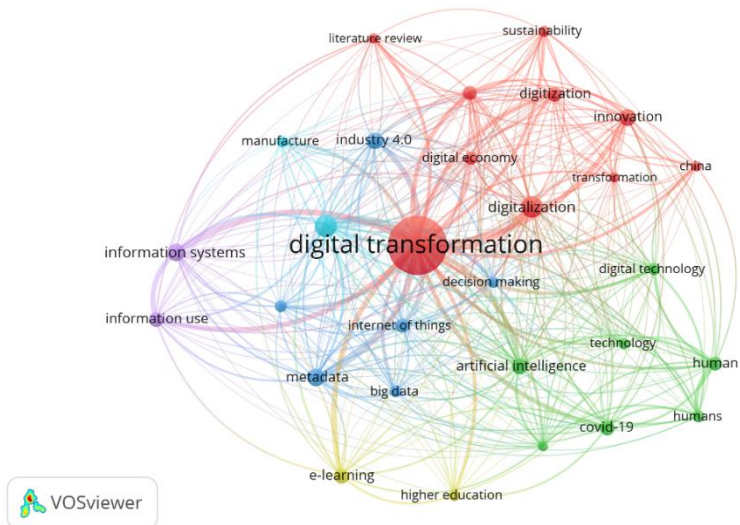
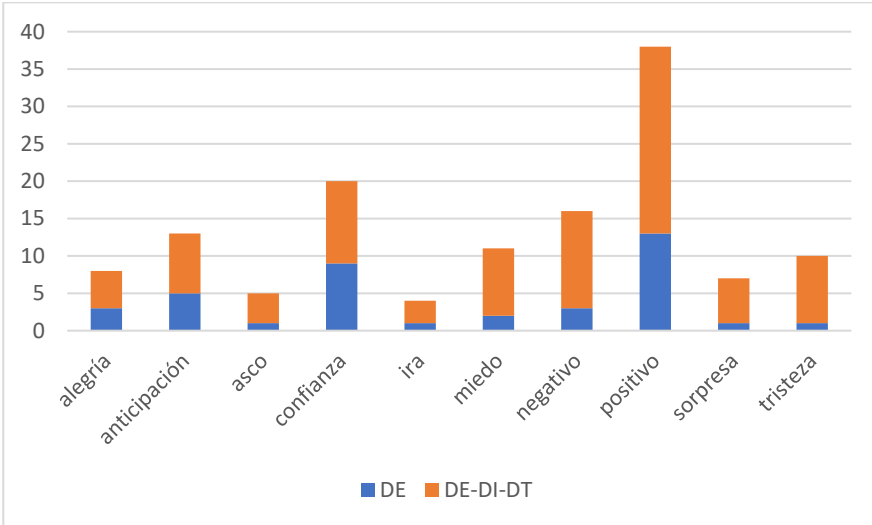


***GRÁFICO 2**. Fluctuación de sentimientos asociados a Digital Economic a nivel argumentativo y en contraste a toda la producción (DE-DI-DT)*



Otra tendencia, en discusión, es la que se deduce desde las principales asunciones de las comunidades de práctica y que conlleva a asociar la Economía digital, y sus atributos acompañantes -DI o DT- como una forma de generar comportamientos -personas-, crear negocios -oportunidades-, desarrollar evidencias -bases de datos-, innovar y transformar mediante instrumentos -dispositivos-, y aumentar la capacidad de recorrido civilizatorio -procesos-. Estas ideas se concretan en características propias de integración en la variable justicia planetaria y que fueron propuestas por Seijo et al. (2022) del siguiente modo:

(1º). La existencia de medidas de cambio en renovación para la reducción de asimetrías decisionales.

(2º). El acceso a los servicios de salud y su desafío global de mejorar la brecha digital entre estructura de clase y edad, sexo, contexto y regímenes políticos.

(3º). Mejora del capital social, ingresos y prolongación de las condiciones materiales de la calidad de la vida.

(4º). Revisión del modelo de crecimiento económico y planificación del mundo de la vida del trabajo y las oportunidades de calidad de vida.

(5º). Integración de la variable género en la gobernanza digital y su instrumentalización explícita en la carrera productiva y político-administrativa por la sostenibilidad.

(6º). Ejemplos demostrativos de monitoreo global con indicadores claros de resiliencia, acceso y usabilidad.

(7º). Reconocimiento y mitigación de la pobreza mundial y contextual en países desarrollados y en desarrollo.

(8º). Procesos de aprendizaje procesual para garantizar el acceso, el derecho y los servicios sostenibles desde un enfoque ecosistémico y con vocación de justicia planetaria.

6. CONCLUSIONES

Este estudio muestra a nivel general que fomentar una agenda digital es sinónimo de conflicto, de posturas agónicas, y, de otra deliberativas, entre la innovación, la transformación y la instrumentalización de la economía basada en la escasez. Esta huida es un elemento clásico que genera ocultamiento de la finalidad primigenia de la economía y que Aristóteles sintetizaba de esta forma:

> En su obra «Política» (libro I, cap. 8 y ss.) el primer estudioso sistemático de la economía ya calificó de «contra natura» aquella forma de economía basada sólo en ganar dinero. En contraposición a ella definió aquel "bien equitativo", beneficioso para la sociedad a la que se debe, es decir, el bien común (libro III, cap. 12, 1282). Esta alternativa requiere de todos un «buen comercio» para hacer posible el «buen vivir». (EBC, 2019, párr. 1)

> Todos los hombres de negocios aumentan sin límites su capital […] con que les parece a algunos que ésa es la función general de la economía, y concluyen con la convicción de que hay que conservar o aumentar la riqueza hasta el infinito. La causa de esta disposición es la preocupación por vivir, pero no por vivir bien (Aristóteles, 330 a.C., p. 58).

A este respecto, el fomento de organizaciones de base comunitaria imbricadas con la resiliencia y el aprendizaje procesual digital puede conllevar a la generación de oportunidades de interconexión con el mundo

local. El alcance de una competencia pública basada en la ciudadanía. Así como la aparición de escenarios de prácticas y de tipo micro social fundamentados en la evidencia de la práctica. Esto es la renovación de los comunes y su vertebración colaborativa desde las alianzas de base, para la transformación ecosistémica en los ordenes de lo social, político, ambiental. En específico lo que nos comenta reflexivamente la siguiente referencia ante el peligro y crítica de posverdad en la generación del desarrollo del universo digital:

> As logos is the realm of fact, logic, truth, and valid reasoning, Western society faces increased risks-including violence, unchecked libel, and tainted elections-when the value of reason is diminished and audiences allow themselves to be swayed by pathos and ethos (McComiskey, 2017, p. 1)

Otra conclusión en esta producción es el grado de sostenibilidad epistémica de los documentos. Más continuada en el mundo de la transformación e innovación que en la episteme asociada a la economía clásica o economía digital. Esta distinción implica no solamente la asociación semántica hacia la mercantilización, la competencia, el análisis de coste-beneficio-oportunidad, la gestión de la escasez y la generación de procesos de cierre sobre la ciudadanía.

Es algo más, por lo tanto, la propia idea de transformación emerge como un estado civilizatorio que implica el replanteamiento de la situación y condición de ser humano como especie. Ante la que se contraponen modelos transformadores basados en la idea de bienes comunes naturales y sociales (Herdenson et al., 2020; Felber, 2010, 2014) y evaluaciones transformadoras sobre la situación de cambio de la naturaleza y las contribuciones del mundo natural a los servicios ecosistémicos y el bienestar socioeconómico (IPBES, 2019, Villasante et al., 2022). En consecuencia, la agenda digital debiera estar en sintonía con semánticas normativas que amparan un ideal macro de equidad, este es el caso del gap no hegemónico: Planetary Justice.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

EqualSeaLab (USC). Departamento de Ciencia Política y Socioloxía (USC). Este trabajo se inspira en el trabajo de compromiso público de

Antonio García-Allut, Sebastián Villasante, Esther Filgueira, Oliver Escobar, Ramón Máiz, Federico Martín Bermúdez, F. Caamaño, Juan Labora. A todos ellos gracias por su acompañamiento.

8. REFERENCIAS

Acker, J. (2006). Inequality regimes: Gender, class, and race in organizations. *Gender and Society*, 20(4), 441–464. https://doi.org/10.1177/0891243206289499

AENOR (2019a). AENOR certificará proyectos ODS. Recuperado de https://www.aenor.com/conocenos/sala-de-informacion-aenor/noticias/aenor-certificara-proyectos-ods (Acceso 20 de Octubre, 2018)

AENOR (2019b). Cómo apoyan las normas a la Agenda 2030. Recuperado de https://revista.une.org/10/como-apoyan-las-normas-a-la-agenda-2030.html (Acceso 20 de Octubre, 2018).

Agarwal, R., Gao, G. G., DesRoches, C., y Jha, A. K. (2010). The digital transformation of healthcare: Current status and the road ahead. Information *Systems Research*, 21(4), 796-809. doi:10.1287/isre.1100.0327

Akatkin, Y. M., Karpov, O. E., Konyavskiy, V. A., y Yasinovskaya, E. D. (2017). Digital economy: Conceptual architecture of a digital economic sector ecosystem. *Business Informatics*, (4), 17-28. doi:10.17323/1998-0663.2017.4.17.28

Almansour, M. (2022). Food start-ups: Leveraging digital marketing and disruptive information systems innovations to survive in the post-COVID environment. *European Journal of Innovation Management*, doi:10.1108/EJIM-07-2022-0370

Aristóteles (1997/330 a.c.). Política. Madrid: Alianza Editorial

Bennett, S., Maton, K., y Kervin, L. (2008). The 'digital natives' debate: A critical review of the evidence. *British Journal of Educational Technology*, 39(5), 775-786. doi:10.1111/j.1467-8535.2007.00793.x

Berkes, F., Colding, J. y Folke, C. (2000). Rediscovery of traditional ecological knowledge as adaptive management. *Ecological Applications*, 10(5), 1251–1262. doi:10.1890/1051-0761.

Berman, S. J. (2012). Digital transformation: Opportunities to create new business models. *Strategy and Leadership,* 40(2), 16-24. doi:10.1108/10878571211209314

Biermann, F., y Kalfagianni, A. (2020). Planetary justice: A research framework. *Earth System Governance*, 6 doi:10.1016/j.esg.2020.100049

Bourdieu, P. (1984). La Distinción: Criterios y Bases Sociales del Gusto. Madrid, España: Taurus.

Bourdieu, P. (1997). El Capital Cultural, Escuela y Espacio Social. México: Siglo XXI.

Bublitz, F. M., Oetomo, A., Sahu, K. S., Kuang, A., Fadrique, L. X., Velmovitsky, P. E., . . . Morita, P. P. (2019). Disruptive technologies for environment and health research: An overview of artificial intelligence, blockchain, and internet of things. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(20) doi:10.3390/ijerph16203847

Callaghan, C. W. (2020). Transcending the threshold limitation: A fifth industrial revolution? *Management Research Review*, 43(4), 447-461. doi:10.1108/MRR-03-2019-0102

Castells, M. (1998). The Rise of the Network Society (The Information Age: Economy, Society, Culture; v.1). Oxford: Blackwell Publishers. 594 p. ISBN 0631221409.

Castells, M. (2002). Local and global: Cities in the network society. Tijdschrift Voor Economische En Sociale Geografie, 93(5), 548-558. doi:10.1111/1467-9663.00225

Castells, M. (2004). The network society: A cross-cultural perspective. The network society: A cross-cultural perspective (pp. 1-464) doi:10.4337/9781845421663

Chen, X., y Miao, Z. (2021). Spatial distribution of digital economic growth dynamics and regional income. [数字经济增长动力与区域收入的空间分布规律] Dili Xuebao/Acta Geographica Sinica, 76(8), 1882-1894. doi:10.11821/dlxb202108005

Chen, Y., kumara, E. K., y Sivakumar, V. (2021). Invesitigation of finance industry on risk awareness model and digital economic growth. *Annals of Operations Research*, doi:10.1007/s10479-021-04287-7

Choi, M. (2016). A concept analysis of digital citizenship for democratic citizenship education in the internet age. *Theory and Research in Social Education*, 44(4), 565-607. doi:10.1080/00933104.2016.1210549

Choi, M., Glassman, M., y Cristol, D. (2017). What it means to be a citizen in the internet age: Development of a reliable and valid digital citizenship scale. *Computers and Education*, 107, 100-112. doi:10.1016/j.compedu.2017.01.002

Deininger, K., y Squire, L. (1996). A new data set measuring income inequality. W*orld Bank Economic Review*, 10(3), 565–591. https://doi.org/10.1093/wber/10.3.565

Dirth, E., Biermann, F., y Kalfagianni, A. (2020). What do researchers mean when talking about justice? an empirical review of justice narratives in global change research. *Earth System Governance*, 6 doi:10.1016/j.esg.2020.100042

EBC (2019). Una pequeña historia de la Economía del Bien Común. Recuperado de https://economiadelbiencomun.org/somos/el-proceso/

Felber, C. (2010). La economía del bien común (2ª ed.). Barcelona: Deusto.

Felber, C. (2014). La economía del bien común. Una alternativa democrática desde abajo. Recuperado de www.christian-felber /www.economia-del-bien-comun.org.

Fichman, R. G., Dos Santos, B. L., y Zheng, Z. (2014). Digital innovation as a fundamental and powerful concept in the information systems curriculum. *MIS Quarterly*: Management Information Systems, 38(2), 329-353. doi:10.25300/misq/2014/38.2.01

Frank, A. G., Mendes, G. H. S., Ayala, N. F., y Ghezzi, A. (2019). Servitization and industry 4.0 convergence in the digital transformation of product firms: A business model innovation perspective. *Technological Forecasting and Social Change*, 141, 341-351. doi:10.1016/j.techfore.2019.01.014

Geissdoerfer, M., Savaget, P., Bocken, N. M. P. y Hultink, E. J. (2017). The circular economy – A new sustainability paradigm? *Journal of Cleaner Production*, 143, 757-768. doi:10.1016/j.jclepro.2016.12.048

Giddens, A. (1984). La constitución de la sociedad: bases para la teoría de la estructuración. Buenos Aires: Amorrortu

Giddens, A. (1999). La Tercera vía : la renovación de la socialdemocracia. Madrid: Taurus, 1999

Godelier, M. (1977). Perspectives in Marxist anthropology. NY: Cambridge University Press

Godelier, M. (1987). Los procesos de transición. Estudios de casos antropológicos. Revista Internacional de Ciencias Sociales, 114, 5-125

Godelier, M. (1989). Lo ideal y lo material 1989: pensamiento, economías, sociedades. Madrid: Taurus

Grea, G., Besagni, G., y Borgarello, M. (2021). Mobility, energy, environment and disruptive innovation: Challenges, opportunities and perspective for new sustainable integrated approaches to planning. *Economics and Policy of Energy and the Environment*, (1), 5-12. doi:10.3280/EFE2020-001001

Gupta, J., Liverman, D., Bai, X., Gordon, C., Hurlbert, M., Inoue, C. Y. A., . . . Ciobanu, D. (2021). Reconciling safe planetary targets and planetary justice: Why should social scientists engage with planetary targets? *Earth System Governance*, 10 doi:10.1016/j.esg.2021.100122

Haddad, H., Alkhodari, D., Al-Araj, R., Aburumman, N., y Fraij, J. (2021). Review of the corporate governance and its effects on the disruptive technology environment. *WSEAS Transactions on Environment and Development*, 17, 1004-1020. doi:10.37394/232015.2021.17.93

Henderson, J., Escobar, O. y Revell, P. (2020). Public value governance meets social commons: community anchor organisations as catalysts for public service reform and social change? *Local Government Studies*, 47(6). doi: 10.1080/03003930.2020.1787164

Henfridsson, O., Nandhakumar, J., Scarbrough, H., y Panourgias, N. (2018). Recombination in the open-ended value landscape of digital innovation. *Information and Organization*, 28(2), 89-100. doi:10.1016/j.infoandorg.2018.03.001

Hess, T., Benlian, A., Matt, C., y Wiesböck, F. (2016). Options for formulating a digital transformation strategy. *MIS Quarterly Executive*, 15(2), 123-139

Hinings, B., Gegenhuber, T., y Greenwood, R. (2018). Digital innovation and transformation: An institutional perspective. *Information and Organization*, 28(1), 52-61. doi:10.1016/j.infoandorg.2018.02.004

Hung, H. F. (2018). China and the rise of global capitalism. Routledge

IPBES. (2019). Global assessment report on biodiversity and ecosystem services. Plataforma Intergubernamental Científico-normativa sobre Diversidad Biológica y Servicios de los Ecosistemas. https://ipbes.net/global-assessment-report-biodiversity-ecosystem-services

Jiao, S., y Sun, Q. (2021). Digital economic development and its impact on econimic growth in china: Research based on the prespective of sustainability. *Sustainability (Switzerland)*, 13(18) doi:10.3390/su131810245

Khin, S., y Ho, T. C. F. (2019). Digital technology, digital capability and organizational performance: A mediating role of digital innovation. *International Journal of Innovation Science*, 11(2), 177-195. doi:10.1108/IJIS-08-2018-0083

Kohli, R., y Melville, N. P. (2019). Digital innovation: A review and synthesis. *Information Systems Journal*, 29(1), 200-223. doi:10.1111/isj.12193

Krasyuk, I., Kirillova, T., y Amakhina, S. (2019). Marketing concepts development in the digital economic environment. Paper presented at the ACM International Conference Proceeding Series, doi:10.1145/3372177.3373304

Lee, C. K. (2007). From revolution to reform: A comparative study of China and Vietnam. Harvard University Press

Lee, J., y Berente, N. (2012). Digital innovation and the division of innovative labor: Digital controls in the automotive industry. *Organization Science*, 23(5), 1428-1447. doi:10.1287/orsc.1110.0707

Lewandowsky, S., Ecker, U. K. H., y Cook, J. (2017). Beyond misinformation: Understanding and coping with the "Post-truth" era. *Journal of Applied Research in Memory and Cognition*, 6(4), 353-369. doi:10.1016/j.jarmac.2017.07.008

Lorant, V., Deliège, D., Eaton, W., Robert, A., Philippot, P., y Ansseau, M. (2003). Socioeconomic inequalities in depression: A meta-analysis. *American Journal of Epidemiology*, 157(2), 98–112. https://doi.org/10.1093/aje/kwf182

Matt, C., Hess, T., y Benlian, A. (2015). Digital transformation strategies. *Business and Information Systems Engineering*, 57(5), 339-343. doi:10.1007/s12599-015-0401-5

McComiskey, B. (2017). Post-truth rhetoric and composition. Post-truth rhetoric and composition (pp. 1-50) doi:10.7330/9781607327455

Mises, L.V. (2001). La Acción Humana. Madrid: Unión Editorial

Montoya-Restrepo, Iván Alonso. "Coevolución Entre Revoluciones Industriales y Ciencias Económicas y Administrativas." Revista CEA 7.15 (2021): e2152–e2152. Web

Mossberger, K., LaCombe, S., y Tolbert, C. J. (2022). A new measure of digital economic activity and its impact on local opportunity. *Telecommunications Policy*, 46(1) doi:10.1016/j.telpol.2021.102231

Nambisan, S., Lyytinen, K., Majchrzak, A., y Song, M. (2017). Digital innovation management: Reinventing innovation management research in a digital world. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 41(1), 223-238. doi:10.25300/MISQ/2017/41:1.03

Nambisan, S., Wright, M., y Feldman, M. (2019). The digital transformation of innovation and entrepreneurship: Progress, challenges and key themes. *Research Policy*, 48(8) doi:10.1016/j.respol.2019.03.018

Noble, S. M., Mende, M., Grewal, D., y Parasuraman, A. (2022). The fifth industrial revolution: How harmonious Human–Machine collaboration is triggering a retail and service [R]evolution. *Journal of Retailing*, 98(2), 199-208. doi:10.1016/j.jretai.2022.04.003

Nylén, D., y Holmström, J. (2015). Digital innovation strategy: A framework for diagnosing and improving digital product and service innovation. *Business Horizons*, 58(1), 57-67. doi:10.1016/j.bushor.2014.09.001

O´Brien, Nicolás, Barboza-Palomino, Miguel, Ventura-León, José, Caycho-Rodríguez, Tomás, Sandoval-Díaz, José S, López-López, Wilson 4, y, Salas, Gonzalo: Nuevo coronavirus (COVID-19). Un análisis bibliométrico, *Revista Chilena de Anestesia* 49 Núm. 3 pp. 408-415, https://doi.org/10.25237/revchilanestv49n03.020, 2020

Oliver, J. J. (2018). Strategic transformations in a disruptive digital environment. *Strategic Direction*, 34(5), 5-8. doi:10.1108/SD-01-2018-0003

Persson, T., y Tabellini, G. (1994). Is inequality harmful for growth? *American Economic Review*, 84(3), 600–621

PNUD (2020). Informe sobre Desarrollo Humano 2020. La próxima frontera. El desarrollo humano y el Antropoceno. Recuperado de http://hdr.undp.org/en/2020-report (acceso 4 de enero de 2021)

Prensky, M. (2001a). Digital natives, digital immigrants part 1. *On the Horizon*, 9(5), 1-6. doi:10.1108/10748120110424816

Prensky, M. (2001b). Digital natives, digital immigrants part 2: Do they really think differently? *On the Horizon*, 9(6), 1-6. doi:10.1108/10748120110424843

Rousseau, Ronald, Egghe, Leo y Guns, Raf: Becoming Metric-Wise. A Bibliometric Guide for Researchers. United Kingdom: Elsevier, 2018

Samuelson, P. A., and William D. N. (2006). Economía / Paul A. Samuelson, William D. Nordhaus. 18a ed. Madrid: McGraw-Hill, 2006. Print.

Sarfraz, Z., Sarfraz, A., Iftikar, H. M., y Akhund, R. (2021). Is covid-19 pushing us to the fifth industrial revolution (society 5.0)? *Pakistan Journal of Medical Sciences*, 37(2), 1-4. doi:10.12669/pjms.37.2.3387

Sebastian, I. M., Moloney, K. G., Ross, J. W., Fonstad, N. O., Beath, C., y Mocker, M. (2017). How big old companies navigate digital transformation. *MIS Quarterly Executive*, 16(3), 197-213

Seijo, J. (2021a), Tendencia de la transparencia en los países miembros de la UE, ¿Evolución incremental o moda en la gestión cíclica?, in: Ponencia en VI Congreso Internacional de Transparencia, 27-29 de septiembre de 2021, Alicante, Alicante, 2021

Seijo, J. (2021b). Una aproximación al consenso de las comunidades epistémicas globales en la tendencia temática: “network society,” in: Estud. Comun. GICID, Fragua, (2021) https://doi.org/978-84-18167-69

Seijo, J., Mejía Mejía, I. y Taher Shawabkeh, Y. (2021c). Un análisis bibliométrico sobre la desigualdad de género en el marco de una gobernanza democrática: evidencias desde España, Jordania y México, in: Congreso: “Los caminos de América. AEA. Santiago de Compostela”, 14-16 junio 2021, Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela, España, 2021: pp. 176–184

Seijo, J., Villasante, S., Pita, P., y García-Allut, A. (2022). Inequidad y justicia azul: atributos y tendencias en la literatura principal de los países de la UE. In Etnicidad, identidad y ciudadanía. Las sociedades de ayer y hoy (pp. 884-907). Dykinson

Sherule, A. J., y Dudhe, R. (2021). Disruptive technologies in energy and environment. Paper presented at the Proceedings of 2nd IEEE International Conference on Computational Intelligence and Knowledge Economy, ICCIKE 2021, 37-41. doi:10.1109/ICCIKE51210.2021.9410785

Sidunova, G. I., y Shokhnekh, A. V. (2019). Balance-cognitive approach to foresight-development of management audit efficiency digital economic systems in the context of strategic drift doi:10.1007/978-3-030-00102-5_68

Sundararajan, A., Provost, F., Oestreicher-Singer, G., y Aral, S. (2013). Information in digital, economic, and social networks. *Information Systems Research*, 24(4), 883-905. doi:10.1287/isre.1120.0472

Suwarni, Akhmetshin, E. M., Okagbue, H. I., Laxmi Lydia, E., y Shankar, K. (2020). Digital economic challenges and economic growth in environmental revolution 4.0. *Journal of Environmental Treatment Techniques*, 8(1), 546-550.

Svahn, F., Mathiassen, L., y Lindgren, R. (2017). Embracing digital innovation in incumbent firms: How volvo cars managed competing concerns. *MIS Quarterly: Management Information Systems*, 41(1), 239-253. doi:10.25300/MISQ/2017/41.1.12

Triwahyuni, D. (2022). INDONESIA DIGITAL ECONOMIC DIPLOMACY DURING THE COVID-19 GLOBAL PANDEMIC. *Journal of Eastern European and Central Asian Research*, 9(1), 75-83. doi:10.15549/jeecar.v9i1.880

UN (United Nations, 2030). Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development, 2015. https://undocs.org/en/A/RES/70/1.

UN (United Nations, 1987). General Assembly. Nº 25. A/42/427, 4 August of 1987. Report of the World Commission on Environment and Development "Our Common Future". Recuperado de https://sswm.info/sites/default/files/reference_attachments/UN%20WCED%201987%20Brundtland%20Report.pdf / https://undocs.org/es/A/42/427

Van Ekc, Nees Jan y Waltman, Ludo (2019). VOSviewer versión 1.6.16. Manual, https://www.vosviewer.com/download#Notification%20of%20updates

Vial, G. (2019). Understanding digital transformation: A review and a research agenda. *Journal of Strategic Information Systems*, 28(2), 118-144. doi:10.1016/j.jsis.2019.01.003

Villasante, S., Pita, P., García-Allut, A., Méndez-Martínez, G., Fernández, E., Castro, A. J., de Abreu-Pérez, G., Molina, J., Herrera, M., Seijo-Villamizar, J., Tubío, A., Ruiz-Frau, A., de Juan, S., y Ospina-Álvarez, A. (2022). ECOSER 2.0 – Efectividad de las áreas naturales protegidas en la contribución de los servicios ecosistémicos marinos al bienestar humano. Informe técnico (mimeo)

Warner, K. S. R., y Wäger, M. (2019). Building dynamic capabilities for digital transformation: An ongoing process of strategic renewal. *Long Range Planning*, 52(3), 326-349. doi:10.1016/j.lrp.2018.12.001

Welfens, P. J. J., y Weske, M. (2007). Digital economic dynamics: Innovations, networks and regulations. Digital economic dynamics: Innovations, networks and regulations (pp. 1-213) doi:10.1007/978-3-540-36030-8

Williamson, Jeffrey G. El desarrollo económico mundial en perspectiva histórica: cinco siglos de revoluciones industriales, lobalización y desigualdad. Zaragoza: Prensas Universitarias de Zaragoza,

Wong, J. T. (2016). Understanding China's Capitalism. Polity Press

Yoo, Y., Henfridsson, O., y Lyytinen, K. (2010). The new organizing logic of digital innovation: An agenda for information systems research. *Information Systems Research*, 21(4), 724-735. doi:10.1287/isre.1100.0322

Yoo, Y., Henfridsson, O., y Lyytinen, K. (2010). The new organizing logic of digital innovation: An agenda for information systems research. *Information Systems Research*, 21(4), 724-735. doi:10.1287/isre.1100.0322

Zhu, K., Dong, S., Xu, S. X., y Kraemer, K. L. (2006). Innovation diffusion in global contexts: Determinants of post-adoption digital transformation of european companies. *European Journal of Information Systems*, 15(6), 601-616. doi:10.1057/palgrave.ejis.3000650

GÉNERO Y DIGITALIZACIÓN DEL CONSUMO CULTURAL EN LA JUVENTUD ESPAÑOLA EN 2022

PATRICIA RUIZ-ANGEL
Universidad Pablo de Olavide

ELENA RUIZ-ANGEL
Universidad de Huelva

1. INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo de libro analizamos el consumo de diferentes prácticas culturales desde una perspectiva de género. Las prácticas cultuales que estudiamos son el cine, los contenidos audiovisuales, la música en directo, la música grabada, la radio, la televisión, y, el uso del ordenador y la Tablet, de la población juvenil y adolescente española en 2022, así, como la digitalización en dicho consumo.

2. LA INFLUENCIA DE LA SOCIEDAD DIGITAL EN EL COMSUMO CULTURAL

Castell, en su trilogía, analiza los cambios estructurales de la economía mundial para describir el paso de una sociedad industrial a una sociedad informacional. En esta economía informacional, la competitividad de una empresa depende de su conocimiento de la tecnología, la información y el acceso a las redes. Analiza también la dinámica social, política y cultural asociada con la transformación tecnológica de nuestras sociedades y con la globalización de la economía (muestra, por ejemplo, la importancia de la identidad cultural, religiosa y nacional como fuente de significado para las personas). Y, por último, analiza las transformaciones que han marcado el comienzo del nuevo milenio y aborda el proceso de construcción europea, constatando su debilidad cultural y política, y la emergencia del Estado red como nueva forma política. (Castell, 1996,

1997, 1998). Este autor vuelve a retomar el tema de la tecnología, esta vez analizando Internet en sus nuevas dimensiones en las que introduce maneras de producir y de relacionarse (Castell, 2001), analizando las transformaciones acaecidas en la sociedad en todo el mundo en función del papel decisivo de las redes de comunicación electrónicas, demostrando que la sociedad red es la nueva forma de organización social surgida en la era de la información. (Castell, 2006). Explorando las vías de cambio social abierta por una nueva relación entre la comunicación y el poder en el actual contexto tecnológico (Castell, 2009).

El estado actual de nuestra sociedad está sometida a constantes cambios, disolución de valores, guías y estructuras, que se asociaban a la estabilidad, la unión y la tradición, (Bauman, 2002); dando como resultado la manera habitual de vivir en nuestras sociedades modernas, caracterizadas por la precariedad y la incertidumbre constante. (Bauman, 2006)

Autores como (Feixa, 2000), (Kerckhove, 1999), (León & Vega, 2016), (Morduchowicz, 2008), (Núñez, Núñez & Irisarri, 2018), (Sousa, Catalina-García, Silva & Li-Chang, 2019), (Núñez, Torrecillas & Irisarri, 2019), (Cruces, 2012), (Neira, 2015), (Reig y Vílchez, 2013) y (Pedrero, Barrios & Medina, 2019) han estudiado el consumo cultural en la población juvenil, analizan las concepciones del tiempo, en como los dispositivos analógico cambiara su utilidad, como la televisión convencional que quedará desplazada para programas de entretenimiento e información de producción espontánea y diversificada en Internet, y en la importancia de las pantallas en la construcción de la identidad de la población juvenil.

2. OBJETIVOS E HIPÓTESIS

2.1. OBJETIVOS

- 1. Conocer las prácticas culturales que tienen la población adolescente y juvenil española en 2022, desde una perspectiva de género.

– II. Conocer la accesibilidad digital que tienen la población adolescente y juvenil española en 2022, desde una perspectiva de género, en dicho consumo cultural.

2.2. HIPÓTESIS

– Existe un consumo diferencial por sexo, en las diferentes tipologías de prácticas culturales.

– La evolución en los tipos de prácticas culturales fundamentalmente está orientadas al nuevo paradigma digital, produciéndose un salto al consumo de cultura en soporte digital

3. METODOLOGÍA

Encuesta Hábitos y Prácticas Culturales (EHPC), es un estudio demoscópico realizado por División de Estadística y Estudios de la Secretaría General Técnica del **Ministerio de Educación**, perteneciente al Plan Estadístico Nacional.

Dicha encuesta es la más importante en el ámbito del análisis de los hábitos y prácticas culturales de la población española, nos permite:

Análisis de frecuencias y análisis bivariado, en la que nos permite analizar la perspectiva de género.

Periodicidad de la encuesta: de 2006, 2011, 2015, 2019 y 2022, nosotros analizamos los datos de la oleada de 2022.

Muestra: La encuesta: 16 mil personas de 15 años en adelante residentes en España. Nuestra muestra en la presente comunicación es: **1353**, la población juvenil y adolescente de entre **16 a 29 años.**

Período de en cuestación: del 15 de marzo de 2020 al 31 de mayo de 2020.

Error del muestreo: 0,5 con un **nivel de confianza** del 95%.

Selección de la muestra: muestreo sistemático con arranque aleatorio, con afijación por CC.AA (450 encuestas en cada CC.AA, el resto repartidas proporcionalmente en cada una de ellas), y afijación entre estratos

(determinados por el tamaño de municipios, se realizó de manera ligeramente superior a la proporcional en aquellos estratos que contienen municipios de mayor tamaño o capitales de provincia e inferior en los que contienen municipios de menor tamaño, de manera que se garanticen tamaños muestrales suficientes en aquellos municipios en los que la variabilidad esperada de los hábitos culturales de sus residentes sea mayor).

Recogida de los datos: encuestas presenciales, entre las 10:00 horas y las 14:00 horas y entre las 18:00 horas y las 22:00 horas, con una duración media de alrededor de 30 minutos.

4. RESULTADOS

En los siguientes apartados de nuestros resultados vamos a analizar, por un lado, las prácticas culturales que tiene la juventud y la adolescencia española en 2022, y, por otro lado, la digitalización en dicho consumo cultural. Analizamos los cruces de variables que nos han dado un nivel de significación menor de 0,05 en la prueba del Chi Cuadrado.

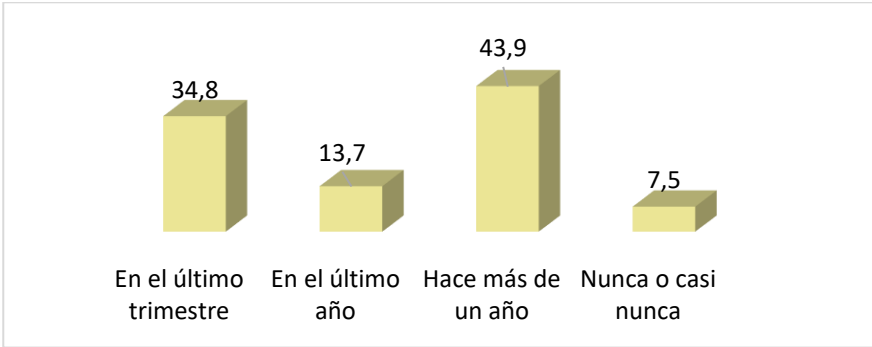
4.1. LAS PRÁCTICAS CULTURALES QUE TIENEN LA POBLACIÓN ADOLESCENTE Y JUVENIL ESPAÑOLA EN 2022, DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO.

Las prácticas cultuales que analizamos son el cine, los contenidos audiovisuales, la música en directo, la música grabada, la radio, la televisión, y, el uso del ordenador y la Tablet, de la población juvenil y adolescente española en 2022.

4.1.1. Bloque I. **Cine.**

La población adolescente no es muy asidua a las salas de cine, un 43,9% hace más de un año que no va al cine, un 34,8% ha ido en el último trimestre y un 13.7% dice ir en el último año. (Ver gráfico 1)

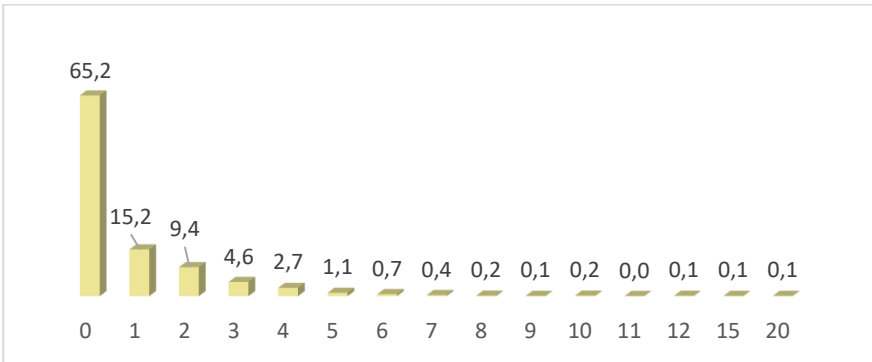
GRÁFICO 1. *Cuando fue la última vez a al cine*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

Analizando la variable "Cuantas veces fue en el último trimestre al cine", como se observa en el gráfico 2, el 65,2% dicen no haber ido nunca, un 15,2% lo hicieron una vez, un 9,4% dos veces siendo un 4,6% la juventud que asistieron 3 veces en el último trimestre.

GRÁFICO 2. *Cuantas veces fue en el último trimestre al cine*

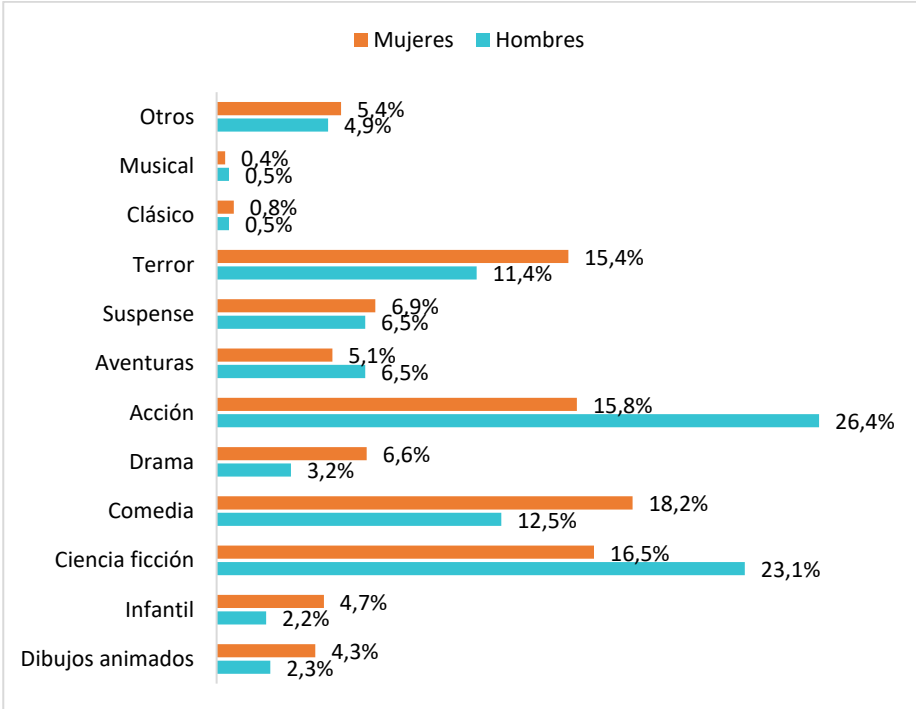


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

Las diferencias según es sexo las encontramos cuando le preguntamos por el tipo de película que vieron cuando acudieron a alguna sala de cine. Los chicos optan por películas de acción (26,4%) y ciencia ficción

(23,1%), mientras que las chicas, prefieren la comedia (18,2%), la ciencia ficción (16,5%) y la acción (15,8%). (Ver gráfico 3)

GRÁFICO 3. *Tipo de película*

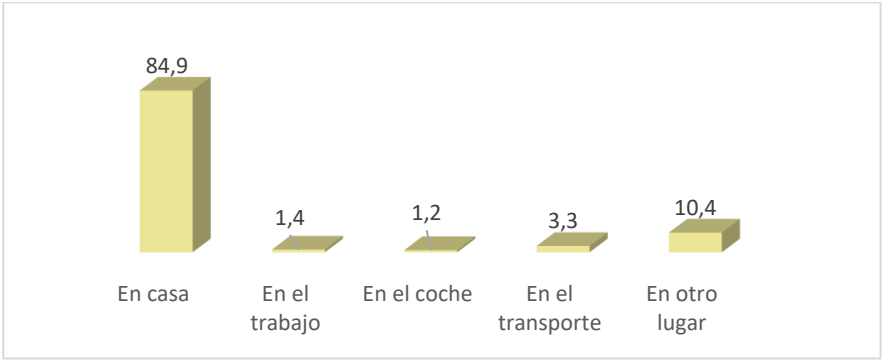


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

4.1.2. Bloque II. Contenidos audiovisuales.

Con respecto a los contenidos audiovisuales como son videos de películas, series y otros, tanto chicos como chicas, ven los contenidos audiovisuales en casa (89,4%). (Ver gráfico 4)

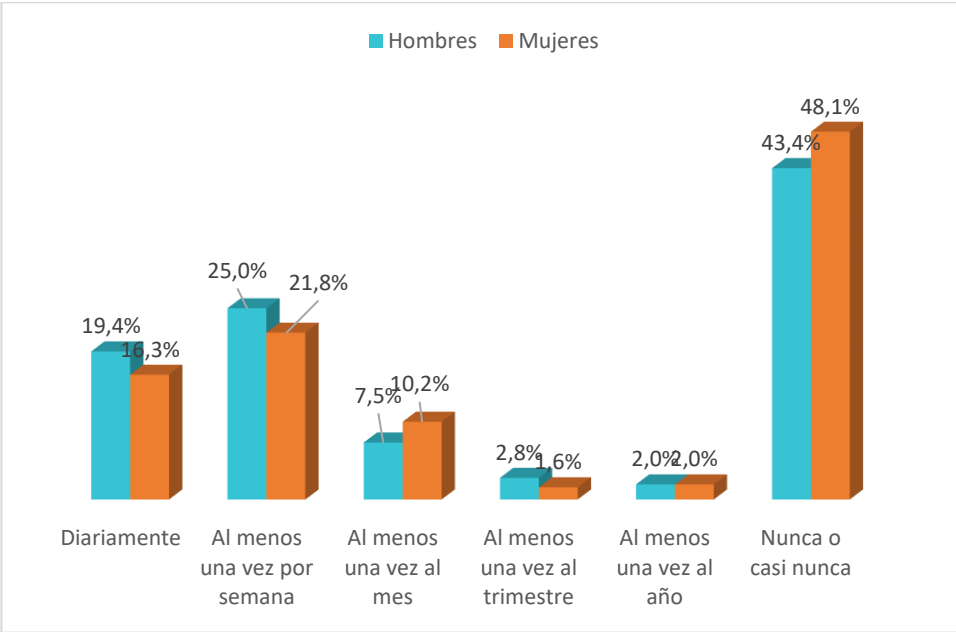
GRÁFICO 4. *Suele ver los contenidos audiovisuales en:*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

Respecto al a frecuencia de dicha práctica, ambos sexos, dicen ver al menos una película por semana (55,8%) y diariamente un 16,1%, invirtiéndose dicha tendencia los que ven series, viéndolas diariamente un 32,9% y al menos una vez por semana (40,9%). Encontrando diferencia por sexo cuando ven otros contenidos audiovisuales que no son ni series ni películas, siendo los chicos más que las chicas los que dicen verlos, tanto diariamente como al menos una vez por semanas, y las chicas más que los chicos las que dicen no verlos nunca o casi nunca. (Ver gráfico 5).

GRÁFICO 5. *Frecuencia con la que ve otros contenidos audiovisuales*

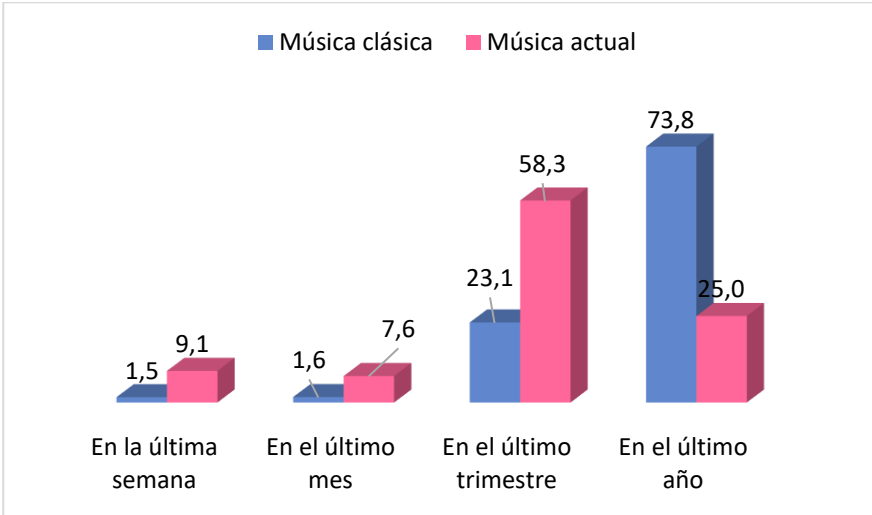


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

4.1.3. Bloque III. Música en directo.

Analizando el consumo de música en directo, observamos como, tanto los chicos como las chicas adolescentes y jóvenes, asisten más a conciertos de música actual que a música clásica, el 58,3% asistieron la última vez a uno de música actual, y el 23,1% a uno de música clásica. (Ver gráfico 6)

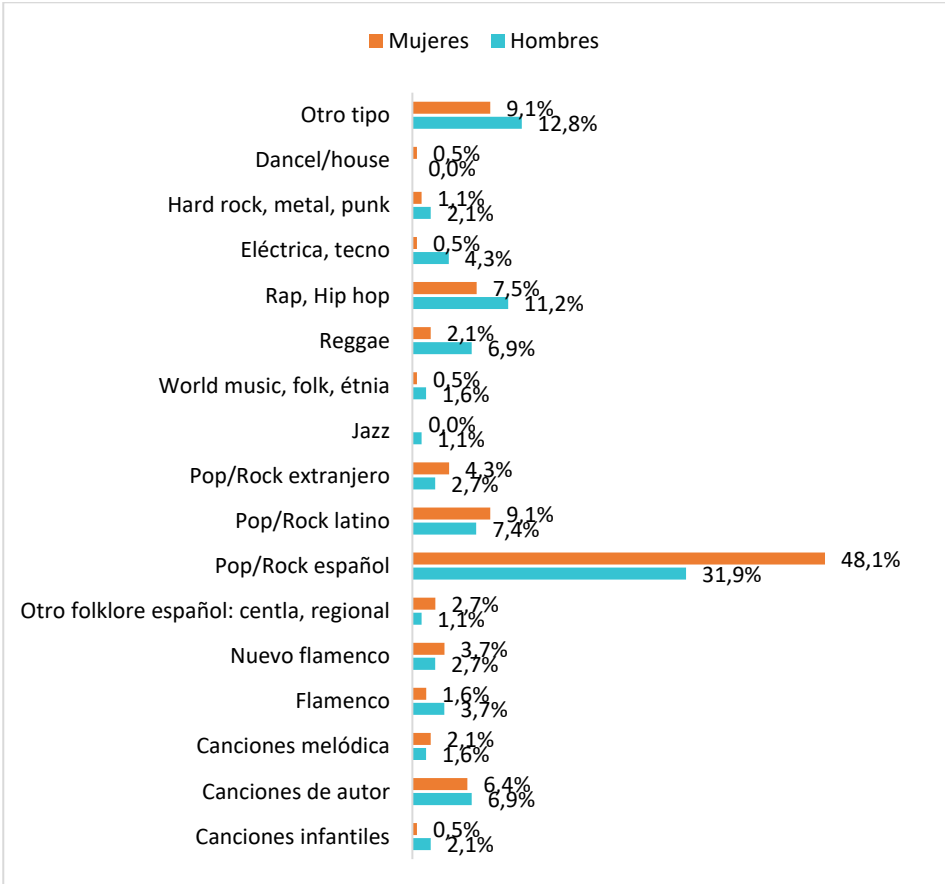
GRÁFICO 6. *Cuando fue la última vez a un concierto de:*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

En el siguiente gráfico observamos la tipología de concierto de música actual de la última vez que asistieron a uno. Tanto los chicos como las chicas asistieron a uno Pop/Rock español, siendo el porcentaje mayor en las chicas (48,1%) que en los chicos (31,9%), seguidos de Rap, Hip hop y Otro tipo, siendo en estas tipologías el porcentaje más elevado en los chicos que en las chicas.

GRÁFICO 7. *Tipos de conciertos de música actual, de la última vez que asistió a uno.*

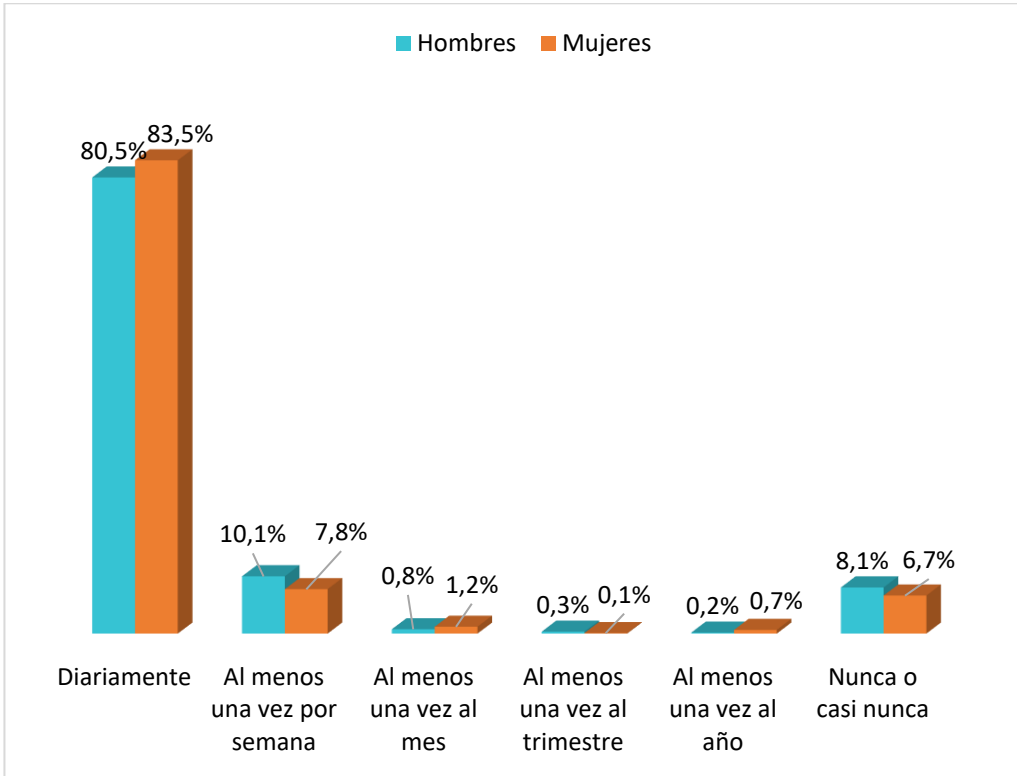


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

4.1.4. Bloque IV. Música grabada.

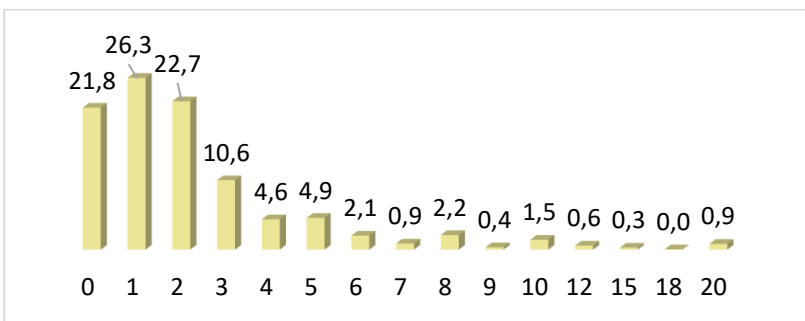
Tanto chicos como chicas, escuchan diariamente música grabada, siendo el porcentaje algo más elevado en las chicas que en los chicos, 83,5% y 80,5% respectivamente. Escuchándola de media, tanto en día laborables como en fines de semana o festivos 2,3 horas. (Ver gráficos 9 y 10). El lugar donde la escuchan es principalmente en casa (85,7%, y en el coche (44,8%). (Ver gráficos 11)

GRÁFICO 8. *Frecuencia con la que escucha música*



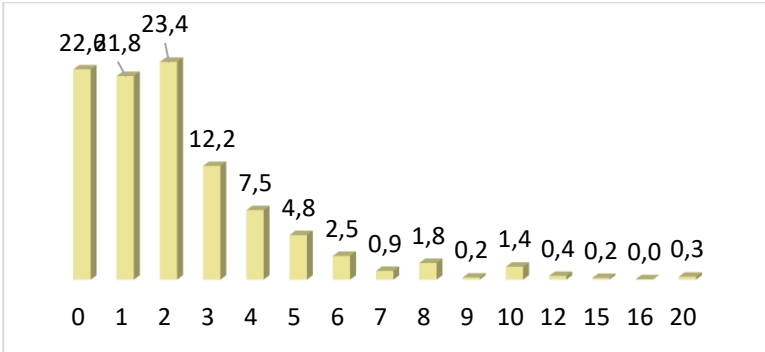
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

GRÁFICO 9. *Tiempo que dedica a escuchar música en un día laborable (horas)*



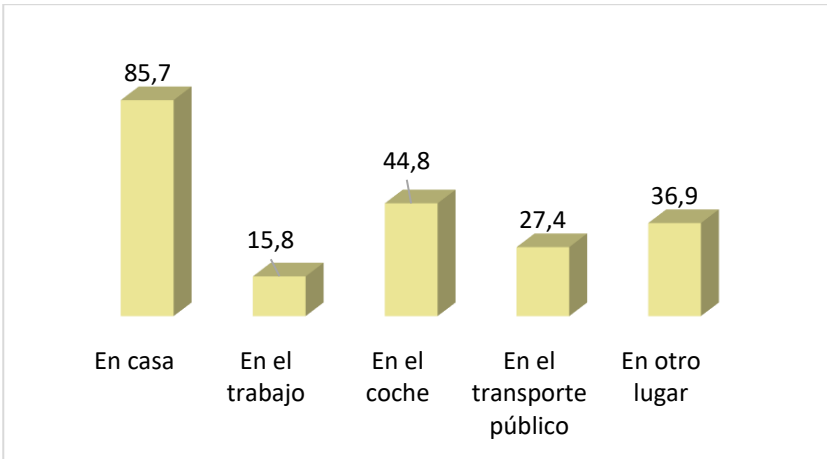
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 10. *Tiempo que dedica a escuchar música en fin de semana o festivo (horas)*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 11. *Dónde escuchan música*

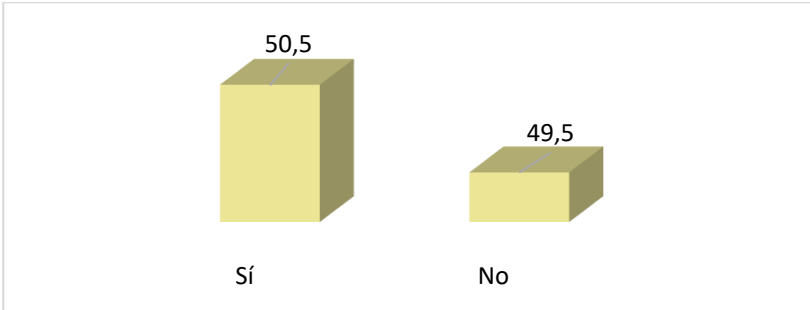


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

4.1.5. Bloque V. Radio.

la mitad de la población adolescente y juvenil española escuchan la radio y la otra mitad no. (Ver gráficos 12)

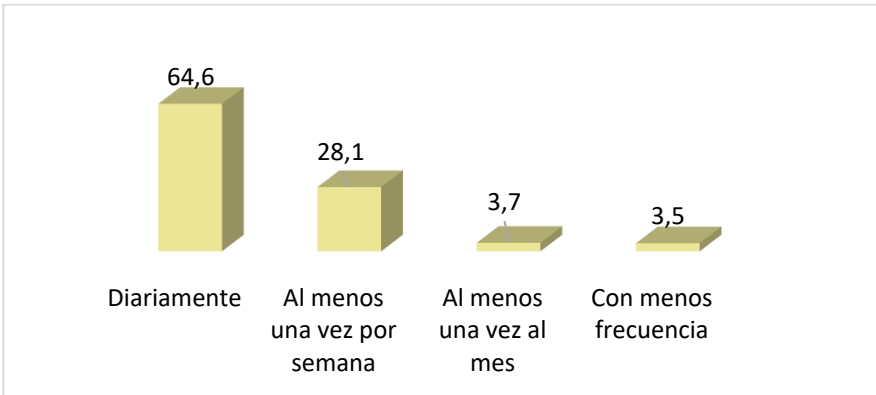
GRÁFICO 12. *Suele escuchar la radio*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

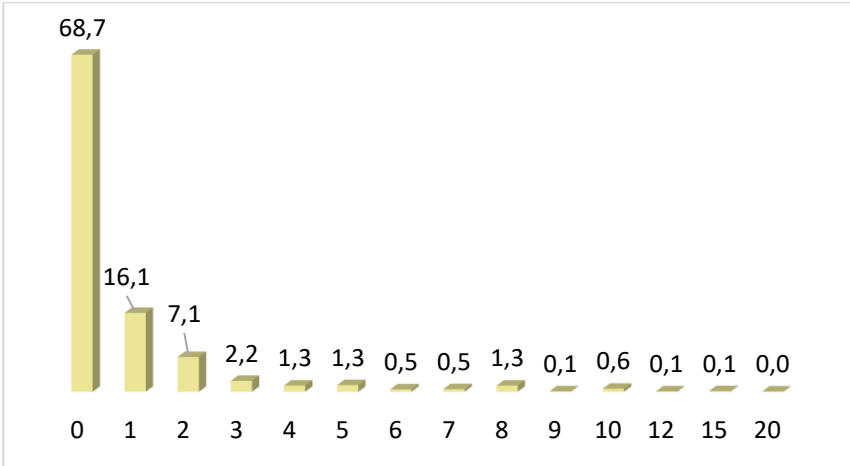
Como podemos observar en el gráfico 13, la población adolescente que sí escuchan la radio, lo hacen a diario (64,6%), de lunes a viernes no llegan a una hora de media (0,8 h.) y los fines de semana o festivos media hora de media, (0,5 h.) (Ver gráficos 14, 15, 16 y 17)

GRÁFICO 13. *Frecuencia suele escuchar la radio*



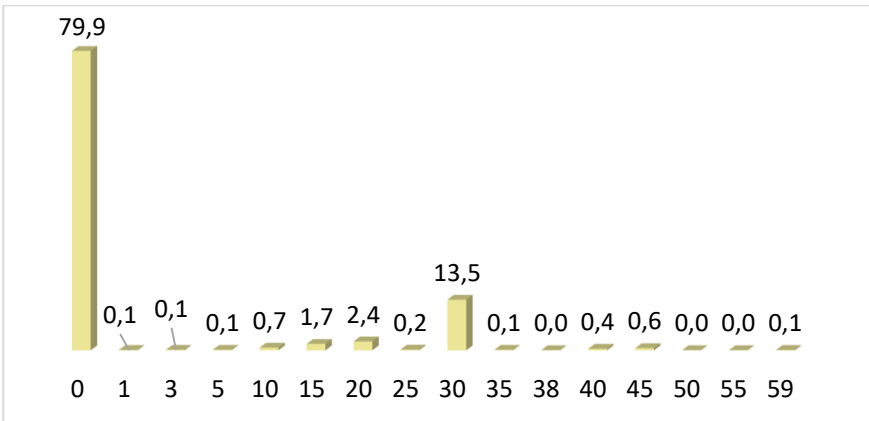
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 14. *Tiempo que dedica escuchar la radio: lunes a viernes (horas)*



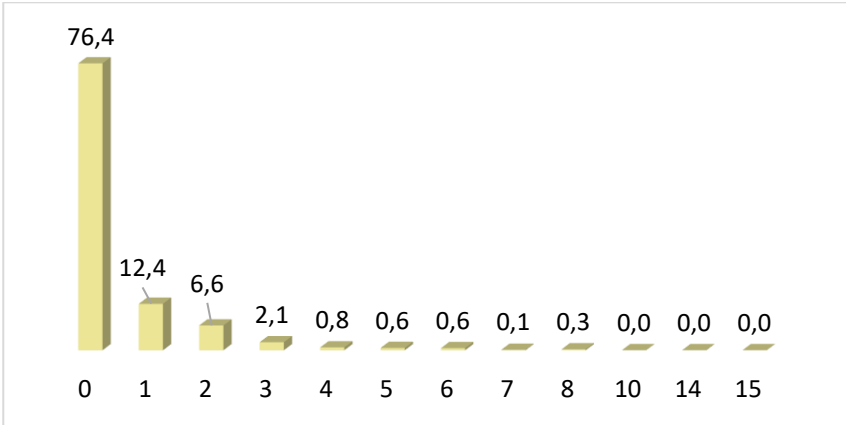
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 15. *Tiempo que dedica escuchar la radio: fin de semana o festivo (minutos)*



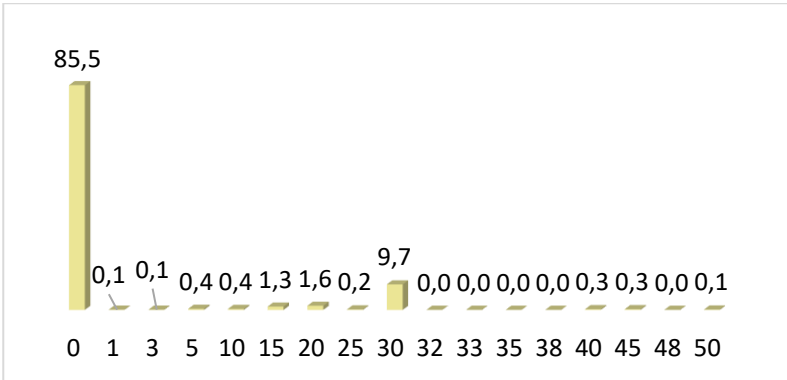
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 16. *Tiempo que dedica escuchar la radio: fin de semana o festivo (horas)*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

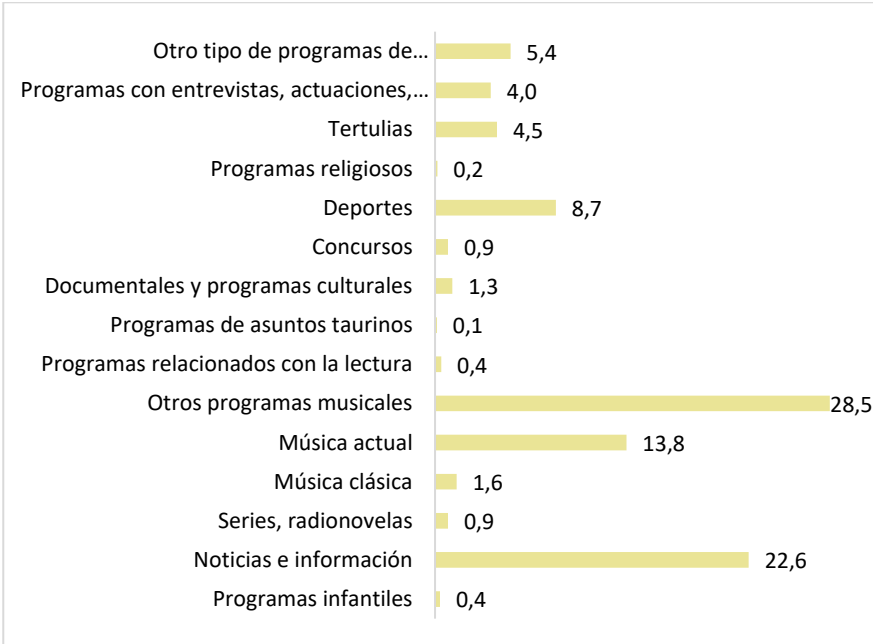
GRÁFICO 17*. Tiempo que dedica escuchar la radio: fin de semana o festivo (minutos)*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

Con respecto al tipo de programa que suelen escuchar en la radio, tanto chicos como chicas, escuchan principalmente "Otros programas musicales" (28,5%), noticias e información (22,6%), música actual (13,8) y deportes (8,7%). (Ver gráfico 18)

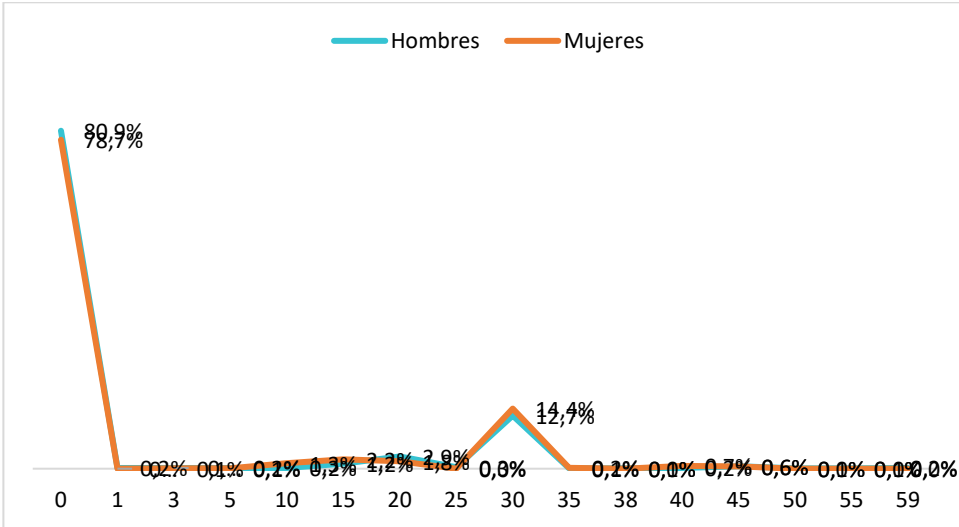
GRÁFICO 18. *Tipos de programas de radio*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

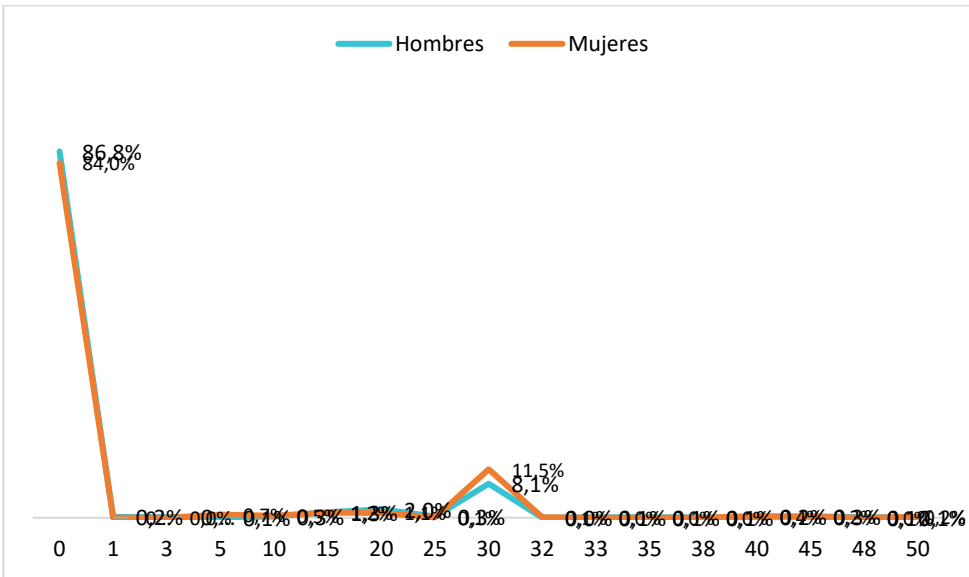
Tanto en los gráficos 18 como en el 19, observamos diferencias por sexo según el consumo de radio, y aunque la tendencia sea la misma con las mujeres las que la escuchan algo más que los hombres, tanto los días laborables como los fines de semanas y festivos.

GRÁFICO 19. *Tiempo que dedica escuchar la radio: lunes a viernes (minutos)*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 20. *Tiempo que dedica escuchar la radio: fin de semana o festivo (minutos)*

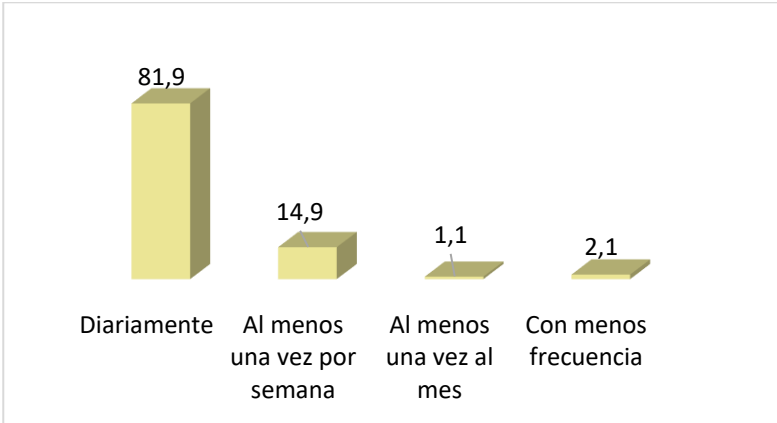


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

4.1.6. Bloque VI. Televisión.

Con respecto a la frecuencia con la que ven la televisión la población juvenil y adolescente española en 2022, el (81,9%) la ven diariamente. (Ver gráfica 21)

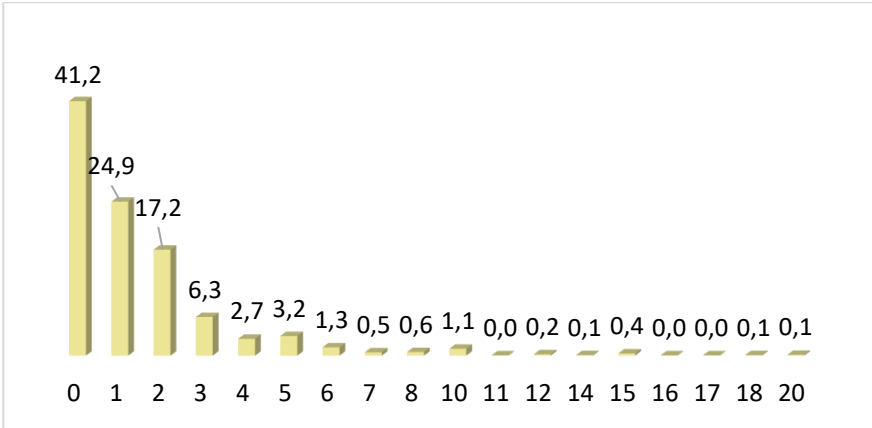
GRÁFICO 21. *Frecuencia suele ver televisión*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

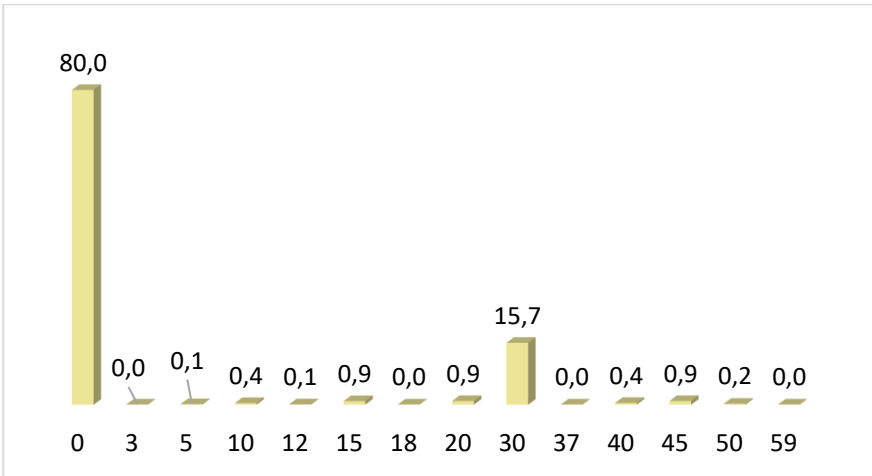
Con respecto al tiempo que le dedican a verla, observamos que de lunes a viernes las ven 1,5 horas de medias y 1,4 horas de medias los fines de semana o festivos, siendo el porcentaje más elevado en las chicas que en los chicos en los fines de semana o festivos. (Ver gráficos 22, 23, 24 y 25)

GRÁFICO 22. *Tiempo que dedica a ver televisión: lunes a viernes (horas)*



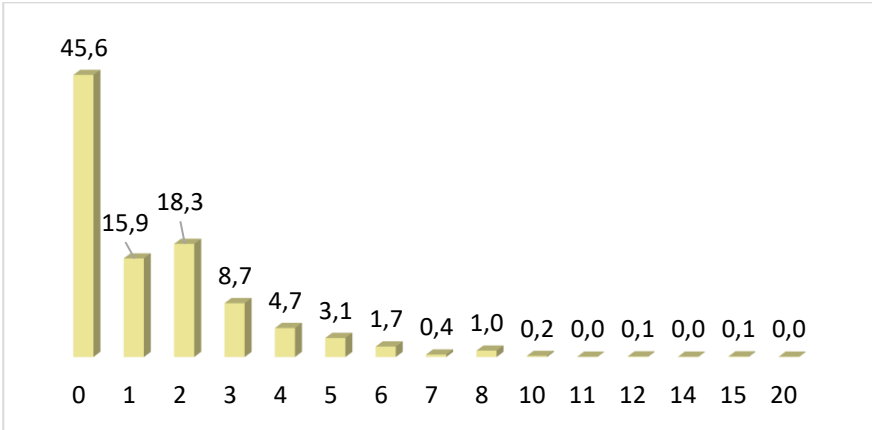
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

GRÁFICO 23. *Tiempo que dedica a ver televisión: lunes a viernes (minutos)*



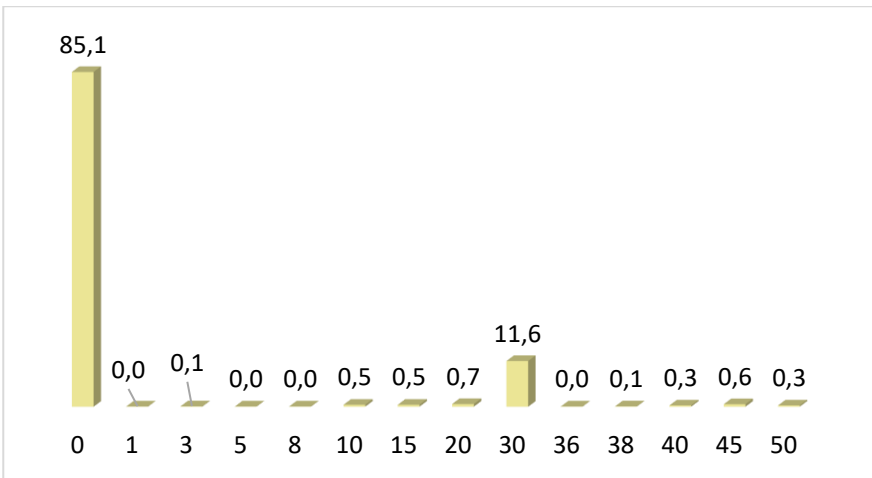
Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 24. *Tiempo que dedica a ver televisión: fin de semana o festivo (horas)*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

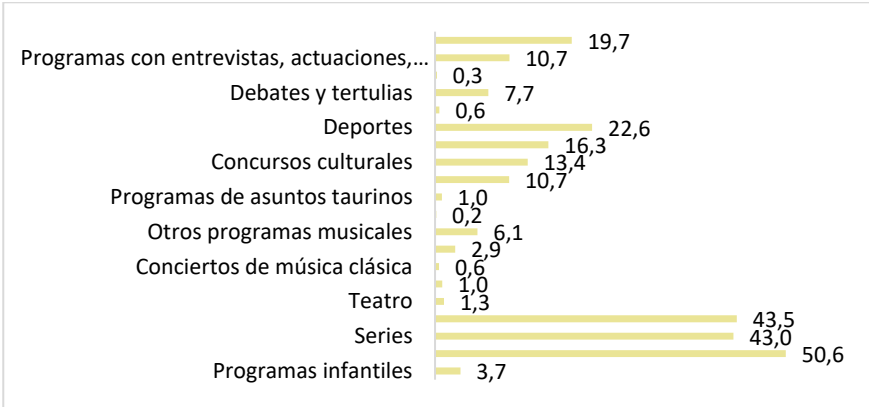
GRÁFICO 25. *Tiempo que dedica a ver televisión: fin de semana o festivo (minutos)*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

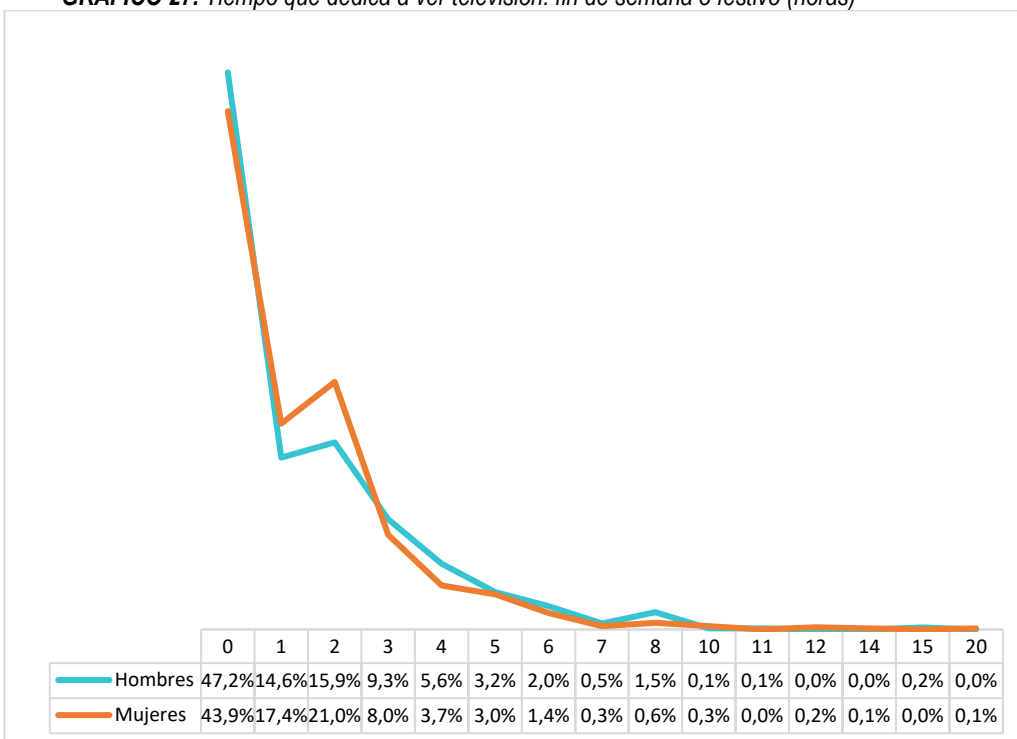
Con respecto al tipo de programa que ven la juventud española en la televisión, son noticias e informativos (50,6%), seguido de películas, largometraje (43,5%) y series (43%). (Ver gráfico 26)

GRÁFICO 26. *Tipos de programas que ve en la televisión*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 27. *Tiempo que dedica a ver televisión: fin de semana o festivo (horas)*



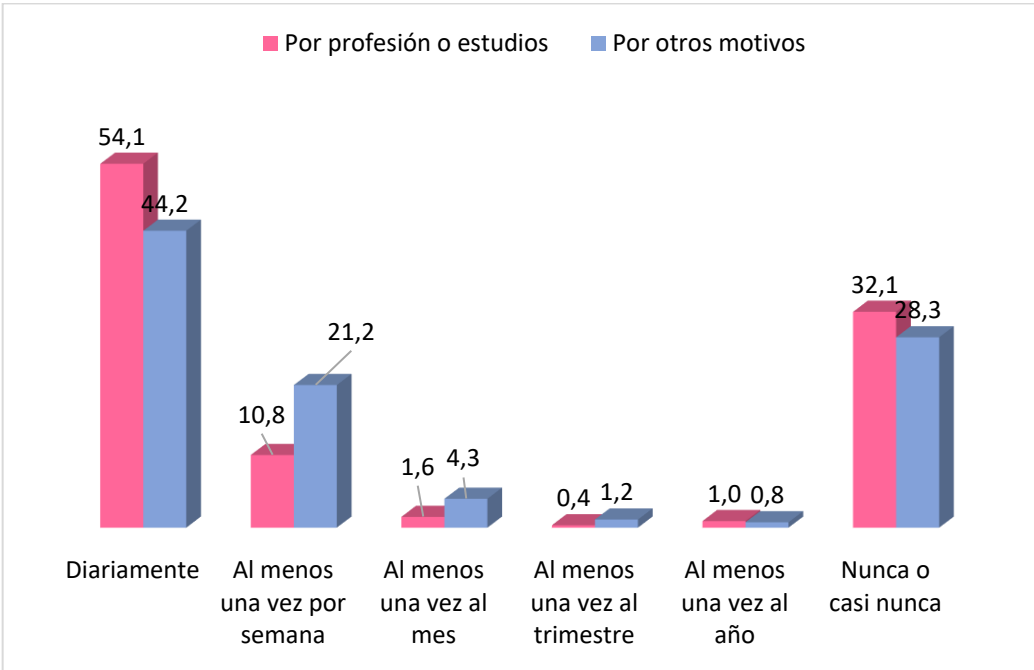
	0	1	2	3	4	5	6	7	8	10	11	12	14	15	20
Hombres	47,2%	14,6%	15,9%	9,3%	5,6%	3,2%	2,0%	0,5%	1,5%	0,1%	0,1%	0,0%	0,0%	0,2%	0,0%
Mujeres	43,9%	17,4%	21,0%	8,0%	3,7%	3,0%	1,4%	0,3%	0,6%	0,3%	0,0%	0,2%	0,1%	0,0%	0,1%

Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

4.1.7. Bloque VII. Uso del ordenador y la Tablet.

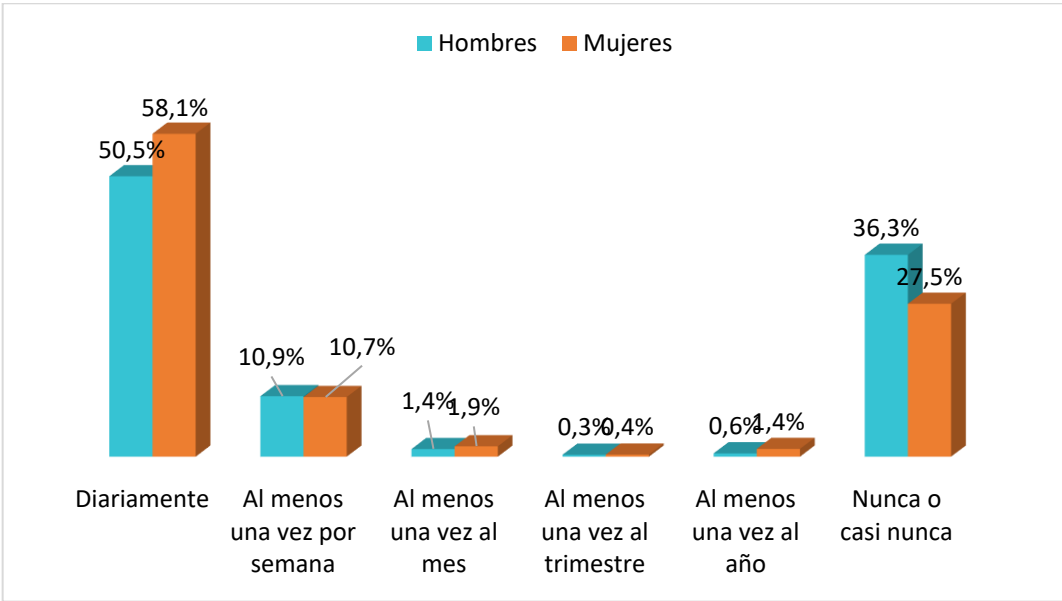
Al analizar el uso que hacen la población joven de España del uso de ordenador y la Tablet, observamos que utilizan el **ordenador** diariamente por profesión o estudios más las chicas (58,1%) que los chicos (50,5%), que por otros motivos (44,2%) en ambos sexos. (Ver gráfico 28 y 29)

GRÁFICO 28. *Frecuencia suele usar el ordenador por*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

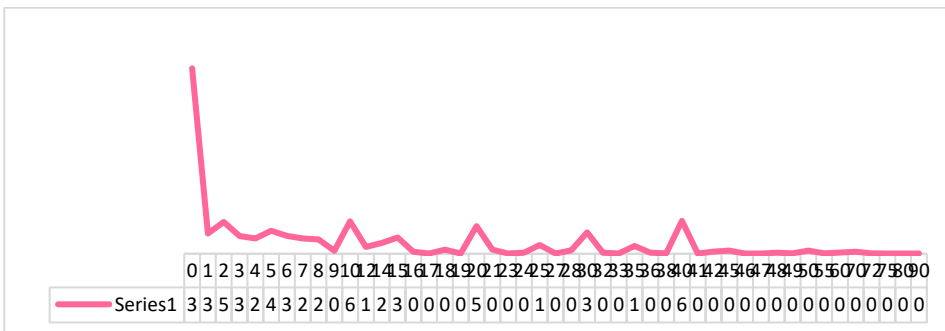
GRÁFICO 29. *Frecuencia suele usar el ordenador por profesión o estudios*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

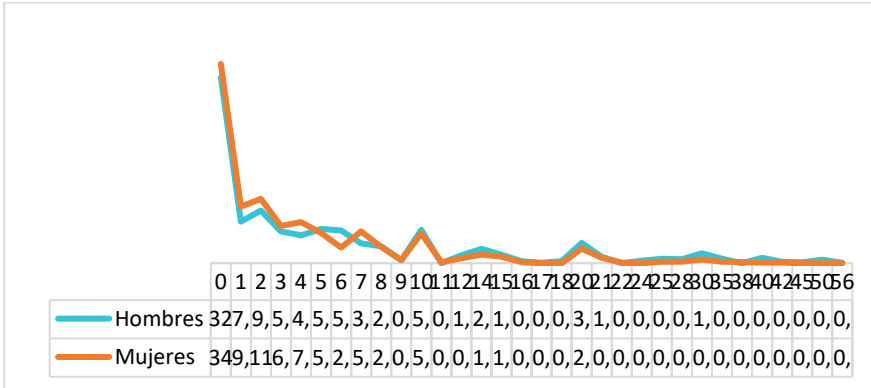
Con respecto al tiempo medio que lo utilizan a la semana, lo suelen utilizar tanto los chicos como las chicas, por trabajo o estudios 10,54 horas, y por otros motivos 5,3 horas, siendo esta media mayor en las chicas que en los chicos. (Ver gráfico 30 y 31)

GRÁFICO 30. *Tiempo que utiliza el ordenador en una semana: por trabajo o estudios (horas)*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022.

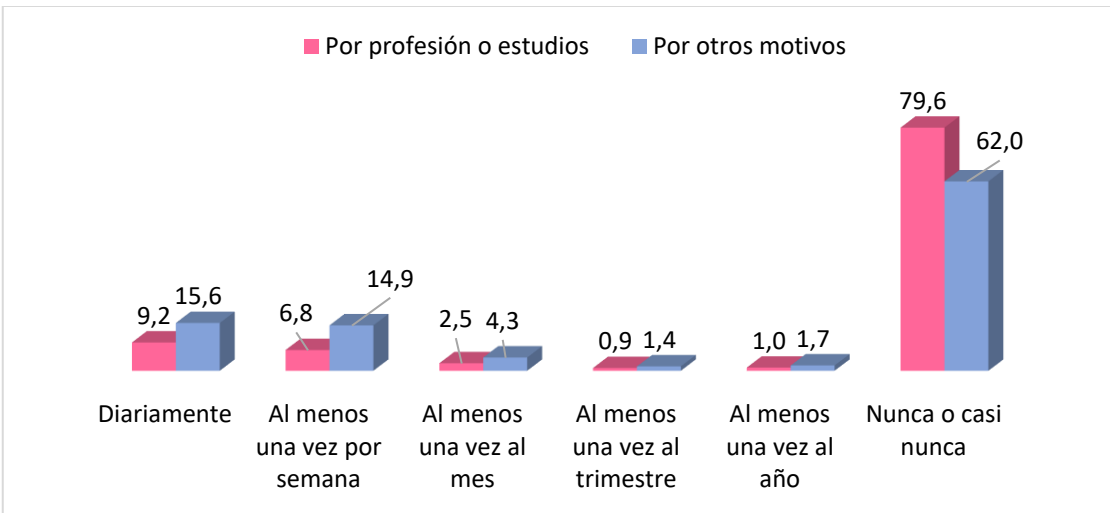
GRÁFICO 31. *Tiempo que utiliza el ordenador en una semana: por otros motivos (horas)*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

La **Tablet**, es un dispositivo cada vez con menos uso para la población adolescentes y juvenil española, al no utilizarlas nunca o casi nunca por profesión o estudios (79,6%) y por otros motivos (62%). (Ver gráfico 32).

GRÁFICO 32. *Frecuencia suele usar la Tablet por:*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

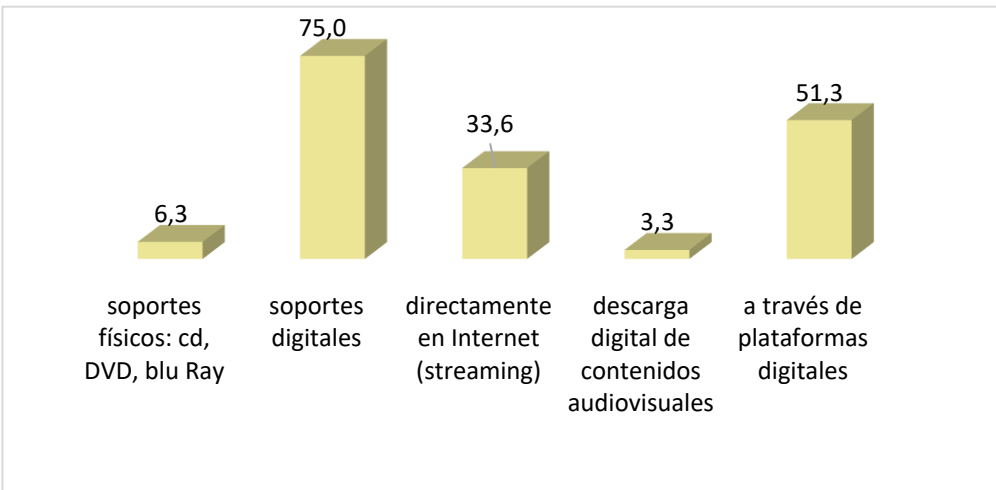
4.2. LA ACCESIBILIDAD DIGITAL QUE TIENEN LA POBLACIÓN ADOLESCENTE Y JUVENIL ESPAÑOLA EN 2022, DESDE UNA PERSPECTIVA DE GÉNERO

En este apartado nos centramos en los soportes utilizados para ese consumo cultural por la población juvenil y adolescente española en 2022. Analizamos para ello los contenidos audiovisuales, la música grabada, la radio y la televisión.

4.2.1. Bloque I. Contenidos audiovisuales.

El 75% de la población adolescente y juvenil española utiliza el soporte digital para ver los contenidos audiovisuales como son las películas y las series, seguido de plataformas digitales (51,3%). %). (Ver gráfico 34).

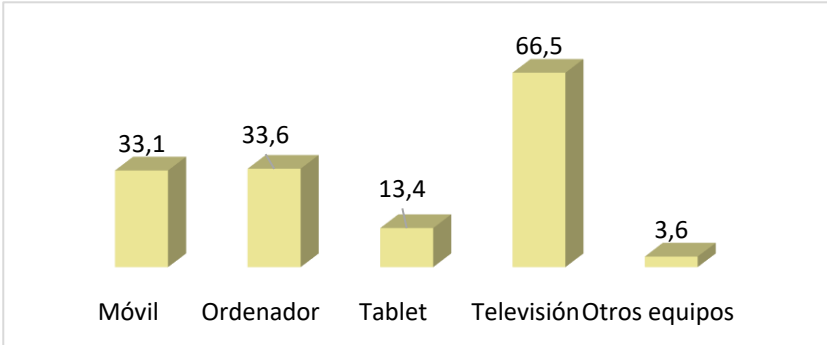
GRÁFICO 34. *Medios soportes o equipos en los que suele ver video de películas, series, y otros*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

Suelen verlas en la Televisión (66,5%), segundo del ordenador (33,6%) y el móvil (33,1%). (Ver gráfico 35).

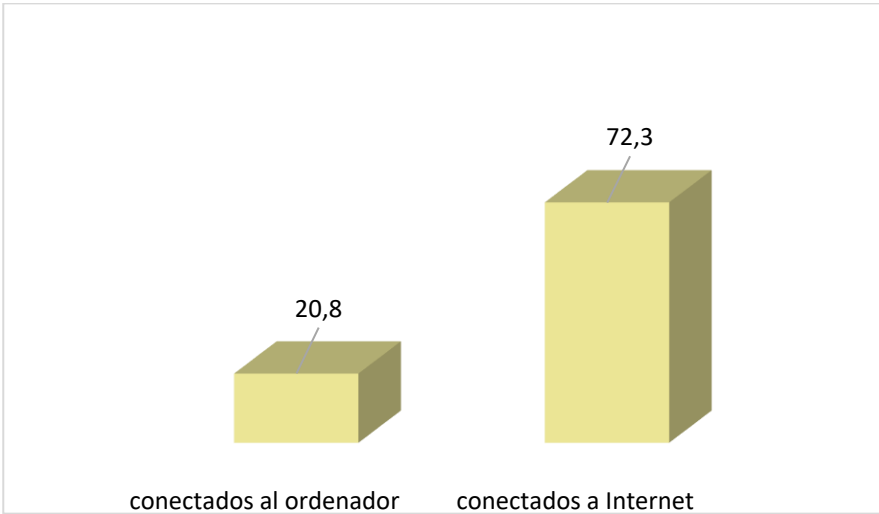
GRÁFICO 35. *Equipos que suele utilizar para ver video de películas, series, y otros…*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

El 72,3% de la población juvenil y adolescentes suelen ver video en equipos conectados a Internet. (Ver gráfico 36)

GRÁFICO 36. *Suele ver videos en equipos:*

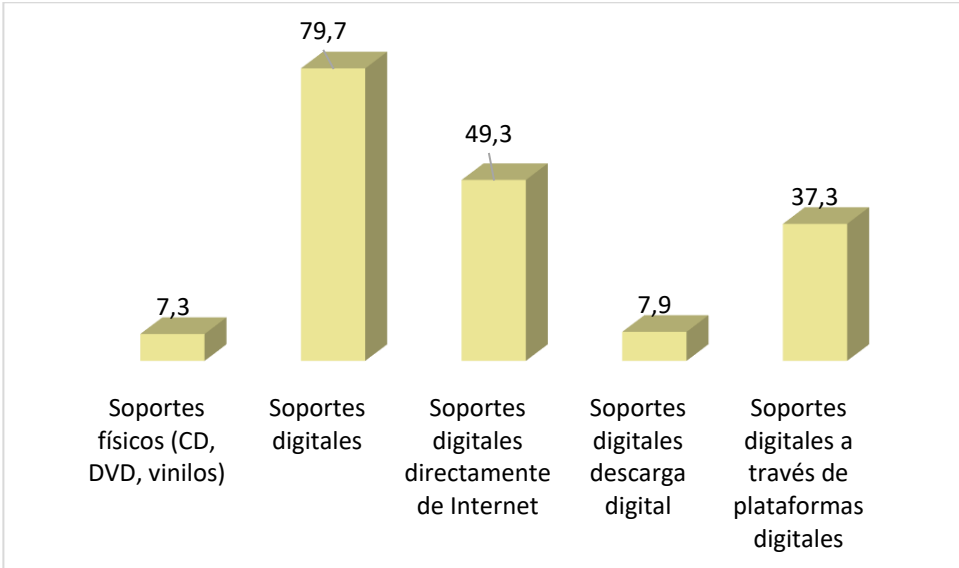


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

4.2.2. Bloque II. Música grabada.

Con respecto a la música grabada, el 79,7% utiliza el soporte digital para escuchar música, seguido de soportes digitales a través de plataformas digitales (37,3%). (Ver gráfico 37)

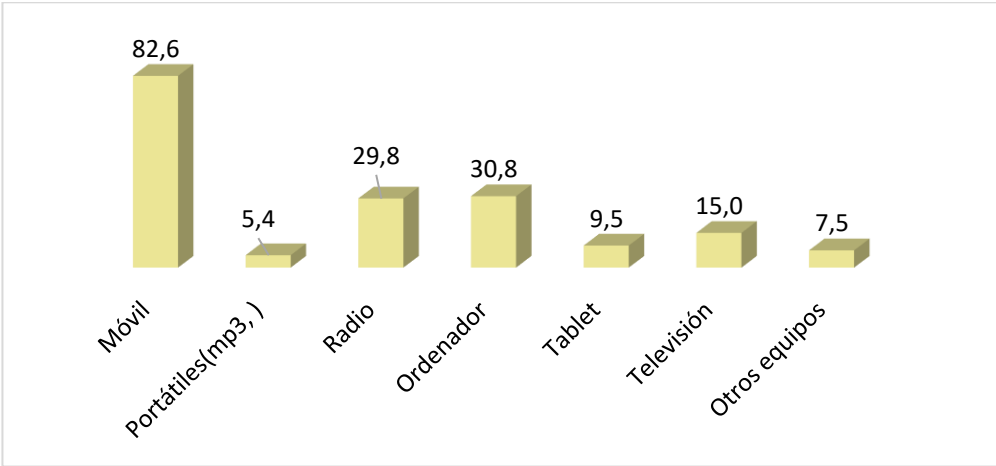
GRÁFICO 37. *Medios para escuchar música*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

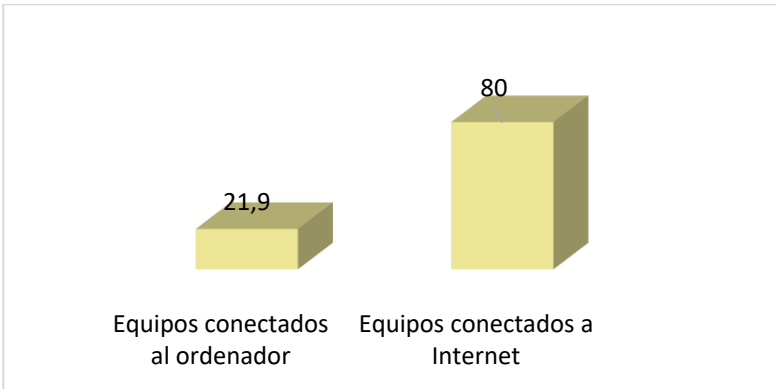
Suelen escucharlas en el móvil (82,6%), segundo del ordenador (30,8%) y de la radio (29,8%). El 80% lo practican en equipos conectados a Internet. (Ver gráficos 38 y 39).

GRÁFICO 38. *Equipos para escuchar música*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

GRÁFICO 39. *Escuchar música en:*

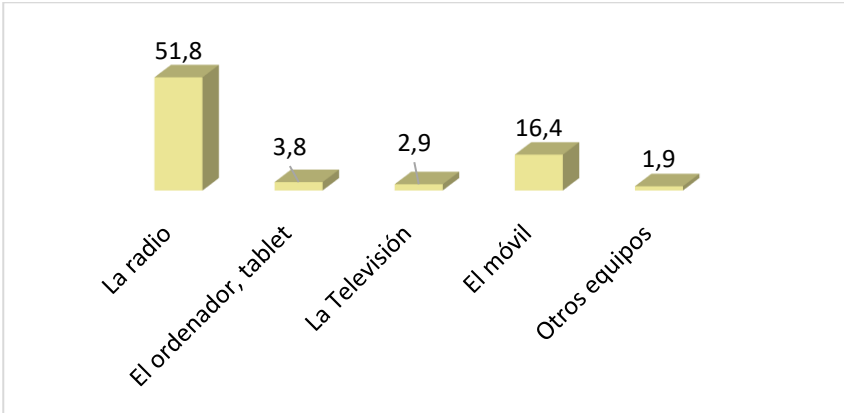


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

4.2.3. Bloque III. Radio

Con respecto a la radio, el medio más utilizado para escucharla es la radio (51,8%), seguido del móvil (16,4%). (Ver gráfico 40).

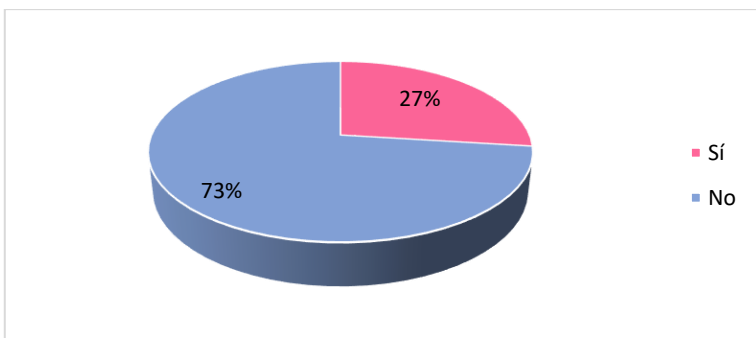
GRÁFICO 40. *Medios para escuchar la radio*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

Al preguntarle si ha escuchado la radio en el último mes directamente de internet, observamos como un 27% de la población adolescente y juvenil española la ha escuchado, sin embargo, el 73% no la ha escuchado, dato que se correlaciona porque la juventud española a penas escucha la radio, como hemos analizado anteriormente. (Ver gráfico 41)

GRÁFICO 41. *Ha escuchado la radio en el último mes directamente de Internet*

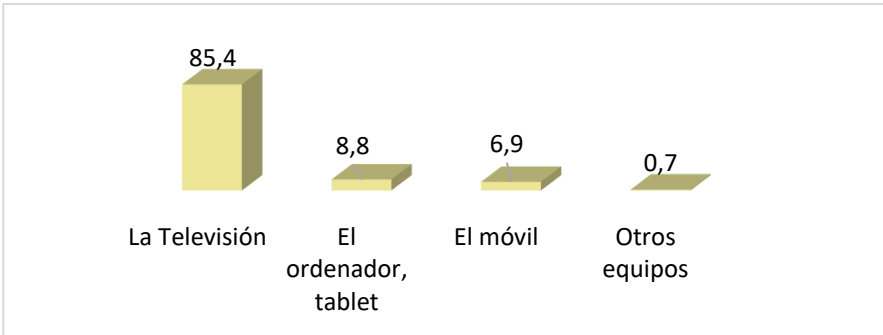


Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

4.2.4. Bloque IV. Televisión.

El medio utilizado por la gran mayoría de a juventud española para ver la televisión es la televisión (85,4%), un 8,8% ls ven desde el ordenador o la Tablet, un 6,9% las ve en el móvil y un 0,7% en otros equipos. (Ver gráfico 42)

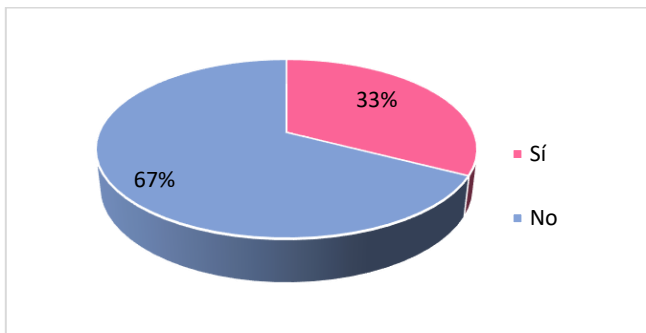
GRÁFICO 42. *Medios utilizados para ver la televisión*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

La visualización de la televisión directamente de internet, no es una práctica muy generalizada entre la juventud española, solo el 33% dicen haberla visto en el último mes, y el 67% no la vio. (Ver gráfico 42)

GRÁFICO 43. *Ha visto en el último mes la televisión directamente de Internet*



Fuente: Elaboración propia a partir de la Encuesta de Hábitos y Prácticas Culturales, España 2022

6. CONCLUSIONES

6.1. PRÁCTICAS CULTURALES.

- Casi el 42% de la población adolescente y juvenil española no va al **cine** desde hace más de un año. Los chicos optan por películas de acción y ciencia ficción, mientras que las chicas, prefieren la comedia, la ciencia ficción y la acción.

- Con respecto a los **contenidos audiovisuales**, tanto chicos como chicas, ven los contenidos audiovisuales en casa. Respecto al a frecuencia de dicha práctica, ambos sexos, dicen ver al menos una película por semana (55,8%) y diariamente un 16,1%, invirtiéndose dicha tendencia los que ven series, viéndolas diariamente un 32,9% y al menos una vez por semana (40,9%). Encontrando diferencia por sexo cuando ven otros contenidos audiovisuales que no son ni series ni películas, siendo los chicos más que las chicas los que dicen verlos, tanto diariamente como al menos una vez por semanas, y las chicas más que los chicos las que dicen no verlos nunca o casi nunca.

- **Música en directo**: los chicos y las chicas adolescentes y jóvenes, asisten más a conciertos de música actual que a música clásica, el 58,3% asistieron la última vez a uno de música actual, y el 23,1% a uno de música clásica. La tipología de concierto de música actual de la última vez que asistieron a uno, los chicos y las chicas asistieron a uno Pop/Rock español, siendo el porcentaje mayor en las chicas (48,1%) que en los chicos (31,9%), seguidos de Rap, Hip hop y Otro tipo, siendo en estas tipologías el porcentaje más elevado en los chicos que en las chicas.

- **Música grabada**: Tanto chicos como chicas, escuchan diariamente música grabada, siendo el porcentaje algo más elevado en las chicas que en los chicos, 83,5% y 80,5% respectivamente. Escuchándola de media, tanto en día laborables como en fines de semana o festivos 2,3 horas. El lugar donde la

escuchan es principalmente en casa (85,7%, y en el coche (44,8%).

- **La radio**: la mitad de la población adolescente y juvenil española escuchan la radio y la otra mitad no. Aquellas personas que sí dicen escucharla los hacen a diario (64,6%), de lunes a viernes no llegan a una hora de media (0,8 h.) y los fines de semana o festivos media hora de media, (0,5 h.)

- **Televisión**: la ven diariamente (81,9%), 1,5 horas de lunes a viernes y 1,4 horas de medias los fines de semana o festivos, siendo el porcentaje más elevado en las chicas que en los chicos en los fines de semana o festivos. El tipo de programa que ven son noticias e informativos (50,6%), seguido de películas, largometraje (43,5%) y series (43%).

- **Uso del ordenador y la Tablet**: Utilizan el **ordenador** diariamente más por profesión o estudios más las chicas (58,1%) que los chicos (50,5%), que por otros motivos (44,2%) en ambos sexos. Lo utilizan de media a la semana, ambos sexos, por trabajo o estudios 10,54 horas, y por otros motivos 5,3 horas, siendo esta media mayor en las chicas que en los chicos. La **Tablet**, es un dispositivo cada vez con menos uso para la población adolescentes y juvenil española, al no utilizarlas nunca o casi nunca por profesión o estudios (79,6%) y por otros motivos (62%).

6.2. ACCESIBILIDAD DIGITAL.

- **Contenidos audiovisuales**: el 75% de la población adolescente y juvenil española utiliza el soporte digital para ver los contenidos audiovisuales como son las películas y las series, seguido de plataformas digitales (51,3%). Suelen verlas en la Televisión (66,5%), segundo del ordenador (33,6%) y el móvil (33,1%). El 72,3% lo practican en equipos conectados a Internet.

- **Música grabada**: el 79,7% utiliza el soporte digital para escuchar música, seguido de soportes digitales a través de plataformas digitales (37,3%). Suelen escucharlas en el móvil (82,6%), segundo del ordenador (30,8%) y de la radio (29,8%). El 80% lo practican en equipos conectados a Internet.

- **Radio**: el medio más utilizado para escuchar la radio es la radio (51,8%), seguido del móvil (16,4%). Escuchándola directamente de Internet, en el último mes, un 27% de la población adolescente y juvenil española.

- **Televisión**: la mayoría (85,4%) de estos chicos y chicas ven la televisión en la televisión, viéndola un 33%, en el último mes, directamente de Internet.

Con el presente capítulo se pretende poner de manifiesto cómo la adolescencia y la juventud española tienen prácticas culturales diferenciadas según el sexo.

La evolución de las prácticas culturales ha derivado en un cambio de paradigma, donde hay un traspaso de la práctica cultural tradicional a un tipo de practica basado en dispositivo digitales, teniendo como principal efecto la digitalización del sector de la cultura y de las diversas formas de practicarlas.

7. REFERENCIAS

Bauman, Z. (2002) *Modernidad líquida*. Argentina: Fondo de Cultura Económica

Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós

Castells, M. (1996). *La era de la información (Volumen 1). Economía, sociedad y cultura: La sociedad red*. Madrid: Alianza editorial

Castells, M. (1997). *La era de la información (Volumen 2). Economía, sociedad y cultura: El poder de la identidad.* Madrid: Alianza editorial

Castells, M. (1998). *La era de la información (Volumen 3). Economía, sociedad y cultura. Fin de milenio.* Madrid: Alianza editorial

Castells, M. (2001). *La Galaxia Internet*. Madrid: Areté

Castells, M. (2006). *La sociedad red: una visión global*. Madrid: Alianza editorial

Castells, M. (2009). *Comunicación y poder*. Madrid: Alianza Editorial.

Feixa, C. (2000). *Generación @. La juventud en la era digital. Nómadas* (Col), 13, 75- 91

Kerckhove, D. (1999). La piel de la cultura: investigando la nueva realidad *electrónica.* Barcelona: Gedisa editorial

León Girón, M. C. & Vega Macías, H. C. (2016). *Hábitos de consumo de la dimensión festiva del ocio. estudio comparativo entre millennials de las ciudades de Celaya, Gto. y Málaga, España*. Verano de la Investigación Científica, 2(1), 707- 711.

Morduchowicz, R (coord.) (2008). *Los jóvenes y las pantallas. Nuevas formas de sociabilidad.* Buenos Aires: Gedisa

Núñez Ladevéze, L., Núñez Canal, M.& Irisarri Núñez, J. (2018). *Pautas de integración cultural y política de la sociedad de medios masivos en la sociedad red.* Revista Latina de Comunicación Social, 73, 184-207. doi: 10.4185/RLCS-2018-1252

Sousa, J. P., Catalina-García, B., Silva Sousa, C. & Li-Chang S. (2019). *Consumo de noticias y percepción de fake news entre estudiantes de comunicación de brasil, españa y portugal.* Revista De Comunicación, 18(2), 93-115. doi:10.26441/RC18.2-2019-A5

Núñez Ladevéze, L., Torrecillas Lacave, T. & Irisarri Núñez, J. A. (2019). *Audiencias y redes: pautas de consumo de industria cultural en España. Estudios sobre el Mensaje Periodístico, 25 (1), 421-441.* doi:10.5209/ESMP.63738

Cruces, F. (2012). *Jóvenes y corrientes culturales emergentes. En: García Canclini, N.; Cruces, F. y Urteaga Castro Pozo, M. (coords.). Jóvenes, culturas urbanas y redes digitales*. Barcelona: Ariel

Neira, E. (2015). *La otra pantalla. Redes sociales, móviles y la nueva televisión. Barcelona: UOC.*

Reig, D. y Vílchez, L. F. (2013). *Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas.* Madrid: Fundación Telefónica / Fundación Encuentro

Pedrero Esteban, L. M., Barrios Rubio, A. & Medina Ávila, V. (2019). *Adolescentes, smartphones y consumo de audio digital en la era de Spotify. Comunicar: Revista científica iberoamericana de comunicación y educación, 60, 103-112. doi: 10.3916/C60-2019-10.*

EXCLUSIÓN DIGITAL Y SALUD: LA VISIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN EN ESPAÑA

BRAN BARRAL BUCETA
Universidad de Santiago Compostela
SUSANA BASANTA DÍAZ
Universidad de Santiago Compostela
RAMÓN ÁNGEL BOUZAS LORENZO
Universidad de Santiago Compostela

1. INTRODUCCIÓN

Las nuevas tecnologías han traído consigo muchas ventajas tanto para el ámbito privado como para el público. Sin embargo, ello no está exento de dificultades y de problemas en la implantación de estas.

Si en el ámbito privado dichas desventajas son quizás menos acusadas por la lógica comercial y de búsqueda de un beneficio puramente económico, en el ámbito público los entornos digitales han supuesto una ruptura y, en su implementación, no se han observado cuestiones de equidad e incluso éticas.

Las definiciones de brecha digital son amplias y variadas. En general se puede conceptualizar, desde una perspectiva de máximos, como una situación en la que existen colectivos o grupos de personas que mantienen una posición de exclusión respecto de la denominada sociedad de la información, derivada de la carencia de posibilidades de acceder a los recursos tecnológicos (Benito-Castanedo, 2017).

Sin embargo, existen también definiciones que han ido profundizando en los componentes de la misma, los colectivos concretos que la padecen y sus efectos sobre los servicios públicos.

Así, se han detallado definiciones que articulan su concepto de brecha digital centrándolo en torno a la cuestión de la accesibilidad a los recursos que se precisan para poder participar. Pudiendo referirnos a elementos como las líneas de teléfono, los servidores, la conexión cableada o inalámbrica a la red o el poseer un equipo informático.

En la línea anterior se sitúan una buena parte de las autorías e instituciones (DiMaggio et al., 2004; Lera López et al., 2003; OECD, 2001). Sin embargo, a medida que avanzan los años se enfatizan también otros factores que trascienden al acceso. A este último se lo cataloga de "condición necesaria" pero no "suficiente".

Conceptos como el uso y los contenidos y su comprensión cobran mayor importancia. A esta figura se adhieren por ejemplo autorías como Lazarus y Mora, (2000); Servon (2002); McConnaughey et al. (1999); Wessels (2013) o van Dijk (2005) (Lazarus & Mora, 2000; McConnaughey et al., 1999; Servon, 2002; van Dijk, 2005; Wessels, 2013).

Todo ello se puede también observar desde el enfoque propuesto por Amartya Sen de las capacidades básicas y su visión al respecto de una equidad de la población basada en éstas (Sen, 1993, 2002) y no tanto en la comúnmente denominada igualdad de oportunidades.

Finalmente, si centramos el análisis en el quién, encontramos los problemas de alfabetización digital, los factores socioculturales, diferencias económicas y educativas, en las que la edad, el género o el factor hábitat (rural vs. urbano) son también elementos diferenciales (Barral Buceta, 2021; DiMaggio et al., 2004; van Dijk, 2005; Wessels, 2013).

1.1. Salud y brecha digital

Lo anteriormente expuesto ha tenido un importante impacto en el ámbito sanitario, que no se ha quedado al margen de la revolución tecnológica. Así nace el concepto de salud digital o eSalud (*eHealth* por su nombre en inglés), que se puede definir, de forma genérica como todas aquellas interacciones que una persona usuaria puede llevar a cabo con la administración sanitaria en relación a cuestiones o gestiones del ámbito de la salud en general, y de la salud propio o individual, en particular

(Agudelo-Londoño, 2020; Marcus & Fabius, 2004; Pardo et al., 2015; Ramos et al., 2020).

Por citar algunos ejemplos (Gabarrón & Fernández-Luque, 2012; JASEHN, 2017; Lesher et al., 2021; Mahou et al., 2021), van desde la receta electrónica, la historia clínica digital, las teleconsultas, la petición de cita online, las monitorizaciones o telemedicina, la puesta a disposición de las personas usuarias de tutoriales o consejos de salud, el uso de las redes sociales y su capacidad de difusión… En definitiva, abarca potencialmente todos aquellos ámbitos donde los campos de las nuevas tecnologías y la salud convergen en alguna medida.

En esta definición, se aprecian de forma clara algunos de los motivos por los que la brecha digital puede ser de gran importancia para entender la capacidad y realidad del uso de los nuevos servicios e eSalud.

2. OBJETIVOS

2.1. Identificar la definición dada al concepto de brecha digital en el ámbito de la eSalud

El interés de este trabajo reside en, toda vez se identificaron los problemas derivados de la brecha digital en salud y los principales colectivos afectados (Barral Buceta, 2021), detectar como los y las implementadores de políticas de eSalud conciben dicho problema.

La importancia de seleccionar a este colectivo reside en su capacidad para marcar la definición, diseño y funcionalidades de los servicios sanitarios electrónicos. Esta capacidad, es intrínseca a la especificidad de su puesto y su reciente incorporación a la administración pública. Además, responde a la falta de conocimiento experto que existe tanto dentro de la Administración Pública en general, como de la sanitaria en particular (Barral Buceta, 2021).

Además, partiendo de la premisa sociológica de que lo real es aquello que se define como tal (Thomas & Thomas, 1928), dicho colectivo, en base a sus características antes enunciadas, sostiene en buena medida la toma de decisiones respecto a esta nueva dimensión de la salud. Precisamente por ello, obtener la definición dada a un concepto como el de

brecha digital implica también categorizar el fenómeno, su interpretación y la definición de prioridades operativas de cara a las políticas de eSalud, pero también en general, hacia la sociedad.

3. METODOLOGÍA

Para llevar a cabo el objetivo señalado, se diseñó un estudio Delphi. Esta técnica tiene ya un amplio bagaje en su uso en ciencias sociales y de la salud (Landeta, 2006) y se emplea como metodología exploratoria en aquellos campos en que se carece de información o detalle de la misma (Campos Climent et al., 2014; Keeney et al., 2006).

Entre sus ventajas están la opción de realizarlo a distancia y en completo anonimato, pero también la posibilidad de aplicarlo en diferentes contextos (puede ser de carácter exploratorio o pensado para consensuar una postura y/o toma de decisiones respecto a algún tema o política, por ejemplo). Entre sus contras, se encuentran el riesgo de las diferentes rondas que se deben llevar a cabo, lo laborioso de su realización por la necesidad de ejecutarlo ágilmente y de emitir un informe a cada persona participante con sus propias respuestas y las del grupo, con el fin de hacer reflexionar a cada integrante respecto a sus valoraciones (lo que conlleva un coste elevado en términos de tiempo y/o recursos, además del riesgo de abandono de las personas participantes cuanto más tiempo se tarda en dar una respuesta o más rondas se llevan a cabo (Cabero Almenara & Infante Moro, 2014; Campos Climent et al., 2014; Linstone & Turoff, 2002)).

En cuanto a la técnica de muestreo, se diseñó y ejecutó un rastreo de los organigramas de las instituciones sanitarias autonómicas. Para esto, se analizaron todas y cada una de las páginas webs institucionales, se detectaron los puestos clave susceptibles de tener bajo sus competencias aquellas relacionadas con el diseño de servicios de eSalud, y se recompilaron sus contactos y/o nombres para entablar una comunicación posterior.

A partir del establecimiento de los primeros contactos, se fueron depurando las informaciones previamente obtenidas y se confeccionó el listado de personas susceptibles de participar. Así mismo, se compartió

con quien integraba dicha lista el perfil de informante buscado, iniciando una segunda fase del muestreo, en este caso a partir del método bola de nieve o *snowball* (Goodman, 1961; Heckathorn, 2011; Lindstrom, 2016; Snijders, 1992; Tenhouten, 1992; Van Meter, 1990). Básicamente, a partir de establecer los primeros contactos con las personas expertas, se solicitó a éstas que a su vez recomendasen nuevos perfiles similares al suyo, sabiendo que están relativamente interconectados a partir de instituciones como la Sociedad Española de Informática de la Salud (SEIS).

Como se ha señalado, se buscaban personas con cargos de responsabilidad en el diseño y aplicación de estas nuevas herramientas, pero además, se requería que tuviesen como mínimo 5 años de experiencia en el sector sanitario o tecnológico. Bajo esta premisa, tras descartar aquellas personas que no cumplían con los requisitos y las que no completaron las 2 fases que se organizaron, se contó finalmente con la participación de un total de 20 participantes de 14 CC.AA. diferentes.

Finalmente, cabe destacar que este estudio se realizó en el verano de 2019, previo a la pandemia de COVID-19, y por lo tanto, constituye una información con gran valor de contraste, al mostrar una imagen de los servicios justo antes de su "boom" posterior obligado por la excepcionalidad de contexto sanitario. Su duración desde el lanzamiento (envío inicial del cuestionario) hasta la remisión a las personas participantes del informe final fue de unos 2 meses.

4. RESULTADOS

Durante la primera fase, la pregunta de partida para las personas que formaban parte del panel era la siguiente: ¿Cómo definiría el concepto "brecha digital" en relación con la salud?

La propia redacción de la pregunta indica en este caso su tipología, que responde a la denominada "abierta". Por lo tanto los resultados iniciales obligaron a un esfuerzo de codificación y posterior síntesis que concluyó con la elaboración de categorías que permitiesen agregar las diferentes definiciones.

El motivo, más allá de hacer operativos los resultados, era compartir en un formato informe las definiciones del conjunto de personas expertas con el fin de someterlas a su valoración en una segunda ronda y verificar que se había captado bien la información que se había facilitado en la fase inicial.

Como primer resultado se obtiene la siguiente serie de definiciones literales (Tabla 1):

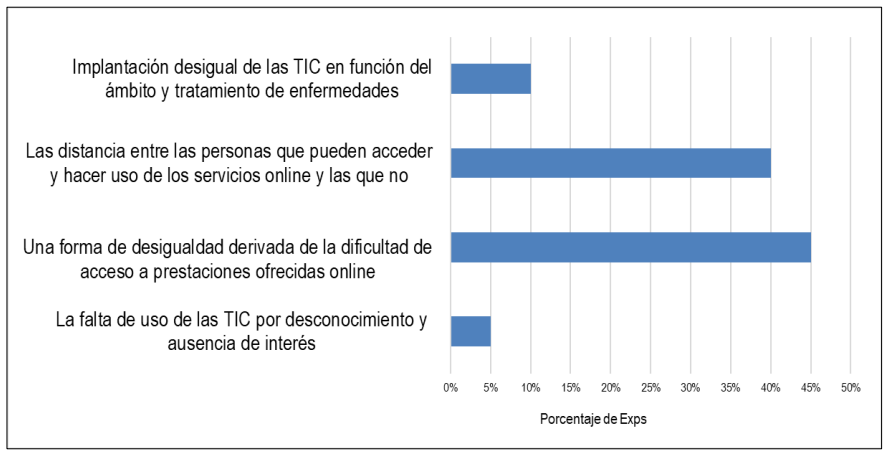
TABLA 1. *Definiciones literales recogidas entre las personas expertas participantes en la investigación*

Definición
Personas que utilizan las TICs por desconocimiento o falta de habilidad y que tampoco tienen interés en el tema
La distancia entre las personas que tienen acceso a las TIC´s y las que no lo tienen
La dificultad de acceder a los servicios electrónicos provistos por el sistema de salud por falta de accesibilidad bien por analfabetismo digital, por motivos económicos o por falta de acceso a la red
Incapacidad para usar medios tecnológicos más o menos avanzados, por desconocimiento o falta de recursos
Desigualdad entre las personas que utilizan las TIC y las que no
El no acceso a las nuevas Tecnologías por una parte de la población que provoca un distinto acceso a los servicios de Sistema Público lo que supone una falta de equidad que afecta a grupos poblacionales que parten de una situación de desventaja
Problemas que puedan tener ciertos colectivos para acceder a los servicios basados en la nuevas tecnologías
Es la inequidad generada por la diferencia que existe entre grupos o poblaciones que utilicen adecuadamente TIC's en salud y aquellas que no las utilizan o que no saben utilizarlas
Dificultad de acceder a las funcionalidades TIC
Implantación desigual de las TIC en función del ámbito y tratamiento enfermedades
Diferencia del uso de TIC entre colectivos identificados por factores geográficos y demográficos
El diferente acceso a las TIC, y aprovechamiento de sus beneficios, por diferentes colectivos
Diferencia entre las personas de una población que usan las TIC en la salud y las que no las usan
Diferencia entre los niveles de implementación de tecnología según los servicios/enfermedades
La separación que existe entre las personas y el uso de las herramientas TIC aplicadas a la salud (uso de herramientas informáticas como PC o app, acceso a historia clínica, uso de app clínicas, acceso a información de calidad en webs contrastadas...)
La discriminación que se establece entre personas a causa de las tecnologías, ya sea porque unas las tienen y otras no (o porque no saben usarlas)
Separación o distancia existente entre profesionales y ciudadanos que utilizan las TIC y aquellos que no hacen un uso o no tienen acceso a las mismas
Dificultad para acceder a los servicios digitales de salud
Dificultad de acceso a servicios por desconocimiento de herramientas TIC
Falta de conocimiento o recursos para hacer uso de las posibilidades que permiten las tecnologías de la información y las comunicaciones

Fuente: elaboración propia

A partir de lo anterior, y tratando de mantener la máxima literalidad en la definición de cada categoría, se construyeron un total de 4 categorías que permitían, a criterio del equipo de investigación, aglutinar el sentir de las personas expertas. Se obtienen así los datos presentados en el Gráfico 1.

GRÁFICO 1. *Principales definiciones del concepto de "Brecha digital" aplicadas al ámbito sanitario.*



Fuente: elaboración propia

Como puede verse en el gráfico 1, a la hora de definir el concepto de "Brecha digital", las personas expertas se decantan en mayor medida por la categoría "Una forma de desigualdad derivada de la dificultad de acceso a prestaciones ofrecidas online", la cual aglutina un 45% del total de respuestas. En segundo lugar, destaca la definición "Las distancias entre las personas que pueden acceder y hacer uso de servicios online y las que no", a la que corresponden un 40% del total de respuestas. La inmensa mayoría de Exps. concentran sus respuestas en estas dos categorías, representando, en conjunto, un 85% del total.

Las dos definiciones restantes, "Implantación desigual de las TIC en función del ámbito y tratamiento de enfermedades" y "La falta de uso de las TIC por desconocimiento o ausencia de interés" obtienen unos porcentajes de respuesta más residuales, aglutinando la primera de estas

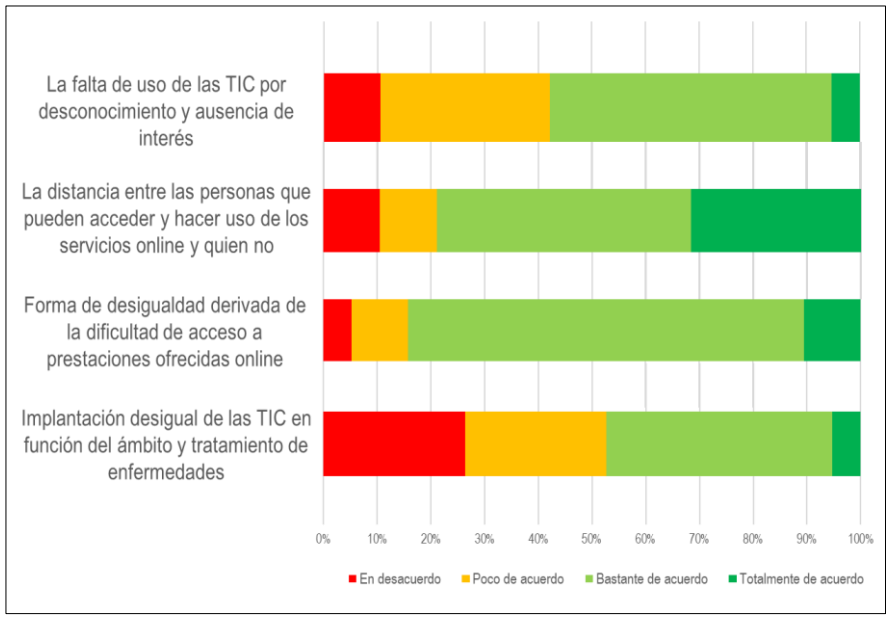
categorías a un 10% de las Exps., mientras que la segunda es escogida por tan sólo un 5%.

En definitiva, puede decirse que las definiciones preferidas por las Exps. en su conjunto son, por una parte, las relacionadas con las dificultades de acceso a las prestaciones sanitarias online; y por otra, aquellas que se centran en las diferencias que suponen para las personas usuarias el poder hacer uso de dichos servicios o no, poniendo el foco por lo tanto en el perfil de quien accede y las ventajas que puede lograr, frente a quienes carecen del alcance a estos recursos.

Las definiciones que obtienen un menor apoyo, en cambio, no presentan el concepto de "Brecha digital" en relación con desigualdades entre la población, sino que, en el caso de "Implantación desigual de las TIC en función del ámbito y tratamiento de enfermedades", se señala una brecha entre los distintos ámbitos sanitarios, apelando a una implantación desigual de las TIC en los mismos. En cambio, "La falta de uso de las TIC por desconocimiento o ausencia de interés" no apela a una brecha social o a la existencia de desigualdades, sino a la posible falta de conocimiento o interés por parte de aquellos individuos que no emplean las TIC en el ámbito de la salud, señalado motivaciones casi individuales y atribuidas hasta cierto punto a la libertad de decisión de la persona usuaria, sin que las administraciones tengan otro papel que jugar.

Una vez expuestas las cuatro categorías, y visto el apoyo recibido de cada una de las mismas por parte de las Exps., esta misma información se vuelve a remitir al conjunto de participantes —junto con su propia respuesta como contraste– y se da con ello inicio a la segunda fase o ronda del estudio Delphi. En esta ocasión, habiendo realizado la síntesis de categorías previamente, se planteó la pregunta de forma cerrada y se emplea una escala de acuerdo o desacuerdo con cada una de las cuatro definiciones establecidas. De esta forma, se presenta a continuación (Gráfico 2) el grado de acuerdo existente en torno a cada una de estas definiciones.

GRÁFICO 2. *Grado de acuerdo con las principales definiciones del concepto de "Brecha digital" aplicado al ámbito sanitario.*



Fuente: elaboración propia

En primer lugar destaca la categoría "Forma de desigualdad derivada de la dificultad de acceso a prestaciones ofrecidas online", que es la que obtiene un mayor consenso en torno a las posiciones "bastante de acuerdo" y "totalmente de acuerdo", en las que se posicionan casi el 85% de Exps. Estos porcentajes se dividen en aproximadamente un 10% que corresponde a "totalmente de acuerdo" y más de un 70% que corresponde a "bastante de acuerdo". Las categorías restantes recogen alrededor de un 10% de respuestas en "poco de acuerdo" y aproximadamente un 5% en "nada de acuerdo".

La categoría "La distancia entre las personas que pueden acceder y hacer uso de los servicios online y quien no" es, después de la analizada anteriormente, la que aglutina más respuestas en las posiciones "bastante de acuerdo" y "totalmente de acuerdo". Además, de las cuatro definiciones esta es la que obtiene un mayor porcentaje en esta última posición, con más de un 30% de Exps. mostrándose "totalmente de acuerdo", mientras que alrededor de un 47% estarían "bastante de acuerdo". Por otra parte,

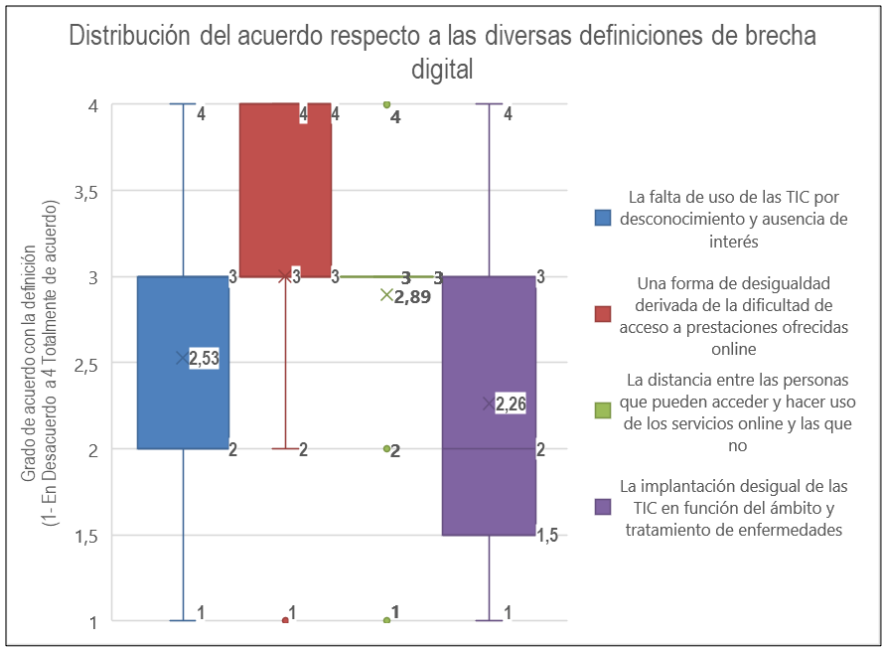
si bien las categorías “poco de acuerdo” y “nada de acuerdo” son, como para la definición analizada anteriormente, residuales, este ítem presenta un cierto equilibrio entre ambas, cada una correspondiendo aproximadamente a un 10% del total de respuestas, por lo que se ve una mayor preponderancia de la posición “poco de acuerdo” en esta definición respecto de la anterior.

La definición “La falta de uso de las TIC por desconocimiento y ausencia de interés” todavía presenta un consenso mayoritario alrededor de las posiciones “bastante de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”, las cuales aglutinan casi un 60% de las respuestas. Este porcentaje se distribuye en un 5% de Exps. que estarían “totalmente de acuerdo” y casi un 55% que estarían “bastante de acuerdo” con esta definición. La postura “poco de acuerdo” sería la segunda cuantitativamente más relevante para este ítem, con alrededor de un 30% de las respuestas. Por último, la postura “en desacuerdo” es bastante residual, apenas sobrepasando el 10% de respuestas.

Por último, la categoría “Implantación desigual de las TIC en función del ámbito y tratamiento de enfermedades es la que menos respuestas favorables obtiene, con menos del 50% de exps. situándose en las opciones “bastante de acuerdo” y “totalmente de acuerdo”. En concreto, más de un 45% de Exps. se muestran “bastante de acuerdo”, mientras que tan sólo el 5% se muestra “totalmente de acuerdo”. Las posiciones “poco de acuerdo” y “en desacuerdo” concentran la mayor parte de respuestas obtenidas, siendo este ítem el que mayores personas expertas aglutina en la posición “en desacuerdo”. Los porcentajes se distribuyen en alrededor de un 25% para la primera y alrededor de un 27% para la segunda.

Atendiendo a su distribución (Gráfico 3), se puede apreciar mejor qué alternativas generan de forma clara un mayor consenso y cuales son menos compartidas en el conjunto de las Exps.

GRÁFICO 3. *Diagrama de caja y bigotes del acuerdo y dispersión generado por las definiciones dadas al concepto de brecha digital.*



Fuente: elaboración propia

El Gráfico 3 presenta la dispersión en las respuestas al grado de acuerdo que muestran las Exps. con las cuatro definiciones propuestas.

Cada una de estas definiciones presenta una distribución diferenciada, y no hay grandes semejanzas entre las mismas, si bien puede verse alguna similitud entre "La falta de uso de las TIC por desconocimiento y ausencia de interés" y "Una forma de desigualdad derivada de la dificultad de acceso a prestaciones ofrecidas online". Ambas presentan una distribución donde la mayor parte de sus respuestas (la caja) se sitúa en torno a dos valores con 1 pto. de distancia entre sí, si bien para la primera categoría esta se sitúa entre los valores 2 y 3, mientras que para la segunda hace lo propio con los puntos 3 y 4. Esta concentración de las respuestas en valores más altos para el segundo ítem se refuerza al observar las medias, situadas en los 2.53 ptos. y los 3 ptos., respectivamente.

Por lo tanto, la definición "La falta de uso de las TIC por desconocimiento y ausencia de interés" muestra una concentración de sus respuestas en posiciones más moderadas. Además, su distribución se alarga hasta llegar al conjunto del gráfico, con un bigote superior que llega hasta los 4 ptos. y un bigote inferior que desciende hasta 1 pto.

En cuanto a la definición "Una forma de desigualdad derivada de la dificultad de acceso a las prestaciones ofrecidas online", además de concentrar sus respuestas en los valores 3 a 4 (no observándose por lo tanto bigote superior), presenta un bigote inferior has los 2 ptos., por lo que parece que la mayor parte de Exps. presentan un grado de acuerdo más o menos elevado, a excepción de un valor atípico situado en el pto. 1.

Las dos definiciones restantes muestran distribuciones muy dispares, con una gran concentración de respuestas para "La distancia entre las personas que pueden acceder y hacer uso de los servicios online y las que no" y una gran dispersión para "La implantación desigual de las TIC en función del ámbito y tratamiento de enfermedades".

La definición "La distancia entre las personas que pueden acceder y hacer uso de los servicios online y las que no" presenta una concentración de la inmensa mayoría de sus respuestas en el valor 3, con una media de 2.89 ptos. Más allá de esto, se muestran valores atípicos en los 4 ptos., 2 ptos . y 1 pto. Por lo tanto, aunque se aprecia una concentración de las valoraciones en el valor 3, su distribución se ve acompañada por puntuaciones atípicas en todas las demás posibilidades, realzando un desacuerdo sobre esta propuesto o enfoque de definición del concepto de brecha digital. Además sus puntuaciones extremadas, hacen que la media resulte "engañosamente elevada", por lo que se debe analizar con esta cautela.

Por último, la definición "La implantación desigual de las TIC en función del ámbito y tratamiento de enfermedades" presenta una distribución muy amplia, con unas respuestas situadas en su mayoría entre los 1.5 ptos y 3 ptos., acompañadas de un bigote superior que llega a los 4 ptos. y un bigote inferior que baja hasta 1 pto. Así, la distribución de respuestas a este ítem abarca el total del gráfico. Presenta una media de 2.26 ptos., la más baja del conjunto, si bien este dato debe entenderse en

su contexto, ya que la gran diversidad en la distribución de las respuestas demuestra que no hay un consenso claro por parte de las Exps. a la hora de valorar su grado de acuerdo con esta definición. En cambio, si puede afirmarse que sólo una minoría de las Exps. presenta un grado de acuerdo elevado, ya que hay pocas respuestas concentradas en la franja de 3 a 4 ptos.

En definitiva, puede decirse que las Exps. muestran el mayor consenso en la valoración del ítem referido a desigualdad de acceso a los servicios de eSalud y en menor medida, pero también con un consenso reseñable, en torno a la definición relativa a la falta de uso de las TIC por falta de conocimiento e interés de las personas usuarias, donde una mayoría de Exps. se posicionan o poco de acuerdo o bastante de acuerdo, centrando la distribución de las respuestas–aunque la interpretación particular de la pregunta lleve a valorar que no hay ni gran aceptación ni gran rechazo a esta definición–. Mientras, donde más desacuerdo se puede ver es en lo relativo a la categoría que pone su énfasis en el diferente nivel de implementación de este tipo de tecnologías según las enfermedades o servicios del sector sanitario y la distancia entre las personas usuarias que emplean estos nuevos formatos de servicios y las que no, con mayores dispersiones y/o más valores atípicos que impiden apreciar posicionamientos claros.

5. DISCUSIÓN

Los atributos señalados por la literatura afloran en las definiciones que los y las implementadores de políticas de eSalud dan al concepto de brecha digital. Pero tan explicativas son las presencias como las ausencias.

Como en el caso de la literatura, el acceso como dimensión clave cobra una especial relevancia, relacionándose con la inmensa mayoría de las definiciones dadas. Es un elemento por lo tanto transversal en este sentido y parece que completamente asumido por parte de la administración pública en esta área.

Y es que sin duda, y así lo manifiestan las investigaciones consultadas, el acceso es un factor como mínimo necesario para habilitar cualquier tipo de uso. Sin embargo, así como la literatura científica se encuentra

en este momento muy avanzada respecto a factores asociados al uso, la alfabetización digital o la importancia de los contenidos y la difusión de estos últimos (Cernadas et al., 2020; Moreno-Jiménez et al., 2014; Sen, 2002; Toboso, 2011), la mayoría de estos aspectos no se recogen en las definiciones dadas.

Por otra parte, la visión experta de perfiles integrados en altos cargos de la administración sanitaria ofrece también, aunque algo minoritaria, una visión de la organización interna. De esta manera, abordan la cuestión de la brecha digital centrándola en las diferencias en los niveles de implementación y/o penetración de las nuevas tecnologías en las diferentes patologías o servicios que actualmente se prestan. En este sentido, esta definición abre la puerta a una especie de propuesta de definición que aborde el grado de digitalización de cada servicio o de la atención de las diferentes enfermedades.

También tiene cabida la delegación de la responsabilidad –y en cierto modo la culpabilidad– en la persona usuaria. Si bien inicialmente esta postura es minoritaria y se constituye como una alternativa de respuesta por la mención expresa de una sola persona, al realizar la segunda ronda son más las expertas que se suman a esta definición, y con más aceptación de la que quizá cabría esperar, aun por el mero factor de la deseabilidad social. Aquí se pueden ver también las bondades del anonimato como un factor que permite recoger una información menos sesgada y más sincera.

Algunos datos que pueden ilustrar tanto la falta de importancia dada todavía a esta vertiente de la eSalud, como de la falta de impacto que tiene en la población (en cuanto a los contenidos) son los Barómetros Sanitarios realizados por el CIS. En primer lugar porque hasta el 2022 apenas recogía contenidos relacionados con las nuevas tecnologías, y en segundo lugar, porque en la última oleada realizada a fecha de la redacción de este trabajo, cuando ya incorpora algunas preguntas más concretas sobre la temática, los resultados son autoexplicativos: casi dos tercios de las personas entrevistadas no saben que pueden consultar su historia clínica digital (64,3% de las personas encuestadas); y al ser preguntadas por si utilizan algún certificado electrónico para realizar trámites con la Administración Pública, coinciden casi de forma exacta quienes lo

hacen y quienes no (48% y 48,1% respectivamente), con un 3,8% de personas que no saben qué es un certificado digital[20].

6. CONCLUSIONES

La forma en que quienes diseñan estos servicios entienden la brecha digital es crítica a la hora de concebir los servicios, así como los efectos de los mismos.

En respuesta a la pregunta de partida, el acceso es el criterio, olvidando la importancia del uso, y sobre todo de los contenidos.

En este trabajo, la asunción de la multiplicidad de factores es un elemento central, dado que se entiende que la brecha digital –en concreto aplicada al campo de la eSalud o telemedicina– es un fenómeno que se debe estudiar atendiendo la diferentes variables económico-sociales y que, además, el papel de los actores –institucionales, empresas y lobbies, organizaciones no lucrativas, asociaciones– debe analizarse y tenerse en cuenta para abordar esta cuestión.

La definición dada desde la implementación que aquí se ha abordado, desatiende varios de estos factores, sobrerrepresentando el criterio del acceso y minusvalorando otras variables que completan el uso real de las herramientas de eSalud a disposición de la ciudadanía.

Estos hallazgos coinciden con diversos estudios previos que analizaban los contenidos de los planes sanitarios en España (Barral et al., 2021a, 2021b), donde también se mezclaba igualdad, equidad y acceso, siendo esta última variable la puesta en el foco, con una postura que casi asumía que "todo el trabajo estaba hecho" si se lograba un acceso igualitario y equitativo a los servicios de salud en general, y a sus posibilidades digitales en particular.

Siguiendo la máxima de los sociólogos clásicos William I. y Dorothy S. Thomas, la forma en que las personas concebimos algo, lo que entendemos como real, es real en sus consecuencias. El matiz viene dado porque

[20] Los datos pueden consultarse en el siguiente enlace: https://acortar.link/T3uzHV

"lo real" es subjetivo, y según lo conciba cada actor, será, hasta cierto punto diferente (Thomas & Thomas, 1928).

En este caso, mientras el acceso continúe en el foco del análisis de la brecha digital, quedará mucho camino por recorrer hasta que se consiga llegar a un modelo de capacidades básicas (como el modelo de Sen ya presentado, por poner un ejemplo) y centrado en el uso y la persona usuaria. Además, y como hipótesis futura, la continuidad de lo anterior puede estar contribuyendo a sentar y/o agrandar las diferencias entre quienes disponen de los recursos, información y competencias para hacer uso de estos servicios –potencialmente más integrados– frente a quienes se encuentran en una situación de vulnerabilidad, y en general más carentes de las condiciones de los anteriores.

7. REFERENCIAS

Agudelo-Londoño, S. M. (2020). Reflexión sobre la evaluación de impacto en eSalud. «No todo lo que brilla es oro». Trilogía Ciencia Tecnología Sociedad, 12(22 SE-Artículos de revisión), 103–126. https://doi.org/10.22430/21457778.1262

Barral, B., Bouzas-Lorenzo, R., Cernadas, A., & Fernández Da Silva, Á. (2021a). Incorporando la equidad a la salud. Un análisis de los planes autonómicos sanitarios. Revista Espanola de Salud Publica, 95.

Barral, B., Bouzas-Lorenzo, R., Cernadas, A., & Fernández Da Silva, Á. (2021b). Equity policies in health plans: accessibility and something more? Revista de Saúde Pública, 55. https://doi.org/10.11606/S1518-8787.2021055002560

Barral Buceta, B. (2021). Actores, coalicións e implementación nas políticas de eSaúde: Entre a continuidade e a innovación [Universidade de Santiago de Compostela]. http://hdl.handle.net/10347/27031

Benito-Castanedo, J. De. (2017). Análisis bibliográfico sobre la brecha digital y la alfabetización en nuevas tecnologías. Revista Electrónica Educare, 21(2), 195–204. http://dx.doi.org/10.15359/ree.21-2.9

Cabero Almenara, J., & Infante Moro, A. (2014). Empleo del método Delphi y su empleo en la investigación en comunicación y educación. Edutec. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, 0(48), 1–16. https://doi.org/10.21556/edutec.2014.48.187

Campos Climent, V., Melián Navarro, A., & Sanchis Palacio, J. R. (2014). El método Delphi como técnica de diagnóstico estratégico. Estudio empírico aplicado a las empresas de inserción en España. Revista Europea de Dirección y Economía de La Empresa, 23(2), 72–81. https://doi.org/10.1016/J.REDEE.2013.06.002

Cernadas, A., Barral, B., Fernández Da Silva, Á., & Bouzas-Lorenzo, R. (2020). La eSalud en España: evolución, estado actual y perspectivas de futuro. Saúde e Sociedade, 29(4). https://doi.org/10.1590/s0104-12902020190886

DiMaggio, P., Hargittai, E., Celeste, C., & Shafer, S. (2004). Digital inequality: From unequal access to differentiated use. En K. Neckerman (Ed.), Social inequality (pp. 355–400). Russell Sage Foundation.

Gabarrón, E., & Fernández-Luque, L. (2012). eSalud y vídeos online para la promoción de la salud. SciELO Public Health.

Goodman, L. A. (1961). Snowball sampling. The Annals of Mathematical Statistics, 148–170.

Heckathorn, D. D. (2011). Snowball Versus Respondent-Driven Sampling. Sociological Methodology, 41(1), 355–366. https://doi.org/10.1111/j.1467-9531.2011.01244.x

JASEHN (2017). Report on EU state of play on telemedicine services and uptake recommendations. https://bit.ly/3ANtOHQ

Keeney, S., Hasson, F., & McKenna, H. (2006). Consulting the oracle: ten lessons from using the Delphi technique in nursing research. Journal of Advanced Nursing, 53(2), 205–212. https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2006.03716.x

Landeta, J. (2006). Current validity of the Delphi method in social sciences. Technological Forecasting and Social Change, 73(5), 467–482. https://doi.org/10.1016/J.TECHFORE.2005.09.002

Lazarus, W., & Mora, F. (2000). Online Content for Low-Income and Underserved Americans: The Digital Divide's New Frontier. A Strategic Audit of Activities and Opportunities. The Children's Partnership. https://bit.ly/42jNSxr

Lera López, F., Hernández Nanclares, N., & Blanco Vaca, C. (2003). La" brecha digital": un reto para el desarrollo de la sociedad del conocimiento. Revista de Economía Mundial, 8, 119–142.

Lesher, A. P., Gavrilova, Y., Ruggiero, K. J., & Evans, H. L. (2021). Surgery and the Smartphone: Can Technology Improve Equitable Access to Surgical Care? The Journal of Surgical Research, 263, 1–4. https://doi.org/10.1016/j.jss.2020.12.066

Lindstrom, D. P. (2016). How Representative Are Snowball Samples? Using the Ethnosurvey to Study Guatemala-U.S. Migration. Annals of the American Academy of Political and Social Science, 666(1), 64–76. https://doi.org/10.1177/0002716216646568

Linstone, H. A., & Turoff, M. (2002). The Delphi Method.Techniques and Applications. Addison-Wesley Reading, MA. https://bit.ly/4116u4h

Mahou, X., Barral, B., Fernández, Á., Bouzas-Lorenzo, R., & Cernadas, A. (2021). eHealth and mHealth Development in Spain: Promise or Reality? International Journal of Environmental Research and Public Health, 18(24), 13055. https://doi.org/10.3390/ijerph182413055

Marcus, E., & Fabius, R. (2004). What is E-health. https://bit.ly/3pa7TrK

McConnaughey, J., Irving, L., Klegar-Levy, K., Everette, D. W., Reynolds, T., & Lader, W. (1999). Falling through the Net: Defining the digital divide. En A Report on the Telecommunications and Information Technology Gap in America. https://bit.ly/3ASQxT7

Moreno-Jiménez, J. M., Pérez-Espés, C., & Velázquez, M. (2014). E-Cognocracy and the design of public policies. Government Information Quarterly, 31(1), 185–194. https://doi.org/10.1016/j.giq.2013.09.004

OECD (2001). Understanding the digital divide. https://doi.org/10.1787/236405667766

Pardo, J., Beijinho, R., Ben Abdellah, L., Justel, F. J., & Ávila-Tomás, J. (2015). Definición y evolución de la eSalud. Formas para evaluar la calidad de los proyectos de eSalud. FMC - Formación Médica Continuada En Atención Primaria, 22, 475–481. https://doi.org/10.1016/j.fmc.2015.09.001

Ramos, A. C., Buceta, B. B., Silva, Á. F. Da, & Lorenzo, R. B. (2020). La eSalud en España: evolución, estado actual y perspectivas de futuro. Saúde e Sociedade, 29(4). https://doi.org/10.1590/s0104-12902020190886

Sen, A. (1993). Capability and well-being. En M. Nussbaum & A. Sen (Eds.), The quality of life. Clarendon Press.

Sen, A. (2002). ¿Por qué la equidad en salud? Revista Panamericana de Salud Pública, 11, 302–309. https://bit.ly/41YyEhB

Servon, L. (2002). Four myths about the digital divide. Planning Theory & Practice, 3(2), 222–227. https://doi.org/10.1080/14649350220150080

Snijders, T. A. B. (1992). Estimation On the Basis of Snowball Samples: How To Weight? Bulletin de Méthodologie Sociologique, 36(1), 59–70. https://doi.org/10.1177/075910639203600104

Tenhouten, W. D. (1992). Generalization and statistical inference from snowball samples. Bulletin de Méthodologie Sociologique, 37(1), 25–40. https://doi.org/10.1177/075910639203700102

Thomas, W. I., & Thomas, D. S. (1928). The child in America: Behavior problems and programs. Alfred A. Knopf.

Toboso, M. (2011). Rethinking disability in Amartya Sen's approach: ICT and equality of opportunity. Ethics and Information Technology, 13(2), 107–118. https://doi.org/10.1007/s10676-010-9254-2

van Dijk, J. (2005). The Deepening Divide: Inequality in the Information Society. https://doi.org/10.4135/9781452229812

Van Meter, K. M. (1990). Methodological and design issues: Techniques for assessing the representatives of snowball samples. NIDA Research Monograph Series, 98, 31–43.

Wessels, B. (2013). The reproduction and reconfiguration of inequality: Differentiation and class, status and power in the dynamics of digital divides. En M. Ragnedda & G. W. Muschert (Eds.), The Digital Divide: the Internet and Social Inequality in International Perspective (pp. 17–28). Routledge (Taylor & Francis Group).

LA JUVENTUD COMO MOTOR DE LA SOCIEDAD DIGITAL: REFLEXIONES DESDE LA CIBERNÉTICA Y LA TEORÍA DE SISTEMAS

JUAN JOSÉ LABORA GONZÁLEZ[21]
Universidade de Santiago de Compostela
MAR DE SANTIAGO PÉREZ[22]
Universidade de Santiago de Compostela

1. INTRODUCCIÓN

Podemos comprobar cómo, en los últimos años, las concepciones de la esfera pública, del espacio público, de la digitalización, de las redes sociales o de la comunicación de masas se fueron ampliando, teniendo en cuenta la aparición, expansión y uso de las redes sociales digitales en el marco de la *Sociedad Red* y *Sociedad Informacional* (Castells, 2006a y 2006b). Castells definiría la Sociedad Red como "aquella cuya estructura social está compuesta por redes potenciadas por tecnologías de la información" (Castells, 2006a, p. 27). En el mismo sentido, Castells entenderá la estructura social como "aquellos acuerdos organizativos humanos en relación con la producción, la experiencia y el poder" (2006a, p. 27). Por tanto, hallamos un drástico cambio en torno a los conceptos de comunicación, tiempo y espacio. A esto se suma el que, desde hace tiempo, en la literatura se destacan las posibilidades de conexión constante que permiten las redes sociales y –en general-, las nuevas tecnologías de información, produciendo la posibilidad de la hiperconexión y de la saturación de la información.

[21] https://bit.ly/42bVWAP.

[22] https://bit.ly/3LUEauW

Finalmente, en las últimas décadas, a partir de la aparición de la *Web 2.0* (y *Web Semántica* y *Web 3.0* continuadamente), se da una comunicación en un plano diferente y que responde a dos características principales: multidireccionalidad y descentralización. A estas características "estructurales" de la actividad comunicativa, cabe añadir una cuestión de contenido, la retroalimentación o *feedback.*

Se propone, pues, llevar a cabo un análisis de las nuevas formas de comunicación de la juventud. Este análisis se plantea desde una concepción holística, considerando tanto la comunicación verbal como la no verbal. Este se llevó a cabo dentro de los parámetros creados a partir de la teoría de sistemas y la sociocibernética, en la aplicación llevada a cabo por Virginia Satir y la Escuela de Palo Alto; teniendo en cuenta, cómo la propia comunicación puede trasvasar emociones que estén construyendo identidades sociales y de grupo en algunos sectores de población, como es el de la juventud, en función de las características que han desarrollado los nuevos movimientos sociales (Labora González y Fernández Vilas, 2021).

Pero, ¿qué es la comunicación? Watzlawick la definió sencillamente como un "intercambio de información" (1967/2006, p. 30). Por su parte, Marinés Suares la define como "un proceso, no es una acción, es un conjunto de acciones en la cual están comprometidos por lo menos dos seres vivos, que se relacionan y mutuamente producen modificaciones que son producto de interacciones" (2008, p. 102). Si seguimos con la definición de Watzlawick, pero vamos un poco más allá y nos preguntamos qué es la información, hemos de recurrir a Gregory Bateson (1979/2006) que la define como una diferencia que genera nuevas diferencias. Esta definición llevada al terreno de la interacción humana da como resultado: una diferencia en una persona (información) que genera nuevas diferencias en el receptor (nueva información).

Según Suares (2008) la comunicación humana como proceso se caracterizaría por:

- Incluirá a dos o más emisores-receptores.
- Entre ellos circulan uno o más mensajes.
- En una serie de intercambios de carácter circular.

- Mediante el uso de diferentes canales. En la actualidad, en este sentido, habría que analizar la posible influencia del carácter mediado de la comunicación, sobre todo por la intermediación de medios tecnológicos.
- Siendo congruentes, según el caso, los mensajes.
- Que producen una influencia mutua en los hablantes.
- El proceso de produce en un contexto espacial.
- También en un contexto histórico.
- Todo el conjunto acaba por generar una historia o narrativa. Como sostiene Barnett Pearce "somos lo que somos en la actualidad en virtud de la historia de nuestras conversaciones; éstas han tenido efectos pragmáticos en nuestras vidas. Somos la materialización de conversaciones" (Suares, 2008, p. 130).

La comunicación, así entendida, se produce en un contexto de interacción entre las personas que se lleva a cabo en un espacio y un tiempo determinado. Ahora bien, habría que delimitar qué consideramos como público o privado; o si el espacio es digital y, en este caso, si se da en ámbitos en los que se produce la hibridación entre los espacios *online* y *offline*.

En este sentido, "somos lo que somos en la actualidad en virtud de la historia de nuestras conversaciones; éstas han tenido efectos pragmáticos en nuestras vidas. Somos la materialización de conversaciones" (Suares, 2008, p. 130). Así pues, en los intercambios dialógicos se producen, y negocian, nuevos significados. A resultas de lo cual, la comunicación funciona como factor generador de identidad en las personas y los grupos sociales.

2. OBJETIVOS

2.1.

- Plantear una definición de comunicación que permita un acercamiento holístico a la misma.

2.2.

– Describir cómo han afectado los cambios sociales producidos en las sociedades posmodernas a la comunicación de las personas jóvenes.

2.3.

– Estudiar si la manera de comunicarse de la juventud funciona como proceso generador de identidad.

3. METODOLOGÍA

Para la realización de este trabajo se ha aplicado la técnica de la revisión bibliográfica. Esta se inscribe dentro de una investigación de tipo cualitativo.

La revisión documental llevada a cabo se centra en la literatura hecha desde la sociología, el periodismo y lo que se ha venido a denominar estudios de comunicación.

En este estudio se ha aplicado una estrategia holística. En este caso, esto significa que se concilian dos planos de análisis: la comunicación verbal y la comunicación no verbal. Además, se prima el abordaje de tipo hermenéutico, llevado a cabo dentro del paradigma constructivista.

4. LA COMUNICACIÓN: SIGNIFICADOS Y RUIDO

Todo el proceso comunicativo se organizaría a través de conversaciones, es decir, como diría el terapeuta Harry Goolishian (citado a través de Suares, 2008), intercambios dialógicos en los que se crean nuevos significados. Aunque debe tenerse en cuenta que el proceso comunicativo se puede ver dificultado o interrumpido por muchas causas (estas causas, sean del tipo que sean, se conocen con el término ruido). En este sentido, en primer lugar, un mismo significante puede tener varios significados. Pero puede haber más dificultades[23]: el olvido, el secreto, la mentira, la falta de congruencia entre la comunicación verbal y no verbal, el rumor, la confusión, el desconocimiento de códigos culturales, etc.

[23] Para la clasificación que se recoge a continuación me he inspirado, de manera libre, en Josep Redorta (2007).

Si definimos la comunicación como el proceso de dar y recibir información; esta incluiría tanto los aspectos verbales como los no verbales, así como, las técnicas usadas para interactuar y los modos para obtener, procesar y emitir información (Satir, 2002). Así pues, es básico aprender a comunicarnos bien, pero ¿qué significa esto? Para Satir (2002) significaría que sepamos con claridad lo que pensamos y sentimos (así como los que nos rodean), sobre todo en lo relativo a:

- Lo que hemos aprendido o lo que creemos saber.
- Lo que esperamos de otros.
- Cómo interpretamos lo que otros hacen.
- Cuál es la conducta que nos agrada y cuál es la que nos desagrada.
- Cuáles son nuestras intenciones.
- Cuál es la imagen que los otros nos dan de ellos mismos.

Pero esto puede ser más complicado de lo que puede parecer en un principio. De los problemas más comunes por el significado y uso de las palabras destacan (Satir, 2002):

- La generalización: creer que todos los casos son iguales.
- Intolerancia: lo que a mí me gusta (disgusta), ha de gustarle (disgustarle) a los demás.
- Las propias evaluaciones son completas: por tanto no pueden ponerse en tela de juicio.
- Naturalización: se dan por naturales las cosas: "las cosas son como son y no van a cambiar".
- Dicotomización: ver todo en dos lados opuestos e irreconciliables, sin posibilidad de intermedios (todo es blanco o negro, bueno o malo…).
- Enjuiciamiento: adjudicar las evaluaciones al ser de las personas (ella es fea, él es egoísta…).

Para evitar este tipo de errores Satir (2002) propone el uso de tres habilidades básicas de comunicación: saber escuchar, retroalimentar y confrontar. La comunicación no sólo depende del otro, en todo proceso comunicativo el tener una actitud y capacidad de escucha activa reducirá la posibilidad de malinterpretaciones e interferencias en la información,

que al fin y al cabo acaba por definir la realidad. Como defiende Satir, la forma de comunicarnos afecta a lo que sentimos respecto a nosotros mismos (autoestima), hacia los demás y de las situaciones en general.

5. LA TEORÍA DE LA COMUNICACIÓN HUMANA

En el *Mental Research Institute* (en adelante, MRI), y como fruto de las investigaciones realizadas sobre comunicación, por parte de un grupo de investigadores al mando de Bateson, se desarrolló una teoría de la comunicación basada en la cibernética y la teoría general de sistemas (Wittezaele y García, 1994). Este grupo de investigadores publicaron un libro que ha alcanzado la categoría de clásico en esta materia. En él se distinguen tres niveles de análisis en la comunicación (Watzlawick et al., 1967/2006):

- La sintáctica: ésta se ocuparía del estudio de la transmisión de la información, la codificación, el estudio de los canales de comunicación y la redundancia.
- La semántica: sería la encargada del estudio del significado.
- La pragmática: estudiaría la capacidad de influencia de la comunicación sobre la conducta de las personas.

A partir de la Segunda Guerra Mundial se comienza a investigar la comunicación no verbal, ya que antes de ese momento sólo hay alguna obra aislada como es *La expresión de las emociones* de Charles Darwin[24] (1872/2009). Este tipo de comunicación es entre 1950 y 1965 cuando se configura como ámbito de estudio interdisciplinar, destacando ya en la década de 1970 Flora Davis con su libro *La comunicación no verbal* (1989). En esta obra Davis hace algunas observaciones muy interesantes como que:

[24] Darwin fue uno de los primeros en plantear la hipótesis de la universalidad de las emociones y su influencia se alarga alcanzar a Paul Ekman (2013), uno de los mayores estudiosos de las emociones en la actualidad, que en una de sus publicaciones explica cómo estaba en total desacuerdo con los planteamientos darwinianos pero a raíz de una investigación que llevó a cabo al inicio de su carrera se vio en la obligación de cambiar de idea.

- Uno de los puntos más importantes que se negocian en los primeros segundos de un encuentro es el de la posición relativa de cada uno, y no se hace casi nunca a través del lenguaje.
- Al tiempo que se negocia el predominio se inicia el establecimiento de la relación (intimidad).
- Las emociones se transmiten -aunque no exclusivamente- a través de la comunicación no verbal.
- Incluso hay claves no verbales para regular el intercambio verbal, estableciendo el denominado "sistema de turnos".

Se ratifica así la importancia de un sistema de comunicación como el no verbal ya que como dice Umberto Eco: "Es difícil concebir un universo en que seres humanos comuniquen sin lenguaje verbal, limitándose a hacer gestos, mostrar objetos, emitir sonidos; pero igualmente difícil es concebir un universo en que los seres humanos sólo emitan palabras" (Eco, 1988, p. 269). A su vez, dentro de la comunicación no verbal se pueden distinguir (Knapp, 2007): los movimientos del cuerpo (o comportamiento cinético), las características físicas, la conducta táctil, el paralenguaje, la construcción y uso social del espacio, los artefactos: ropa, gafas, maquillaje, etc. Y los factores del entorno.

Con posterioridad, Philippe Turchet llevará a cabo un análisis de la comunicación no verbal usando las teorías de la Escuela de Palo Alto, de las que él mismo se declara "especialmente deudor" (Turchet, 2004, p. 9). Este autor propone un nuevo método de estudio de la relación entre los gestos y las palabras (método que él bautiza con el extraño término sinergología). En resumen, Turchet considera la comunicación no verbal como un canal de acceso a las motivaciones, ideas y creencias inconscientes o no reveladas (por estar encubiertas por prejuicios, mentiras etc.). Nos encontramos pues con que "El gesto precede a la palabra en el acto de la comunicación, pero tiene otro interés; el gesto revela lo que el cerebro piensa y no dice" (Turchet, 2004, p. 33).

Los autores del MRI, como resultado de sus investigaciones, plantearon los axiomas de la comunicación (Watzlawick et al., 1967/2006). El primer axioma se formularía diciendo que No es posible no comunicarse:

incluso situaciones como los silencios, o las frases entrecortadas, no implican la suspensión de la comunicación, sino que el proceso de interpretación y de asignación de significados continua. El segundo establece que existen dos niveles de comunicación, el nivel de relación y el nivel de contenido. El nivel de contenido se transmitiría predominantemente a través de la comunicación verbal, transmitiéndose el nivel de relación a través de la comunicación no verbal. El tercero explica que el intercambio comunicativo viene definido por la puntuación que se haga de las secuencias por parte de las personas. Como ejemplo se puede poner la clásica respuesta que dio un oráculo griego cuando le preguntaron sus predicciones sobre si el caudillo que lo interrogaba volvería de la contienda la pitia, al parecer contestó "irás, volverás, no perecerás". Pero tras su muerte en batalla un miembro de su batallón fue a pedirle cuentas a la pitonisa que contestó que la habían malinterpretado que en realidad ella lo que había dicho era "irás, volverás no, perecerás". Así la interpretación del contenido depende de dónde puntuemos la secuencia. El cuarto axioma afirma que toda comunicación se compone de un elemento digital (comunicación verbal), y un componente analógico (comunicación no verbal). Y, finalmente, el quinto axioma dice que la comunicación produce relaciones que pueden ser simétricas o complementarias. La diferencia entre ambos tipos de relación vendría determinada por las relaciones de igualad o desigualdad entre las partes. Cuando vengan definidas por la desigualdad, por el poder ejercido por una de las partes no encontraríamos ante una relación complementaria. Cuando la relación se mantiene en parámetros de igualdad, estaríamos frente a una relación simétrica. Debe entenderse que estos conceptos no son absolutos, es decir, que en una relación "sana" en unos momentos puede darse una cierta complementariedad y en otros una cierta simetría.

6. LA COMUNICACIÓN DE LA JUVENTUD

Si ligamos estas consideraciones al estudio de los nuevos modos de comunicación de la juventud, Gardner y Davis han realizado una investigación, con la intención de verificar la posibilidad de que el uso de los medios digitales pueda "afectar, o incluso alterar radicalmente, los procesos cognitivos, la personalidad, la imaginación y la conducta de los

usuarios jóvenes" (2014, p. 11). Ya en su momento Marshall McLuhan (1993) defendió que los medios de comunicación cambian la relación de las personas con el entorno en el que se mueven. Gardner y Davis (2014) concluyen que se está creando una posibilidad de incrementar la creatividad por encima de la práctica habitual, pero que, al mismo tiempo, eso impide a muchas personas alcanzar una creatividad que tienda a lo excelente ya que se apoyan en los medios digitales que las limitan. Así pues, los medios digitales limitan pero no determinarían a las personas jóvenes en el mundo digital.

Algunos autores (Muñoz Carrión, 2007; Watzlawick, 1967/2006) sostienen que la juventud, debido a su carácter presentista, es decir, debido a su valoración estricta y única del presente en detrimento del pasado y el futuro, ha acabado por generar un tipo de comunicación en la que toda acción o conducta puede ser interpretada como comunicación. Ese presentismo, que impone el valor de la inmediatez, acaba por crear un tipo de prácticas discursivas dominadas por los imaginarios sociales imbricados en una gramática organizativa. Así un botellón, un *flashmob*, o cualquier otra práctica puede ser generadora de discurso. Muñoz Carrión resume lo expuesto apuntando que

> El declive del uso de los modelos abstractos ha tenido como consecuencia que la cultura juvenil se haya refugiado, fundamentalmente, en las prácticas cotidianas de carácter inmediato y se haya alejado de las estructuras discursivas. La cultura juvenil ha instaurado novedosas gramáticas praxeológicas que son siempre abiertas, siempre en proceso de oración, y, además, adaptables a las nuevas situaciones (2007, p. 20).

Francisco Bernete (2007) caracteriza la comunicación juvenil como un barco entre dos aguas: la comunicación de masas y la comunicación en red. Este autor argumenta que frente al tipo de comunicación de los medios de comunicación de masas a la que estábamos acostumbrados (es decir, la televisión con un solo canal, un discurso homogeneizador, etc.) hoy nos encontramos, en cambio, con multitud de canales cada uno con su ideología de cabecera, acceso a internet, las redes sociales, los blogs, la posibilidad de la participación en los programas de televisión etc. Es decir, estamos frente a la cultura de las opciones.

Se abre de nuevo la dicotomía establecida entre la tradicional obligación de obedecer el mandato parental y la necesidad de los jóvenes de crear ámbitos de distinción y por tanto de la necesidad de creación de códigos propios. Esos códigos se están poniendo de manifiesto en internet, las redes sociales, los mensajes de texto (sms), etc. Se crea así una paradoja. En una cultura que estaba dejando de escribir para establecer y mantener sus relaciones personales (abandono de la redacción de cartas, declive de los periódicos, etc.) surgen con fuerza los blogs, los mensajes de texto, los correos electrónicos, etc. Estamos, pues, en pleno renacer de la escritura en plena era digital. Pero esa escritura adquiere, en el caso de los jóvenes, características distintivas propias. Galán, al hablar del auge de la escritura en plena cultura de la imagen, dice que nos movemos en:

> una solución de compromiso (que) es proponer que los nuevos medios tecnológicos utilizan una especie de "palabra oralizada" o de "oralidad escrita". Un híbrido que posee rasgos del código escrito (porque se lee) y rasgos del código oral en tanto que es perecedero y se desarrolla en un espacio de tiempo más o menos sincrónico (2006, p. 66).

Se generan así una escritura esquematizada o *ciberhabla* caracterizada por la falta de vocales, uso de emoticonos, falta de uso de los signos de acentuación, uso del signo interrogativo/admirativo final -pero no del inicial-, diferente uso de la mayúscula (para enfatizar los dicho), repetición de letras para enfatizar la información transmitida (graciaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaas), creación de nuevos códigos (la rosa @>—— ————:—-, Sonrisa :), pena ☹, etc.).

Esta situación se complica si tenemos en cuenta que internet ha pasado de ser una herramienta de comunicación a una de socialización y creación de contenidos; adquiriendo, además, el carácter de instrumento preferente de socialización. Además, la propia creación de contenidos ha convertido, sobre todo a la juventud de consumidora de los mismos a "prosumidora" de estos. Así pues, la llamada Galaxia internet adquiere el estatus de espacio de relación, consumo, comunicación. En la que los nuevos espacios desbancan a medios tradicionales como la televisión como medio preferente de consumo audiovisual. De esta manera, se puede comprobar que

> Según el informe de Barlovento Comunicación (2019, p. 4-5), en agosto de 2019 el tiempo de navegación por Internet fue de 2 horas y 56 minutos diarios, mientras que los espectadores emplearon 5 horas y 17 minutos al día en ver la televisión. Con 21,4 millones de visitantes únicos, Internet consiguió una cobertura del 81,8 % de la población mayor de edad. La televisión, por su parte, tuvo una audiencia acumulada de 35,1 millones, alcanzando al 91,2 % de la población (Navarro Robles y Vázquez Barrio, 2020).

Ahora bien, en el informe de la siguiente anualidad citado en la anterior cita (Barlovento Comunicación, 2020) se señala que el tiempo promedio de navegación en Internet por persona fue de 3 horas y 14 minutos diarios. Mientras que, cada individuo pasó una media de 5 horas y 28 minutos viendo la televisión. En este sentido, se habla de una sociedad mediatizada (Pérez-Tornero, 2020), de una juventud desconectada de los medios tradicionales de información (Tayal y Bharathi, 2021; Vintimilla y Torres-Toukumidis, 2021) y que consume lo producido en medios en los que no confía (Castillo-Abdul et al., 2020; Pérez-Escoda et al., 2021). Por lo que se reclama la alfabetización de la juventud en relación a su consumo informacional desde un punto de vista competencial, crítico y responsable (Pérez-Escoda, et al., 2021).

6.1. La juventud y las nuevas formas de comunicación

Mizuko (2008) ha defendido que la juventud ha asumido los medios digitales como supuestos de estructuras sociales y culturales del aprendizaje, el juego y la comunicación social. Esto se refleja en una constante búsqueda de nuevos lenguajes, juegos, interacción social, resolución de problemas y actividades autodirigidas (Palazzo, 2010).

Esto ha llevado a construir distintas identidades generacionales de la juventud en relación a su posición respecto a los medios digitales. Se distingue así (Palazzo, 2010):

- La *Generación Net*: tecnófilos, que sienten una atracción desmedida por las nuevas tecnologías, por conocerlas, poseerlas y usarlas. Los *Net* perciben que con las TIC´s pueden satisfacer sus necesidades de ocio, información y comunicación.

- *Generación I*: serían los nacidos entre finales de los años 80 y la década de los 90. Serían la primera generación que siempre tuvo acceso a internet (Herring, 2008). Satisfacen su sociabilidad, y ocio, a través de medios digitales y consultan internet por una gama de motivos más amplia que otras cohortes.

- *Generación Y*: pertenecen a ella personas nacidas a partir de 1980. Es la generación del boom de internet. Se muestran más confiados en el uso de los medios digitales.

- *Generación @*: Pisticelli (2009) dice que no usarían las redes sociales, sino que "son" las redes sociales, es decir, estructuran su identidad online a través de su uso de las redes sociales.

- *Generación Z*: Poseerían un continuo deseo de estar conectados e interaccionar con los demás de manera inmediata, serían muy competentes en el uso de las TIC y se manejarían con gran facilidad en el entorno digital, dándole prioridad a lo visual (Álvarez et al., 2019). Utilizan las redes sociales, sobre todo, para el ocio y la comunicación con sus amistades. Son multitarea, multipantalla, muy creativos y con una mayor capacidad para la organización social (Aguilar, 2017).

Aunque, en la actualidad, diferentes autores han llevado a cabo una crítica en relación al análisis generacional de las formas de comunicación y uso de los medios digitales, reclamando modelos organizados alrededor de la cibercultura (Urresti, 2008) o de la noción de tribu (Maffesoli, 1990). se puede constatar la existencia de formas artísticas tradicionales que están adquiriendo un nuevo renacer, al mismo tiempo, que adquieren nuevas significaciones. Entre ellas podemos citar las técnicas de modificación corporal (anillos, piercing, escarificaciones corporales, etc.), el tatuaje, el grafiti, etc.

Posiblemente si escogiéramos al azar a alguna persona joven y le preguntáramos por la fecha de aparición de las manifestaciones mencionadas en el párrafo anterior la mayoría nos darían una fecha reciente. Ahora bien, si acudimos a la antropología o a la historia podemos descubrir que las tribus tradicionales ya practicaban la modificación

corporal y el tatuaje, o que en la ciudad de Pompeya se pueden disfrutar algunos de los primeros grafitis de la historia de la humanidad, sino lo eran ya las pinturas de algunas de las cuevas prehistóricas. Los mencionados grafitis de Pompeya ya contienen la ironía y crítica típica de esta forma artística de comunicación.

¿Qué es lo que caracteriza la nueva aparición de estas prácticas? Más allá del auge del que vienen disfrutando, José Antonio Alcoceba, defiende que "en la adolescencia y la juventud es donde se manifiestan con más fuerza las tensiones asociadas a la autoafirmación del propio cuerpo como elemento biológico en transformación y a la construcción de la identidad social en el seno del grupo" (2006, p. 78). Aunque estas prácticas pudieran parecer que han abandonado su significación grupal para introducirse en el ámbito individual, incluso identitario. Las personas suelen elegir tatuajes como el nombre de la persona de los que están enamorados, un dibujo simbólico de una experiencia vital, etc. En realidad, se puede hablar también de procesos de neotribalización de las culturas juveniles mostradas en el uso de tatuajes (Alcoceba, 2006) o de la pérdida de la función identitaria de los tatuajes para pasar a formar parte de una práctica seguida solo y estrictamente por cuestiones de moda o estética (caso de los tatuajes tribales, etc.). Romaní hablando de los procesos y técnicas de modificación corporal señala que el cuerpo incorpora: "la endoculturación de la sociedad en la que existe, procesándola a partir de su idiosincrasia y experiencias en los procesos de interacción social. Las técnicas del cuerpo son un elemento básico de la socialización en cualquier sociedad humana" (2002, p. 63).

En esta consideración holística de la comunicación hacen aparición nuevos fenómenos como el movimiento del 15-M. Algunos autores interpretan este tipo de fenómenos como un intento de reapropiación de los espacios públicos, al modo del *ágora* de la Grecia clásica, es decir, un espacio de comunicación y participación pública que justificaba el estatuto de ciudadano. Pero estos autores defienden que este fenómeno tendría su origen en que: "Las ágoras juveniles actuales habría que buscarlas en muchos casos en esta red virtual o en otros espacios urbanos físicos, periféricos, secundarios u ocultos, puesto que nuestro sistema político y económico ha ido expulsando y excluyendo a los jóvenes de la

centralidad urbana" (Figueras et al., 2011, p. 198). Se busca el cuestionamiento del sistema o, cuando menos, una reinterpretación de las relaciones entre los estados y el fenómeno de la globalización que envuelve el nuevo poscapitalismo neoliberal, en fin, como la defensa de la ciudad indignada frente a la ciudad resignada.

6.2. La gramática de las nuevas formas de violencia: vandalismo y bandas

Es conocida la situación de crisis por la que está pasando Europa y, en concreto, España desde la crisis del 2008, la pandemia del covid y, en estos momentos, debido a la inflación provocada por la guerra de Ucrania. Así pues, son evidentes desde hace tiempo las enormes dificultades que están pasando las familias españolas para garantizar unos niveles de calidad de vida mínimamente aceptables.

Todo lo explicado está afectando especialmente a las personas jóvenes de nuestra comunidad. Es así que se corre el riesgo del aumento de los actos de violencia que pueden ser definidos como actos de vandalismo. El vandalismo viene siendo reconocido como una forma de violencia de baja intensidad que suele dirigirse a propiedades con la intención de provocar su deterioro o destrucción, siendo considerado como un acto de comportamiento antisocial, o cómo mínimo una conducta antisocial que puede generar pánicos morales (Cohen, 2017). Ahora bien, fenómenos como los grafitis, considerados frecuentemente como un tipo de vandalismo, en ocasiones han sido tratados como una forma de arte, o sea intentado percibir como algo alejado de la dicotomía vandalismo-arte (Caminha, 2018; López Richart, 2018; Reyes Sánchez, 2012), hablándose de la construcción social de los grafitis como arte o vandalismo (Martínez, 2008).

Adolfo A. Álvarez (2013) defiende que la existencia de la violencia juvenil vendría a ser el exponente más claro de la crisis de los espacios de socialización tradicionales, siendo un exponente característico de la sociedad postmoderna en la que vivimos. Este mismo autor correlaciona la violencia con el fracaso escolar y los altos niveles de paro que aquejan a la cohorte de los jóvenes, algo que puede verse representado en el caso español.

Por otro lado, se coincide plenamente con Rosana Resguillo (2012) cuando apunta que la violencia tiene su propia gramática explicativa, es decir, unas normas que reclaman nuestra atención sobre lo que nos cuenta, sobre el poder que se ejerce, la racionalidad que encubre y los alcances que puede tener.

En este sentido, como ya explicó Gilles Lipovetsky, las sociedades posmodernas se caracterizan por un importante nivel de individualismo, apuntando que "en la era posmoderna perdura un valor cardinal, intangible, indiscutido (…) el individuo y su cada vez más proclamado derecho de realizarse" (2009, p. 11). Es más, Bauman (2009) ha definido las ambigüedades actuales de la noción de comunidad, dentro de esta sociedad que se define por los vínculos líquidos que ha perfilado el famoso sociólogo.

Se debe pues introducir medidas correctoras de este tipo de dinámicas especialmente peligrosas por la situación de crisis que ahoga a muchas familias. Como ha escrito Ana I. Lima se impone "la necesidad de superar valores híperindividualistas, por otros como la cooperación, la participación, la revalorización de lo comunitario y la redistribución" (2011, p. 88). Se impone la necesidad de liderar procesos que partan de la propia comunidad, teniendo como ejes principales la implicación de todas las personas que forman parte de la misma buscando la participación activa de las personas.

5. CONCLUSIONES

Se propone el análisis de los procesos comunicativos de la juventud desde una perspectiva holística y que permita introducir la complejidad en el estudio de los mismos. Este tipo de acercamientos a la comunicación significa tener en cuenta la sintáctica (intercambio informativo), la semántica (intercambio significativo) y la pragmática (intercambio como relación). Análisis en los que se debe tener en cuenta tanto el aspecto verbal de la comunicación como el no verbal. E incluso, en el caso de la juventud, interpretar cualquier conducta o acción como posible elemento preñado de significación, de ahí la posibilidad de asignar significados a movimientos como el 15-M o actividades de vandalismo o a fenómenos como los de las bandas juveniles. Gracias a eso podríamos

adivinar la variedad y riqueza de formas de comunicación que usan las personas jóvenes. Así, podríamos completar la supuesta simpleza de vocabulario o la falta de uso de las normas ortográficas, con los nuevos modelos expresivos y los nuevos modos de comunicación.

Se debe, pues, acudir a lo no dicho para completar la necesaria elección que impone la complejidad con los aspectos que subyacen en niveles más profundos de la sociedad, que no por ser más difíciles de desentrañar o de encontrar guardan menos verdad o fuerza significante. Ya que, de lo contario nos moveremos siempre entre la complacencia y el abotargamiento que produce el tópico (y la sencillez que arrastra).

Si así realizamos los análisis, nos encontraremos con la riqueza que encierra la realidad. En el caso de la comunicación de la juventud nos encontramos con nuevas formas de comunicación que se convierten en elementos identitarios definitorios de la forma de ser joven y de la propia personalidad de los individuos. Junto a esto aparecen reapropiaciones de formas de comunicación tradicional (tatuajes, escarificaciones, anillos y piercing…) a los que se los dota de nuevas significaciones articuladas en semánticas significativas que trasciende los imaginarios sociales juveniles para encardinarse en los imaginarios culturales de la sociedad en general.

Reseñar el hecho de que los nuevos medios tecnológicos se imponen como medios que vehiculan las relaciones influyendo en las mismas y, al mismo tiempo, en las propias identidades de los que los utilizamos. Estos medios, como se ha dicho, pueden ser utilizados en sustitución de los esquemas generacionales para analizar las construcciones identitarias de los individuos de las sociedades contemporáneas hiperconextadas y saturadas de información.

Se generan, pues, dinámicas en las que al comunicarnos con otras personas a través de algunos medios acabamos por provocar una contestación que, al mismo tiempo nos define en la narrativa individual que somos, tanto debido al uso de los medios que utilizamos como por la propia dinámica comunicativa que ese establece. Nos comunicamos, y al mismo tiempo, nos constuimos, co-construimos y re-co-construimos unos a otros en continua y constante interacción, hasta convertirnos en quienes somos.

8. REFERENCIAS

Aguilar R., M. (2017). La generación Z: Sus hábitos de consumo de información y las redes sociales (Trabajo fin de grado). Universidad de Sevilla, Sevilla, España

Alcoceba, J. A. (2007). El lenguaje del cuerpo a través del tatuaje. De la adscripción identitaria a la homogeneizadora democratización de la belleza. Culturas y lenguajes juveniles. Revista de estudios de juventud, 78, 75-89.

Álvarez, A. A. (2013). Violencia juvenil urbana. Programa de recuperación de jóvenes en alto riesgo y el Trabajo Social. Recuperado de: www.ts.ucr.ac.cr

Álvarez Ramos, E., Heredia Ponce, H. y Romero Oliva, M. F. (2019). La generación Z y las redes sociales. Una visión desde los adolescentes en España. Revista Espacios, 40(20), 1-13. https://bit.ly/2RrFadV

Barlovento Comunicación. (2019). Consumo de internet vs. televisión. Recuperado de https://bit.ly/2Bh9inz

Barlovento Comunicación. (2020). Consumo de internet vs. televisión. Recuperado de https://bit.ly/2TTLTiq

Bateson, G. (2006). Espíritu y naturaleza (2ª ed.). Amorrortu

Bauman, Z. (2009). Comunidad. En busca de seguridad en un mundo hostil. Siglo XXI (publicación original en 1979)

Bernete, F. (2007). Culturas juveniles como aperturas de espacios, tiempos y expresividades. Culturas y lenguajes juveniles. Revista de estudios de juventud, 78, 45-61

Caminha, G. S. (2018). Percepçoes sobre Graffiti: arte ou vandalismo. Iniciaçao Científica Cesumar, 20(2), 235. http://dx.doi.org/10.17765/1518-1243.2018v20n2p235-244

Castells, M. (2006a). La era de la información. Fin de milenio (Vol. 3). Alianza Editorial

Castells, M. (Ed.). (2006b). La Sociedad Red: una visión global. Alianza Editorial

Castillo-Abdul, B., Romero-Rodríguez, L. M. J. y Larrea-Ayala, A. (2020). Kid influencers in Spain: understanding the themes they address and preteens' engagement with their YouTube channels. Heliyon, 6(9). https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e05056

Cohen, S. (2017). Demonios populares y "pánicos morales": delincuencia juvenil, subculturas, vandalismo, drogas y violencia. Gedisa.

Darwin, Ch. (2009). La expresión de las emociones. Laetoli (publicación original en 1872)

Davis, F. (1989). La comunicación no verbal. Alianza editorial

Eco, U. (1988). Tratado de semiótica general. Lumen

Ekman, P. (2013). El rostro de las emociones. Círculo de lectores

Figueras, M., Soler, P., Casal, J., Saura, J. R., Romaní, O., Trilla, J. (2011). La ciudad indignada. En J. Trilla (Coord.), Jóvenes y espacio público. Del estigma a la indignación (pp. 193-243). Bellaterra.

Galán, C. (2007). Cncta kn nstrs. Los SMS universitarios (Conecta con nosotros. Los SMS universitarios). Culturas y lenguajes juveniles. Revista de estudios de juventud, 78, 63-73

Gardner, H. y Davis, K. (2014). La generación APP. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital. Paidós.

Herring, S. C. (2008). Questioning The Generational Divide: Technological Exoticism and Adult Constructions of Online Youth Identity. En D. Buckingham (Ed.), Youth, Identity, and Digital Media. The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation. The MIT Press. https://doi:10.1162/dmal.9780262524834.071

Knapp, M. L. (2018). La comunicación no verbal. El cuerpo y el entorno (9ª ed.). Paidós

Labora González, J. J. y Fernández Vilas, E. (2021). La emocionalidad como elemento de análisis de los nuevos movimientos sociales. Simbiótica. Revista da Universidade Federal do Espírito Santo, 8, 4, 216-239. https://doi.org/10.47456/simbitica.v8i4.37352.

Lima, A. I. (2011). Servicios sociales, Trabajo Social y crisis. Servicios sociales y Política Social, 93, 83-92

Lipovetsky, G. (2009). La era del vacío. Ensayos sobre el individualismo contemporáneo. Anagrama

López Richart, J. (2018). Y el vandalismo se hizo arte: la protección del grafiti por el derecho de autor. RIIPAC. Revista sobre Patrimonio cultural: Regulación, Propiedad intelectual e industrial, 53-87

Maffesoli, M. (1990). El tiempo de las tribus. El declive del individualismo en las sociedades de masas. Icaria.

Martínez, E. B. (2008). Oaxaca: la construcción mediática del vandalismo y la normalidad. El Cotidiano, 148, 37-44

McLuhan, M. (1993). La galaxia Gutemberg. Círculo de lectores

Mizuko, I. (2008). Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning.

Muñoz Carrión, A. (2007). Tácticas de comunicación juvenil. Intervenciones estéticas. Culturas y lenguajes juveniles. Revista de Estudios de juventud, 78, 11-23

Navarro Robles, M. y Vázquez Barrio, T. (2020). El consumo audiovisual de la Generación Z. El predominio del vídeo online sobre la televisión tradicional. Ámbitos. Revista Internacional de Comunicación 51, 10-30. https://doi: 10.12795/Ambitos.2020.i50.02

Palazzo, M. G. (2012). Juventud, comunicación, era digital y generación. Revisando categorías, definiciones y representaciones [Comunicación]. III Reunión de Investigadoras/es, Viedma, Argentina.

Pérez-Escoda, A., Barón-Dulce, G. y Rubio-Romero, J. (2021). Mapeo del consumo de medios en los jóvenes: redes sociales, 'fakes news' y confianza en tiempos de pandemia. Index.comunicación, 11(2), 187-208. https://doi.org/10.33732/ixc/11/02Mapeod

Pérez-Tornero, J. M. (2020). La gran mediatización. Universitat Oberta de Catalunya

Pisticelli, A. (2009). Nativos digitales. Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Santillana.

Redorta, J. (2007). Cómo analizar los conflictos. La tipología de conflictos como herramienta de mediación. Paidós.

Reyes Sánchez, F. (2012). Graffiti ¿Arte o vandalismo?. Pensar la publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias, 6, 53-70.

Resguillo, R. (2012). De las violencias: Caligrafía y gramática del horror. Desacatos, 40, 33-46

Romaní, O. (2002). Movimientos juveniles en la Península Ibérica. Graffitis, grifotas, okupas. Ariel.

Satir, V. (2002). Nuevas relaciones humanas en el núcleo familiar. Pax

Suares, M. (2008). Mediación. Conducción de disputas, comunicación y técnicas. Paidós

Tayal, P. y Bharathi, V. (2021) Reliability and trust perception of users on social media posts related to the ongoing COVID-19 pandemic. Journal of Human Behavior in the Social Environment, 31 (1-4), 325-339. https://doi.org/10.1080/10911359.2020.1825254

Turchet, Ph. (2004). El lenguaje del cuerpo. Mensajero

Urresti, M. (Ed.). (2008). Ciberculturas juveniles. Los jóvenes, sus prácticas y sus representaciones en la era de Internet. La Crujía Ediciones.

Vintimilla-León, D. y Torres-Toukoumidis, A. (2021). COVID-19 y Tik-Tok. Análisis de la Folksonomía social. RISTI. Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de la Informaçao, 39(5), 15-26. https://tinyurl.com/che3fefm

Watzlawick, P., Beavin Bavelas, J. y Jackson, D. D. (2006). Teoría de la comunicación humana. Interacciones, patologías y paradojas. Herder (publicación original en 1967)

Wittezaele, J.-J. y García, T. (1994). La escuela de Palo Alto. Historia y evolución de las ideas esenciales. Herder.

GESTIÓN DE LA SOCIEDAD INFORMACIONAL EN LA GESTIÓN PORTUARIA: VISUALIZANDO UNA PROPUESTA INTEGRAL DE INDICADORES DE BUENAS PRÁCTICAS PARA EL CAMBIO EN DIGITALIZACIÓN Y ADAPTACIÓN A LA GESTIÓN DE LAS TIC´S

FEDERICO MARTÍN BERMÚDEZ
Universidad de A Coruña

JAVIER SEIJO VILLAMIZAR
Universidad de Santiago de Compostela

1. INTRODUCCIÓN: LA RELEVANCIA PORTUARIA Y LA VISUALIZACIÓN DE LA LITERATURA

El tránsito y transformación hacia la sostenibilidad (Almaric,1998) nace con retraso en la dinámica de adaptación de las sociedades contemporáneas a los problemas derivados del medio ambiente (IPCC, 2013) y más en el equilibrio de obtener un balance de tres e´s (Elcock, 1898) entre las cuatro dimensiones de la sostenibilidad: económica, social, ambiental e institucional (UN, 2021).

La gestión portuaria, en el camino de una sostenibilidad ecosistémica (Shepherd, 2006), ha sufrido numerosos cambios y procesos de inducción y promoción para el logro de integración de factores tecnológicos radicales, estrategias, tácticas que han obligado a deshumanizar la propia economía local y aproximarla a los cambios tecnológicos impuestos por la globalización económica (Beck,1997).

El contexto, a nivel planetario, sobre este sistema histórico de conformación de las ciudades, el comercio, las formas de transmisión cultural y de formas de vida, se enfrenta a cuatro desafíos.

El primero, Cambio climático y calentamiento global: esto es el aumento de las emisiones de gases de efecto invernadero, con un efecto de aumento de la temperatura global y un cambio en los patrones climáticos.

Segundo, la pérdida de biodiversidad. Una acción que se sintetiza en las mercancías que llegan a puerto, y constituye una acción en origen basada en la superproducción. Esto es las prácticas de la tala de bosques, la sobreexplotación de recursos naturales y la contaminación o llegada de especies invasoras, virus, y materiales que afectan al equilibrio del planeta. En síntesis, factores que conllevan a la pérdida de especies animales y vegetales en todo el mundo.

Tercero, la escasez de agua y sequías. Las actividades de conectividad con la zona de la costa y zonas portuarias esta infrautilizada. Un ejemplo son el escaso número de desalinizadoras, ante situaciones de sobreexplotación de recursos hídricos y la contaminación no tratada que se vierte sobre la franja costera, mayoritaria en los países.

Cuarto, la contaminación del aire y el agua. Estos dos factores son elementos que se correlaciona con la salud humana y la vida marina y terrestre.

Quinto, las desigualdades socioeconómicas y ausencia de equidad. Mayoritariamente el mundo a nivel global es pobre, carece de una base material sólida para enfrentar los ciclos económicos. Esta ausencia implica vulnerabilidad sistémica por la deficiente infraestructura y superestructura en el acceso a recursos. Como oportunidades económicas y sociales justas que fagocitan el bienestar humano y su resiliencia ecosistémica.

A nivel micro, la gestión portuaria, tiene un alto impacto en la salud del ambiente de las zonas costeras y de las poblaciones del interior de los países. Un ejemplo son el impacto en emisiones de CO2, el consumo de energía (GWH), los residuos generados (toneladas), el número de buques atracados y/o comportamiento del tráfico marítimo en altamar (EEA, 2021). En este sentido según la OMI (Organización Marítima Internacional) la cifra de responsabilidad de los buques se aproxima a 2,5% de las emisiones mundiales de gases de efecto invernadero (GEI), como el caso del CO2. Por añadidura, os puertos y terminales portuarios son responsables de aproximadamente el 5% de las emisiones de GEI a nivel mundial. En términos de residuos, los puertos también generan

grandes cantidades de desechos sólidos, líquidos y peligrosos que pueden tener un impacto significativo en el medio ambiente si no se gestionan adecuadamente.

Los puertos enfrentan un gran desafío en términos de gestión de residuos. A medida que aumenta el tráfico de buques y el comercio internacional, también aumenta la cantidad de residuos generados en los puertos. Los residuos pueden incluir desechos orgánicos, plásticos, metales, líquidos contaminantes, entre otros, lo que representa un grave problema ambiental si no se manejan adecuadamente.

Según la Agencia Europea de Medio Ambiente, se estima que los puertos de la UE generan alrededor de 27 millones de toneladas de residuos cada año, de los cuales alrededor del 80% son residuos no peligrosos y el 20% restante son residuos peligrosos. Además, se estima que alrededor del 30% de los residuos que se generan en los buques son ilegalmente arrojados al mar, lo que representa una gran amenaza para la vida marina y la salud humana (EEA, 2021).

Para abordar este problema, se han implementado medidas y regulaciones internacionales para la gestión adecuada de residuos en los puertos y los buques. Por ejemplo, la Organización Marítima Internacional ha establecido un conjunto de regulaciones internacionales conocidas como MARPOL para prevenir la contaminación del mar por los buques (OMI, 2021).

De ahí el foco del análisis se centre en la interrelación entre la gestión portuaria (Port Managament, PT, en adelante) y las buenas prácticas (Good Practice, GP, en adelante).

Es decir, la relación de la gestión portuaria y las buenas prácticas están estrechamente relacionadas, ya que una gestión eficaz y responsable de los puertos implica la implementación de prácticas sostenibles y respetuosas con el medio ambiente. Sin embargo, la relación en la literatura principal se muestra a cero. Un ejemplo, de esta importancia, cómo un gap emergente y urgente, es el siguiente algoritmo de relación que da como resultado cero documentos principales que lo confirmen: (TITLE ("Port managament") AND TITLE-ABS-KEY ("good practice")). Una de las aportaciones más significativas aparece en Galicia mediante

el artículo “Good Practices in Strategic Port Performance” (González Laxe, Martín y Martín, 2022), y que tiene su know how en el trabajo de compromiso de Martín Bermúdez y colegas (Bermúdez, 2011; Bermúdez et al., 2019, 2020; González et al., 2013; Laxe et al., 2016, 2018, 2017, 2019, 2021; Prado-Domínguez et al., 2021).

En este sentido, la investigación cubre este vacío y trata de visualizar esta relación. Dado que los puertos tienen un impacto significativo en el entorno natural y en las comunidades locales, por lo que es esencial que se implementen medidas adecuadas para minimizar este impacto y maximizar los beneficios económicos y sociales (UN, 2021).

Existen numerosos casos de éxito en la gestión portuaria sostenible y la implementación de buenas prácticas. Por ejemplo, el Puerto de Rotterdam en los Países Bajos es un líder mundial en la gestión sostenible de puertos, habiendo establecido un programa integral de sostenibilidad que aborda una amplia gama de temas, desde la gestión de residuos hasta la energía renovable. El Puerto de Los Ángeles en los Estados Unidos también ha implementado un programa de sostenibilidad exitoso que ha logrado reducir las emisiones de gases de efecto invernadero y mejorar la calidad del aire en la región (Puerto de Rotterdam, 2021; Puerto de los Ángeles, 2021).

En general, se han establecido diversas iniciativas y programas a nivel internacional para fomentar la gestión portuaria sostenible y la implementación de buenas prácticas, como el Programa Global de Puertos Verdes de la ONU, que tiene como objetivo mejorar la gestión ambiental de los puertos en todo el mundo (UN, 2021). Estas medidas, sin embargo, son insuficientes hasta que se transite hacia una política del cambio climático y economía baja en carbono, con un replanteamiento de servicios de consenso epistémico (Seijo, 2021) así como una economía de cero emisiones, en sintonía con la naturaleza y con energías limpias, y un comportamiento humano propicio a la idea de economía circular con enfoque socioeconómico ecosistémico (Geissdoerfer et al., 2017; Ghisellini et al., 2016).

2. OBJETIVOS: INDICADORES DE BUENAS PRÁCTICAS

Ante este panorama, el objetivo de esta investigación exploratoria es determinar cómo se desarrolla con el paso del tiempo el acuerdo en cuanto al conocimiento y la corriente principal relacionada con la literatura más relevante. Asimismo, se busca revelar y caracterizar los elementos comunes que se definen a nivel mundial en torno al concepto de gestión portuaria y buenas prácticas.

Se planteó una hipótesis de trabajo para investigar los atributos que cambian con el tiempo en el consenso y la corriente principal de la literatura sobre Economía Digital.

Esta hipótesis se relaciona con la desigualdad sistémica en la gestión de las organizaciones, su vertebración en gobernanza democrática, así como esta situación e interrogante se explica y aproxima mediante la pregunta: ¿Cómo la actividad portuaria en España, y otras economías con distintas velocidades, necesitan y/o deben identificar una guía de buenas prácticas y cambio en la adaptación de la digitalización para el desarrollo de una práctica ecosistémica en los entornos de las comunidades costeras?.

A nivel planetario, se constata que este objetivo tiene una visualización expresa entre 1975 a la actualidad, y con un total de 93 documentos. Sin embargo, el concepto de buenas prácticas se remonta a 1935. Estos resultados sugieren que, aunque la gestión portuaria es el objeto de estudio, se ha prestado más atención a su efecto, a modo de medida de precaución ante la incertidumbre de la racionalidad humana, en la literatura, pero sin un foco claro en la gestión portuaria. Estos factores demuestran que el desarrollo disciplinario es más abundante en buenas prácticas (N=27) que en gestión portuaria (N=16).

En síntesis, el objetivo de la investigación se fundamenta en una aproximación empírico-descriptiva y explicativa que produce comparación de elementos a lo largo del tiempo como sostiene Seijo et al. (2021a, 2021b): (1º) Iniciación y planteamiento dialógico procesual, (2º) Reformulación, (3º) Contextualización, y (4º) Clasificación conforme a una

gradación y distribución significativa y/o cualitativa de evidencias sistematizadas.

3. METODOLOGÍA: LA LÓGICA DE LA PRÁCTICA

El enfoque metodológico asume la lógica metodológica e instrumentos - base de datos, tabla de contingencias, tabla de frecuencias- desde investigaciones que sostienen el análisis de la evidencia científica basada en el consenso epistémico (Seijo et al., 2021a; 2021b, 2021c, Seijo, 2022), el desempeño de variables de bibliometría convencional (Rousseau et al., 2018) y la aplicación de bibliometría computacional (Van et al., 2019).

Los pasos lógicos que tratan el protocolo del análisis se inspiran en un enfoque dialéctico y una estrategia de indagación de cuatro etapas adaptadas al objetivo de estudio. En específico: (1º) Etapa de Muestreo, (2º) Etapa de Sistematización y elección de bases de datos, (3º) Etapa de Tratamiento de estadísticas, (4º) Etapa de Depuración de estadísticas, bases de datos y selección de información relevante (Seijo y Villasante, 2023). Los resultados, de otra parte, son generalizables estructuralmente para otro tipo de análisis, por lo que se asume un enfoque interpretativo de políticas públicas (Seijo, 2023).

La concreción de estos factores metodológicos se origina con el planteamiento de instrumentos y enfoque de técnicas mixtas (Brewer y Hunter, 2006). Para lo que la visualización de los términos en títulos informativos es un criterio muestral, algoritmo de evidencias, que se conforma con una visión micro social sobre dos términos, véase Tabla 1.

TABLA 1. *Planteamiento de nivel semántico de visualización y documentos de análisis*

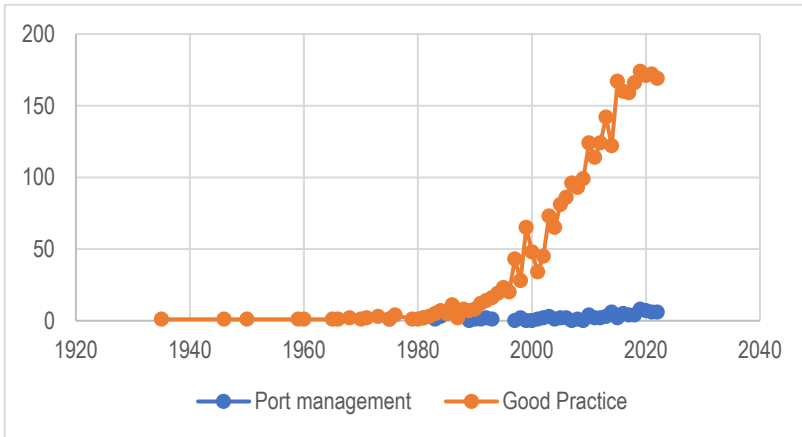
Micro vision	
90 TITLE ("Port management") AND PUBYEAR < 2023 AND PUBYEAR < 2023	3.004 TITLE ("good practice") AND PUBYEAR < 2023 AND PUBYEAR < 2023

4. RESULTADOS

En términos generales, la evolución de los conceptos de Port Managemet y Good Practice sigue una tendencia incremental ascendente y descendente. Dado que el primero acumula una experiencia, en años más corta, de 48y el segundo cuenta con 88 años. A esto se suma que ambos conceptos tienen una producción evolutiva diferencial. La cual está situada entre N= 93 a N= 3.306 títulos de visualización hasta el año 2022. Esta situación implica que el surgimiento y aparición de un planteamiento de temáticas no es concurrente al caso de estudio y este divergen en los campos científicos de desarrollo, véase Tabla 3.

De otra parte, a nivel gráfico, los dos vectores de evolución muestran trayectorias opuestas. Esta situación implica que mientras Buenas Prácticas es un concepto que comienza a descender en su tendencia de producción, el concepto de buenas prácticas es un gap incremental, sostenido y opuesto al desuso.

GRÁFICO 1. *Evolución de la producción en Port Managament y Good Practice*



Fuente: elaboración propia a partir de Scopus (04/01/2023)

La distribución propuestas principales sigue una ordenación de documentos que contienen los siguientes criterios, en grado de mayor a menor producción: (1º) Open Access, (2) Gold, (3) Hybrid Gold, (4) Bronze y (5) Green. Ambas producciones mantienen una relación de

autores igual (N=159 autores), siendo los principales para Port Management: Marufuzzaman, M., Mastaglio, T.W., Nur, F., Aghalari, A. y Balaban, M. Asimismo, la producción asociada a Good Practice está liderada por Jacobsson, B., Norman, J., Bianchi, A., Dumarcet, N., Farges, G., Mol, B.W. y Shennan, A.

Los tres principales autores acumulan un promedio de 3 y 30 artículos revisados por pares, siendo los top ten del consenso epistémico mundial.

La Tabla 2 describe, en orden de moda de gestión, los principales conceptos que se visualizan a nivel de títulos expresos. Con esta ilustración se desprende la distribución, gradación y complementariedad entre epistemes y cómo Port Management es compatible con un cambio de paradigma por la colaboración ante la precaución entre el riesgo e incertidumbre del cambio climático.

TABLA 2. *Principales atributos asociados a Port Management y Good Practice*

Port Management (N=90)	Good Practice (N=3004)
Ecologización de puertos (Greening of Ports)	Adaptación cultural
Sistema de indicadores de seguimiento ambiental	Redes de segmentos temporales de tipo audiovisual
Gobernanza portuaria e internacionalización portuaria	Estimación del área de suelo y evaluación del cambio
Evaluación de las herramientas portuarias de forma procesual y reticular	Diseño y análisis de estudios piloto
Gestión portuaria y pademia (COVID-19)	Factores de respuesta al cambio ambiental
Análisis de redes en la vida portuaria	Listas de verificación homogénea sobre la actividad
Análisis de variables contextuales	Evaluación de seguridad de datos
Uso de herramientas de blockchain	Modelos de toma de decisión identificables
Evaluación de riesgos según compromisos	Estándares de análisis comparativo cualitativo
Decisiones multicriterio e incertidumbre	

Fuente: elaboración propia

La Tabla 3 ejemplifica que materias tienen mayor impacto en cada temática, esta visión debe observarse en relación a las Figuras 2 y Figura 3, con el fin de observar las líneas de investigación clave. Es más, la ordenación demuestra que son las disciplinas y propuestas asociadas a ingeniería, ciencias sociales, empresas, gestión y contabilidad las que

más han difundido la idea de una gestión portuaria. Complementariamente, la instrumentalización de herramientas de buenas prácticas se asocia en primer lugar a la Medicina. Esta diferenciación es clave para comprender la importancia de establecer indicadores evaluables, y una ciencia social que estudie junto a la medicina propuestas de integración de la gestión portuaria. Asimismo, otra disciplina complementaria y clave es la informática. Acompañando de otras áreas que deben sumarse a la visualización, entre las más destacadas: las ciencias ambientales, psicología, ciencias agrícolas y la economía.

TABLA 3. *Principales disciplinas asociadas a Port Management y Good Practice*

Orden	Good Practice (N=27)	Port management (N=16)
1	Medicine	Engineering
2	Social Sciences	Social Sciences
3	Engineering	Business, Management and Accounting
4	Computer Science	Decision Sciences
5	Nursing	Environmental Science
6	Business, Management and Accounting	Computer Science
7	Environmental Science	Economics, Econometrics and Finance
8	Psychology	Earth and Planetary Sciences
9	Agricultural and Biological Sciences	Agricultural and Biological Sciences
9	Economics, Econometrics and Finance	Arts and Humanities
9	Arts and Humanities	Mathematics
10	Biochemistry, Genetics and Molecular Biology	Medicine
Peso%	82,15	96,72

Fuente: elaboración propia

Otro atributo relevante, es el que se ha generado desde las revisas con mayor impacto académico. La Tabla 4 ejemplifica propuestas desde la preocupación de materias que tratan la circulación y transporte de mercancías, el impacto en el medio marino, en el estado de la salud de la población y la interrelación entre negocios y administración estratégica.

TABLA 4. *Principales fuentes indexadas a Port Management y Good Practice*

Orden	Revistas con más consenso epistémico
1	Transport Reviews / Value in Health
2	Marine Pollution Bulletin /Lecture Notes in Computer Science
3	Transport Policy / Remote Sensing of Environment
4	Maritime Policy and Management / Journal of Evaluation in Clinical Practice
5	Maritime Economics and Logistics / Journal of Experimental Botany
6	Journal of Cleaner Production / International Journal for Quality in Health Care
7	Review of International Business and Strategy / Journal of Applied Toxicology
8	Research in Transportation Business and Management / Value in Health
9	Journal of Management in Engineering / Comparative Sociology
10	Journal of Environmental Management / Value in Health

Fuente: elaboración propia

La clasificación de documentos es próxima a una visualización expresa mediante formato Article, seguida de Conference Paper y Book Chapter. o Review frente a Editorial o Book Chapter, y entre Review vs. Editorial. La distinción en los conceptos estudios se manifiesta, de otra parte, en el número de documentos. En concreto, Port Management alcanza un total de 8 y Good Practice un total de 27.

TABLA 5. *Clasificación de documentos según Port Managemet y Good Practice*

Orden	Port management (N=8)	Good Practice (N=27)
1	Article	Article
2	Conference Paper	Conference Paper
3	Book Chapter	Review
4	Editorial	Book Chapter
5	Review	Editorial

Fuente: elaboración propia

Las principales economías, como factor material impulsor de una literatura, destaca más en Estados Unidos, Reino Unido, España, Italia que se sitúan en las posiciones más altas para ambos términos. Sin embargo, países como Bélgica, Dinamarca, Japón son países que que no alcanza posiciones altas en buenas prácticas y han optado por primar la gestión portuaria hacia un indicador de buena gestión económica. Este posicionamiento, de otra parte, sitúa a estos países en posiciones dependientes

del tráfico marítimo, tal como es el caso singular de Japón y su condición de insularidad. Bélgica, de otra parte, destaca en este posicionamiento por su importancia portuaria. Este es el caso del puerto de Amberes situado en el río Escalda y con el que se lidera uno de los contextos portuarios más importantes de Europa. Puesto que es el segundo puerto más grande de Europa en términos de volumen de carga. Amberes, de otra parte, es un centro importante para el comercio marítimo y es un puerto de entrada para muchas mercancías que se envían a Europa desde Asia y América del Sur (World Port Source, 2023; portofantwerp, 2023).

TABLA 6. *Países con mayor producción en Port Management y Good Practice*

Port Management (N=35)	Good Practice (N=120)
United States	Chile
Italy	United Kingdom
Spain	United States
United Kingdom	France
China	Spain
Netherlands	Italy
Belgium	Germany
Denmark	Netherlands
France	Australia
Japan	Brazil

Fuente: elaboración propia

En este sentido, el principal conocimiento emana de instituciones vinculadas al continente europeo, y dónde la difusión ha sido más amplica en Good practice (N=160) frente a Port Management (N=130). La Tabla 7 demuestra esta evolución y específica qué instituciones han tenido este papel dinamizador y de transferencia del conocimiento científico de primer nivel.

TABLA 7. *Instituciones con mayor seguimiento en Port Management y Good Practice*

Port Management (N=130)	Good Practice (N=160)
Erasmus Universiteit Rotterdam	King's College London
Universiteit Antwerpen	The University of Sheffield
Università degli Studi di Genova	AP-HP Assistance Publique - Hopitaux de Paris
MYMIC LLC	The University of Manchester

Fuente: elaboración propia

En la Tabla 8 se puede observar una importante conclusión, en la que se muestra la categorización de los autores más relevantes, el año de publicación del artículo y el grado de acuerdo epistémico logrado, ordenado de mayor a menor. Estos autores forman una comunidad internacional de práctica que tiene una gran influencia y repercusión en las iniciativas de seguimiento, y que también contribuye a la difusión de la terminología asociada a los conceptos de estudio.

TABLA 8. *Principales Documentos y autores en Port Management y Good Practice*

Orden	Autores	Consenso espistémico	Título de documento
1	Lam y Notteboom (2014) / Wild et al. (2005)	202 / 2853	The Greening of Ports: A Comparison of Port Management Tools Used by Leading Ports in Asia and Europe / Principles of good practice for the translation and cultural adaptation process for patient-reported outcomes
2	Peris-Mora et al. (2005) / Wang et al. (2016)	167 / 1548	Development of a system of indicators for sustainable port management / Temporal segment networks: Towards good practices for deep action recognition
3	Wang et al. (2004) / Olofsson et al. (2014)	129 / 1497	Port governance in China: A review of policies in an era of internationalizing port management practices / Good practices for estimating area and assessing accuracy of land change
4	Suykens y Van De Voorde (1998) / Lancaster et al. (2004)	97 / 1339	A quarter a century of port management in Europe: Objectives and tools / Design and analysis of pilot studies: Recommendations for good practice
5	Notteboom y Haralambides (2020) / Murchie et al. (2013)	51 / 1141	Port management and governance in a post-COVID-19 era: quo vadis? / Chlorophyll fluorescence analysis: A guide to good practice and understanding some new applications
6	Munim et al. (2020) / Kelley et al. (2003)	44 / 1127	Identifying the appropriate governance model for green port management: Applying Analytic Network Process and Best-Worst methods to ports in the Indian Ocean Rim / Good practice in the conduct and reporting of survey research
7	Tsiulin et al. (2020) / Diehl et al. (2001)	38 / 1118	Blockchain-based applications in shipping and port management: a literature review towards defining key conceptual frameworks / A good practice guide to the administration of substances and removal of blood, including routes and volumes
8	Bergantino et al. (2013) / Weinstein et al. (2003)	33 / 923	Port management performance and contextual variables: Which relationship? Methodological and empirical issues / Principles of good practice for decision analytic modeling in health-care evaluation:

9	Hashemi et al. (2013) / Schneider y Wagemann (2010)	26 / 770	Compromise ranking approach with bootstrap confidence intervals for risk assessment in port management projects / Standards of good practice in qualitative comparative analysis (QCA) and fuzzy-sets
10	García-Onetti et al. (2018) / Sullivan et al. (2014)	24 / 595	Integrated and ecosystemic approaches for bridging the gap between environmental management and port management / Budget impact analysis - Principles of good practice: Report of the ISPOR 2012 budget impact analysis good practice II task force

Fuente: elaboración propia

En la sección siguiente, se examina el consenso epistémico situado en un contexto de complejidad ecosistémica, de riesgo moral, conflictos de intereses y fallos en la racionalidad en el mercado y el estado (Beck, 1986). En consecuencia, se muestran las claves de discusión científica y cuáles son los elementos que influyen en la interpretación de los hallazgos mostrados.

5. DISCUSIÓN: LA SOSTENIBILIDAD Y LAS BUENAS PRÁCTICAS EN LA SOCIEDAD INFORMACIONAL

Conforme al apartado anterior, la evolución y características asociadas entre Port management y desarrollo sostenible implica estudiar su co-ocurrencia con los Objetivos del Desarrollo (UN, 2015). Puesto que es un factor clave de la dieta nutricional de las poblaciones.

De forma específica, la gestión portuaria está relacionada directamente con cinco objetivos directos de la comunidad internacional:

ODS 9: Industria, innovación e infraestructura. La gestión portuaria es un elemento clave de la infraestructura que permite la conexión y el intercambio comercial entre países y regiones. Además, la innovación y la tecnología son esenciales para mejorar la eficiencia y la sostenibilidad en la gestión portuaria (UNCTAD, 2019).

ODS 11: Ciudades y comunidades sostenibles. Los puertos son un componente importante de muchas ciudades costeras y su gestión debe considerar el impacto ambiental y social en las comunidades locales (UN, 2015).

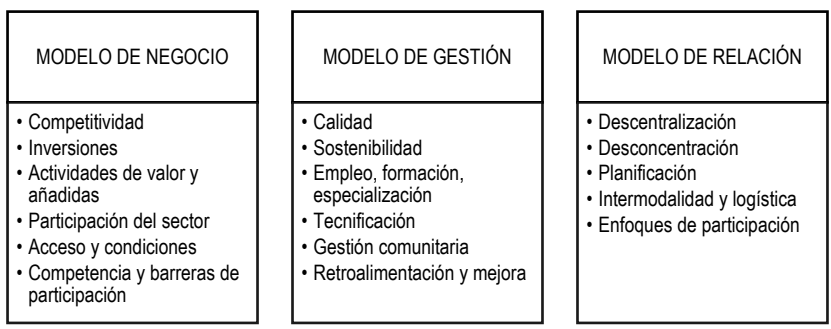
ODS 13: Acción por el clima. La gestión portuaria puede contribuir a reducir las emisiones de gases de efecto invernadero, mejorar la eficiencia energética y reducir la huella de carbono de la industria del transporte marítimo (UN, 2015).

ODS 14: Vida submarina. Los puertos tienen un impacto significativo en los ecosistemas marinos y costeros. La gestión portuaria sostenible debe considerar la conservación de la vida submarina y la protección de los ecosistemas costeros (UNEP, 2017).

ODS 17: Alianzas para lograr los objetivos. La gestión portuaria sostenible requiere la colaboración y la cooperación entre las empresas, las comunidades locales, los gobiernos y otros actores relevantes (UNCTAD, 2019).

Los principales modelos de gestión portuaria según González et al. (2021) se muestran desde tres etiquetados: (1º) Modelo de negocio, (2º) Modelo de gestión y (3º) Modelo de relación. De ahí que la siguiente Figura 1 muestra esta situación evolutiva y como el hecho social de la modernidad y el cambio tecnológico permite actualmente integrar estos tres modelos. Esto es el proceso de cambio hacia la constitución de una frontera propia de indicadores contextuales y aplicados por la sostenibilidad en los entornos de las infraestructuras portuarias.

FIGURA 1. *Modelos evolutivos en Port Management e indicadores de buenas prácticas*



Fuente: elaboración propia a partir de González et al. (2022)

A nivel desagregado la carrera por la sostenibilidad implica apostar por un enfoque relacional que integre el modelo de negocio y de gestión. En

otros términos, la generación de una visión ecosistémica de sostenibilidad. Esto es el desarrollo de dimensiones que recojan el modelo relación y estas 4 dimensiones:

(1º) Dimensión económica: un atributo que combina el modelo relacional para acordar y mejorar o situar o evaluar el estado de la situación económica y financiera, el nivel y estructura de las inversiones, la interconexión entre negocios y servicios, el valor generado y el grado de productividad, el impacto socioeconómico, el empleo, la comunicación, las condiciones de participación.

(2º) Dimensión instituciona: compuesta por categorías y/o atributos que confeccionan un marco relacional entorno a las funciones y formas legales, los ideales de gobernanza, el grado de desarrollo de infraestructuras y su capacidad (el mercado de servicios o especialización del puerto), la promoción comercial, el grado de internacionalización o compromiso escalar del puerto.

(3º) Dimensión social: referenciada sobre las variables de empleo, adiestramiento – o capacitación-, estructura de recursos humanos, el diseño de la igualdad de género, la relación de las condiciones laborales en salud, higiene y seguridad, el clima laboral, la carrera profesional y el empleo de relaciones de puesto de trabajo.

(4º) Dimensión medioambiental: se expresa en variables de gestión ambiental, calidad ambiental, material de dragado, gestión de residuos, la relación entre entorno natural y ecoeficiencia. La capacidad de generar otro tipo de proceso productivo y su cumplimiento en las directrices que atenúan el cambio climático.

A nivel micro, consenso epistémico global, las principales ideas de cambio se concretan en dos agendas co-ocurrentes. La primera por el cambio de gestión portuaria y, la otra, por la incorporación de aprendizajes en buenas prácticas.

Por ejemplo, los principales corolarios alcanzados a nivel global que se suceden para la Gestión Portuaria son los siguientes: (1º). Cambios en logística y autoridad (Notteboom y Winkelmans, 2001), (2º). La contenerización y el tipo de carga (Hayut, 1981), (3º). Ecologización entre

puertos (Lam y Notteboom, 2014), (4º) Gestión energética (Acciaro et al., 2014), (5º) competencia, servicios y diferenciación estratégica (Song, 2003).

Respecto a las buenas prácticas, la gestión portuaria debiera incorporar monitoreos de evaluación socioeconómica y ecosistémica. Por ejemplo, argumentos de evaluación de buenas prácticas como los siguientes: (1º) Medidas de adaptación cultural (Wild et al., 2005), (2º) Implementación de redes de segmenteos temporales (Wang et al., 2016), (3º) Modelos de detección en la evaluación sistémica de cambio de suelo (Olofsson et al., 2014), (4º) Experiencias espaciadas de carácter piloto para la transición ecológica (Lancaster et al., 2004), (5º) Estudios de cambio ambiental (Murchie y Lawson, 2013), (6º) Procedimientos de encuestas regulares y basados en aproximaciones informadas (Kelley et al., 2003), (7º) Generación de modelado analítica de escenarios presentes y futuros (Weinstein et al., 2003), (8º) Estudios comparativos cualitativos (Schneider y Wagemann, 2010), (9º) Evaluación del presupuesto y su implicación ecosistémica (Sullivan et al., 2014), (10ª) Generación de análisis de inteligencia colectiva y artificial basados en el big data (Katal et al., 2013).

6. CONCLUSIONES: LECCIONES DE INDICADORES Y MODELOS DE PRÁCTICA

La gestión portuaria para obtener un cambio procesual, sistémico y de carácter socioeconómico ecosistémico debe fundamentarse en una triada de la acción práctica. En concreto, la interdependencia de Alianzas, Gestión medioambiental de Buques, y la intermodalidad de escenarios de riesgo e incertidumbre. Estas tres situaciones, sin embargo, no están del todo resueltas al conservarse tres fenómenos y resultados en la práctica portuaria contemporánea.

El primero, las compañías navieras actúan de forma monopolística y generar una acción basada en el libre mercado. Esto es la capacidad de agilidad por la intermediación de cualquier producto intercambiable en el mercado. En términos positivo se produce los postulados de una acción humana que actúa praxeológicamente y genera acuerdos basados

en la maximización de los recursos, la implementación de factores de coste-oportunidad, el cálculo y maximización del posicionamiento de la competencia, y la adaptación a las capacidades de los erarios y contextos normativos del estado-nación.

En segundo lugar, la concentración de efectivos. Este fenómeno conlleva a un replanteamiento y subordinación de efectivos con el límite de cómo se sucede la especialización de la infraestructura portuaria. Por ejemplo, fluvial, puerto contenedor, o al servicio de empresas transnacionales con gran operatividad en el mercado y deslocalización para la intermediación de la demanda interna de consumidores, empresas, ciudadanía y autónomos.

En tercer lugar, la intermodalidad, relacionada con el acondicionamiento de intercambio. A la que debe sumarse el grado de impacto socio-ecosistémico, y medidas evaluables a futuro para un cambio de paradigma hacia las temáticas de mayor seguimiento y expresadas en la Figura 3.

Otra conclusión clave son las diferencias de conocimientos consolidades a lo largo del tiempo en las líneas de investigación. Este pude observarse como un elemento que se muestra reducido, constante y poco incremental, sobre la producción académica, la colaboración internacional entre autores y los documentos producidos para la temática Port Management. En contraposición, las buenas prácticas es un indicador a incorporar en la gestión portuaria con la finalidad de enriquecer las herramientas analíticas y la mejora de las infraestructuras, recursos, y contexto espacial de interdependencia supralocal y contextual.

FIGURA 2. *Líneas de investigación en Port Management*

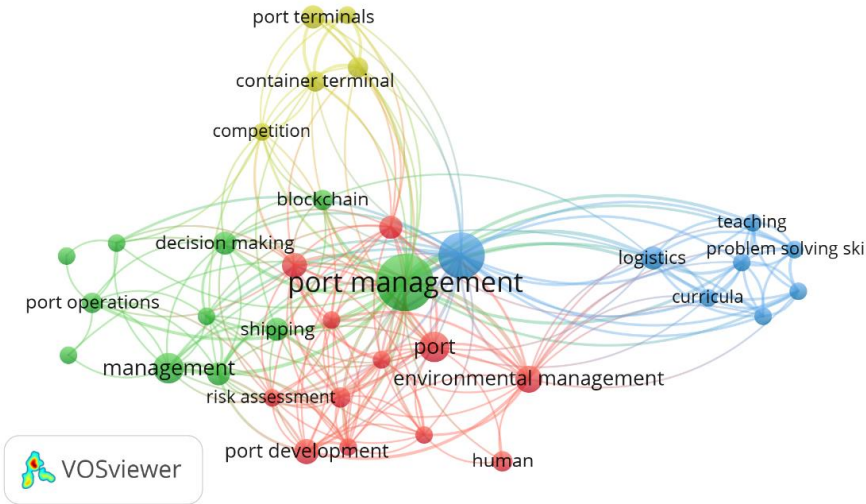
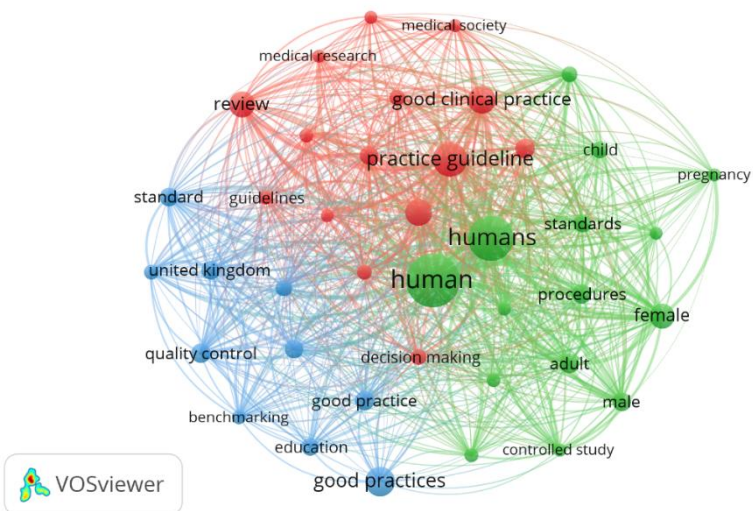


FIGURA 3. *Líneas de investigación en Good Practice*



7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

EqualSeaLab (USC). Fernando González Laxe, Sebastián Villasante, Antonio García-Allut, Fernando González Laxe, Federico Martín Palmero, Paqui Caamaño, María Herminda. A todos ellos gracias por su acompañamiento.

8. REFERENCIAS

Acciaro, M., Ghiara, H., y Cusano, M. I. (2014). Energy management in seaports: A new role for port authorities. Energy Policy, 71, 4-12. doi:10.1016/j.enpol.2014.04.013

Amalric, F. (1998). Sustainable livelihoods, entrepreneurship, political strategies and governance. Development, Vol. 41 (3), pp. 31–44.

Beck, U. (1986). La sociedad del riesgo: hacia una nueva modernidad. Alianza Editorial.

Beck, U. (2008/1997). ¿Qué es la globalización? Falacias del globalismo, respuestas a la globalización. Barcelona y Buenos Aires: Paidós (trad. del alemán, 1997).

Bergantino, A. S., Musso, E., y Porcelli, F. (2013). Port management performance and contextual variables: Which relationship? methodological and empirical issues. Research in Transportation Business and Management, 8, 39-49. doi:10.1016/j.rtbm.2013.07.002

Bermúdez, F. M. (2011). Los estados contables como instrumento de análisis económico: una aproximación al estudio de la crisis del sector de la construcción en España. Técnica contable, 63(744), 96-103.

Bermúdez, F. M., Laxe, F. G., y Aguayo-Lorenzo, E. (2019). Assessment of the tools to monitor air pollution in the Spanish ports system. Air Quality, Atmosphere y Health, 12(6), 651-659.

Bermúdez, F. M., Laxe, F. G., y Aguayo-Lorenzo, E. (2020). Port sustainability in Spain: the case of noise. Environment, Development and Sustainability, 22(8), 8061-8078.

Brewer, J. y Hunter, A. (2006). Foundations of Multimethod Research: Synthesizing Styles. Thousand Oaks: Sage.

Diehl, K. H., Hull, R., Morton, D., Pfister, R., Rabemampianina, Y., Smith, D., . . . Van De Vorstenbosch, C. (2001). A good practice guide to the administration of substances and removal of blood, including routes and volumes. Journal of Applied Toxicology, 21(1), 15-23. doi:10.1002/jat.727

EEA (European Environmental Agency., 2021). Ports and the environment. Recuperado el 13 de mayo de 2023, de https://www.eea.europa.eu/themes/transport/terminals-and-ports/ports-and-the-environment

Elcock, H. (1989). The Three E´s: Necessary but not Sufficient Conditions for Good Government», Public Policy and Administration, (1), 1-3.

García-Morales, R. M., Baquerizo, A., y Losada, M. Á. (2015). Port management and multiple-criteria decision making under uncertainty. Ocean Engineering, 104, 31-39. doi:10.1016/j.oceaneng.2015.05.007

García-Onetti, J., Scherer, M. E. G., y Barragán, J. M. (2018). Integrated and ecosystemic approaches for bridging the gap between environmental management and port management. Journal of Environmental Management, 206, 615-624. doi:10.1016/j.jenvman.2017.11.004

Geissdoerfer, M., Savaget, P., Bocken, N. M. P. y Hultink, E. J. (2017). The circular economy – A new sustainability paradigm? Journal of Cleaner Production, 143, 757-768. doi:10.1016/j.jclepro.2016.12.048.

Ghisellini, P., Cialani, C.,y Ulgiati, S. (2016). A review on circular economy: The expected transition to a balanced interplay of environmental and economic systems. Journal of Cleaner Production, 114, 11-32. doi:10.1016/j.jclepro.2015.09.007.

González Laxe, F., Martín Bermúdez, F., y Martín Palmero, F. (2013). Structural Deficiencies, Regional Migrations And Brain Drain: The Galician Case. Revista Galega de Economía, 22(2).

González Laxe, F., Martin Bermúdez, F., y Martin Palmero, F. (2022). Good Practices in Strategic Port Performance. Transactions on Maritime Science, 11(01)

González Laxe, F., Martín Bermúdez, F., Martín Palmero, F., y Novo-Corti, I. (2019). Sustainability at Spanish ports specialized in liquid bulk: evolution in times of crisis (2010–2015). Maritime Policy y Management, 46(4), 491-507.

Hashemi, H., Mousavi, S. M., Tavakkoli-Moghaddam, R., y Gholipour, Y. (2013). Compromise ranking approach with bootstrap confidence intervals for risk assessment in port management projects. Journal of Management in Engineering, 29(4), 334-344. doi:10.1061/(ASCE)ME.1943-5479.0000167

Hayut, Y. (1981). Containerization and the load center concept. Economic Geography, 57(2), 160-176. doi:10.2307/144140

IPCC (2013). Grupo Intergubernamental sobre el cambio climático. Cambio climático 2013. Bases físicas. Recuperado de https://www.ipcc.ch/site/assets/uploads/2018/03/WG1AR5_SummaryVolume_FINAL_SPANISH.pdf.

Katal, A., Wazid, M., y Goudar, R. H. (2013). Big data: Issues, challenges, tools and good practices. Paper presented at the 2013 6th International Conference on Contemporary Computing, IC3 2013, 404-409. doi:10.1109/IC3.2013.6612229

Kelley, K., Clark, B., Brown, V., y Sitzia, J. (2003). Good practice in the conduct and reporting of survey research. International Journal for Quality in Health Care, 15(3), 261-266. doi:10.1093/intqhc/mzg031

Lam, J. S. L., y Notteboom, T. (2014). The greening of ports: A comparison of port management tools used by leading ports in asia and europe. Transport Reviews, 34(2), 169-189. doi:10.1080/01441647.2014.891162

Lam, J. S. L., y Notteboom, T. (2014). The greening of ports: A comparison of port management tools used by leading ports in asia and europe. Transport Reviews, 34(2), 169-189. doi:10.1080/01441647.2014.891162

Lancaster, G. A., Dodd, S., y Williamson, P. R. (2004). Design and analysis of pilot studies: Recommendations for good practice. Journal of Evaluation in Clinical Practice, 10(2), 307-312. doi:10.1111/j..2002.384.doc.x

Laxe, F. G., Bermúdez, F. M., y Domínguez, A. J. P. (2021). Are Spanish ports efficient and profitable? A quantitative analysis. Utilities Policy, 70, 101195.

Laxe, F. G., Bermúdez, F. M., Palmero, F. M., y Novo-Corti, I. (2016). Sustainability and the Spanish port system. Analysis of the relationship between economic and environmental indicators. Marine pollution bulletin, 113(1-2), 232-239.

Laxe, F. G., Bermúdez, F. M., Palmero, F. M., y Novo-Corti, I. (2018). Governance of the fishery industry: A new global context. Ocean y Coastal Management, 153, 33-45.

Laxe, F. G., Bermúdez, F. M., Palmero, F. M., y Novo-Corti, I. (2017). Assessment of port sustainability through synthetic indexes. Application to the Spanish case. Marine pollution bulletin, 119(1), 220-225.

Munim, Z. H., Sornn-Friese, H., y Dushenko, M. (2020). Identifying the appropriate governance model for green port management: Applying analytic network process and best-worst methods to ports in the indian ocean rim. Journal of Cleaner Production, 268 doi:10.1016/j.jclepro.2020.122156

Murchie, E. H., y Lawson, T. (2013). Chlorophyll fluorescence analysis: A guide to good practice and understanding some new applications. Journal of Experimental Botany, 64(13), 3983-3998. doi:10.1093/jxb/ert208

Notteboom, T. E., y Haralambides, H. E. (2020). Port management and governance in a post-COVID-19 era: Quo vadis? Maritime Economics and Logistics, 22(3), 329-352. doi:10.1057/s41278-020-00162-7

Notteboom, T. E., y Winkelmans, W. (2001). Structural changes in logistics: How will port authorities face the challenge? Maritime Policy and Management, 28(1), 71-89. doi:10.1080/03088830119197

Olofsson, P., Foody, G. M., Herold, M., Stehman, S. V., Woodcock, C. E., y Wulder, M. A. (2014). Good practices for estimating area and assessing accuracy of land change. Remote Sensing of Environment, 148, 42-57. doi:10.1016/j.rse.2014.02.015

OMI (Organización Marítima Internacional, 2021). Prevention of pollution by garbage from ships. Recuperado el 13 de mayo de 2023, de https://www.imo.org/en/OurWork/Environment/PollutionPrevention/Garbage/Pages/Default.aspx

Peris-Mora, E., Orejas, J. M. D., Subirats, A., Ibáñez, S., y Alvarez, P. (2005). Development of a system of indicators for sustainable port management. Marine Pollution Bulletin, 50(12), 1649-1660. doi:10.1016/j.marpolbul.2005.06.048

portofantwerp (2023)"Antwerp Port Authority". http://www.worldportsource.com/

Prado-Domínguez, A. J., González-Laxe, F., Escourido-Calvo, M., y Martín-Bermúdez, F. (2021). Initial Impact and Socioeconomic Compensation for the Closure of a Coal-Fired Power Plant in a Local Entity. Sustainability, 13(13), 7391.

Puerto de Los Ángeles. (2021). Sustainability. Recuperado el 13 de mayo de 2023, de https://www.portoflosangeles.org/environment/sustainability

Puerto de Rotterdam. (2021). Sustainable Port. Recuperado el 13 de mayo de 2023, de https://www.portofrotterdam.com/en/sustainability/sustainable-port

Schneider, C. Q., y Wagemann, C. (2010). Standards of good practice in qualitative comparative analysis (QCA) and fuzzy-sets. Comparative Sociology, 9(3), 397-418. doi:10.1163/156913210X12493538729793

Seijo Villamizar, Javier (2021). Comunicación: La Gobernanza y la educación ambiental como instrumentos para el fortalecimiento de la pesca artesanal: el caso de la Fundación Lonxanet, Congreso Internacional SIPS 2021. XXXIII Seminario Interuniversitario de Pedagogía Social. Educación Ambiental y Cultura de la Sostenibilidad: construyendo la transisición ecológica, 28-29 de octubre y 4-5 de noviembre 2021 /Lugo (Galicia, España).

Seijo, J. (2021a), Tendencia de la transparencia en los países miembros de la UE, ¿Evolución incremental o moda en la gestión cíclica?, in: Ponencia en VI Congreso Internacional de Transparencia, 27-29 de septiembre de 2021, Alicante, Alicante, 2021.

Seijo, J. (2021b). Una aproximación al consenso de las comunidades epistémicas globales en la tendencia temática: "network society," in: Estud. Comun. GICID, Fragua, (2021) https://doi.org/978-84-18167-69.

Seijo, J. y Villasante, S. (2023). Atributos de la economía digital: un análisis de su impacto y consenso epistémico en la era de la posverdad (mimeo).

Seijo, J., Mejía Mejía, I. y Taher Shawabkeh, Y. (2021). Un análisis bibliométrico sobre la desigualdad de género en el marco de una gobernanza democrática: evidencias desde España, Jordania y México, in: Congreso: "Los caminos de América. AEA. Santiago de Compostela", 14-16 junio 2021, Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela, España, 2021: pp. 176–184.

Seijo, J., Villasante, S., Pita, P., y García-Allut, A. (2022). Inequidad y justicia azul: atributos y tendencias en la literatura principal de los países de la UE. In Etnicidad, identidad y ciudadanía. Las sociedades de ayer y hoy (pp. 884-907). Dykinson.

Shepherd, Gill (2006). El Enfoque Ecosistémico: Cinco Pasos para su Implementación. Gland, Suiza y Cambridge, Reino Unido: UICN.

Song, D. -. (2003). Port co-opetition in concept and practice. Maritime Policy and Management, 30(1), 29-44. doi:10.1080/0308883032000051612

Sullivan, S. D., Mauskopf, J. A., Augustovski, F., Jaime Caro, J., Lee, K. M., Minchin, M., . . . Shau, W. -. (2014). Budget impact analysis - principles of good practice: Report of the ISPOR 2012 budget impact analysis good practice II task force. Value in Health, 17(1), 5-14. doi:10.1016/j.jval.2013.08.2291

Suykens, F., y Van De Voorde, E. (1998). A quarter a century of port management in europe: Objectives and tools. Maritime Policy and Management, 25(3), 251-261. doi:10.1080/03088839800000037

Tsiulin, S., Reinau, K. H., Hilmola, O. -., Goryaev, N., y Karam, A. (2020). Blockchain-based applications in shipping and port management: A literature review towards defining key conceptual frameworks. Review of International Business and Strategy, 30(2), 201-224. doi:10.1108/RIBS-04-2019-0051

UN (2015). Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development, 2015. https://undocs.org/en/A/RES/70/1.

UN (Organización de las Naciones Unidas, 2021). Global Green Ports Programme. Recuperado el 13 de mayo de 2023, de https://www.unenvironment.org/explore-topics/resource-efficiency/what-we-do/green-economy/our-work/greening-ports-and-coasts/global-green-ports-programme

UN (United Nations, 2021). Sustainable Development Goals. Recuperado el 13 de mayo de 2023, de https://www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/

UNCTAD. (2019). The blue economy: Maritime transport and the Sustainable Development Goals. https://unctad.org/system/files/official-document/unctad_ditc2019d2_en.pdf

UNEP. (2017). Ports and the environment: A handbook. https://wedocs.unep.org/handle/20.500.11822/18783

Van E., Nees, J. y Waltman, L. (2019). VOSviewer versión 1.6.16. Manual, https://www.vosviewer.com/download#Notification%20of%20updates

Wang, J. J., Ng, A. K. -., y Olivier, D. (2004). Port governance in china: A review of policies in an era of internationalizing port management practices. Transport Policy, 11(3), 237-250. doi:10.1016/j.tranpol.2003.11.003

Wang, L., Xiong, Y., Wang, Z., Qiao, Y., Lin, D., Tang, X., y van Gool, L. (2016). Temporal segment networks: Towards good practices for deep action recognition doi:10.1007/978-3-319-46484-8_2

Weinstein, M. C., O'Brien, B., Hornberger, J., Jackson, J., Johannesson, M., McCabe, C., y Luce, B. R. (2003). Principles of good practice for decision analytic modeling in health-care evaluation: Report of the ISPOR task force on good research practices - modeling studies. Value in Health, 6(1), 9-17. doi:10.1046/j.1524-4733.2003.00234.x

Wild, D., Grove, A., Martin, M., Eremenco, S., McElroy, S., Verjee-Lorenz, A., y Erikson, P. (2005). Principles of good practice for the translation and cultural adaptation process for patient-reported outcomes (PRO) measures: Report of the ISPOR task force for translation and cultural adaptation. Value in Health, 8(2), 94-104. doi:10.1111/j.1524-4733.2005.04054.x

World Port Source (2023). Belgium - Ports and Terminals. https://www.worldportsource.com/ports/BEL.php.

A IGREJA NA SOCIEDADE EM REDE A PARTIR DE MANUEL CASTELLS

MIGUEL LOPES NETO
Universidad de Huelva

MANUEL FANDOS IGADO
Universidad Internacional de la Rioja

SANDRA CORTES MOREIRA
Universidad de Huelva

1. INTRODUÇÃO

Sendo a nossa forma de comunicar uma marca inegável e indelével da humanidade, uma característica que nos faz partilhar ideias, sentimentos, emoções, conhecimentos e que nos faz viver em conjunto, sendo emissores e recetores, construtores de códigos e de mensagens, criadores e utilizadores de canais diversos, poderemos igualmente afirmar que a sociedade em rede, em que vivemos atualmente, não é fruto, nem do acaso, nem é uma mudança abrupta na história da humanidade. Esta forma de experimentar a existência humana, vivenciada na sociedade hodierna, mostra-nos uma humanidade marcada por uma profunda revolução tecnológica que já leva décadas.

A constante evolução tecnológica é marca das sociedades humanas, uma evolução que tem nas tecnologias de informação um dos seus pontos de maior impulso, que tem vindo a remodelar e a revolucionar muitos dos parâmetros da sociabilidade e comunicação humanas. Na verdade, passámos de meros emissores e recetores a prosumers/produsers (Tofler, 1999, Kotler,1986 e Bruns, 2006). A sociedade contemporânea é marcada por uma intensa revolução tecnológica, que se acentuou nos últimos 40 anos (Tofler, 1999) e que tem nas tecnologias de informação o ponto de impulso. Elas revolucionaram a sociabilidade e comunicação humanas, promovendo um modelo comunicacional, que se expressa

numa linguagem digital universal, integrando globalmente a produção e distribuição de palavras, sons e imagens da nossa cultura (Castells, 2010). As redes interativas de computadores criaram formas e canais de comunicação, moldando o mundo, a vida e, simultaneamente, sofrendo as pressões resultantes das relações sociais, económicas, políticas e geoestratégicas (Bell, 1986; Castells, 2002; Lévy, 2007; Neto, 2017; Sánchez-López et al., 2020).

Todas estas transformações influenciaram uma nova forma de olhar, perceber e de relacionarmo-nos com o mundo que nos rodeia. Essa mudança desemboca naquilo que é a nossa realidade social, onde as tecnologias e tudo o que se inclui nelas já não são vistas apenas como um instrumento, mas como uma cultura. Esta mudança cultural acontece, porque associados a estes novos suportes tecnológicos há modos de expressão específicos, criativos, estéticos, linguagens novas, uma forma diferente de olhar o mundo. No caso das redes sociais estamos a falar numa capacidade comunicativa nunca existente até agora. Essa capacidade passa pelo contínuo da comunicação. O facto de, sob o ponto de vista tecnológico, termos caminhado para uma cada vez maior portabilidade dos meios, que passa pela miniaturização e a convergência, ou sincronização entre eles, fatores potencializadores de um continuum, que o mundo ainda não tinha conhecido.

No entanto, estas formas de comunicar têm tornado o espaço e o tempo mais individualizados. Surgem movimentos sociais, através destes meios, que não pertencem a uma classe, ou estrato profissional estereotipado. Os indivíduos têm possibilidade de afirmarem, cada vez mais, as suas ideias e os seus estilos de vida. Estas tecnologias permitem uma maior apropriação individual, do mundo, do espaço e do tempo em que vivemos (Pérez-Rodríguez et al., 2009).

Estamos perante mudanças culturais e tecnológicas que realizam alterações nas relações e nas mentalidades e, como tal, transformam as sociedades (Aguaded y Fandos, 2008). As sociedades onde cada cristão é convocado a evangelizar. Esse é o problema deste estudo: o que é necessário para a Igreja mudar para continuar a sua missão? A Igreja está consciente da resposta que tem de dar a esta mudança?

2. OBJETIVOS

A presente investigação estuda os conceitos-chave desenvolvidos por Castells, no que concerne à análise sobre a sociedade em rede (tempo atemporal, espaço de fluxos, espaço de lugares, virtualidade real, etc.), olhando-os numa perspetiva cristã e teológica.

Pretende-se caracterizar a sociedade em rede e compreender, à luz do que se vive nas sociedades contemporâneas e na Igreja Católica, as ideias de comunidade/identidade e perceber o contributo dos novos media para a formação destas.

Assim, pretendemos:

1. Definir os conceitos-chave de Castells, explicando-os e relacionando-os com o mundo dos cristãos católicos;
2. Problematizar, a partir da análise das propostas do Magistério, qual o espaço e atitude que os cristãos devem ter face a estas questões;
3. Apontar caminhos que possam concretizar esta aproximação da Igreja ao mundo digital

3. METODOLOGIA

Neste artigo usou-se a seguinte metodologia:

O método hermenêutico para uma leitura crítica do pensamento de Castells, fazendo uma abordagem interpretativa, que teve como objetivo a compreensão de textos e fenómenos culturais abordados pelo sociólogo. Foram estudados os principais trabalhos de Castells, como "A Sociedade em Rede", "O Poder da Identidade" e "A Era da Informação". Conhecendo os contextos das suas teorias e histórico-cultural no qual Castells as desenvolveu (que inclui as transformações sociais, políticas e económicas ocorridas durante as últimas décadas do século XX e início do século XXI), identificaram-se os conceitos-chave e as ideias presentes nas obras do autor e a forma como ele emprega a linguagem, desenvolvendo os seus argumentos, extraindo significados e nuances das suas ideias e explorando possíveis interpretações e implicações desses temas. Houve uma análise crítica das teorias e fundamentos de Castells,

apresentando os pontos fortes e fracos, bem como as implicações práticas e teóricas do seu pensamento. Do mesmo modo, relacionaram-se as suas teorias e perspetivas com outros teóricos e abordagens relevantes nesta área de pensamento.

Foi usado o método de correlação entre formulações teológicas e experiência humana, buscando estabelecer conexões entre a teologia e as vivências quotidianas das pessoas, estabelecendo um diálogo entre ambas. Assim, foram identificadas as questões fundamentais da experiência humana no que respeita à sociedade em que vivemos, analisando-se os conceitos e as proposições teológicas relacionadas com as questões existenciais identificadas, facto que implicou a investigação da doutrina e ideias teológicas, que abordam essas questões. Foram avaliadas criticamente as correlações estabelecidas, considerando tanto as perspetivas teológicas, quanto as experiências humanas, incluindo a análise das implicações práticas e teóricas das correlações, e a identificação de possíveis lacunas, tensões, ou áreas de concordância e discordância.

Com base nessa avaliação crítica, desenvolveu-se uma síntese das ideias e propostas que incorporam as perceções e experiências humanas tentando que as perceções resultantes da correlação entre as questões existenciais e as experiências humanas permitisse desenvolver um pensamento sobre como as ideias teológicas podem informar e orientar ações e práticas no mundo real.

Também houve uma abordagem hermenêutica teológica dos textos do Magistério Católico, para interpretar e compreender os ensinamentos oficiais desta instituição, no respeitante ao mundo digital. Foram identificados conceitos e ideias chave presentes no Magistério Católico, explorando interpretações, implicações e aplicações dos ensinamentos sobre a internet, sociedade em rede e comunicação digital. Foram relacionados com outras perspetivas teológicas e abordagens relevantes, situando os normas Católicas dentro de um contexto mais amplo e a enriquecendo a sua análise e compreensão.

4. RESULTADOS

Sendo um artigo científico de análise, os resultando são produto da reflexão sobre o caminho percorrido e o percurso presente, mas com um olhar futuro.

4.1. IMPLICAÇÕES DA SOCIEDADE EM REDE

Desde o final do século XX que diversos autores, estudaram esta transformação social radical e identificaram nela uma rutura com a sociedade industrial. Segundo Alvin Toffler (1999, pág. 116), «vivemos na crise final e irreversível da industrialização: à medida que a era industrial entra para a história, nasce uma outra era». E esta perceção não é unicamente do domínio da sociologia. A tecnicização, informatização e globalização da sociedade colocam o conhecimento como fonte de valor e de poder e provocam alterações na organização do trabalho, com a consequente mudança de paradigma da sociedade.

A sociedade atual centra-se no conhecimento: quer na sua produção, quer na possibilidade de uma partilha rápida/instantânea do mesmo. Castells (2002 e 2010) e Castells e Kumar (2014) apresentam uma contribuição para o debate sobre a morfologia social das sociedades de tecnologia avançada, no século XXI. Nessa obra, os autores, apresentam-nas como sociedades globalizadas, centradas no uso e aplicação de informação e conhecimento, cuja base material está a ser alterada por uma revolução na tecnologia, com particular e importante ênfase na tecnologia da informação e numa mudança nas relações sociais de vária ordem e valor. Estes autores (sobretudo Castells) desenvolvem ideias e teorias decisivas para a compreensão da forma como as sociedades se organizam em consequência do desenvolvimento tecnológico, que transformou a forma como comunicamos e os meios que usamos para o fazer. Essas teorias e conceitos resumem-se em pontos-chave, que importa elencar:

a. A tecnologia tem um papel central no desenvolvimento de novas formas de comunicação e na estruturação do próprio processo comunicativo, já que o uso dos media promove a troca de mensagens de muitos para muitos, ampliando os papéis de

emissores e recetores e estruturando as relações sociais em torno da própria necessidade de estar permanentemente em contacto, integrando redes através das quais circula e se partilha a informação.

b. Viver em sociedade é viver em rede e na rede, reconhecendo a comunicação digital como um espaço específico de interação, característico das sociedades contemporâneas, no qual cada um é recetor, produtor e difusor de conteúdos. A rede é um outro ambiente, capaz de absorver toda a experiência humana, seja ela passada, presente ou futura, porque concentra todas as tipologias de mensagens, envolvendo os seus membros numa experiência em que comunicar e comunicação são ambas igualmente reais. Estabelecem-se, assim, relações entre todos os participantes no ato comunicacional. Os que integram a rede digital, composta por muitos nós, que formam muitas redes, dão corpo a um ambiente específico, com características igualmente específicas, mas que é mais uma expressão de ser e de estar do Homem, mais um lugar onde se vive em conjunto com os outros. As relações sociais estabelecidas através destes meios não são inexistentes. Pelo contrário, marcam o nosso quotidiano, fazendo parte das nossas ações e pensamento. Nós "existimos", tornamo-nos reais numa multiplicidade de locais e de momentos em simultâneo, assumindo a ubiquidade. As comunidades virtuais não são físicas, não seguem as mesmas regras/modelos comunicacionais/de interação das comunidades físicas, mas são reais, funcionando num plano diferente da realidade.

   Castells (2010, vol. 1, pág. 489), ao referir-se ao que define como "a cultura da virtualidade real", recorda que a criação/materialização de uma cultura resulta do estabelecimento de processos de comunicação e que, sendo a comunicação baseada na produção e consumo de símbolos, não há separação entre realidade e a representação simbólica. «Em todas as sociedades, a humanidade tem existido num ambiente simbólico e atuado através dele. Logo, o que é historicamente específico ao novo sistema de comunicação, organizado pela integração

eletrónica de todos os meios de comunicação, do tipográfico ao sensorial, não é induzir à realidade virtual, mas construir a virtualidade real».

As relações humanas acontecem em ambientes onde a comunicação será mediada por computador (ambientes multimedia e digitais). Substituem-se as comunidades espaciais por interações em redes, como forma fundamental de sociabilidade, redes em que a informação viaja velozmente, permitindo que cada um procure o que melhor responde aos seus interesses/necessidades.

c. Alteraram o espaço e o tempo, cada vez mais individualizados. Falamos, agora, de tempo atemporal e de espaço de fluxos (Castells, 2010, pág. 171-442). No espaço de fluxos circula a informação e estabelecem-se relações na rede digital, unindo-se os diversos nós da mesma e formando-se ligações e interações simultâneas, relacionadas com um mesmo evento. É através deste que se organizam os processos de relacionamento social simultâneos e à distância, pois são as relações estabelecidas através da circulação dos fluxos, que estruturam e dão significado e esta ideia de espaço.

   Com o tempo atemporal este deixa de ser linear, sequencial, para ser não-sequencial, atemporal, passando os contextos a ser determinantes para a compreensão de um mundo em que a flexibilidade e a instantaneidade promovem a dissolução e a compressão do tempo, através da desorganização das sequências dos acontecimentos. A informação circula e estabelecem-se relações na rede digital, unindo-se os diversos nós da mesma e estabelecendo-se ligações e interações simultâneas, conectadas com um mesmo evento.

   É neste contexto que se organizam os processos de relacionamento social simultâneos e à distância, pois são as relações estabelecidas através da circulação dos fluxos que estruturam e dão significado e estas ideias de espaço/tempo. A crescente portabilidade e a sincronização dos meios conduzem a uma comunicação sempre nova, promotora da tecnicização, informatização e globalização da sociedade e do conhecimento como

fonte de valor e de poder, com a consequente mudança de paradigma de organização social. Estamos face a uma sociedade centrada no conhecimento, na rede, nos ambientes digitais e não apenas físicos, onde se estabelecem relações e onde existimos (Castells, 2010).

d. Estas mudanças refletem-se em alterações sociais e comportamentais, num metamorfismo no qual as tecnologias não são instrumentais, mas culturais. Esta mutação cultural acontece porque, associados a estes suportes tecnológicos, há modos de expressão específicos, criativos, estéticos, linguagens novas, uma forma diferente de olhar o mundo. A rede já não é algo estranho e exterior ao Homem. Existe uma nova identidade relacional e, consequentemente, outra forma de comunicação com o mundo e com o Homem em particular.

   A rede é um lugar, um ambiente, um espaço de vida para todos (Spadaro, 2011,2012, 2013, 2014). Estes fatores promovem, de acordo com Castells, o surgimento de novos identidade e comunidade, pois se as comunidades espaciais são substituídas pelas redes, é dentro delas que os sujeitos se relacionam e estabelecem laços de pertença, bem como desenvolvem uma visão de si mesmos, criando um lugar onde existir e definindo, de acordo com os seus interesses individuais, o rumo da sua sociabilidade. E é essa busca dinâmica e permanente de uma imagem que os represente que dá significado à vida social e é fortemente moldada pelos conteúdos e símbolos transmitidos pelos media.

Estas são as ideias centrais desenvolvidas por Castells. Mostram a importância dos meios de comunicação e as alterações por eles promovidas nas sociedades contemporâneas. A comunicação é a matéria-prima, sendo fonte principal de construção de significados, de identidade e sentido de comunidade. Não viver na rede é excluir-se do mundo real, porque a rede enforma o espaço e o tempo.

4.2. A IGREJA – O MAGISTÉRIO E O LUGAR DA IGREJA CATÓLICA NO MUNDO DA COMUNICAÇÃO CONTEMPORÂNEA

A compreensão desta realidade abre caminho para a entender o que é necessário, por parte da Igreja Católica, para estar ao lado dos homens, onde ele habita e nos lugares onde comunica. A Igreja, a partir do Concilio Vaticano II, foi fazendo um caminho de utilização e de encontro com os meios ao serviço da Humanidade. Esse percurso é balizado pela forma como os sucessivos Papas vão utilizando não só, os novos meios tecnológicos, como procuram marcar cristãmente os novos canais de comunicação.

As mudanças sociais/culturais no final do século XX, a que se seguiu o desenvolvimento das tecnologias que tornaram os meios de informação no quarto poder mundial, levaram a Igreja Católica a valorizar os aspetos comunicacionais nas suas variadas formas, incentivando os católicos a usá-las, considerando o papel dos media como decisivo na evangelização.

Com o advento do digital, a reflexão sobre o uso cristão católico e o posicionamento que cada crente deve ter na sociedade em rede tornaram-se mais vincadas e presentes no magistério eclesial. Encarando estas inovações como um desafio, uma porta de entrada da Igreja no espaço público e uma forma de viver e de construir um espaço cultural (Pontifício Conselho Para as Comunicações Sociais, A Igreja e a Internet, 2002), defendia-se a presença da Igreja, encarando-a como uma oportunidade de evangelização, lugar de encontro com os jovens. Era sua responsabilidade ajudar os utilizadores a fazer a transição do mundo digital, para o mundo real e vice-versa, sempre imbuídos dos valores cristãos católicos e alertando para as questões da perenidade, da necessidade de transmissão de ideiais e da não imposição, ou sobrevalorização do "eu" sobre o "nós", ou seja, do individualismo.

O *self* como marca contemporânea da identidade dos utilizadores dos meios digital (Han, 2022, pág. 35) é preocupação da Igreja, que considera que a evangelização depende do testemunho pessoal daquele que é enviado para evangelizar (João Paulo II, 2002 e Spadaro, 2011,2012, 2013, 2014).

Tal facto não é contraditório com a participação/presença nos meios digitais, já que o que se busca é que o crente seja capaz e coerente na construção de um testemunho revelador de identidade forte e assente nos valores fundamentais do catolicismo, também neste que é mais um dos ambientes, um contexto existencial, no qual todos os homens se movimentam (Azevedo e Ferreira, 2018, pág. 70; Sbardelotto, 2012, pág. 15; Fandos, 2021, pág. 105). «A rede não é um novo meio de evangelização, mas, antes de tudo, um contexto no qual a fé deve se exprimir», afirma Spadaro (2016, pág. 26), ou seja, é um espaço de continuação da própria vida, onde coisas frescas e inovadoras sucedem e acontecem (Bosch, Sanz, Abelló, Torrents e, Gauxachs, 2017, pág.302).

Desde o Concílio Vaticano II desenvolveu-se, na Igreja, um debate/reflexão sobre os media, expressos em importantes documentos, nomeadamente no Decreto *Inter Mirifica* (Concílio Ecuménico Vaticano II,1963), bem como nas Instruções Pastorais *Communio et Progressio* (Conselho Pontifício para as Comunicações Sociais, 1971) e Aetatis Novae (Conselho Pontifício para as Comunicações Sociais, 1992). Diz-se nesta última (Conselho Pontifício para as Comunicações Sociais, 1992, AE 1, AAS 84, 447) que «o primeiro areópago dos tempos modernos é o mundo das comunicações» e que este unifica e transforma a humanidade «na "aldeia global"», sendo determinantes para a «informação e formação», para os «comportamentos individuais, familiares e sociais».

Os meios de comunicação, incluindo os digitais, são lugar de evangelização, sendo necessário encontrar formas inovadoras de neles comunicar, estando os católicos obrigados a envolver-se e conhecer o que são e como agir neles (Martins, 2000), bem como à integração da mensagem cristã na «nova cultura» gerada pela sociedade da comunicação (Conselho Pontifício para as Comunicações Sociais, 1992, AE 11, AAS 84, 456), marcada pela, bilateralidade, flexibilidade e verticalidade/horizontalidade, absolutamente características desta cultura e da forma como a nova sociedade se arquitetaria, face aos meios digitais (Pontifício Conselho Para as Comunicações Sociais, A Igreja e a Internet, 2002, 6; Castells, 2010).

João Paulo II (2002) considerava estes avanços como uma «porta de entrada» semelhante aos foros romanos, defendendo a presença da Igreja

neste «novo mundo», que pode contribuir «para unir e cultivar os espíritos, e propagar e afirmar o reino de Deus» (Pontifício Conselho Para as Comunicações Sociais, A Igreja e a Internet, 2002, 2) e a integração da «mensagem salvífica na "nova cultura", que os poderosos instrumentos da comunicação criam e amplificam» e que «é parte integrante da sua missão no terceiro milénio» (João Paulo II, 1990, RD 2, AAS 97, 265). Ideia que é ampliada por Bento XVI, que se referirá ao meios digitais, como facilitadores do surgimento de uma «nova ágora, duma praça pública e aberta onde as pessoas partilham ideias, informações, opiniões e podem ainda ganhar vida novas relações e formas de comunidade, sendo uma obra da graça divina manifestada através da capacidade humana» (Bento XVI, 2013, AAS 105 (2009), 181), que «pedem para ser postas ao serviço do bem integral da pessoa e da humanidade inteira» (Bento XVI, 2011, AAS 103 (2011), 123).

Importa perceber se os novos media têm sido espaço de missão para a Igreja Católica, assim como olhar para a rede enquanto espaço de comunhão intemporal/nfinita, espaço do testemunho cristão constante/global – questão central para a Igreja católica -, pois toda a comunicação é entendida como forma de tomar parte no amor de Deus, que quer integrar todos e a todos unir, que é um Deus de comunhão e comunicação (veja-se o caso do uso dos *Hashtags*, mencionado em Azevedo e Ferreira, 2018, págs. 62-80).

A transmissão e comunicação nos meios digitais permite-nos vencer o tempo e o espaço, beneficiando a Igreja de um tempo atemporal e de um espaço de fluxos, onde não importam as sequências, a aleatoriedade, mas a profundidade e a riqueza do que se transmite, a sua validade e força enquanto mensagem verdadeira e real.

Esta análise sobre a importância da comunicação digital para a construção das comunidades online foi estudada por Spadaro (2012), Comodo (2006), Young (2004), Campbell (2005), Helland (2005), Fiorentini (2012), Fandos (2021), que procuraram entender a rede e o digital como espaços de interação dos crentes, das instituições religiosas e de mudança na forma como os rituais se realizam, sendo um espaço de mistura de novas e velhas formas de relacionamento social.

Díez-Bosch, Micó-Sanz e Carbonell (2015) dizem, mesmo, que a participação no digital será uma das formas mais entusiastas de *engagement* dos católicos, que «han aterrizado en este terreno digital para exportar el sentido de comunidad que es parte de su identidad».

5. DISCUSSÃO

Analisada e exposta a compreensão dos factos fundantes da sociedade em rede e os seus limites, este trabalho analisa se a Igreja Católica está consciente desta mudança relacional do Homem de hoje e quais as respostas que pode dar aos anseios do Homem digital.

A Igreja, através do seu magistério, procurou e continua a procurar marcar presença junto dos Homens, entendendo que a rede é um espaço de vida, que completa outros, para que se cumpra, em plenitude, a nossa humanidade. Isto, independentemente de reconhecer que existem riscos, apontados por muitos, nomeadamente no seio da Igreja, como fatores que deverão afastar-nos do uso dos novos media: isolamento e crescimento do individualismo, logo, uma ausência de sentido de pertença às comunidades e consequente perda de valores, bem como da possibilidade da sua transmissão/perpetuação; a possibilidade de manipulação dos sujeitos através da informação que circula nas redes e que poderá ter como objetivo o aproveitamento político, económico, ou outros; o esvaziamento do sentido profundo das relações que, através dos novos media, poderão manter-se/ser meramente superficiais/ocas; riscos ligados à exploração direta dos mais vulneráveis, como as crianças e os idosos. Isto para não falar do risco de afastamento de Deus e da Igreja, pois a busca de respostas fáceis, rápidas, instantâneas não será consentânea com as propostas cristãs.

É claro que há pontos de vista que nos permitem correlacionar as propostas de Castells e a visão que a Igreja tem dos meios de comunicação modernos, da Internet e da rede. O reconhecimento da existência da rede, bem como a assunção de que a tecnologia concorre para importantes transformações comunicacionais, sendo indispensável ao relacionamento entre os homens, é o ponto de partida para o estabelecimento de perspetivas aproximadas. A Igreja aponta a velocidade vivida nas

sociedades contemporâneas, bem como a formação de uma cultura na qual é preciso que os cristãos tomem parte, como importantes consequências do uso das novas formas de comunicar. Identifica o encurtamento das distâncias e salienta mudanças promovidas pela possibilidade de, temporalmente, existirem transformações na forma como comunicamos. Reconhece os ambientes digitais como espaços de encontro entre os Homens, que podem contribuir para priorizar o bem-comum e revelar uma Humanidade capaz de se transfigurar à semelhança do Criador. Mas se a perspetiva de Castells é a do teórico que analisa as mudanças sociais, económicas, políticas, conducentes ao surgimento da sociedade em rede e as transformações vividas no seio dessa mesma sociedade, a Igreja tem como preocupação central, mais do que compreender as razões e os contextos das metamorfoses, buscar o lugar do Homem no mundo, ajudando-o a manter um relacionamento com Deus e os outros, ou seja, encontrar-se e viver em todos os ambientes. E é esse o olhar que tem em relação à sociedade em rede e que difere do olhar do investigador. É um olhar que procura a formação do entendimento e o desenvolvimento do espírito crítico por parte dos crentes, pois a rede será um espaço de testemunho da fé e de vivência concreta, real, onde o ethos cristão – o modo de ser do crente, que tem em atenção todas as suas dimensões enquanto humano – se poderá e deverá afirmar.

Esse testemunho é encarado como central nesse caminho de definição da identidade cristã na rede, já que, para a Igreja, estar nela é estar ao lado dos outros, é estar presente num ambiente que facilita a comunhão, a partilha e o encontro, marcas dessa identidade, cujo ponto de união será sempre Jesus Cristo. "Envolver" poderia ser uma palavra-chave neste processo, pois, para a Igreja, importa traçar caminhos que permitam que o uso das tecnologias e a presença na rede sejam caminho até Deus. O ambiente é decisivo. A própria rede, enquanto espaço comunicacional, bem como os canais que lhe são característicos (Internet e media digitais) são parte integrante da cultura, do mundo real. A Igreja reconhece a necessidade de dominar a linguagem própria da rede e trazer para a rede o Evangelho. Resta saber como serão capazes, os católicos de, face à forma como a tecnologia transforma, não apenas o modo como comunicamos, mas a comunicação ela mesma e a cultura, de organizar

o seu pensamento e forma de agir, demonstrando uma melhoria na literacia de e para os media, que lhes permitisse integrar-se e melhor dar o seu testemunho nestes meios?

6. CONCLUSÃO

Com base na análise dos conceitos de Castells sobre a sociedade em rede e na perspetiva cristã e teológica, conclui-se que a sociedade atual está centrada no conhecimento/tecnologia, sendo a comunicação digital como um espaço característico das sociedades contemporâneas. As redes digitais absorvem toda a experiência humana e promovem a troca de mensagens de muitos para muitos, ampliando os papéis de emissores e recetores e estruturando as relações sociais, em torno da necessidade de estar permanentemente em contato.

Assim, a Igreja Católica e os cristãos devem olhar para as tecnologias digitais como oportunidade de evangelização e aproximação das pessoas. É essencial a Igreja estar presente nas redes sociais e outras plataformas digitais, de modo a estar próxima das pessoas e a responder às suas necessidades espirituais. Isso implica uma atitude ativa e responsável dos cristãos em relação ao uso das tecnologias, evitando a alienação e a superficialidade e buscando a construção de uma sociedade mais justa e fraterna.

É imperativo consciencializar-nos do alcance, para a Igreja e para os cristãos, da irrupção da Internet e das redes sociais, novos espaços onde as pessoas se encontram e continuarão a encontrar-se, um "encontro" em que se constroem identidades, relações e comunidades, onde está, também, o "homem religioso", que deseja ligar-se, embora de formas diferentes, consigo mesmo e com Deus.

A linguagem das redes obriga os frequentadores destes espaços a adaptarem a comunicação/mensagens, o que abre uma linha de trabalho para determinar se estas adaptações, no quadro das ações pastorais, podem ser consideradas uma alteração da própria mensagem e, portanto, como um peso para a sua utilização.

Abrem-se novos horizontes: a religiosidade e a fé vividas através dos meios de comunicação social, para além de serem uma novidade, contribuem para modificar os parâmetros tradicionais de vivência, expressão e intercâmbio de ambas. A realidade a que estamos a assistir é que os novos espaços estão a mudar as formas de manifestar/partilhar a fé e anunciam ser necessário repensar as relações entre os crentes e entre estes e as instituições religiosas.

Esta investigação aponta para a importância de compreender e refletir sobre as implicações da sociedade em rede, procurando uma aproximação da Igreja Católica e dos cristãos ao mundo digital, de modo a promover a evangelização e a construção de relações profundas/significativas, no âmbito das novas tecnologias.

Perante esta situação, surge uma questão que parece cada vez mais pertinente: é possível uma experiência religiosa através da internet? Como é possível um crente interagir com o sagrado através de um rato e de um ecrã? Qual a importância de cada elemento: imagens, sons e textos nesta experiência religiosa através da internet? Se tivermos em conta o que foi dito e proposto por autores como Mircea Eliade (2019) ou Leonardo Boff (2008), é possível fazer a experiência de Deus em qualquer situação.

A partir deste quadro conceptual, defende-se uma forte presença dos cristãos no ambiente digital, porque o lugar dos crentes é junto de todos, nos espaços físicos, ou digitais, sendo a rede apenas mais um ambiente, que deve ser lugar central para o testemunho cristão.

O objetivo deste artigo não é determinar se as experiências religiosas na Internet são válidas, ou não; se são menos "reais" do que no ambiente offline, ou não, mas levantar a necessidade de refletir sobre a forma como essas experiências acontecem (ou podem acontecer) nestes novos contextos.

Por fim, este artigo é um apelo à necessidade de formação, que resulte na melhoria da literacia digital de todos os crentes, superando a fronteira da infoexclusão. É uma das necessidades identificadas como decisiva para a melhoria da presença cristã no digital, uma presença menos instrumental e mais afirmativa/vivida. Reconhecendo/partindo dos

conceitos de Castells, entende-se que os católicos devem integrar a nova cultura da comunicação, considerando os ambientes digitais espaços de encontro entre os Homens, que podem transformar o bem-comum em prioridade e revelar uma Humanidade à semelhança do Jesus Cristo.

Mas se a perspetiva de Castells é a do teórico que analisa mudanças sociais, económicas, políticas promotoras da sociedade em rede, a Igreja ajuda o Homem/Crente a encontrar-se/viver em todos os ambientes, desenvolvendo um espírito crítico e encarando a rede como espaço de testemunho da Fé e afirmação do ethos cristão. O testemunho ocupa lugar central na definição da identidade cristã na rede e à Igreja importa traçar caminhos para que o uso das tecnologias e a presença neste ambiente (nova cultura e seus meios) integrem a sua missão, compreendendo a linguagens/signos e proporcionando aos crentes a possibilidade de estarem presentes. Aliás, a Igreja é uma sociedade em rede: primeiro com Jesus e os discípulos, depois espalhando-se e sendo as paróquias os nós mais próximos dos batizados. Assim, os católicos, ainda que cultivando a exigência necessária à autenticidade e vivência cristã, devem procurar uma resposta teológica e eclesial de integração, olhando a rede como «ambiente comunicativo, formativo e informativo», diz Spadaro, promotor de uma nova visão do mundo, outro olhar sobre os outros, uma nova cultura.

7. REFERÊNCIAS

Aguaded-Gómez, I. y Fandos-Igado, M. (2008): Web 2 (y3.0) desde una óptica empresarial. *EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, nº 26

Marnhaes de Azevedo, B. y da Silva Ferreira, R. (2018). Redes sociais e religião: a Igreja Católica diante da sociedade imagética conectada. *Numen: revista de estudos e pesquisa da religião*, Juiz de Fora, v. 21, n.1, jan./jun. 2018, p. 62-80. https://doi.org/10.34019/2236-6296.2018.v21.22122

Bell, D. (1986). *El advenimiento de la Sociedad Post-Industrial*. Madid: Alianza

Bento XVI (2011). XLV Mensagem para o Dia Mundial das Comunicações Sociais (24 de Janeiro de 2011): In AAS 103 (2011).

Bento XVI (2013). XLVII Mensagem para o Dia Mundial das Comunicações Sociais (24 de Janeiro de 2013): In AAS 105 (2013).

Díez-Bosch, M.; Sanz, Micó-Sanz, J.L.; Sabaté-Gauxachs, A. (2018). Construcción de comunidades online a partir de comunidades presenciales consolidadas. El caso de la Iglesia Católica en internet. *Profesional de la información - Información política y redes sociales* (II), 27(6), 1257–1268. https://doi.org/10.3145/epi.2018.nov.09

Boff, L. (2008). Los sacramentos de la vida. Trad. Juan Carlos Rodríguez Herranz. 2.ª edição. Bilbao: SalTerrae

Bruns, A. (2006) Produsers and Produsage. En: Snurblog. Authors personal blog. http://snurb.info/produsage

Campbell, H. (2005). *Exploring religious community online. We are one in the network*. New York: Peter Lang Publishing

Castells, M. (2002) *A Sociedade em Rede,I.* Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Castells, M. (2010). *A era da informação: economia, sociedade e cultura*, Vol. 1, 2, 3, trad. Alexandra Lemos, Catarina Lorga e Tânia Soares, coord. José Manuel Paquete de Oliveira e Gustavo Cardoso, Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian

Castells, M. y Kumar, M. (2014). A Conversation with Manuel Castells. *Berkeley Planning Journal 27*(1):93-99. https://doi.org/10.5070/BP327124502

Concílio Ecuménico Vaticano II, Decreto Inter mirifica sobre os Meios de Comunicação Social (4 de dezembro de 1963): In AAS 56 (1964).

Comodo, V. (2006). *Cons@crati on line. Rotte per la navigazione dei religiosi in Internet*. Milán: Ancora

Eliade, M. (2019). Historia de las Creencias y las Ideas Religiosas (III). Trad. Jesús Valiente Malla. Barcelona: Paidós Ibérica

Fandos, M. (2021). Presencia del clero español y latinoamericano en redes sociales. *OBETS. Revista de Ciencias Sociales*, 16(1): 101-114. https://doi.org/10.14198/OBETS2021.16.1.07

Fiorentini, B. (2012). *Accesso alla rete in corso. Dalla tradizione orale a internet, 2000 anni di storia della comuni-cazione della Chiesa*. Bologna: EDB

Han, Byung-Chul (2022). Infocracia. A Digitalização e a Crise da Democracia. Trad. Ana Falcão Bastos. Col. Antropos. Lisboa: Relógio d'Água.

Helland, C. (2005). Online religion as lived religion. Methodological issues in the study of religious participation on the internet. *Online-Heidelberg journal for religions on the internet*, v. 1, n. 1, pp. 1-16.

João Paulo II (1990). Carta Encíclica *Redemptoris missio* (7 de dezembro de 1990). En AAS 83 (1991)

João Paulo II (2002). XXXVI Mensagem para o Dia Mundial das Comunicações sociais (24 de janeiro de 2002), 2. En: L'Osservatore Romano, edição semanal em português, ano XXXIII, nº 4

João Paulo II (2005). Carta apostólica "O rápido desenvolvimento" (24 de janeiro de 2005). En: AAS 97 (2005), 265-274

Kotler, P. (1986). *The Prosumer Movement: a New Challenge for Marketers*. NA - Advances in Consumer Research Volume 13, eds. Richard J. Lutz, Provo, UT: Association for Consumer Research, Pages: 510-513

Lévy, P. (2007). *Cibercultura: la cultura de la sociedad digital*. Barcelona: Anthropos

Martins, Nuno Brás da Silva (2000). *Cristo, o comunicador perfeito: delineamento de uma teologia da comunicação à luz da instrução pastoral "Communio et progressio"*. Lisboa: Didaskalia. https://doi.org/10.34632/theologica.2001.10426

Neto, M. (2017). *Igreja e Encontro na Estrada Digital*, Cascais: Lucerna

Pérez-Rodríguez, A.; Fandos-Igado, M. y Aguaded-Gómez, J.I.2009): ¿Tiene sentido la educación en medios en un mundo globalizado? *Cuestiones pedagógicas*, nº 19

Pontifício Conselho para as Comunicações Sociais 1971). Instrução Pastoral "Communio et progressio" (23 de Maio de 1971), in AAS 63 (1971), 593-656.

Pontifício Conselho para as Comunicações Sociais (1992). Instrução pastoral "Aetatis novae" (22 de Fevereiro de 1992): in AAS 84 (1992).

Pontifício Conselho para as Comunicações Sociais (2002). A Igreja e a Internet (22 de fevereiro de 2002), Cidade do Vaticano.

Sánchez-López, I., Pérez Rodríguez, A. y Fandos-Igado, M. (2020): The explosion of digital storytelling. Creator's perspective and creative processes on new narrative forms. *Heliyon*, vol 6. Issue, 9. https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2020.e04809

Sbardelotto, M. (2012). *E o verbo se fez bit: a comunicação e a experiência religiosas na internet*. Aparecida: Editora Santuário.

Spadaro, A. (2011). Espiritualidade e elementos para uma teologia da comunicação em rede. En: Seminário de Comunicação para os Bispos do Brasil (SECOBB), Trad. IHU On-Line, Rio de Janeiro: Instituto Humanitas Unisinos.

Spadaro, A. (2012). *Ciberteologia, pensar o cristianismo nos tempos da rede*. Trad. Cecília Rainho Ferrante, Col. Conectividade. S. Paulo: Paulinas

Spadaro, A. (2013). *Web 2.0: Redes Sociais*. Trad. Cecilda R. Ferrante, 1ª ed., Col. Conectividade. S. Paulo: Paulinas

Spadaro, A. (2014). *Los 6 grandes desafíos de la comunicación digital para la pastoral*. En: Pensiere e Parole, Carlos Romero.

Spadaro, A. (2016). *Quando a fé se torna social*. São Paulo: Pia Sociedade de São Paulo-Editora Paulus

Toffler, A. (1999). *A terceira vaga*, Col. Vida e Cultura, Carnaxide: Livros do Brasil

Young, G. (2004). "Reading and praying online: The con-tinuity in religion online and online religion in internet Chris-tianity". In: Dawson, Lorne L.; Cowan, Douglas E. *Religion online. Finding faith on the internet*. New York: Routledge, pp. 93-106.

RTVPLAY Y NETFLIX, UNA COMPARATIVA ENTRE LA OFERTA PÚBLICA Y PRIVADA DE LAS OTT

IVÁN TARÍN LÓPEZ
Universidad de Cádiz

1. INTRODUCCIÓN

Asistimos a la metamorfosis de los medios de comunicación, especialmente la televisión y es que como señala Blázquez (2021), los medios públicos tratan de afanarse por adaptarse a un escenario cambiantepero sin perder su misión de servicio público y sus objetivos empresariales frente a una sociedad que avanza a pasos agigantados en el uso de la tecnología. Las plataformas de medios aportan una tecnología que cuestiona los conceptos clásicos de radio y televisión, con nuevos formatos y productos, con difusión global que desborda tanto el concepto de lo público como de lo estatal y nacional.Así, las plataformas *OTT* son una alternativa a la televisión de pago, acogida con satisfacción por los consumidores, quienes gozan de la posibilidad de disfrutar de diversas opciones en su consumo audiovisual (Arthofer et al., 2016). Sin duda las nuevas formas de consumo de contenido *multiscreen* dibujan un enriquecedor panorama audiovisual. Según Rivera (2017), las *OTT* privadas gozan de una escasa reglamentación y regulación lo que les otorga un régimen jurídico privilegiado, que a efectos de negocio provoca una necesaria revisión del marco jurídico del sector audiovisual y de los mecanismos comerciales y de financiación que los rigen. En Europa en este momento los países miembros van legislando a partir de la Directiva (UE) 2018/1808 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 14 de noviembre de 2018, por la que se modifica la Directiva 2010/13/UE sobre la coordinación de determinadas disposiciones legales, reglamentarias y administrativas de los Estados miembros relativas a la prestación de

servicios de comunicación audiovisual, habida cuenta de la evolución de las realidades del mercado.

El presente estudio compara la plataforma de RTVEplay, la plataforma *OTT* de la Corporación Pública de Radio y Televisión Española (RTVE), con el modelo vigente del sector privado por su posición de liderazgo mundial, Netflix, en función de la financiación, modelo de pago, oferta de contenidos y estrategias de distribución. De una parte, RTVEplay se lanzó en América Latina en 2020 y posteriormente en España, en junio de 2021. La novedosa singularidad de dicho lanzamiento es que mantiene dos modalidades: de pago por suscripción en el primer caso y gratuita en el segundo. Se trata de un hecho inédito que la RTVE se sirva para su financiación del cobro al usuario final con el marco normativo vigente en el momento del lanzamiento, pues la Ley 8/2009 de financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española especifica en su preámbulo el carácter gratuito y universal de los contenidos de la RTVE y que dice:

> La calidad de un servicio público depende también de la posibilidad de que tenga acceso al mismo el mayor número de ciudadanos y por ello se garantiza que el servicio público de radio, televisión y servicios conexos e interactivos se preste en condiciones de universalidad y gratuidad y, por tanto, la renuncia de la Corporación RTVE a ofrecer contenidos de pago o acceso condicionado.

De la otra, Netflix, que según Heredia, Quirós y Quiceno (2021) es un modelo de producción y oferta de contenidos que a partir de los modelos clásicos de televisión aplica nuevos sistemas de funcionamiento en Internet y concretamente en la ficción servida en *streaming* diferenciándose hacia contenidos producidos localmente y originales. Pasó de definirse como una red de televisión global a proclamarse como el principal servicio de entretenimiento por Internet en el mundo. Según la propia compañía cuenta con 200 millones de suscriptores y presencia en 190 países y fue creada en 1997 como una plataforma de distribución de contenidos de terceros, actualmente orienta gran parte de su posicionamiento de programación hacia una oferta de contenido inédito.

2. OBJETIVOS

La presente investigación tiene el objetivo principal de identificar la diferencias entre la oferta de las plataformas OTT privadas y las públicas, a partir de la comparación entre RTVEplay y Netlix. De este objetivo extraemos los siguientes más específicos:

- Conocer los modelos de negocio de los prestadores privados de contenido en streaming.
- Marcar los hitos más destacados en la evolución de la prestación del servicio público en el ecosistema digital en España.
- Evaluar el nuevo marco normativo y su capacidad de adecuación al nuevo entorno.

3. METODOLOGÍA

La disciplina teórica que se ha ocupado del objeto de estudio abordado es la Economía de los Medios. Según Doyle (2014), el interés por esta disciplina ha crecido notablemente en los últimos años a pesar del predominio tradicional de la sociología y las ciencias políticas, pues uno de los factores más relevantes al que se enfrenta la Economía de los Medios es la revolución digital que ha cuestionado los sistemas tradicionales de financiación, los derechos y compromiso social, la producción de contenidos, su distribución y la competición comercial por la audiencia. Son por tanto éstos los que rigen la presente investigación, esenciales a la hora de evaluar las nuevas plataformas, desde una descripción comparativa de *OTTs* de naturaleza pública y privada.

Para este estudio, se ha establecido en primer lugar una revisión bibliográfica, caracterizada por la exploración de información utilizada en el ámbito académico, como libros y artículos en revistas científicas (Guzmán, 2021). En segundo lugar se ha utilizado una metodología descriptiva comparativa entre las plataformas Netflix y, a través del análisis de información de diferentes tipos de fuentes que se detallan a continuación. Un estudio de fuentes primarias como son el análisis de los contenidos ofertados por ambas plataformas, de cara a extraer información

relevante sobre sus modelos de pago, oferta de contenidos y estrategia de distribución. En tercer lugar, se investiga sobre las fuentes documentales estadísticas para verificar a través de los datos la información obtenida por las otras vías antes mencionadas, como el Instituto Nacional de Estadística (INE) o el Observatorio de Telecomunicaciones (ONTSI). Con posterioridad, se realiza la comparativa entre ambas plataformas. El marco teórico incide en el estudio del sistema mediático, en la década de los ochenta pues sufre una desregulación en los diferentes países europeos con la entrada de capital privado e inversores en los servicios de radio y televisión ante los ataques por la gestión ineficiente de los medios públicos y el escaso cumplimiento de sus principios en la oferta de contenidos (Keane, 1991). Los medios públicos se vieron abocados a estudiar a las audiencias, a analizar su penetración y sus cuotas de mercado. A esta situación 'convergente', que anticipó Negroponte (1995) en la década de los ochenta y que definió en función del contexto tecnológico en Ser digital, se suman ahora todas las convergencias: la cultural de Jenkins (2008: 20), como resultado de difundir contenidos en múltiples Jenkins, Ford y Green (2015) profundizan en esta nueva cultura mediática propiciada por la convergencia y la producción de contenidos más allá de la tecnología y reivindican el derecho colectivo a la participación pública en un nuevo flujo de contenido de una cultura en red con los desafíos que ello supone para una nueva relación entre productores, contenido y flujo de propagación.

3.1. LOS MEDIOS PÚBLICOS Y SU COMPROMISO SOCIAL

Las transformaciones que acompañan a la mercantilización de los medios y a la convergencia cuestionan el carácter público del servicio, que sintetizó Mastrini (2013) a través de tres principios organizadores: igualdad/universalidad, continuidad y cambio. El primero remite a que la política pública debe asegurar a la ciudadanía la disponibilidad de los servicios en igualdad de condiciones. El segundo se refiere a la continuidad, como servicio constante del que el Estado debe ser garante. En último lugar, el principio de cambio se refiere a la permanente actualización del servicio prestado para maximizar sus cualidades. Abad (2005) recoge los criterios de calidad en una programación de servicio público

enumerados por el Parlamento Europeo en su resolución nº C320 de 28/10/1996 p.0180 sobre la función de la televisión pública en la sociedad multimedia, los relacionados directamente con los contenidos deberían:

- Proponer una diversa oferta de calidad a los ciudadanos.
- Promocionar la identidad de los territorios que conforman Europa con producción propia.
- Propiciar la convivencia y el respeto a las minorías que conforman la Unión.
- Establecer parámetros de valor para la programación dirigida al gran público.
- Proteger el derecho de todos los ciudadanos a tener acceso a los eventos audiovisuales de interés social.
- Potenciar la producción local y el valor de los jóvenes productores.

El sector público audiovisual se enfrenta a la continua innovación, la legitimidad y la crisis de los distintos modelos de financiación vigentes en Europa. Los esfuerzos de las radiotelevisiones públicas por defender su legitimidad ante la sociedad vienen en gran medida de la continuada reclamación de los operadores privados a su actividad. La defensa de la comunicación pública es fundamento de las comunidades democráticas como derecho fundamental.

3.2. FINANCIACIÓN DE LOS MEDIOS PÚBLICOS EUROPEOS

Las políticas europeas sobre la televisión se han modificado a lo largo de los últimos años al introducir el concepto de servicios audiovisuales, a través de las Directivas 2007/65/CE y 2010/13/UE, en sustitución de la descripción de la radiotelevisión. Se acompaña también de una regulación más laxa fruto de la convergencia y las redes, como se refleja en su enfoque como industria, campo simbólico y económico en los programas Media y Europa Creativa, así como en la Agenda Digital 2020 (Campos Freire, 2013). Los modelos de financiación vigentes durante

las últimas décadas se cuestionan en un escenario en el que el consumo, la fragmentación de la oferta y la demanda y los modelos de negocio de la economía digital modifican el mercado de forma radical: "la televisión pública pierde terreno frente a la privada y, sobre todo, frente a los nuevos operadores convergentes de telecomunicaciones, Internet y de la Web 2.0" (Campos Freire, 2013: 108).

Lowe y Berg (2013) establecen cuatro vías principales de financiación del sistema audiovisual público europeo: el canon, la subvención directa, la publicidad y el sistema de suscripción o *pay-per-view*, a lo que deberíamos añadir otras fuentes de tipo comercial como los derechos de emisión. Las dos primeras fuentes se conforman a partir de dinero público y favorecen el cumplimiento del servicio público hacia los ciudadanos, las dos últimas inclinan hacia una orientación más comercial, desde una perspectiva de consumo. Dentro del debate en torno al futuro de la financiación del servicio audiovisual público europeo, el canon es una de las vías más discutidas: El cobro de una tasa por la posesión de un televisor constituye una idea obsoleta en el nuevo escenario digital (Herzog y Karppinen, 2014).

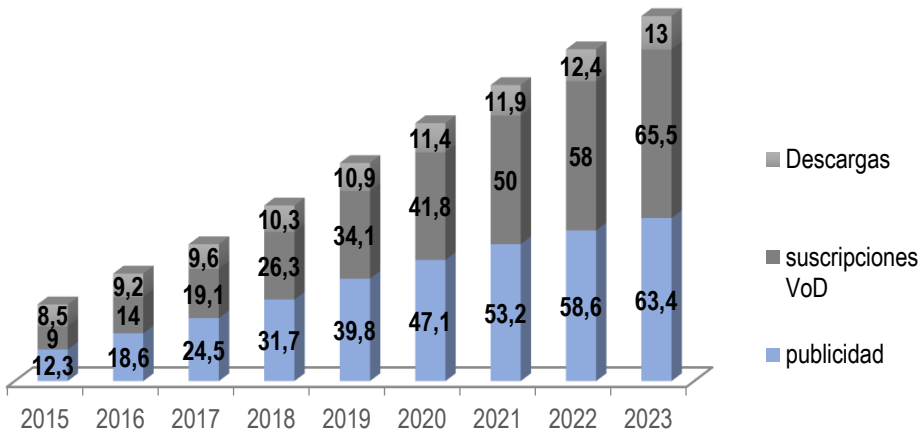
En España, en 1983 se aprobó, en el Congreso de los Diputados, la Ley reguladora del tercer canal (46/1983), que permitía el desarrollo de las televisiones autonómicas. Cinco años después la Ley de Televisión Privada (10/1988) dio paso a las primeras emisiones regulares, en 1990, de Antena 3 Televisión, Telecinco y Canal+. Será en 2010 cuando entró en vigor la Ley General de la Comunicación Audiovisual (7/2010) que derogó y unificó antiguas leyes, incluida la Ley del tercer canal y la Ley de Televisión Privada. El siete de julio se aprobaba la nueva Ley 13/2022 de Comunicación. Articulado que realiza la transposición al ordenamiento jurídico español de la Directiva Europea de Servicios de Comunicación Audiovisual de 2018 y actualiza la legislación a la realidad del mercado. Supone cambios relevantes como la nueva tasa de financiación de RTVE a través del 1,5% de los ingresos brutos anuales de televisiones de pago, plataformas de acceso condicionado como Netflix, o de intercambio gratuito de video como YouTube, en una cuantía que no podrá superar en todo caso el 20% de los ingresos anuales de la televisión pública española. Por su parte las televisiones en abierto pagarán

hasta el 3% mientras que las empresas de telecomunicaciones quedan liberadas del pago de 0,9% que hasta ahora se les imponía, a partir de 2023 cuando se espera entre en vigor el nuevo modelo de financiación de RTVE.

3.3. EL MERCADO AUDIOVISUAL OT

La categoría de *video on demand* (VOD) ha crecido mundialmente en ingresos anuales de manera considerable en los últimos años y las previsiones para los próximos años proyectan un crecimiento de mercado de dos dígitos. La crisis de la COVID-19 ha supuesto la aceleración de una importante transformación que ya venía sucediendo en los últimos años en el contexto internacional, donde la televisión tradicional o lineal (terrestre o por cable), va perdiendo facturación año tras año favor de las plataformas *OTT*que ofrecen sus servicios a través de Internet. Según el Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información en su Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España 2020 (IDATE, 2020)los ingresos de los grupos audiovisuales por publicidad convencional se ven directamente afectados por las fluctuaciones macroeconómicas, sin embargo, los procedentes por suscripción a la televisión del usuario último o la financiación pública son menos sensibles a los cambios económicos, ello provoca que resulte un mercado especialmente atractivo para los tradicionales y nuevos operadores y que en la actualidad asistamos a la batalla por las audiencias digitales y su conversión en pingües beneficios. El año 2020 ha supuesto la aceleración de un proceso inversor en las plataformas *OTT* de no retorno.

FIGURA 1: *Evolución de la facturación de los servicios OTT de video en el mundo (2015-2023), en miles de millones de euros*



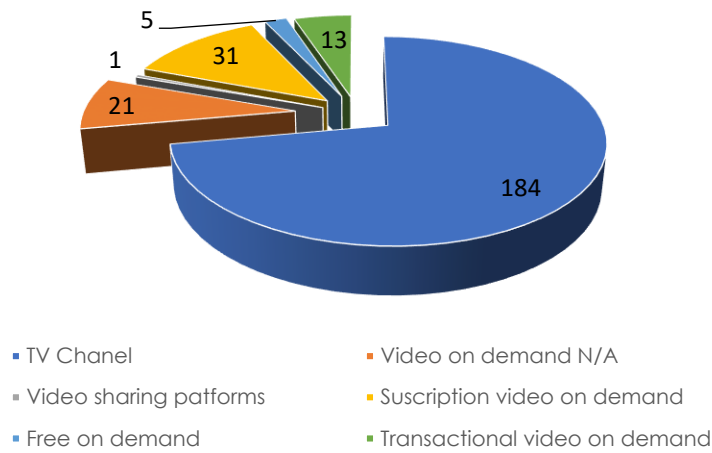
Fuente: Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información (2020). Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España 2020.

En el caso concreto de España, el informe de proyección de inversión publicitaria Infoadex (2022) otorga al mercado digital la primera posición por volumen de inversión dentro de los medios controlados y en su conjunto ha tenido un crecimiento en 2021 del 14,2%, con un volumen de inversión publicitaria de 2.482,2 millones de euros frente a los 2.174,3 millones de 2020. El porcentaje que el mercado digital supone sobre el total de la inversión es del 45,6% y supera a la televisión convencional en 706 millones de euros. A pesar de ello, el escenario dibujado por la pandemia Covid-19 con una fuerte caída de la inversión publicitaria en la primera parte de 2020, conduce en el primer semestre de 2021 a un crecimiento del 22,9% para el total de televisión convencional, incluyendo a las televisiones nacionales en abierto, de pago, locales y autonómicas.

La oferta es variada tanto en contenidos como en plataformas y en el modo de suscripción a las mismas. Según Clares-Gavilán y Medina-Cambrón (2018), los nuevos actores, en competencia con los

tradicionales por la atención del espectador, han provocado que el sector sea mucho más competitivo y sensible a las nuevas oportunidades de negocio. La competencia ha favorecido el desarrollo del consumo bajo demanda.Muestra de ello es el hecho de que en España según la base de datos del Observatorio Audiovisual Europeo (Mavise,2022) están operativos 255 servicios audiovisuales en las diferentes tipologías, plataformas audiovisuales en las categorías de servicio: VOD (video-on Demand), TVOD (Transactional Video-on Demand), SVOD (Suscription video-on Demand) y canales de televisión.

FIGURA 2: *Servicios audiovisuales ofertados en España por tipología (2022).*



Fuente: Mavise (European Audiovisual Observatory) http://mavise.obs.coe.int/welcome

Los avances técnicos han hecho posible la convergencia entre servicios televisivos y otros servicios de comunicación audiovisual. Además, han aparecido nuevos hábitos en el consumo desde múltiples dispositivos, dando lugar a audiencias fragmentadas pero globales por las que compiten múltiples operadores, tanto tradicionales como nuevos. La digitalización no sólo es el pilar de la globalización de mercados y contenidos, sino que también ha eliminado las limitaciones técnicas a la creciente penetración de la OTT en mercados donde la capacidad de banda ancha es adecuada y donde hay diversidad de dispositivos de acceso disponible como muestra la siguiente figura.

3.4. ANÁLISIS VARIABLES: FINANCIACIÓN, MODELO DE PAGO, DISTRIBUCIÓN Y CONTENIDO

3.4.1. Financiación

Respecto a la primera variable de análisis, la financiación de RTVE, y aunque no es exclusiva de su plataforma *OTT*, sí le aplican las siguientes vías al formar parte de la Corporación Pública:

La transferencia de fondos para llevar a cabo el mandato encomendado a RTVE según la Ley 17/2006.

La aportación que deben realizar los prestadores del servicio de comunicación audiovisual televisivo de ámbito geográfico estatal o superior al de una Comunidad Autónoma y los prestadores del servicio de intercambio de vídeos a través de plataforma. La aportación se calculará sobre los ingresos brutos de explotación facturados en el año correspondiente y generados en el territorio nacional. Para los prestadores de servicio de comunicación condicional se fija en 1,5% mientras que para los de televisión lineal en abierto será de un 3%. El Gobierno de España liberará a partir de 2023 a las operadoras de telecomunicaciones de la aportación directa del 0,9% para RTVE, y que supone una doble tributación. El objetivo inicial era eximirlas de esa tasa directa como empresas de telecomunicaciones con la condición de que contribuyan al despliegue de las nuevas redes 5G de telefonía móvil.

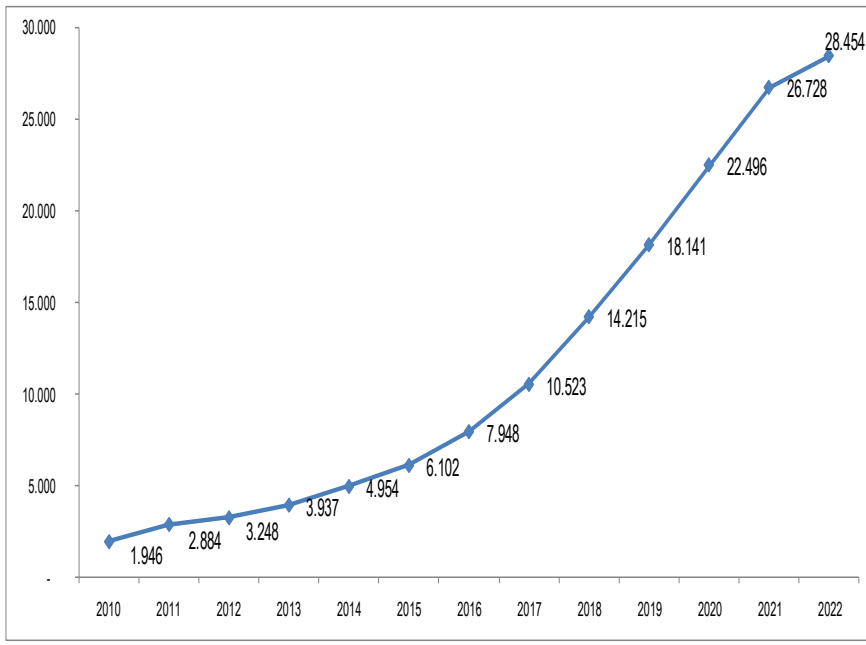
- Los ingresos obtenidos por los servicios que presten y, en general, por el ejercicio de sus actividades, en los términos establecidos en esta ley.
- Los beneficios conseguidos de sus bienes.
- Cualquier tipo de donaciones.
- Los beneficios de sus actuaciones, en los parámetros recogidos en el articulo 31 de la Ley 17/2006.
- La nueva legislación establece que RTVE podrá conseguir beneficios genéricamente por tres caminos:

- Suscripciones, lo que incluye también el abono por visionado del espectador.
- Formatos de carácter comercial recogidos en la normativa.
- El beneficio obtenido de producciones que hayan sido previamente financiadas según registra la ley.

Los ingresos no proceden de la publicidad, en el caso de RTVEPlay, tampoco de la prestación del servicio de comunicación audiovisual de acceso condicional, aunque sin embargo establece excepciones como el patrocinio inserto en contenidos deportivos y culturales o los contenidos explotados en ámbito internacional o digital.

Por su parte, la plataforma privada Netflix obtiene sus ingresos directamente de la suscripción de sus usuarios a su oferta de contenidos, aunque en noviembre de 2022 lanzó al mercado una nueva opción de suscripción más económica con contenido publicitario convencional como estrategia de incremento de negocio frente a la pérdida de suscriptores. Según la información que traslada Netflix, la plataforma cuenta con alrededor de 204 millones de suscriptores en todo el mundo y una facturación mundial publicada en 2021 próxima a los 30.000 millones de dólares. En España la plataforma se instaló en 2015 y es la primera opción de contenido de ficción de pago, contando con producciones españolas.

FIGURA 4: *Evolución ingresos mundiales de Netflix2019-2021(miles de millones de euros)*



Fuente: Netflix investors.

Según Heredia (2017), Netflix trabaja en un modelo de tres fases: producción-distribución-exhibición, lo que le permite tener el control total sobre el contenido. Las alianzas con productoras independientes, gracias a su capacidad financiera, le garantiza mayor tiempo de exhibición y rentabilidad de los productos en la plataforma a nivel internacional. La política actual en la apuesta por contenidos originales producidos y financiados por Netflix, a través de ganancias operativas y el endeudamiento con un flujo de caja sostenible que evita su dependencia externa, provoca que los desembolsos de efectivo sean inicialmente mayores que su amortización, lo que a corto plazo restringe el flujo de efectivo, pero aumenta la rentabilidad a largo plazo. Respecto a la a la exhibición resulta clave la gestión del Data obtenido de la navegación de sus suscriptores, ya que, como señalan Fernández, Neira y Clares (2016), la plataforma utiliza los datos recopilados de sus usuarios, no para negociar con anunciantes o agencias de medios sino para mejorar la experiencia de usuario, fidelizar a sus clientes y reducir las cancelaciones.

3.4.2. Modelo de pago

La plataforma RTVEplay es gratuita y para el registro en la misma tan solo es necesario cumplimentarnombre de usuario, fecha de nacimiento, correo electrónico, género, país y código postal. Cabe mencionar que en junio de 2020 se lanzaba en América Latina, Rtveplayplus. Se trata de una plataforma que ofrece contenido de entretenimiento y ficción de RTVE, de acceso condicionado a través de suscripción con una cuota de 4,99 dólares al mes, con un periodo de prueba gratuito de una semana, sin compromiso de permanencia y que incluye hasta tres reproducciones simultáneas en diferentes pantallas.

El modelo de negocio de Netflix como lo conocemos hoy en día, según Molina (2019), nace en 2007, cuando Netflix entra en el mercado *streaming* y *VOD*. Así, el 16 de enero de dicho año, la compañía emitió un comunicado de prensa en el que anunciaba la inclusión, sin cargo alguno, de una nueva característica en su servicio: Por cada dólar que el suscriptor pagaba, iba a poder acceder al visionado de una hora de vídeo. Todo ello en *streaming*, desde su ordenador y con un catálogo compuesto por unas 1.000 películas y series de televisión. En la actualidad Netflix ofrece a sus suscriptores un precio mensual básico en España de 7,99€ por acceso a un vasto catálogo de películas y series, aunque la política de precios de la empresa es diversa según la solvencia económica de los usuarios en algunos países, con tres categorías de acceso; básico, estándar y Premium. En algunos países de baja renta per cápita incluso se ofrece una cuarta tarifa *mobile* reducida.

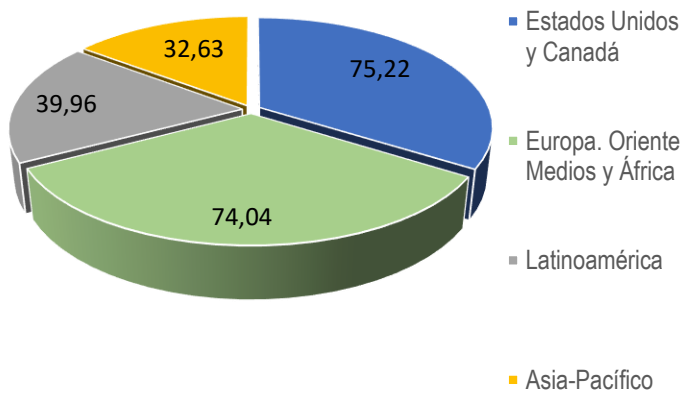
3.4.3. Distribución

La distribución de contenidos ha cambiado radicalmente, como señala Mejía (2018), debido al desarrollo de Internet y los dispositivos móviles, las nuevas generaciones prefieren el consumo individualizado, especialmente a través de la interfaz de un móvil y que les permite el consumo de los contenidos. La Red permite la distribución de productos minoritarios y para amplios sectores poblacionales ofertándolos a través de diversos modelos.

Para contextualizar RTVEplay respecto a su distribución cabe remontarse al año 2008 cuando RTVE lanza el nuevo portal de contenidos "*TVE a la carta",* inaugurado en mayo de 2008. Así se pasaba de una compleja web corporativa y de información con escaso recurso de vídeo a una web visual con la inspiración de ser la gran mediateca *online* de la radio y televisión pública española. Resulta relevante la inclusión de material del archivo histórico de RTVE que incluía decenas de horas de series de la cadena pública. Suponía un avance extraordinario en la distribución de contenidos digitales, como señala Arjona (2012), la inauguración de rtve.es inició una nueva etapa en la dirección estratégica de la empresa, nunca se había trabajado hasta ese momento en la consolidación de un portal audiovisual de servicio *online*. Uno de los principales objetivos que persigue la plataforma, en especial PlayZ, según el expresidente de RTVE, José Manuel Pérez Tornero (Sempere, 2022), es el de captar a los *targets* juveniles alejados del consumo de televisión lineal y familiarizados con el consumo de entretenimiento bajo demanda.

Netflix comenzó su distribución en Norteamérica en 1997 como señalan Molina (2019) como un compañía de venta y alquiler de DVD a través de Internet y envío por correo postal ordinario. El germen de su modelo de suscripción surgió dos años después, en 1999, con *Marque programa* través del cual los clientes podían alquilar hasta cuatro DVD mensuales por 15,95 dólares. La logística se convirtió en elemento estratégico bajo el objetivo de entregar el contenido lo más rápido y económico posible. El modelo como lo conocemos hoy en día se instaura en 2007, inicialmente a través de un nuevo servicio sin cargo adicional que permitía a los suscriptores disfrutar por cada dólar pagado de una hora de visionado gratuito en *streaming* desde su ordenador, de un catálogo de 1.000 películas y series. En la última década la expansión internacional de Netflix ha sido global, está presente en190 países, con la excepción de China (aunque está disponible en las regiones administrativas especiales), Crimea, Corea del Norte, Irán, Irak, y Siria.

FIGURA 5: *Número de suscriptores de pago de Netflix en millones por región (2021)*



Fuente: Base de datos Statista.

3.4.4. Contenido

Si atendemos a los criterios de producción y selección de contenidos para la oferta de RTVEplaycabe remitirse al manual de estilo de la RTVE en el que se recogen los parámetros de calidad tanto de la información como del entretenimiento. Respecto a la primera el propio manual indica las cualidades derigurosidad, neutralidad, imparcialidad e independencia como esenciales para la información de cualquier medio o soporte propio, incluyendo los digitales e interactivos. También marca las directrices de la información política, artística y cultural, y deontológicamente establece las pautas en cuanto a los formatos de opinión, fuentes, derecho a la intimidad, límites a los tratamientos de los hechos, tratamiento de personas o instituciones en la noticia. Respecto al entretenimiento, los contenidos definidos por la Corporación RTVE deberán ser críticos, imaginativos, enriquecedores, divertidos y que ayuden a cultivar la calidad e interés de los públicos mayoritarios especialmente en lo que a los menores se refiere. La ficción producida por los medios de RTVE debe contribuir al cumplimiento de criterios básicos del servicio público audiovisual como la promoción del buen uso del lenguaje, la

creación audiovisual, la actividad cultural y la promoción de la industria propia.

RTVEplay ordena su índice a partir de epígrafes: directos, series, cine, documentales, informativos, deportes, otras temáticas y canales. Respecto a la ficción cuenta con un amplio catálogo de series ordenadas por géneros: thriller, aventuras, drama, románticas y una amplia categorización que inspira a la hora de la selección. Por su parte el cine también sigue una categorización evocadora al consumo.El apartado dedicado a los documentales es un crisol de contenidos integrados en subapartados como naturaleza, historia, sociedad y actualidad, viajes, arte y cultura, ciencia y tecnología, deporte entre otros. La singularidad de la plataforma *OTT*, reside en la inclusión de todos los canales de televisión lineal de la Corporación RTVE y las secciones específicas de informativos y deportes que permiten su consumo en *streaming* y en directo. La plataforma ofrece cierto grado de personalización a partir de la sección "mis contenidos" donde ofrece al usuario la posibilidad de albergar descargas, personalizar una lista o seguir viendo contenidos pausados. La plataforma supone la convergencia de los diversos medios y soportes de RTVE, como señala Azurmendi (2018), la eclosión de las redes sociales en 2006 fomentó la convergencia mediática en las televisiones públicas, lo que las ha encaminado hacia la experimentación en formatos y contenidos transmedia tanto para informar como para entretener, especialmente con el objetivo de captar audiencias alejadas de la televisión lineal como los jóvenes o adultos jóvenes.

Si algo caracteriza a Netflix, según Mayorga (2019), es ser el proveedor líder mundial de entretenimiento audiovisual en lo que a ficción se refiere. En escasas dos décadas, ha conseguido centrar en el cliente sus decisiones estratégicas y lo ha hecho a través de un sistema de tratamiento de los datos con el objetivo de que su oferta cada vez fuera más singular y afín. Sin duda la clave del éxito del sistema de distribución de Netflix ha sido la personalización y el sistema de prescripción que tiene su origen en Cinewatch, un sistema de recomendación por afinidad, que se va modelando según el consumo que muestra el usuario. Por otro lado, se comparaban perfiles con patronesque mostraban gustos similares para recomendarles películas consumidas por personas con perfiles

parecidos, así detectaron que los suscriptores alquilaban películas poco populares pero que le habían sido sugeridas. En esa línea, para retener a un suscriptor se ofrece contenido de acuerdo con sus preferencias, a través de técnicas de algoritmos de recomendación de contenidos, *machine learning* o *business intelligence*. Estos algoritmos como apuntan Heredia, Quiros y Quinceno (2021) por un lado, generan categorías personalizadas y, por otro, seleccionan estratégicamente las imágenes de presentación para que el contenido despierte el interés. De este modo lo que se diseñó como un sistema para clasificar el porfolio de producto, se ha convertido en un sistema con una funcionalidad mucho mayor que permite controlar la calidad de los contenidos, quese consume más y trasladar productos globalmente a otros usuarios distantes, pero que muestran similares preferencias de consumo.Otro de los rasgos esenciales del contenido ofertado por Netflix es su producción cada vez más asociadas a lo local, como apunta Hidalgo (2020)a través de la coproducción por varias vías: producción en lengua extranjera, coproducciones y adquisición de derechos. La plataforma se ordena a partir de dos grandes categorías: series y películas catalogadas por subgéneros, aunque también incluye documentales y *realities*. Los contenidos son ofertados según la propia navegación y experiencia de usuario, de este modo se proponen productos audiovisuales de temática afín a los visualizados, mostrando incluso un porcentaje de posible afinidad o tendencias de un área geográfica según la IP del dispositivo. Señalan Fernández, Neira y Clares (2016), Netflix es el paradigma de la gestión del Data al servicio de la personalización de la oferta. Pero Netflix va más allá de ser exclusivamente una plataforma *OTT*, dehecho, su papel como productor adquiere cada vez más relevancia, en especial en los mercados locales "el capital cultural, identidad e idioma tienden a favorecer un deseo de la audiencia por la proximidad cultural, el cual conduce a las audiencias a preferir producciones locales y nacionales a aquellas que están globalizadas y/o americanizadas" (Straubhaar, 2003, p. 76).

4. DISCUSIÓN

El avance tecnológico ha propiciado la aparición de nuevas herramientas de interacción y comunicación como es el caso de las plataformas *OTT*,

que cuentan con una implementación global, solo Netflix cuenta con más de 220 millones de usuarios en el mundo. De forma consecuente, provoca el desarrollo de mercados bajo la pretensión de rentabilidad, aunque parece lógico pensar que una vez superado el estadio inicial el mercado tienda a regularse como señalan Komissarov y Sánchez-Narvarte (2019). Los beneficios económicos y los contenidos de las plataformas *OTT i*nternacionales, entre otras razones, han llevado a la modificación de la Ley General de Comunicación Audiovisual a partir de la normativa europea 2018/1808. La nueva ley pretende establecer un marco para el mercado digital y las plataformas de contenido que actúan en él, como es el caso de Netflix, en relación a la protección del menor y la mujer, la promoción de obra europea o la contribución a la financiación del medio público estatal, en el caso que nos ocupa, RTVE. La nueva Ley General Audiovisual abre la puerta a nuevas vías de negocio para RTVE tanto en el modelo como en el ámbito de aplicación, ya podemos verlo con RTVEplayplus, plataforma de acceso condicionado al igual que Netflix centrada en la ficción y el entretenimiento exclusivamente, para el continente americano.

5. RESULTADOS

Las corporaciones públicas en su función de servicio público deben atender a los nuevos consumos audiovisuales. En España según Barlovento Comunicación (2022), el 82,9% de los españoles tiene acceso a servicios *streaming* de pago, de éstos Netflix encabeza el ranking con un 58,1% de alcance y obtiene un 8,04 de nota media en valoración de experiencia de usuario. Ante este escenario el posicionamiento mercadológico de RTVE no es el de competir con las plataformas *OTT* de pago, sino responder a los rasgos esenciales del servicio público en un entorno digital. Por ello a diferencia de Netflix que mantiene un sistema de acceso condicionado adaptado por países, el acceso a RTVEplay es gratuito. Otra de las diferencias esenciales es precisamente su financiación, Netflix mantiene un modelo de negocio centrado principalmente en la suscripción de los usuarios según una política de precios adaptada por países, mientras que RTVEplay obtiene sus fondos a través de RTVE por transferencia directa de la partida contemplada en los

Presupuestos Generales del Estado a tal efecto. La aportación de operadores privados audiovisuales de acceso libre y condicionado, así como de la tasa a las Compañías de telecomunicaciones hasta 2023, son esenciales para la financiación de la Corporación o el apoyo a la producción cinematográfica europea. La nueva Ley General Audiovisual incluye nuevas vías de financiación para la Corporación RTVE como la suscripción de abonados, el pago por visión directa, las comunicaciones comerciales procedentes de la explotación en el ámbito internacional o la explotación de los contenidos en el ámbito digital. Esta nueva normativa abre la entrada al mercado del entretenimiento digital de RTVE, y lo hace a través de RTVEplay con sus dos versiones, gratuita y de pago. La gratuita para España y la de acceso condicionado como oferta internacional a todo el continente americano con contenidos premium. La distribución de Netflix es global, de hecho, está presente en prácticamente todo el mundo, 190 países con 221,85 millones de usuarios a cierre de 2021 y con políticas de producto y precio segmentadas.Por último, en relación con el contenido, una diferencia sustancial marca la oferta de ambas plataformas, la información. Los contenidos divulgativos, documentales, deportivos y monográficos son angulares en RTVEplay, mientras que Netflix a pesar de contar con documentales centra su oferta en la ficción. La política de producción de Netflix cada vez está más asociada a lo local, en una estrategia de *engagement c*on el usuario. Desde 2015, como apunta Jiménez-Prado (2020), Netflix viró la marca hacia el concepto de diversidad, que muestra la identidad cultural local con un enfoque propio de programas dirigidos por mujeres, sensibles con la diversidad racial y lingüística o que cuestionan la heteronormatividad. Otro de los rasgos esenciales es la conexión con los canales lineales de RTVEplay, pues permiten el visionado en directo de La 1, La 2, 24 Horas o Teledeportes.

6. CONCLUSIONES

Este nuevo marco audiovisual abre el debate sobre la pertinencia de revisar el modelo de financiación del ente público en el nuevo entorno digital. Hay que recordar que, en el año 2010, RTVE dejó de emitir publicidad, sin embargo, la nueva Ley Audiovisual abre la puerta a su

posible regreso en el ámbito digital e internacional. Un viejo debate que resurge una década después, como señala Ridinger (2010), al referirse a la competencia de los medios públicos, pues la actividad online de éstos va más allá de la reproducción en simulcasting, posicionándose en los mercados con contenidos y servicios que bien podrían ser de carácter privado. Por ello como señala Mastrini (2013), no han sido pocos los intentos del sector privado por evitar la oferta digital de los entes públicos. Sin embargo, el apoyo oficial europeo reafirma desde los años noventa el valor y la vigencia del servicio público radiotelevisivo en la era digital. Por ejemplo, el Protocolo 32 anexo al Tratado de Ámsterdam lo legitima como una herramienta básica de la democracia, la sociedad y la cultura europea. En España todos los contenidos de RTVEPlay, por el momento, son ofertados con carácter gratuito, y habrá que estar expectante a la evolución de la reciente plataforma. La presencia de plataformas públicas puede convertirse en garante de servicio público y los valores sociales que éste representa en el ámbito digital, así como garantizar el acceso a los diversos segmentos sociales a los contenidos de información y entretenimiento en el ámbito digital y ayudar a mitigar la presión de las políticas de suscripción a contenidos y que establecen desigualdades de acceso a los mismos. Sobre ello reflexiona Bustamante (2018) al plantear un escenario mediático en el que los modelos tradicionales de televisión en abierto estarán destinados a los más desfavorecidos, mientras que el video on demand con acceso condicionado cada vez es más sofisticado con el objetivo de cubrir la necesidad de los ricos y activos, lo que favorece la desigualdad social de acceso a los contenidos. En este entorno competencial y con una nueva Ley General de Comunicación Audiovisual nace RTVEplay, su modelo de financiación y las políticas comerciales en su oferta de contenido digital para con los usuarios marcarán su posicionamiento respecto al principio que debe inspirar a todo ente público audiovisual, el de servicio público.

7. REFERENCIAS

Abad-Alcalá, L. (2005). El modelo de programación de servicio público como criterio definidor de la televisión de calidad. *Comunicar,25,* (2), 310-311.

Aguirre, J. (2013). El derecho a la comunicación base para la construcción de la comunidad. *Punto Cero*, 27, 61-68.

Arthofer, F., Kon, M., Lee, E., Rose, J. y Hardarson, Á. (2016).The future of television. The impact of on video production around the world. (Report 2016), BCG. http://bit.ly/3TJClme

Azurmendi, A. (2018). Reconectar con la audiencia joven. Narrativa transmedia para la transformación de la televisión de servicio público en España, Francia, Alemania y Reino Unido. *Revista Latina de Comunicación Social*, 73,927-944.https://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1289

Arjona Martín, J. (2012). Los nuevos canales audiovisuales basados en web: rtve.es. Revista ICONO 14. *Revista Científica De Comunicación Y Tecnologías Emergentes, 8*, (1), 98-113. https://doi.org/10.7195/ri14.v8i1.283

Barlovento Comunicación (2022). Estudio de las plataformas OTT en España (1ª Oleada).http://bit.ly/3V3tqNQ

Blázquez, I. (2021). Participación ciudadana en la creación de contenidos como herramienta de fidelización y consenso. *AdComunica. Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, *21*,289-294. http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2021.21.14

Bustamante, E. (2018). Televisión en España: una década perdida, en Díaz Nosty, B. (coord.), *Diez años que cambiaron los medios: 2007-2017*, Fundación Telefónica y Ariel, 159-166.

Caïs, J. (1997). Metodología del análisis comparativo.Centro de Investigaciones Sociológicas.

Campos-Freire, F. (2013). El futuro de la TV europea es híbrido, convergente y cada vez menos público. *Revista Latina de Comunicación Social, 68*,87–114. https://doi.org/10.4185/RLCS-2013-970

Chadwick, A. (2017). The hybrid media system: politics and power.Oxford UniversityPress.

Clares-Gavilán, J. y Medina Cambrón, A. (2018). Desarrollo y asentamiento del vídeo bajo demanda (VOD) en España: el caso de Filmin. *El Profesional de La Información, 27*, (4), 909-920. https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.19

Doyle, G. (2014). Comprender la economía de los medios. Comprender la economía de los medios. *Publicaciones SAGE Ltd*. https://doi.org/10.4135/9781446279960

Fernández-Manzano, E.P., Neira, E., Clares-Gavilán, J., Rey, U.y Carlos, J. (2016). Gestión de datos en el negocio audiovisual: Netflix como caso de estudio. *Profesional de La Información, 25,* (4), 1699–2407. http://orcid.org/0000-0001-7655-872X

Gómez-Uribe, C.A. y Hunt, N. (2016). The Netflix recommender system: Algorithms, business value, and in-novation. AMC transactions on management information systems (TMIS), (6), 4, http://dx.doi.org/10.1145/2843948

Govind, N. (2014). Optimizing the Netflix streaming experience with data science. Netflix tech blog.http://bit.ly/3X0kCtP

Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales. *Gestionar: Revista De Empresa Y Gobierno, 1,* 4,19-31. https://doi.org/10.35622/j.rg.2021.04.002

Heredia-Ruiz, V. (2017). Revolución Netflix: desafíos para la industria audiovisual. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación, 135*, 275-295. https://doi.org/10.16921/chasqui.v0i135.2776

Heredia-Ruiz, V., Quirós-Ramírez, A.C.y Quiceno-Castañeda, B.E. (2021). Netflix: catálogo de contenido y flujo televisivo en tiempos de big data. *Revista de Comunicación*, *20* (1), 117-136. https://doi.org/10.26441/rc20.1-2021-a7

Herzog, C. y Karppinen, K. (2014): Policy streams and public service media funding reforms in Germany and Finland, *European Journal of Communication*, 29(4), 416-432.https://doi.org/10.1177/0267323114530581

Hidalgo, T. (2020). Netflix como productor audiovisual. *Obra Digital*, (19), 117-132. https://doi.org/10.25029/od.2020.272.19

Infoadex S.A (2021). Estudio de la inversión publicitaria en España 2021. http://bit.ly/3UEtBiA

Izquierdo-Castillo, J. (2015). El nuevo negocio mediático liderado por Netflix: estudio del modelo y proyección en el mercado español. *El profesional de la información, 24*, (6), 819-826.http://dx.doi.org/10.3145/epi.2015.nov.14

Jenkins, H. (2008). La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Paidós.

Jenkins, H., Ford, S. yGreen, J. (2015). Cultura transmedia: la creación de contenido y valor en una cultura en red. Gedisa.

Jiménez-Prado, C. (2020). La única forma de ser universal es ser local, el contenido en las plataformas de distribución audiovisual tipo Netflix. *Revista Inclusiones*, 7, 86-98.

Juanatey-Boga, O., Martínez-Fernández, V. A. y Rodríguez-Castro, M. (2018). La Europa de dos velocidades reflejada en la financiación del servicio audiovisual público: un análisis basado en los presupuestos. *Revista Latina de Comunicación Social*, (73),1054-1071. http://doi.org/10.4185/RLCS-2018-1296

Katz, Y. (2005).Media Policy for the 21st Century in the United States and Western Europe. Hampton Press.

Keane, J. (1991). The Media and Democracy.Polity Press.

Komissarov, S. y Sánchez-Narvarte, E. (2019). Go big or go home! La integración vertical AT&T-Time Warner. *Index.Comunicación*, 9(3), 35-58. https://doi.org/10.33732/ixc/09/03Gobigo

Ley 8/2009, de 28 de agosto, de financiación de la Corporación de Radio y Televisión Española. Boletín Oficial del Estado, 210, de 31 de agosto de 2010. http://bit.ly/3X5klpg

Lowe, G.F.y Berg, C.E. (2013). La financiación de los medios de servicio público: una cuestión de valor y valores. JMM. Revista Internacional de Gestión de Medios, 15, (2), 77-97. https://doi.org/10.1080/14241277.2012.748663

Manual de estilo de Radio Televisión Española. http://bit.ly/3ECGhBd

Mastrini, G. (2013). Medios públicos y derecho a la comunicación. Las Políticas de Comunicación En El Siglo XXI, 53-74.

Mayorga-Escalada, S. (2019). Netflix, estrategia y gestión de marca en torno a la relevancia de los contenidos. *Revista ad Comunica*, (18), 219-244. http://dx.doi.org/10.6035/2174-0992.2019.18.11

McCabe, J. (2013). Netflix quick guide: How does Netflix decide what's on Netflix. Jenny McCabe, Director of global media relations, Netflix. http://bit.ly/3hLaqVY

Mejía, N. (2018). Usos, hábitos, actitudes y experiencias usuario de jóvenes universitarios en el consumo audiovisual de Netflix. *Aportes* (25), 9-60.

Molina, G. (2019). Netflix: los secretos de la estructura del imperio. Editorial Wanceulen SL.

Negroponte, N. (1995). Being Digital.Hodder and Stoughton.

Neira, E. (2018). Un futuro incierto para la televisión, un futuro prometedor para el contenido televisivo. *Cuadernos de Periodistas: Revista de La Asociación de La Prensa de Madrid*, (36), 105–111. http://bit.ly/3GjhnHM

Observatorio Audiovisual Europeo Mavise, 2021.http://bit.ly/3AjrEzW

Observatorio Nacional de las Telecomunicaciones y de la Sociedad de la Información. (2020). Informe anual del sector de los Contenidos Digitales en España 2020. Secretaría General Técnica. Centro de Publicaciones. http://doi.org/10.30923/ContDigEsp-2020

Orozco, G., Espinoza, G.T., Francés, M., Peris, Á., Scolari, C.A., Piscitelli, A. y Navia, C. (2017). *TVMorfosis 6: Gestión y consumo de contenidos digitales. Nuevos modelos* (6). Teñible.http://bit.ly/3AjKc38

Pérez-Rufí, J.-P., Gómez-Pérez, F.J. y Castro-Higueras, A. (2020). Panorama de las plataformas de televisión OTT: agentes del mercado audiovisual y estrategias comerciales. Congreso Internacional de la Asociación Española de Investigación de La Comunicación, 391-403. https://doi.org/10.3145/ae-ic-epi.2020.e25

Pfetsch, B. (1996). Convergence Through Privatization? Changing Media Environments and Televised Politics in Germany. *European Journal of Communication*, 11 (4), 427-451.

Ridinger, M. (2010). Panorama legal en la Unión Europea: las competencias del servicio público y los nuevos medios. *Infoamérica:Revista Iberoamericana de Comunicación*,(3), 23-40.

Rivera Velásquez, L. (2017). Plataformas OTT ¿Enemigo silencioso de la televisión pública? Universidad Santo Tomás. https://bit.ly/3hyXrX5

Saavedra-Llamas, M., Gago-Gelado, R., Grijalba de la Calle, N. y Tavárez-Pérez, A.D. (2021). Evolución de los intereses y hábitos de consumo televisivo de la audiencia española. *Oceanide*,14,17–24. https://doi.org/10.37668/oceanide.v14i.60

Sempere, A. (20 de febrero de 2022) ¿Ha mejorado el servicio a la carta con RTVEplay? Diario de Sevilla.http://bit.ly/3V221Mc

Siri, L. (2016). El rol de Netflix en el ecosistema de medios y telecomunicaciones: ¿El fin de la televisión y del cine? *Hipertextos, 4, (*5), 47-108.http://bit.ly/3TAfiKE

Straubhaar, J. (2003). Choosing national TV: Cultural capital language, and cultural proximity in Brazil. En M. G. Elasmar (Ed.), *The impact of international television*,75-105. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers.

Toffler, A. (1981). La tercera ola.Plaza y Janés.

Tremblay, G. (1988). La noción de Servicio Público. *Telos: Cuadernos de Comunicación, Tecnología y Sociedad, (14),* 57-63.

Wincour, R. (2018). Desafíos teóricos, políticos y metodológicos para abordar el estudio de la participación ciudadana en la convergencia mediática.*Revcom. 3*,45-55.

SISTEMA B-LEARNING PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ENSENANZA EN BIOLOGÍA AVANZADA

Ismael Domínguez Jiménez
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

Silvia Soledad Moreno Gutiérrez
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo

1. INTRODUCCIÓN

El proceso de enseñanza-aprendizaje tradicional debe cambiar, actualmente vivimos en una era digital en donde la facilidad de acceso a la información es cada vez mayor, facilitando ´ el intercambio de información al instante, además de romper ´ barreras culturales y sociales.

La forma de aprendizaje de los denominados nativos digitales o milenillas también se ha transformado. Estudios recientes muestran que estudiantes en edad de bachillerato tienen una gran afinidad por la tecnología (Donovan et al., 2011), (Boczkowski et al., 2017), (Ammadud din et al., 2014). Pese a la gran diversidad tecnológica antes mencionada, no se han implementado suficientes métodos de enseñanza innovadores que se adapten a la forma de aprendizaje de las nuevas generaciones. Es de suma importancia establecer estrategias y métodos de enseñanza para el uso racional y adecuado de la tecnología y los medios digitales para la mejora del aprendizaje. En la preparatoria no.1 perteneciente a la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo (UAEH), se imparte la asignatura de Biología Avanzada en segundo semestre, sin embargo, los materiales de apoyo para la enseñanza siguen siendo en su gran mayoría los tradicionales (libros, manuales) y no cuenta con los suficientes recursos y actividades digitales que permitan reforzar los conocimientos de los estudiantes que tomen en cuenta las distintas formas de aprendizaje. El estudio de la biología ha significado un avance considerable para la humanidad y es que gracias a este podemos conocer nuestro cuerpo,

sus órganos, funciones, así como el del resto de seres vivos de nuestro planeta. La importancia de la biología reside en que gracias a estos conocimientos podemos avanzar poco a poco en materias como salud, agricultura, el cuidado del medio ambiente, entre otras. Desde la perspectiva de PISA, la competencia científica es un dominio fundamental que es necesario medir para que los sistemas educativos cuenten con elementos de diagnóstico que ´ les permita mejorar la calidad de su educación. Estudios de ´ PISA presenta medias de desempeño en Ciencias de los 65 países participantes en PISA 2012. Los estudiantes con la media de desempeño más alta en la escala global de Ciencias fueron los de Shanghai-China, con 580 puntos, seguidos de los de ´ Hong Kong-China, con 555, y Singapur, con 551 mientras que los estudiantes mexicanos obtuvieron una media de 415 puntos (Vázquez and Gutiérrez, 2013).

La educación ha ido incorporando modalidades semipresenciales ´ incluso de manera natural, debido a la era tecnológica en la que vivimos. La modalidad semipresencial como mecanismo de enseñanza ha mostrado un impacto positivo de acuerdo estudios ˜ recientes (Kintu et al., 2017), (Ceylan and Kesici, 2017). En el presente trabajo se muestra la implementación de un ´ sistema B-Learning para el reforzamiento del aprendizaje en la asignatura de Biología Avanzada de segundo semestre de la preparatoria no.1 UAEH. Se desarrollan actividades a partir de un sondeo en un grupo piloto para la determinación de los estilos de aprendizaje. Una vez identificados los estilos de aprendizaje se desarrollan las actividades distribuidas en 3 unidades de la asignatura de Biología avanzada, como parte del sistema B-Learning implementado.

1.1. Sistema de gestión de aprendizaje

El vídeo proporciona una manera eficaz para ayudarle a demostrar el punto. Cuando haga clic en Vídeo en línea, puede pegar el código para insertar del vídeo que desea agregar. También puede escribir una palabra clave para buscar en línea el vídeo que mejor se adapte a su documento.

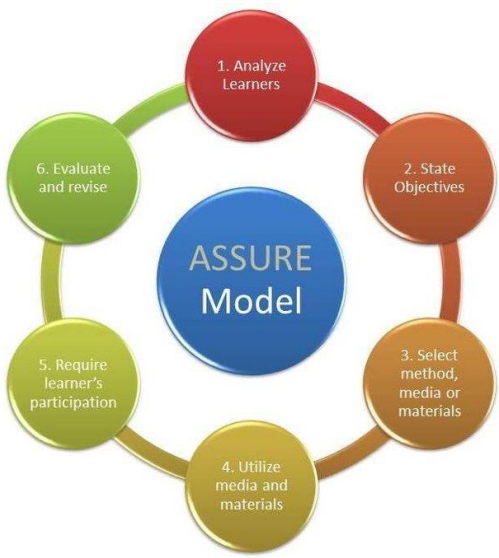
2. OBJETIVO

Implementar un sistema B-Learning para el reforzamiento del aprendizaje de estudiantes de Nivel Medio Superior incorporando actividades digitales interactivas.

3. METODOLOGÍA

Cuando trabaje en una tabla, haga clic donde desee agregar una fila o columna y, a continuación, haga clic en el signo más. La lectura es más fácil, también, en la nueva vista de lectura. Puede contraer partes del documento y centrarse en el texto que desee. Si necesita detener la lectura antes de llegar al final, Word le recordará dónde dejó la lectura, incluso en otros dispositivos.

FIGURA 1. *Fases de la Metodología ASSURE*



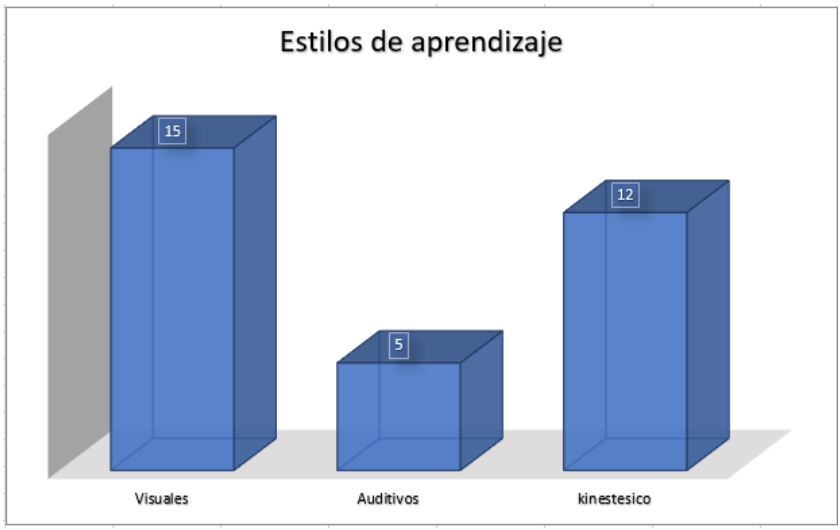
En esta sección se desarrollan las fases de la metodología ASSURE para la creación de un curso de Biología Avanzada en la plataforma Moodle, dirigida a los estudiantes de segundo semestre de preparatoria.

3.1. Analizar las características del estudiante

En esta primera etapa se debe conocer las características de los estudiantes, para ello se aplicó una encuesta de accesibilidad tecnológica Apéndice C a un grupo piloto de 32 estudiantes de la preparatoria no. 1. La edad de la población estudiantil se ´ encuentra entre los 15 y 16 años.

Fue necesario analizar los temas de la asignatura de Biología Básica e informática I y II, para conocer los conocimientos previos referentes a la biología y al dominio de herramientas tecnológicas. Además, se aplicó una segunda encuesta para identificar el estilo de aprendizaje que predominaba en el grupo piloto ver Apéndice A basada en el test de programación Neurolingüística (PNL) (Day, 2008) obteniendo los resultados mostrados en la figura 2.

FIGURA 2. *Resultados de la encuesta PNL para determinar los estilos de aprendizaje*



Se observa que el estilo de aprendizaje que predomina en el grupo piloto conformado por 32 estudiantes es el visual; con un 47 %, mientras que el 16 % son auditivos y el 37 % son kinestésicos.

3.2. Establecimiento de objetivos de aprendizaje

Los objetivos determinan los resultados que los estudiantes deben alcanzar al realizar el curso. Los objetivos que se tomaron en cuenta en el

desarrollo de las actividades son: los objetivos del programa de la asignatura de Biología Avanzada, los objetivos de aprendizaje y 3 objetivos específicos que se desean alcanzar en tres temas en particular, ya que son temas en los que los alumnos muestran un mayor nivel de dificultad para comprenderlos Los objetivos específicos son:

1. Identificar y relacionar los tejidos vegetales con sus funciones.
2. Reconocer la clasificación de los animales invertebrados.
3. Identificar las partes del sistema endocrino y sus funciones.

3.2. SELECCIÓN DE ESTRATEGIAS, TECNOLOGÍAS, MEDIOS Y MATERIALES

Para la elección de los materiales que se emplearan en el ´ desarrollo del curso se tomaron algunas consideraciones como los estilos de aprendizaje de los estudiantes mostrados en la gráfica 2, además de conocimientos previos sobre biología y el uso de herramientas tecnológicas.

Estos se indican a continuación:

- Se utilizara texto, imágenes y videos para complementar el aprendizaje obtenido durante las clases presenciales.
- El material suministrado por el instructor a través de la ´ plataforma será sobre aspectos teóricos a tomar en cuenta a la hora de que los alumnos realicen actividades como lo serán la creación de wikis, mapas conceptuales o mentales y la participación en talleres. ´
- Se propondrán temas para que los alumnos participen en foros de discusión.

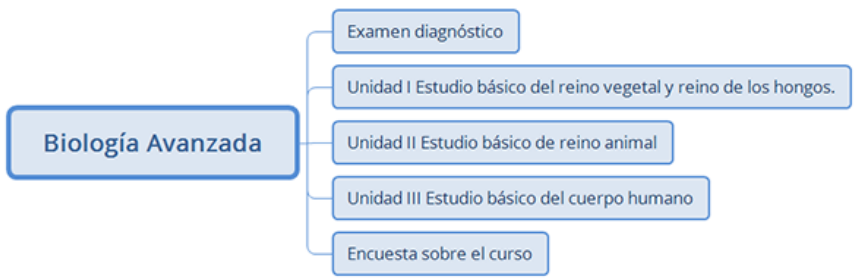
Las herramientas que se utilizaron para elaborar el curso son:

- Ardora
- XMind
- Adobe Photoshop
- Wondershare Filmora

3.4. Organizar el escenario de aprendizaje

Es necesario diseñar un escenario que propicie el aprendizaje, tomando en cuenta, los medios y materiales seleccionados anteriormente. Para lograr esto, el sistema será distribuido en tres unidades de las cuales contaran con los diferentes recursos para poder propiciar el aprendizaje en los alumnos. Al inicio del curso se contará con un examen diagnóstico, para poder identificar con exactitud las debilidades y fortalezas de los conocimientos que los alumnos han adquirido durante la asignatura de Biología Básica y posteriormente comenzaran con las unidades del curso como se muestra en la figura 3

FIGURA 3. *Estructura general del curso*



3.5 Participación de los estudiantes

Lo que se pretende en esta etapa es fomentar a través de estrategias activas y cooperativas la participación del estudiante. Las actividades implementadas en el curso fueron planeadas de acuerdo con el estilo de aprendizaje que predomina en el grupo experimental para que de este modo los estudiantes se involucren activamente en sus procesos de aprendizaje. La unidad I cuenta con siete actividades, en la Tabla 4, se muestran las actividades mencionando el objetivo que cumplen los requerimientos que se necesitan para poder desarrollar la actividad y cuál es el aprendizaje esperado.

TABLA 1. *Actividades de la Unidad I*

	Actividad	Objetivo	Requerimientos previos	Aprendizaje esperado
Unidad I	**Sopa de letras** **Relacionar frases** **Mapa conceptual de tejidos vegetales**	Identificar y relacionar los tejidos vegetales con sus funciones.	Consultar el libro de *Tejidos Vegetales.*	El alumno debe ser capaz de identificar la clasificación de los tejidos vegetales y comprender su función.
	Mapa mental de Organografía **Foro: Origen de las plantas terrestres**	Comprender la diversidad de las plantas.	Consultar el libro de *Organismos autótrofos*.	El alumno podrá identificar los organismos autótrofos inferiores, contraststar las características de las plantas vasculares y no vasculares y distinguirá los órganos de las plantas.
	Cuadro comparativo de hongos	Identificar los principales reinos.	Consultar el libro del *Reino de los hongos*.	El alumno podrá diferenciar los hongos verdaderos de los falsos.
	Examen	Medir el nivel de comprensión de los temas de la unidad I.	Consultar todos los libros y realizar todas las actividades propuestas.	Que el alumno adquiriera los conocimientos sobre los temas expuestos en la unidad I.

Para la unidad II se diseñaron 7 actividades y para la unidad III, se diseñaron 5, cumpliendo con los objetivos específicos planteados anteriormente.

3.6. EVALUACIÓN Y REVISIÓN DE LA IMPLEMENTACIÓN Y RESULTADOS DEL APRENDIZAJE

En esta sección se pretende que el estudiante realice dos ´ evaluaciones del curso. La primera, es una encuesta predefinida de la plataforma Moodle llamada COLLES Constructivist on line Learning Enviroment Survey o lo que es lo mismo, Encuesta en línea sobre el Ambiente de Aprendizaje Constructivista que sirve para hacer el seguimiento del nivel en que la capacidad interactiva de la World Wide Web puede ser explotado para los estudiantes involucrarse en prácticas educativas dinámicas (Taylor and Maor, 2000).

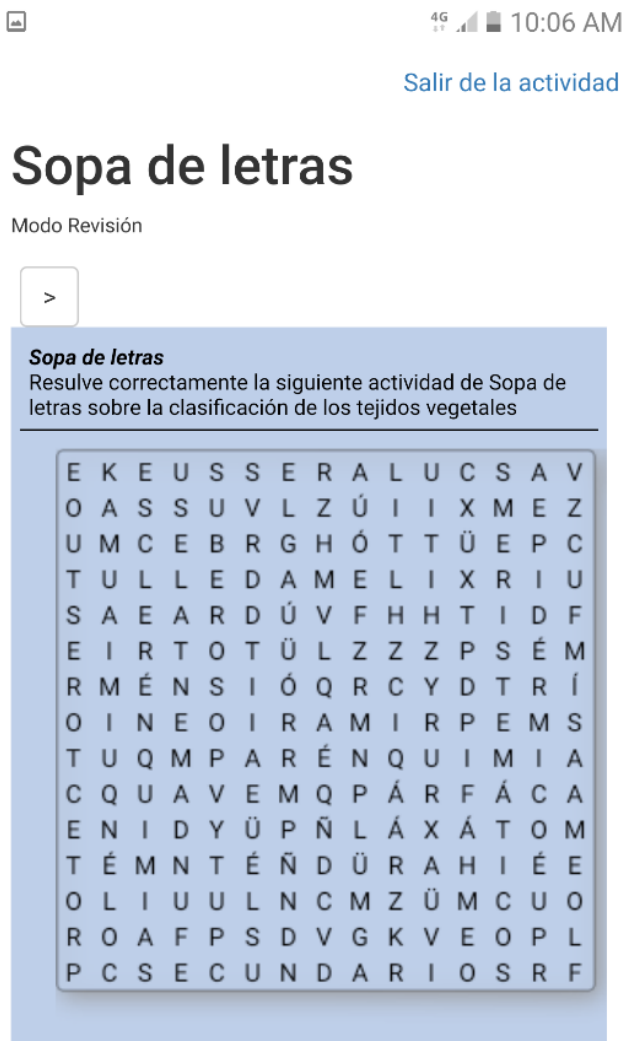
En este tipo de encuestas se pueden revisar aspectos como la relevancia de los temas impartidos, la interactividad que se desarrolla a lo largo del curso y el apoyo del tutor y de los compañeros.

Los puntos que se desean conocer en la segunda encuesta se enfoca más en detalles como el diseño y la estructura del curso así como la organización y volumen de la información que se le presenta al estudiante y a la facilidad de uso del curso.

4. RESULTADOS

Este estudio permitió implementar un sistema B-Learning ´ para el fortalecimiento en la enseñanza de Biología Avanzada de segundo semestre que además, el sistema implementado es accesible no solo desde computadoras sino también desde dispositivos móviles (adaptable) ofreciendo una manera más accesible acorde a el tipo de estudiantes de esta era tecnológica, ver figura 4.

FIGURA 4. *Actividad de sopa de letras desde smartphone.*



Los resultados obtenidos en la utilización del sistema implementado fueron de un grupo conformado por 5 estudiantes elegidos al azar del grupo piloto original, a cada alumno se le asigno un usuario y una contraseña para que pudieran acceder al curso. Se pidió a los estudiantes que revisaran los libros y lecciones del curso, así como realizar algunas actividades específicas. En todas las actividades propuestas los estudiantes lograron la puntuación máxima, y los resultados de los ex ´ amenes fueron ´ mejorando a lo largo del curso, en la figura 5, se muestran los resultados obtenidos de la unidad III.

FIGURA 5. *Actividad de sopa de letras desde smartphone.*

Apellido(s) ▲ Nombre	Sopa de letras	Funciones de los tejidos v…
Giselle Bustamante	1.00	1.00
Jatziri Cabrera	1.00	1.00
Fernanda García	1.00	1.00
Norma García	1.00	1.00
Ana Carolina Uscanga	1.00	1.00
Promedio global	1.00	1.00

después de analizar los resultados obtenidos de las evaluaciones y actividades propuestas se pudo observar una mejora significativa en el aprendizaje de los estudiantes. En la figura 6 se pueden observar los resultados del examen aplicado para la unidad III.

FIGURA 6. *Resultados del examen de la unidad III.*



Cabe mencionar que los examenes propuestos proporcionan ´ retroalimentacion una vez terminado el intento, esto le permite al estudiante saber que respuestas tuvo correctas y cuales no, ademas en las respuestas incorrectas se proporciona información sobre cual es la respuesta correcta, de igual forma en la retroalimentación, se le ofrece las fuentes bibliográficas donde puede encontrar dicha información.

5. DISCUSIÓN

Al aplicar estrategias didácticas diseñadas acordes a los estilos de aprendizaje de los estudiantes y creadas con actividades interactivas, los estudiantes muestran mayor asimilación del conocimiento.

Es importante el diseño de actividades interactivas acorde a la época en que viven los estudiantes. Es preciso innovar las estrategias educativas incorporando la tecnología en la misma proporción en que las nuevas generaciones están cambiando.

El desarrollo de actividades de innovación educativa muestra un impacto inmediato y positivo en el aprendizaje de los estudiantes.Pese a que estamos en una época en la que se pueden crear estrategias basadas en la tecnología actual, que apoyen a la enseñanza, la realidad es que se diseñan e incorporan a un ritmo lento. Los profesores de mayor

experiencia y con mas años en el ámbito educativo, en su mayoría, muestran una resistencia a mejorar su práctica educativa.

6. CONCLUSIONES

Ateniendo a las necesidades de generar nuevos entornos de aprendizaje que tomen los estilos de aprendizaje de estudiantes de las nuevas generaciones, se desarrolló un sistema B-Learning para el fortalecimiento en la enseñanza de Biología Avanzada.

Se diseñaron 19 actividades que integran el sistema b-Learning. Después de implementar las actividades en el grupo piloto se pudo observar una alta participación de los estudiantes y una mejora notable en sus evaluaciones de contenidos, en comparación con los resultados de aquellos que siguieron el método tradicional, ya que todos los estudiantes lograron obtener las puntuaciones máximas que se les otorgaba en cada una de ellas.

Al analizar los resultados de las evaluaciones se pudo observar una mejora significativa en el aprendizaje de los estudiantes.

Se aplicaron instrumentos para conocer la pertenecía de los contenidos desarrollados y su impacto, a partir de la percepción´

de los estudiantes. Los resultados de las encuestas realizadas sobre el curso fueron positivos como se muestran en la figura 7, ya que los estudiantes encontraron agradable este tipo de estrategias, opinando que la manera en la que se distribuyó el contenido fue muy buena para lograr el aprendizaje esperado.

De acuerdo a los resultados obtenidos, se corrobora que este tipo de estrategias en conjunto con la modalidad B-Learning, impactan de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Este tipo de estrategias pueden realizarse en distintas áreas y no solo en asignaturas de ciencias naturales.

Para comenzar a mejorar las formas de enseñanza tradicionales que no se adaptan a las nuevas generaciones, es importante replicar este tipo de estrategias en otras asignaturas, poniendo las necesidades educativas del estudiante en primer lugar.

8. REFERENCIAS

García, L. (n.d.). Historia de la Educación a Distancia. Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) (España).

Garrison. (1985). Three Generations of Technological Innovation in Distance Education.

Valenzuela, A. (2006). Apuntes para una Educación Semipresencia.

Alcántara, D. (2009). Importancia de las TIC para la educación.

Baelo, R. (2009). Las tecnologías de la información y la comunicación en la educación superior. Revista Iberoamericana de Educación.

Mosquera, P. (2012). TIC, conocimiento, educación y competencias tecnológicas en la formación de maestros. Nómadas.

Aguilar, M. (2012). Aprendizaje y Tecnologías de Información y Comunicación: Hacia nuevos escenarios educativos. Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Niñez y Juventud.

Suárez, V. (2017). El uso de las TIC en la educación superior.

Gokhale, A. A. (1995). Collaborative Learning Enhances Critical Thinking. Journal of Technology Education.

Ausubel, D. (1963). The psychology of meaningful verbal learning.

Zapata, M. (2003). Sistemas de gestión del aprendizaje – Plataformas de teleformación.

Hinojosa, D. (2011). ¿Qué es un LMS?

Castro, E. (2007). Estándares en los Sistemas de Gestión de Aprendizaje. Instituto Politécnico Nacional, Dirección de Tecnología Educativa.

Torras, M. (n.d.). Las plataformas LMS. Universidad Internacional de Valencia.

Amorós, L. (2007). MOODLE como recurso didáctico. Edutec.

Moodle. (2018). Acerca de Moodle.

Hergenhahn. (1976).

García, A., & Galán, J. (2009). Diagnóstico de los estilos de aprendizaje en los estudiantes: Estrategia docente para elevar la calidad educativa. Revista de Investigación Educativa.

Uaeh, D. (2010). Programa de la Asignatura Biología Avanzada, Segundo semestre.

Medina, V., & Badilla, G. (n.d.). Uso de ambientes virtuales en el aprendizaje de las Ciencias.

Jáuregui, A., & Quijano, D. (2014). El uso de la plataforma moodle(c) en el fortalecimiento de la asignatura enseñanza del español como lengua extranjera en el pregrado licenciatura en lenguas de la universidad de la salle. Universidad de la salle.

Villada, A. (2013). Diseño e implementación de curso virtual como herramienta didáctica para la enseñanza de las funciones cuadráticas para el grado noveno en la institución educativa Gabriel García Márquez utilizando Moodle. Universidad Nacional de Colombia.

Valdez, S., Ávila, J., & Olivares, S. (2014). La plataforma Moodle como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la adquisición de vocabulario del idioma inglés con alumnos de 5 semestre de bachillerato.

Grisales, C. (2013). Implementación de la plataforma Moodle en la Institución Educativa Luis López de Mesa. Universidad Nacional de Colombia.

Reátegui, N. (1996). Constructivismo.

Gonzáles, R. (1995). Características y fuentes del constructivismo. Signo Consorcio De Centros Católicos Del Perú.

Preparatoria. (n.d.-b). Programa académico de bachillerato de la uaeh.

Preparatoria. (n.d.-a). Antecedentes Históricos.

Vygotsky. (1932). El Desarrollo de los Procesos Psicológicos Superiores. Critica.

Bruner, J. (2001). El proceso mental del aprendizaje. Narcea.

Piaget. (1981). La teoría de Piaget.

Moodle. (2016). Módulo de encuesta predefinida.

Donovan, L., Green, T., & Hansen, L. E. (2011). One-to-One Laptop Teacher Education. Journal of Research on Technology in Education, 44(2), 121–139. doi:10.1080/15391523.2011.10782582

Boczkowski, P., Mitchelstein, E., & Matassi, M. (01 2017). Incidental News: How Young People Consume News on Social Media. doi:10.24251/HICSS.2017.217

Kintu, M. J., Zhu, C., & Kagambe, E. (2017). Blended learning effectiveness: the relationship between student characteristics, design features and outcomes. International Journal of Educational Technology in Higher Education, 14(1), 7. doi:10.1186/s41239-017-0043-4

Ammad-ud-din, M., Mikkonen, T., Pinjamaa, N., Satu, L., Ståhlberg, P., Ventura, E., & Zhongliang, R. (01 2014). How Will Digital Media Impact Education? (pp. 141–159). pp. 141–159.

Ceylan, V., & Kesici, A. (02 2017). Effect of blended learning to academic achievement. Journal of Human Sciences, 14, 308. doi:10.14687/jhs.v14i1.4141

Vázquez, G. F., & Gutiérrez, M. A. D. (2013). México en PISA 2012.

Smaldino, S. E., Russell, J. D., Heinich, R., Molenda, M., & Cavanaugh, C. (2005). Instructional Technology And Media for Learning & Clips from the Classroom. Prentice Hall.

Bartolomé, & Aiello. (2006). Nuevas tecnologías y necesidades formativas Blended Learning y nuevos perfiles en comunicación audiovisual.

Taylor, P., & Maor, D. (02 2000). Assessing the efficacy of online teaching with the Constructivist On-Line Learning Environment Survey. 9th Annual Teaching Learning Forum, Perth: Curtin University of Technology.

Day, T. (06 2008). Neuro-linguistic programming (NLP) and its potential to contribute to the teaching and learning of academic writing.

O TRIBUNAL DE JUSTIÇA DA UNIÃO EUROPEIA (TJUE) PERANTE A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL

DORA RESENDE ALVES[25]
Universidade Portucalense – Infante D. Henrique
MARIA JOÃO FERREIRA[26]
Universidade Portucalense – Infante D. Henrique
MARIA MANUELA MAGALHÃES SILVA[27]
Universidade Portucalense – Infante D. Henrique

1. INTRODUÇÃO

A União Europeia, enquanto organização de Estados, requer um quadro institucional desenhado entre 1951 e 1957, que se manteve e foi desenvolvido ao longo de 70 anos. O Tribunal de Justiça da União Europeia (TJUE) é uma das instituições originárias e contribuiu de forma inequívoca para o impulso de evolução deste projeto inédito e provocatório de integração.

Sabemos que a transformação digital alterou o modo de funcionamento das instituições, órgãos e organismos (não só, mas também da União Europeia). As organizações, públicas e privadas, nos últimos anos, devido à Transformação Digital, sofreram (e sofrem ainda) uma r(evolução) maciça a nível social, económico e tecnológico. Esta

[25] Doutora em Direito. Professora Associada e Investigadora da Universidade Portucalense Infante D. Henrique, Porto, Portugal dra@upt.pt

[26]

[27] Doutora em Direito. Professora Associada e Membro integrado e Investigadora principal do Instituto Jurídico Portucalense (IJP) da Universidade Portucalense Infante D. Henrique, investigadora associada do Centro de Investigação em Direito Europeu, Económico, Financeiro e Fiscal – CIDEEFF, da Faculdade de Direito de Lisboa. Universidade Portucalense, Portucalense Institute for Legal Research – IJP, Oporto, Portugal. mmdmms@upt.pt

corrente de organizações transformadas, muitas vezes no seu *modus operandi* é conseguida através de promotores tecnológicos, frequentemente referidos como Aceleradores de Inovação. Aceleradores de inovação, como, por exemplo, a Inteligência Artificial (IA), estão a desempenhar um papel significativo neste processo de transformação. Mas, neste contexto, a título de exemplo, poderemos invocar situações mais simples, assim vejamos que, na era da pandemia Covid, o decorrer de audiências de julgamento foi reforçada pelas comunicações digitais, onde parcialmente o presencial passou a *on-line* sem que tal trouxesse um mau produto final (o julgamento).

O Tribunal de Justiça da União Europeia estava já atento às potencialidades do mundo digital e trilhou desde 2011 um caminho de utilização dos meios digitais para acesso dos seus utilizadores, com a plataforma e-Curia. Contudo, foi claramente o contexto de pandemia vivido em 2020 que acelerou este funcionamento.

Neste quadro, está sempre presente a preocupação com o respeito pelos direitos fundamentais, a ser assegurado também no ambiente digital. Surgiram já declarações de direitos digitais e preocupações acrescidas neste domínio.

Assim sendo a questão que se pretende é a de investigar se as formas de utilização digital permitem uma comunicação eficaz entre a justiça eurocomunitária e os cidadãos.

O estudo parte da análise exploratória de documentos legislativos ou institucionais publicados em jornal oficial ou em veículos institucionais, com apoio em doutrina recente. A presente investigação encontra-se ainda em fase embrionária e como tal sem resultados qualitativos, o que é explicado porque se trata de uma realidade ainda a ser percecionada, como tal o que se pretende com este trabalho, no momento atual é dar a conhecer à comunidade científica a ligação entre o Tribunal de Justiça da União Europeia e o mundo digital, sendo que nesta etapa da investigação se nos afigura que a ligação aos cidadãos pelos meios digitais é eficaz, havendo um caminho a trilhar no assegurar da garantia dos direitos fundamentais.

Utilizam-se, ao longo do texto, variados acessos a páginas eletrónicas institucionais, num recurso ainda pouco habitual na escrita académica jurídica, mas de acordo com o foco do estudo e dele resultando.

2. O TRIBUNAL DE JUSTIÇA DA UNIÃO EUROPEIA (TJUE)

A União Europeia, através dos seus Tratados (…), dotou-se de instituições próprias que se organizam segundo a lógica do equilíbrio institucional (Abreu, 2022, p. 531). Nesse quadro, o Tribunal de Justiça das Comunidades Europeias (era essa a sua designação) surge em 1952, resultante do Tratado de Paris de 18 de abril de 1951 que cria a Comunidade Europeia do Carvão e do Aço, a primeira organização de integração que resulta das intenções da Declaração Schuman de 9 de maio de 1950[28] (Alves, 2022), ainda hoje celebrado nesse dia o Dia da Europa (Alves, 2013). Em seguida, numa fusão institucional que acontece a partir de 1958, será também instituição da Comunidade Europeia da Energia Atómica e da Comunidade Económica Europeia[29]. Face ao volume crescente de trabalho, em 1988, acresce uma jurisdição, o Tribunal de Primeira Instância (Decisão 88/591/CECA, CEE, Euratom)[30], e, muito mais tarde, em 2004, pelas mesmas razões, o Tribunal da Função Pública da União Europeia, que funcionou até 2016 (Alves, 2016). Com o Tratado de Lisboa de 2007, último tratado modificativo dos tratados institutivos que entrou em vigor em dezembro de 2009, a sua designação enquanto instituição mudou para Tribunal de Justiça da União Europeia (TJUE) e mantém duas jurisdições: o Tribunal de Justiça (TJ) e o Tribunal Geral (TG)[31].

A sua previsão consta dos artigos 19.º do Tratado da União Europeia (TUE) e 251.º a 281.º do Tratado sobre o Funcionamento da União

[28] Texto completo da Declaração Schuman disponível em: https://european-union.europa.eu/principles-countries-history/history-eu/1945-59/schuman-declaration-may-1950_pt.

[29] As versões originárias dos tratados da União Europeia encontram-se disponíveis em https://eur-lex.europa.eu/collection/eu-law/treaties/treaties-overview.html.

[30] Revogada pelo artigo 10.º do Tratado de Nice.

[31] Apresentação geral do Tribunal de Justiça da União Europeia. Disponível em: https://curia.europa.eu/jcms/jcms/Jo2_6999/pt/.

Europeia (TFUE)[32]. Trata-se de um tribunal próprio para aplicação do direito da União Europeia e tem desempenhado um papel fulcral na evolução da integração europeia. Com mecanismos inovadores como o reenvio prejudicial e a ação por incumprimento (Carvalho & Poças, 2021), num contencioso que vela pela interpretação uniforme e garantia de cumprimento do acervo criado pela que é hoje a União Europeia.

Trata-se de uma jurisdição Trata-se de uma jurisdição permanente, obrigatória e tendencialmente exclusiva (Mesquita, 2022, p. 60) sem paralelo internacional, com competência dual: contenciosa (que pode ser declarativa, anulatória, de plena jurisdição e até sancionatória) e consultiva.

A presidência cabe a um juiz eleito entre os seus pares, presentemente a *Koen Lenaerts*[33] (Tribunal de Justiça, 2022a, p. 18). Tal como acontece com o Parlamento Europeu[34] e diferente da situação do Conselho da União, em que a presidência cabe rotativamente a um dos países membros[35]. O caso da Comissão Europeia é um processo mais complexo e institucionalmente partilhado[36] (Alves & Sousa, 2023).

3. A TRANSFORMAÇÃO DIGITAL E AS INSTITUIÇÕES

A transformação digital alterou o modo de funcionamento das instituições, órgãos e organismos a nível global e onde claramente se inclui o universo da União Europeia. Contudo, de acordo com a

[32] Os tratados da União Europeia em vigor encontram-se disponíveis em: https://eur-lex.europa.eu/collection/eu-law/treaties/treaties-force.html.

[33] *Koen Lenaerts* (da Bélgica) foi reeleito como presidente da Instituição em 8 de outubro de 2021. Conforme o artigo 9.º-A do Estatuto do Tribunal de Justiça da União Europeia, Protocolo n.º 3 anexo aos Tratados.

[34] Ver o artigo 14.º, n.º 4, do TUE. Com *Roberta Metsola* eleita em 18 de janeiro de 2022, por falecimento do anterior presidente *David-Maria Sassoli*, conforme ata publicada no Jornal Oficial da União Europeia C 371 de 28.09.2022, p. 14. Disponível em: https://the-president.europarl.europa.eu/en/

[35] Em 2023 cabe, no primeiro semestre, à Suécia e, no segundo semestre, à Espanha. Veja-se o artigo 16.º, n.º 9, do TUE. Pela ordem estabelecida na Decisão (UE) 2016/1316 do Conselho de 26 de julho de 2016.

[36] Mas todo explicado no artigo 17.º do TUE. Cabe a *Ursula von der Leyen*, conforme a Decisão 2021/C 165/06 do Parlamento Europeu, de 16 de julho de 2019.

literatura a definição de transformação digital (DT) não é consensual, levando a várias definições e perspetivas do que ela realmente significa. Tais perspetivas vão desde o foco na tecnologia digital, ao envolvimento do cidadão digital, a novos processos e modelos operacionais das instituições/organizações entre outros. A falta de uma clara linha de pensamento resulta muitas vezes em iniciativas fragmentadas, oportunidades perdidas e falsas partidas na digitalização da organização/instituição, mas por outro lado leva em muitos casos a grandes sucessos, quer no modus operandi da instituição, nomeadamente, segurança e transparência. Segundo Forradellas. & Gallastegui, (2021) Transformação Digital (TD) pode ser definida como "a integração de novas tecnologias em todas as áreas de uma organização. Esta integração tecnológica implicará, em última análise, uma necessidade de transformar os modelos de negócio". Seguindo esta linha de raciocínio, do ponto de vista das organizações, a TD pode ser vista como uma transformação profunda e acelerada no que diz respeito a processos, atividades, competências e modelos, a fim de tirar partido das mudanças e oportunidades oferecidas pela inclusão de tecnologias digitais numa organização.

Segundo Uhl e Gollenia (Uhl, A. and Gollenia, 2014) a TD é sustentada por quatro pilares tecnológicos: móvel, *cloud*, *Big Data*, e redes sociais. No entanto, estão envolvidas outras tecnologias digitais denominadas de aceleradores de inovação que funcionam como motores da TD. Como exemplos de aceleradores de inovação podemos referir a Internet das Coisas (IoT), robótica, impressão 3D, inteligência artificial, sistemas cognitivos, segurança e *blockChain*. No entanto, como afirmado por Lusch e Nambisan (2015) tais tecnologias não podem ser utilizadas sem considerar cuidadosamente as necessidades e estratégia da organização.

Neste contexto pode afirmar-se que a TD trouxe novas oportunidades para os tribunais e alterações positivas e muitas vezes profundas no seu modus operandi nomeadamente administração dos processos, maior disponibilidade, melhor prestação de serviços, maior transparência nos processos diários, na forma como os julgamentos se realizam, onde a exigência da presença física passou para a exigência da presença online, para além da transmissão dos julgamentos em *streaming* (i.e.

transmissão de conteúdo online que permite a um qualquer cidadão assistir às audiências de e em qualquer lugar) (Ahmed et al., 2020). Neste quadro a COVID-19 funcionou como um impulsionador na transformação das referidas práticas de trabalho (Björkdahl, J., & Kronblad, 2021).

De acordo com Fierbințeanu and Nemeș (2022) a TD suportada pelas tecnologias digitais tem uma grande capacidade na melhoria da eficiência no acesso à justiça: a crise da COVID-19 constituiu um sério desafio para o bom funcionamento dos sistemas judiciais, confirmando que as tecnologias digitais são essenciais para garantir um acesso contínuo e atempado dos cidadãos e das empresas à justiça, contribuindo assim para a criação de sistemas nacionais resilientes.

Em linha com o referido está o governo Português no documento publicado (Transformação Digital da Justiça, 2015-2022, p. 7) "...a transformação digital constitui um eixo fundamental da estratégia da governação para fortalecer a União Europeia, reforçando as bases e os valores partilhados em que assenta a construção europeia, mas também para que os seus Estados-membros possam proporcionar melhores serviços, garantir o acesso de todos à Justiça e ir ao encontro dos interesses dos cidadãos e das empresas".

4. O TRIBUNAL DE JUSTIÇA DA UNIÃO EUROPEIA E O MUNDO DIGITAL

A justiça não pode ficar imune a um mundo em constante evolução global que regista já uma quarta revolução industrial da evolução humana (Stoffel, 2022) marcada por uma acelerada e abrangente transformação tecnológica. De um tempo de uso do papel, com sentenças escritas à mão, chega-se a um momento de utilização dos meios digitais para acesso à justiça, com desmaterialização do processo físico que decorre no TJUE (Costeira, 2022, p. 97).

Em virtude dessa transformação digital, também os sistemas de justiça, nacionais e da União Europeia (os dois relevantes para a nossa análise) foram forçados a acompanhar e criar novas formas de interação com os profissionais de justiça.

O Tribunal de Justiça da União Europeia surge como um estudo de caso pelo modo como inseriu o digital no seu funcionamento. Estava já atento às potencialidades do mundo digital e trilhou desde 2011 um caminho de utilização dos meios digitais para acesso dos seus utilizadores. Contudo, foi claramente o contexto de pandemia vivido com mais intensidade em 2020 que acelerou este funcionamento.

A justiça eletrónica europeia merece a atenção da União Europeia desde 2007 (Abreu, 2021) mas note-se que considerável parte da atenção se destina à digitalização dos sistemas de justiça interna. O papel dos Estados-Membros é fundamental para a digitalização da justiça a nível europeu (Comité Económico e Social Europeu, 2021), contudo, não é essa a intenção deste estudo. Enquanto o percurso nacional ainda se constrói passo a passo[37], é relativamente ao TJUE que nos interessa focar a atenção nesta abordagem presente.

O desenvolvimento digital teve grande impacto no funcionamento do Tribunal, trazendo para esta instituição a aplicação do novo princípio de direito da União Europeia da interoperabilidade. As novas ferramentas digitais permitem grandes avanços nas soluções legais facilitando a justiça transnacional e a colaboração entre os tribunais organicamente da União e os tribunais nacionais (Abreu, 2019). Como explica Joana Covelo de Abreu, este "quadro organizativo-jurisdicional (…) inclui, simultaneamente, os tribunais organicamente europeus (aqueles que se fundam nos Tratados, e cujo funcionamento, organização e composição são estabelecidos pelo quadro legislativo da União) e os tribunais funcionalmente europeus (os tribunais nacionais que, quando chamados a aplicar direito da União, funcionarão como os "tribunais comuns" da União)" (Abreu, 2022, p. 531). A tecnologia pode aumentar a eficiência e a transparência do processo judicial, assim como facilitar o acesso à justiça por parte das pessoas (Agência dos Direitos Fundamentais da

[37] Com pequenos ajustes sucessivamente necessários como por exemplo pela Portaria n.º 86/2023, de 27 de março que procede à alteração das regras relativas à distribuição, por meios eletrónicos, dos processos nos tribunais judiciais e nos tribunais administrativos e fiscais. Disponível em: https://dre.pt/dre/detalhe/portaria/86-2023-210982935

União Europeia, Conselho da Europa, Tribunal Europeu dos Direitos Humanos, 2016, p. 197).

A justiça eletrónica europeia (Documento 2019/C 96/05) e plataforma digital surgem com uma utilização que passou a ser a regra (Tribunal de Justiça da União Europeia, 2020, pp. 189; 310)[38] e já mesmo obrigatória no TG (Abreu, 2020). Com a virtualidade interjurisdicional de nela articular as várias instâncias, assegurando a proteção pelos tribunais da UE da tutela jurisdicional efetiva (Abreu, 2020).

Como dito, logo em 2011, num processo de desmaterialização dos processos judiciais, tornando-os virtuais, pelo menos na parte das comunicações entre as partes, o TJUE inicia a utilização da *e-Curia*, uma aplicação informática, comum às duas jurisdições (TJ e TG) que permite às partes apresentar por via eletrónica as peças processuais e documentos e, por parte do TJUE, proceder a notificações (Costeira, 2021, p. 56 e 57). Possível a partir de 2011 (Tribunal de Justiça, 2011), foi bem acolhida e rapidamente começou a apresentar grande percentagem de utilização. Reconhecidas as vantagens para os utilizadores, a partir de 2016, o TG deu continuidade à reforma de desmaterialização dos processos e, com uma enorme e eficaz campanha de comunicação, inicia a passagem para o uso obrigatório (Costeira, 2020, p. 90).

Também nesse processo, utilizou para informação os veículos em papel, mas investiu nos meios digitais, como através do *YouTube* e no *site* da Curia[39] (Costeira, 2020, p. 91). Após esses anos de adaptação, surge em 2018 a obrigatoriedade de utilização no TG para todas as partes (Tribunal de Justiça, 2018). Tal como determinado expressamente no Regulamento de Processo do Tribunal Geral, artigo 56.º-A. Tendo em conta que não é um recurso absoluto, comporta exceções necessárias (situações de segredos de Estado) numa ponderabilidade de que o acesso à tecnologia não poderá interferir com o acesso ao direito (pedidos de

[38] 80% dos atos processuais apresentados pelo e-Curia no TJ em 2019 e 93% para o Tribunal Geral.

[39] Página oficial do repositório de jurisprudência da União Europeia – CURIA. Disponível em: https://curia.europa.eu.

assistência judiciária ou situações provisórias para ato urgente de quem não tenha acesso). De notar que, no TJ o uso não é obrigatório, antes aconselhado. A tecnologia pode aumentar a eficiência e a transparência do processo judicial, assim como facilitar o acesso à justiça por parte das pessoas.

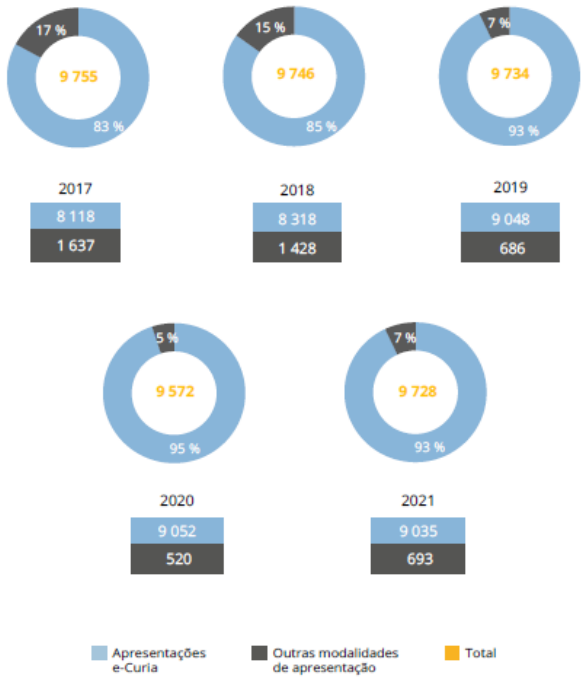
Contudo, também corre o risco de comprometer o acesso à justiça para alguns (por exemplo, aqueles que não têm Internet), se substituir na íntegra os procedimentos tradicionais. O TJUE declarou que «os meios eletrónicos» não podem ser o único meio disponibilizado para o acesso à justiça, porquanto tal poderá impossibilitar que algumas pessoas exerçam os seus direitos (Agência dos Direitos Fundamentais da União Europeia, Conselho da Europa, Tribunal Europeu dos Direitos Humanos, 2016, p. 197)

Criado anteriormente, é inegável que o sistema foi fundamental para manter o funcionamento durante a pandemia de COVID-19 em 2020/2021, acelerando mudanças que já estavam pensadas e foram colocadas em prática em tempo diminuto (Tribunal de Justiça da União Europeia, 2022, p.) (a utilização da assinatura digital (Costeira, 2022, p. 97)[40], audições por videoconferência ou as audiências por via da plataforma Zoom). Conforme a Comissão, "propõe-se promover a utilização de tecnologias de comunicação à distância seguras e de elevada qualidade" (Comissão, 2020). Já Jean Monnet referia que as crises são a grande oportunidade de crescimento da União Europeia, e isso foi uma realidade na utilização das plataformas de justiça eletrónica.

O balanço de utilização é francamente positivo e favoreceu o acesso no diálogo formal entre os tribunais nacionais e o TJUE em sede de reenvio prejudicial (Abreu, 2022, p. 546).

[40] O sistema de assinatura eletrónica utilizado no TJUE foi criado com base no sistema de assinatura digital português.

FIGURA 1: *Amostra estatística sobre os acessos da plataforma CURIA no Tribunal Geral, entre 2017 a 2021.*

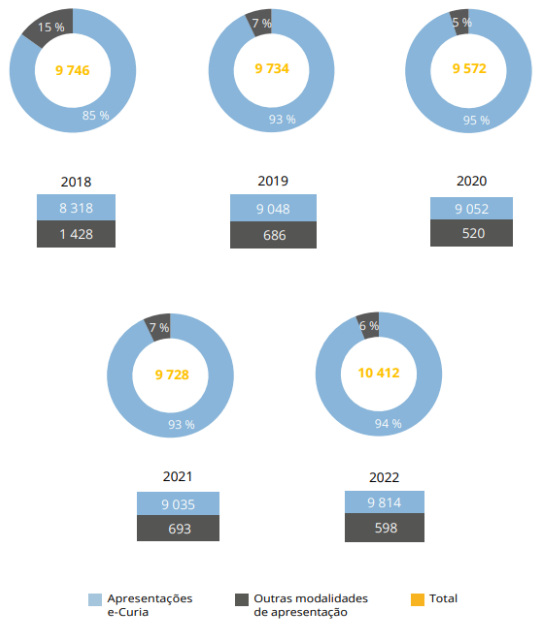


Fonte: (Tribunal de Justiça da União Europeia, 2022a, p. 415)

Acrescem as referentes a 2022, publicadas em maio de 2023, ainda apenas no site institucional[41]:

[41] Segundo as Estatísticas Judiciária do Tribunal Geral para 2020, em https://curia.europa.eu/jcms/jcms/Jo2_7041/pt/ e https://curia.europa.eu/jcms/upload/docs/application/pdf/2023-03/stats_tribunal_2022_pt.pdf [consult. 20 abr. 2023].

FIGURA 2: *Amostra estatística sobre os acessos da plataforma CURIA no Tribunal Geral em 2022*



Os meios de justiça eletrónica no TJUE não se esgotam na utilização da e-Curia. Acrescente-se a importância do e-CODEX. O sistema e-CODEX (*e-Justice Communication through Online Data Exchange*) permite a interoperabilidade entre os sistemas informáticos utilizados pelas autoridades judiciárias. Consiste num pacote de produtos informáticos (*software*) que permite interligar os sistemas nacionais de justiça eletrónica para a tramitação de processos transnacionais em matéria civil e penal[42].

Também, depois do esforço elevado, mas célere, de realizar as audiências do TJUE por videoconferência quando o contexto de pandemia o exigiu, o prosseguir da partilha em *streaming* das audiências do TJUE que surgiu de forma experimental para que qualquer pessoa possa assistir à generalidade das audiências (Comité Económico e Social

[42] Por comunicado de imprensa do Conselho, disponível em: Digitalização da justiça: Conselho aprova o seu mandato para as negociações sobre o sistema e-CODEX - Consilium (europa.eu), [consult. 15 jun 2021].

Europeu, 2021) prossegue; ainda que num caminho de aperfeiçoamento. O novo passo foi anunciado em abril de 2022[43] com a "transmissão em *streaming* de audiências de alegações, de prolações de acórdãos e de leituras de conclusões do Tribunal de Justiça a fim de facilitar o acesso do público à sua atividade judicial". Esta transmissão de conteúdos *on line* permaneceu em diferido durante uma fase experimental de seis meses[44]. O princípio da publicidade da audiência vigora na generalidade dos processos judiciais e a questão da proteção de dados, que não é abordada neste estudo, sendo fulcral e difícil, é também acautelada pelo TJUE (Comité Económico e Social Europeu, 2021).

Ainda, o TJUE recorre a novos suportes, entre os quais as redes sociais (no Facebook, Twitter, Instagram[45]) e está no *YouTube* desde 2018 com curtas-metragens[46]. O intuito é chegar a mais cidadãos e, conforme afirmado, servir de "suporte atrativo para apresentações ou aulas" (Tribunal de Justiça 2018, p. 55). Bem nesse sentido, o tribunal lançou um programa de visitas à distância para os jovens que inclui: a apresentação da atividade do Tribunal de Justiça por um jurista da instituição; a visita virtual ao Palácio de Justiça; um encontro com um juiz ou um advogado-geral e a apresentação de dois filmes pensados para esta visita[47].

5. O ASSEGURAR DOS DIREITOS FUNDAMENTAIS DIGITAIS

A construção da União Europeia assegurou, desde a origem, a proteção de um conjunto de valores. que não nasceram com esta designação, mas

[43] Pelo Comunicado de Imprensa n.º 63/22 de 22 de abril de 2022, disponível em Transmissão em «streaming» de audiências de alegações, de prolações de acórdãos e de leituras de conclusões do Tribunal de Justiça (europa.eu)

[44] Ver indicações em CURIA - Streaming - Tribunal de Justiça da União Europeia (europa.eu)

[45] Acessíveis em https://m.facebook.com/profile.php?id=340706972728391 ; https://twitter.com/EUCourtPress e https://www.instagram.com/explore/locations/421334575/tribunal-de-justica-da-uniao-europeia/

[46] O TJUE com presença no mundo digital através do YouTube. Disponível em:

Tribunal de Justiça da União Europeia - YouTube

[47] Conforme disponível no seu site em https://curia.europa.eu/jcms/jcms/p1_3862585/.

que estiveram sempre presentes. Hoje consagrados no artigo 2.º do TUE, conforme Fátima Pacheco elucida que resultam do Preâmbulo em que os plenipotenciários afirmaram que a nova fase do processo de integração europeia se inspira "(…) no património cultural, religioso e humanista da Europa, de que emanaram os valore universais que são os direitos invioláveis e inalienáveis da pessoa humana, bem como a liberdade, a democracia, a igualdade e o Estado de direito" (Pacheco, 2023).

Todos eles presentes nas preocupações do TJUE, mas com especial incidência no respeito pelos direitos fundamentais agora no uso digital, novas vertentes já reconhecidas a nível nacional pela Carta Portuguesa de Direitos Humanos na Era Digital (Lei n.º 27/2021)[48] e a nível da União Europeia pela Declaração Europeia sobre os direitos e princípios digitais para a década digital[49], conforme apontado em trabalho anterior (Alves & Silva, 2022), ainda que tenham, entretanto, surgido alterações.

A literacia informática é ainda uma preocupação declarada. Do ponto de vista dos cidadãos, não pode afirmar-se que a literacia digital seja uma realidade totalmente abrangente. Há um caminho de educação ainda a trilhar (Silva, et al., 2023) que não se esgota nos operadores judiciários (Abreu, 2022, p. 551).

Justifica-se neste contexto focar a vertente multilingue de todo o trabalho, acessos e informações do TJUE, o que é uma caraterística intrínseca da União Europeia e que a distingue de todas as restantes

[48] Uma vez que, em Portugal, a Parte superior do formulário:A Lei n.º 27/2021, de 17 de maio com a Carta Portuguesa de Direitos Humanos na Era Digital, além de Retificada no Diário da República de 09.06.2021, foi mais tarde alterada pela Lei n.º 15/2022, de 11 de agosto que simplificou o regime de proteção contra a desinformação.

[49] O Parlamento Europeu, o Conselho e a Comissão proclamaram solenemente a Declaração Europeia sobre os direitos e princípios digitais para a década digital. no 2023/C 23/01, JOUE C 23 de 23.01.2023, pp. 1 a 7, em https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32023C0123(01)&from=PT conforme antes publicada no documento COM/2022/28 final de 26.01.2022, em https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022DC0028&qid=1675189747001&from=PT e através da Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões**,** no documento COM/2022/27 final de26.01.2022, em https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022DC0027&qid=1675189667830&from=PT

organizações do plano internacional (Alves, 2021). Tal revela-se no acesso eletrónico imediato[50] e é uma vertente muito importante e salientada em comunicações da UE, ao que estão associados, para além do trabalho de numerosos funcionários para tradução jurídica no Serviço de Tradução[51], grandes meios digitais de funcionamento das plataformas em uso. O TJUE é uma instituição jurisdicional multilingue, que trata um processo independentemente da língua oficial da União em que este tenha sido apresentado, assegura a difusão da sua jurisprudência em todas as línguas oficiais da União (Tribunal de Justiça, 2022, p. 31).

6. NOTAS FINAIS

Abordámos alguns aspetos do modo como o Tribunal de Justiça da União Europeia, uma das instituições originárias da União Europeia, se relaciona com a transformação digital que abrange todas as vertentes da vida atual. Podendo, também aferir do apresentado o impacto da TD no Tribunal de Justiça que pode ser analisado em duas perspetivas: (1) o impacto exterior, onde a relação cidadão-organização/instituição evidencia uma melhoria significativa; e (2) o impacto interior, onde a estrutura e o funcionamento das organizações/instituições sofreram, visiveis e positivas alterações.

Não apenas no TJUE, mas todo funcionamento da justiça adquiriu nos últimos anos uma vertente digital e os profissionais de justiça acompanharam novas plataformas e meios de comunicar, seja nas ordens jurídicas nacionais seja na União Europeia. Também assim o TJUE se preparou, adaptou e evoluiu nas vertentes digitais com sucesso. Com plataformas criadas para o efeito ou utilização de meios digitais gerais, no sentido de agilizar e alargar o seu funcionamento, tendo em conta o acesso ao direito. Sem afastar as necessárias preocupações com a defesa dos direitos fundamentais, fiel aos valores proclamados no artigo 2.º do TUE e assim defendidos.

---

[50] Através da página principal do Tribunal de Justiça da União Europeia. Disponível em: https://curia.europa.eu/jcms/jcms/Jo1_6308/

[51]

Contudo, há ainda que reforçar a literacia digital dos cidadãos europeus para dar continuidade a esta via digital jurisdicional, de cidadania e exercício de direitos.

7. REFERÊNCIAS

Abreu, J. C. de. (2019). e-Justice paradigm under the new Council's 2019-2023 Action Plan and Strategy – some notes on effective judicial protection and judicial integration. Blog UNIO. Disponível em: https://officialblogofunio.com/2019/02/27/e-justice-paradigm-under-the-new-councils-2019-2023-action-plan-and-strategy-some-notes-on-effective-judicial-protection-and-judicial-integration/, consulta em 27/02/2019

Abreu, J. C. de. (10 novembro de 2020) O Tribunal de Justiça da União Europeia e a jurisprudência como motor da integração europeia – breves reflexões". Ciclo de Conferências em Estudos Europeus, Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra. Ciclo de Conferências em Estudos Europeus – Agenda UC

Abreu, J. C. de. (2020). O sentido amplo de Contencioso da União Europeia e a justiça eletrónica europeia – a tutela jurisdicional efetiva como pressuposto e finalidade: breves apontamentos. In: O Contencioso da União Europeia e a Cobrança Transfronteiriça de Créditos: compreendendo as soluções digitais à luz do paradigma da Justiça eletrónica europeia (e-Justice). Universidade do Minho. DOI: 10.211814/1822.65807.

Abreu, J. C. de. (2021). A digitalização da justiça nos novos Regulamentos relativos à obtenção de provas e às citações/notificações de atos e na Proposta de Regulamento sobre o sistema e-CODEX – caminho para uma integração judiciária. In O Contencioso da União Europeia e a cobrança transfronteiriça de créditos: compreendendo as soluções digitais à luz do paradigma da Justiça eletrónica europeia (e-Justice). Volume II. Coordenação Científica de Joana Covelo de Abreu, Larissa Coelho, Tiago Sérgio Cabral. Universidade do Minho, 10-22. ISBN: 978-989-54587-9-0 | DOI: 10.21814/1822.73489 Em http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/73489/3/Contencioso%20da%20Uniao%20Europeia_eUjust_Vol%20II.pdf

Abreu, J. C. de. (2022). Independente? Imparcial? Os desafios à união de direito e a justiça eletrónica europeia como instrumento original ao serviço da tutela jurisdicional efetiva. In A. S. P. Oliveira & P. Jerónimo (Eds.), Liber Amicorum Benedita Mac Crorie volume I (527-555). UMinho Editora. https://doi.org/10.21814/uminho.ed.97.26 - https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/82189/1/2022_INDEPENDENTE-IMPARCIAL.pdf.

Abreu, J. C. de & Reis, L. (2020). Instituições, Órgãos e Organismos da União Europeia. Almedina.

Agência dos Direitos Fundamentais da União Europeia, Conselho da Europa, Tribunal Europeu dos Direitos Humanos, (2016). Manual de legislação europeia sobre o acesso à justiça. Serviço das Publicações.

Ahmed, R. K., Muhammed, K. H., Pappel, I., & Draheim, D. (2020). Challenges in the Digital Transformation of Courts: A Case Study from the Kurdistan Region of Iraq. 2020 Seventh International Conference on EDemocracy & EGovernment (ICEDEG), EDemocracy & EGovernment (ICEDEG), 2020 Seventh International Conference On, 74–79. https://doi.org/10.1109/ICEDEG48599.2020.9096801.

Alves, D.R. (2013). O Dia Da Europa: um olhar sobre a União Europeia. Revista DeIure: Revista do Centro de Estudos e Aperfeiçoamento Funcional do Ministério Público do Estado de Minas Gerais no Brasil, 12, (20), 23 a 53. Disponível no Repositório UPT, http://hdl.handle.net/11328/701

Alves, D. R. (2016). O desempenho do extinto Tribunal da Função Pública da União Europeia e a defesa dos direitos. Cadernos de Dereito Actual, (4), pp. 185–194. Disponible en: https://www.cadernosdedereitoactual.es/ojs/index.php/cadernos/article/view/113 (Accedido: 19 marzo 2023).

Alves, D. R. (2021). O direito da União Europeia e sua valorização do património cultural. E-Revista de Estudos Interculturais, 3(9), 1-30. Disponível no Repositório UPT, http://hdl.handle.net/11328/3578

Alves, D. R. (2022). Cronologia da Construção Europeia Comunitária. Centro de Cópias da Universidade Portucalense. Policopiado.

Alves, D. R., & Silva, M. M. M. (2022). As novas declarações de direitos digitais: uma abordagem inicial. In V. García-Prieto, & L. Manzano Zambruno (Coords.), Pensar el poder: derechos humanos y herramientas comunicativas (pp. 736-753). Dykinson. Repositório Institucional UPT. http://hdl.handle.net/11328/4629

Alves, D. R., & Sousa, J. P. (2023). Apontamentos do Jornal Oficial da União Europeia 8 [recursos pedagógicos]. Porto: Universidade Portucalense. Repositório Institucional UPT. http://hdl.handle.net/11328/4707

Björkdahl, J., & Kronblad, C. (2021). Getting on track for digital work: Digital transformation in an administrative court before and during COVID-19. Journal of Professions & Organization, 8(3), 374–393. DOI: https://doi.org/10.1093/jpo/joab015.

Carvalho, A. S. & Poças, I. R. (2021). O papel do Tribunal de Justiça da União Europeia e dos tribunais nacionais num mundo globalizado. Dizer o direito: o papel dos tribunais no século XXI. Ebook, pp. 35 a 42. DOI https://doi.org/10.21814/uminho.ed.30.4

Comissão Europeia. (2022). Declaração Europeia sobre os direitos e princípios digitais para a década digital [COM/2022/28 final]. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022DC0028&qid=1675189747001&from=PT.

Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões. (2020). Digitalização da justiça na União Europeia Uma panóplia de oportunidades [COM/2020/710 final de 02.12.2020]. Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52020DC0710.

Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões (2022). Estabelece uma Declaração Europeia sobre os Direitos e Princípios Digitais para a Década Digital [COM/2022/27 final]. Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52022DC0027&qid=1675189667830&from=PT.

Conselho da União Europeia. (2022). Comunicado de Imprensa. Declaração sobre direitos e princípios digitais: os valores e os cidadãos da UE no centro da transformação digital. https://www.consilium.europa.eu/pt/press/press-releases/2022/12/15/declaration-on-digital-rights-and-principles-eu-values-and-citizens-at-the-centre-of-digital-transformation/.

Costeira, M. J. (2022) A eCuria – enquanto aplicação de tramitação processual junto do TJUE. In O Contencioso da União Europeia e a cobrança transfronteiriça de créditos: compreendendo as soluções digitais à luz do paradigma da Justiça eletrónica europeia (e-Justice). Volume III. Coordenação Científica de Joana Covelo de Abreu, Larissa Coelho, Tiago Sérgio Cabral. Universidade do Minho, 2022, pp. 97-105. ISBN: 978-989-53342-3-0 | DOI: 10.21814/1822.77932 Em https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/77932/3/O%20Contencioso%20da%20Uni%C3%A3o%20Europeia%20e%20a%20cobran%C3%A7a%20transfronteiri%C3%A7a%20de%20cr%C3%A9ditos_Vol%20III.pdf

Costeira, M. J. (2021). e-Curia: noções e impacto nas interações com o TJUE. In O Contencioso da União Europeia e a cobrança transfronteiriça de créditos: compreendendo as soluções digitais à luz do paradigma da Justiça eletrónica europeia (e-Justice). Volume II. Coordenação Científica de Joana Covelo de Abreu, Larissa Coelho, Tiago Sérgio Cabral. Universidade do Minho, 2021, pp. 55-65. ISBN: 978-989-54587-9-0 | DOI: 10.21814/1822.73489 Em http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/73489/3/Contencioso%20da%20Uniao%20Europeia_eUjust_Vol%20II.pdf

Costeira, M. J. (2021). e-Curia – noções e impacto nas interações com o TJUE. In O Contencioso da União Europeia e a cobrança transfronteiriça de créditos: compreendendo as soluções digitais à luz do paradigma da Justiça eletrónica europeia (e-Justice). Volume I. Coordenação Científica de Joana Covelo de Abreu, Larissa Coelho, Tiago Sérgio Cabral. Universidade do Minho, 2020, pp. 87-95. ISBN: 978-989-54587-3-8 | DOI: 10.21814/1822.65807 Em http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/65807/3/Ebook_Contencioso%20da%20Uniao%20Europeia_eUjust.pdf

Decisão do Conselho 88/591/CECA, CEE, Euratom de 24 de Outubro de 1988. Jornal Oficial da União Europeia L 319 de 25.11.1988. União Europeia, Serviço das Publicações.

Decisão do Conselho 2016/1316 de 26 de julho de 2016 que altera a Decisão 2009/908/UE, que estabelece as medidas de aplicação da decisão do Conselho Europeu relativa ao exercício da Presidência do Conselho e referente à presidência das instâncias preparatórias do Conselho. Jornal Oficial da União Europeia L 208 de 02.08.2016. União Europeia, Serviço das Publicações, pp. 42-44.

Decisão do Parlamento Europeu 2021/C 165/06, de 16 de julho de 2019. Jornal Oficial da União Europeia C 165 de 04.05.2021. União Europeia, Serviço das Publicações, p. 22. Disponível em https://ec.europa.eu/commission/commissioners/2019-2024/president_en

Documento 2019/C 96/05, Plano de ação para a justiça eletrónica europeia para 2019-2023. Jornal Oficial da União Europeia C 96 de 13.03.2019. União Europeia, Serviço das Publicações, pp. 9 a 32. Em https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52019XG0313(02)&from=PT Ver video elucidativo em vídeo https://www.youtube.com/watch?v=Xuzloe_KJjU

Europe Direct Minho. (2022). Comissão apresenta declaração sobre direitos e princípios digitais para todos na EU. https://europedirectminho.ipca.pt/comissao-apresenta-declaracao-sobre-direitos-e-principios-digitais-para-todos-na-ue/.

Fierbințeanu, G., & Nemeș, V. (2022). Digital Tools for Judicial Cooperation across the Eu - the Benefits of Digital Technologies in Judicial Proceedings. LESIJ - Lex ET Scientia International Journal, 29(1), 7–15.

Forradellas, R. & Gallastegui, L. (2021). Digital Transformation and Artificial Intelligence Applied to Business: Legal Regulations, Economic Impact and Perspective. Laws, 10(70), 70. DOI: https://doi.org/10.3390/laws10030070.

Juvandes, R. (2020). O e-CODEX como instrumento facilitador dos processos europeus para cobrança de créditos. In O Contencioso da União Europeia e a cobrança transfronteiriça de créditos: compreendendo as soluções digitais à luz do paradigma da Justiça eletrónica europeia (e-Justice). Volume II. Coordenação Científica de Joana Covelo de Abreu, Larissa Coelho, Tiago Sérgio Cabral. Universidade do Minho, 10-22. ISBN: 978-989-54587-9-0 | DOI: 10.21814/1822.73489 Em http://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/73489/3/Contencioso%20da%20Uniao%20Europeia_eUjust_Vol%20II.pdf.

Lei n.º 27/2021, de 17 de maio. Diário da República: I Série, n.º 95 (2021). https://www.parlamento.pt/Legislacao/Paginas/Educacao_Carta-Portuguesa-de-Direitos-Humanos-na-Era-Digital.aspx.

Lusch, R. F. & Nambisan, S. (2015) Service Innovation: A Service-Dominant Logic Perspective, MIS Q., vol. 39, no. 1, pp. 155–175, 2015. DOI: https://doi.org/10.25300/MISQ/2015/39.1.07.

Mesquita, M. J. R. (2022). Introdução ao Contencioso da União Europeia. Almedina, 4.ª ed.

Mealha, E. & Costeira, M. J. (2017). Pedidos de reenvio prejudicial apresentados pelos tribunais portugueses desde 2010. Revista Julgar, 35. http://julgar.pt/pedidos-de-reenvio-prejudicial-apresentados-pelos-tribunais-portugueses-desde-2010/.

Pacheco, F. (2023). O Fundamento Axiológico da União Europeia: Valores e Princípios na Carta dos Direitos Fundamentais. Revista Minerva. Disponível em 1 Março 2023. https://www.revistaminerva.pt/o-fundamento-axiologico-da-uniao-europeia-valores-e-principios-na-carta-dos-direitos-fundamentais/

Parecer do Comité Económico e Social Europeu (2021). Sobre a "Comunicação da Comissão ao Parlamento Europeu, ao Conselho, ao Comité Económico e Social Europeu e ao Comité das Regiões "Digitalização da justiça na União Europeia — Uma panóplia de oportunidades" [COM (2020) 710 final]. Jornal Oficial da União Europeia C 286 de 16.7.2021. Serviço das Publicações. Disponível em: https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:52021AE0048&from=PT.

Parlamento Europeu, Conselho da União Europeia, Comissão Europeia. (2023). Declaração Europeia sobre os direitos e princípios digitais para a década digital. Jornal Oficial da União Europeia C 23 de 23.1.2023. União Europeia, Serviço das Publicações. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2023.023.01.0001.01.POR&toc=OJ%3AC%3A2023%3A023%3ATOC.

Portaria n.º 86/2023, de 27 de março. Diário da República: I Série, n.º 61 (2023). Disponível em: https://dre.pt/dre/detalhe/portaria/86-2023-210982935

República Portuguesa. (2022). Transformação Digital da Justiça, 2015-2022. Disponível em: https://justica.gov.pt/Noticias/Transformacao-digital-da-Justica-focada-no-cidadao.

Silva, M. M. M., Alves, D. R., & Ferreira, M. J. (2023). Developments for the contribution by the new technologies in the right to education: An European Law approach. In L. Gómez Chova, C. González Martínez, & J. Lees (Eds.), INTED2023 Proceedings: 17th International Technology, Education and Development Conference, Valencia, Spain, 6-8 March 2023, (pp.5630-5637). IATED Academy. 10.21125/inted.2023.1470. Repositório Institucional UPT. http://hdl.handle.net/11328/4727.

Stoffel, Ana Carolina A. Os desafios da democracia em face da revolução 4.0. 2022. (Dissertação de Mestrado). Universidade Portucalense, Portugal. Disponível em: http://hdl.handle.net/11328/3905

Tribunal de Justiça (2011). Decisão do Tribunal de Justiça, de 13 de Setembro de 2011, relativa à apresentação e à notificação de actos processuais através da aplicação e-Curia. JOUE C 289 de 01.10.2011, 7-8. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32011D1001(01)&from=PT

Tribunal de Justiça da União Europeia (2018). Decisão do Tribunal de Justiça de 16 de outubro de 2018 relativa à entrega e à notificação dos atos processuais pela via da aplicação e-Curia. JOUE L 293 de 20.11.2018, 26-28. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/PT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018D1120(01)&from=FR

Tribunal Geral (2018). DECISÃO DO TRIBUNAL GERAL de 11 de julho de 2018 relativa à entrega e à notificação de atos processuais através da aplicação e-Curia. JOUE L 240 de 25.09.2018, 72-73. https://eur-lex.europa.eu/legal-content/pt/TXT/PDF/?uri=CELEX:32018D0925(01)&from=FR

Tribunal de Justiça da União Europeia (2022). Relatório Anual 2021 Panorama do Ano. Luxemburgo: Serviço das Publicações da União Europeia. https://curia.europa.eu/panorama/2021/pt/index.html

Tribunal de Justiça da União Europeia (2022a). Relatório Anual 2021 Atividade Judiciária. Serviço das Publicações da União Europeia. Relatório Anual 2021 | Atividade judiciária (europa.eu)

Tribunal de Justiça da União Europeia. (2020) Relatório Anual 2019. Serviço das Publicações da União Europeia.

Tribunal de Justiça da União Europeia. (2018). Relatório Anual 2017. Serviço das Publicações da União Europeia.

Uhl, A. and Gollenia, L. A. (2014) Digital Enterprise Transformation. A Business-Driven Approach to Leveraging Innovative IT. Routledge Taylor & Francis Group.

SECCIÓN IV

EN LA FRONTERA DEL ARTE. MATERIALIZACIÓN, MANIFESTACIÓN Y GESTIÓN DE LA IMAGEN

LA HEURÍSTICA EN LA ALGORITMIA CREATIVA

JOSÉ MIGUEL CHICO LÓPEZ
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

El origen de la investigación artística que se presenta surge al intentar explicar a un grupo de alumnos los elementos gráficos que identifican y diferencian las obras de Picasso de su última etapa[52], Al analizar los rasgos más distintivos de su trabajo pictórico, se encontró una repetición de diversos elementos gráficos en diferentes pinturas. Esto nos llevó a valorar las características gráficas que identifican su lenguaje pictórico, observando que algunos elementos gráficos eran constantes mientras que otros eran variables. Durante la exposición en clase sobre el tema "Los márgenes de actuación de Picasso en lo pictórico"[53], surgieron reflexiones al clasificar los recursos estilísticos en sus obras. Se discutió la idea de parámetros y cómo algunos de ellos se podían entender en el espacio objetivo para definir formas y espacio en función de la percepción visual, mientras que otros parámetros variaban su apariencia conservando las cualidades de las formas, con una posible función expresiva dirigida hacia lo subjetivo y emocional. Al catalogar los elementos gráficos que se repiten en los trabajos de Picasso, se logró comprender la

[52] Nos referimos a la etapa comprendida entre los años 1954-1973, donde Picasso realiza numerosas interpretaciones de obras celebres en la historia de arte, como, por ejemplo: El almuerzo sobre la hierba (Manet, 1863) o Las meninas (Velázquez, 1656), interpretadas por Picasso en 1961 y 1957, respectivamente.

[53] *Los márgenes de actuación de Picasso en lo pictórico,* fue el título de la clase impartida por el autor del artículo para los alumnos de 4º curso de grado de Bellas Artes en la asignatura de Dibujo experimental en el curso 2020-2021.

relación entre ellos, tanto en parámetros fijos como variables, y se encontraron similitudes con el lenguaje artístico y el computacional[54].

Algunas de las primeras experiencias del uso de la computadora como herramienta para la producción artística se presentaron en la exposición Cybernetic Serendipity[55] (1968) en Londres. Participaron artistas como Michael Noll (1949), Manfred Mohr (1938), George Nees (1926-2016) o Frieder Nake (1938). Todos ellos relacionaban las matemáticas, la estética y las posibilidades que les ofrecían los lenguajes informáticos y las computadoras de la época, como ALGOL 60 en Telefunken TR4 y Fortran IV, así como PL/I en IBM 360. Concebían la computadora como una extensión de sus capacidades creativas, ya que no solo les proporcionaba sugerencias e ideas, sino que también exploraban diversas opciones y materializaban su visión artística a través del arte computacional.

En la actualidad, la inteligencia artificial (IA) ha tenido un impacto significativo en la creación artística. La relación entre la IA y la creación artística se utiliza como una herramienta integrada en la cadena de producción del exigente mercado laboral. Los artistas dedicados a la creación artística cuentan con numerosas aplicaciones informáticas que les ayudan en el proceso creativo y a materializar sus trabajos de manera ágil e inmediata. Por ejemplo, los músicos pueden utilizar la IA para componer melodías o generar acompañamientos, los escritores pueden utilizarla para generar textos o incluso poesía y los artistas visuales pueden utilizarla para generar imágenes o inspirarse en nuevos estilos y formas. Los programas informáticos están cada vez más automatizados y proporcionan una amplia gama de efectos para alcanzar la espectacularidad requerida por el mercado.

El proyecto que se presenta tiene la necesidad de alejarse del efectismo que ofrecen las herramientas informáticas actuales; su finalidad es

[54] En esta página web: bit.ly/3AYgjW7 se pueden encontrar, aclaraciones sobre los conceptos parámetro, argumento, constantes, variables y expresiones, donde podremos valorar que los conceptos en el lenguaje verbal, son el punto de encuentro entre el lenguaje artístico y el computacional.

[55] En este enlace https://bit.ly/3pjYDBr se puede encontrar información sobre la exposición Cybernetic Serendipity, 1968.

acercarse a un estudio más objetivo centrado en las operaciones básicas computacionales y su expresión gráfica.

En España, entre 1965 y 1982, se llevó a cabo una iniciativa que buscaba poner la inteligencia artificial al servicio de los creadores: se creó el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid. Este fue el primer período de investigación computacional como asistencia a la creación artística. Para llevar a cabo esta experiencia, se organizaron seminarios, cursos y talleres con el objetivo de establecer una relación entre los lenguajes computacionales y los lenguajes de la creación artística en disciplinas como artes gráficas, música y arquitectura. Aunque los artistas participantes tenían limitado conocimiento en lenguajes de programación, la interacción con técnicos especializados en programación ayudaba a superar esta barrera, aunque dificultaba la búsqueda de parámetros y algoritmos que definieran los propósitos de los artistas. Además, las limitaciones de trabajar con computadoras como la IBM 7090 o la IBM 1401 restringían las investigaciones o desarrollos artísticos a través de un lenguaje informático rudimentario. A la vez que producían sus obras artísticas, utilizaban impresoras de patrones por puntos, plotter o impresiones de serigrafías. Estos elementos, a modo de filtros, conferían a los resultados artísticos una notable apariencia esquemática en sus formas y procesos, impregnando de características particulares y comunes las obras de arte producidas: la apariencia geométrica, la planimetría, la serialidad y los desarrollos de formas generativas.

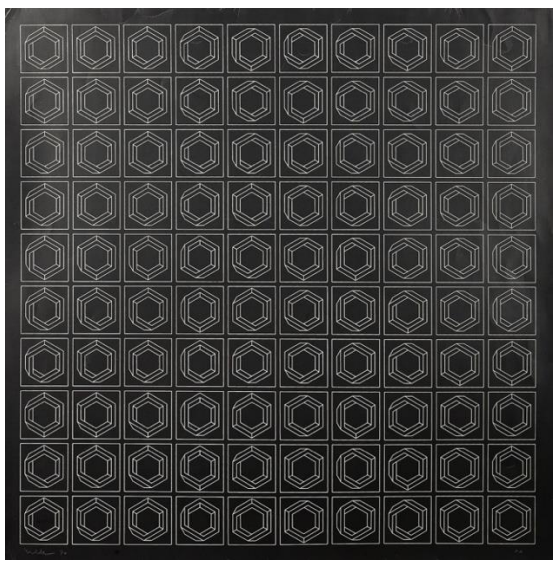
Para esta investigación, es importante partir de un marco de creación concreto y reducido, con el fin de facilitar el trabajo de identificación y clasificación de los elementos y las decisiones que intervienen en la creación de obras artísticas. Emular procesos creativos materializados en el CCUM en el periodo de 1965-1982 aporta la sencillez de los lenguajes de programación de dicha época y propicia un entorno concreto para estudiar la casuística de los procesos algorítmicos en la creación gráfica.

FIGURA 1



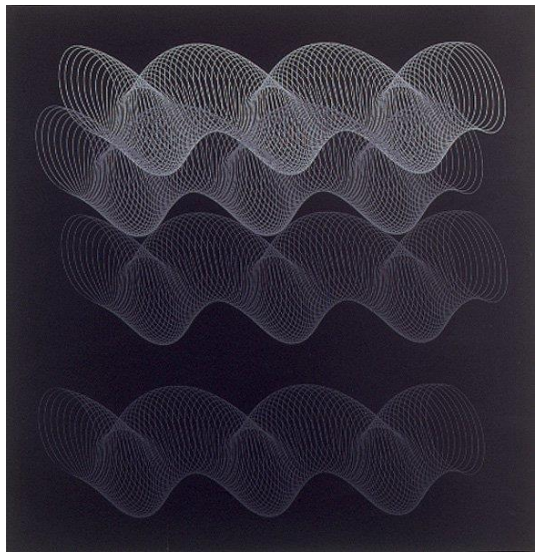
Manuel Barbadillo. *Merata,* 1976. Acrílico sobre lienzo. 120 x 120 cm. Fuente: https://bit.ly/3LAVsNv

FIGURA 2



José María Yturralde. *Variaciones sobre una figura imposible*, 1968. Serigrafía. Fuente: Web del artista. https://bit.ly/3o2JqVm.

FIGURA 3



Eusebio Sempere. Serpentín 3, 1970. Serigrafía. Fuente: Meliá, 1976, P. 214.

FIGURA 4



Ana Buenaventura. Salidas por ordenador de hexágonos 8, 1970. Fuente: https://bit.ly/41dsHfB

2. OBJETIVOS

El presente proyecto asume el marco creativo desarrollado en el Centro de Calculo de Madrid (1954-1973), ya que propicia un entorno concreto, donde se pueden estudiar la casuística de los procesos algorítmicos en la creación gráfica.

Se propone reflexionar sobre la elaboración de una obra artística emulando la mecánica algorítmica y teniendo como objetivos:

- Investigar las técnicas de procesamiento en la creación computacional aplicada a los procesos artísticos cercanos a la gramática generativa.
- Incorporar la intuición como método de observación y análisis para solucionar los conflictos de repetición y estancamiento en propuestas gráficas de desarrollos geométricos y lineales.
- Evidenciar las limitaciones de los procesos de cálculo computacional en la creación artística.
- Producir obras artísticas a partir de grupos de pautas gestionadas por la capacidad de previsión del creador.

3. METODOLOGÍA

Con el objetivo final de realizar obras gráficas que emulen la mecánica de la creación computacional generativa, se han definido y clasificado los márgenes de acción necesarios para construir la estrategia de trabajo. Esto permite acotar el campo de actuación y definir las acciones y procesos para realizar los dibujos. Es en este ámbito de trabajo y experimentación donde se pueden observar objetivamente los parámetros gráficos basados en la economía de referencias subjetivas, las relaciones existentes entre los elementos gráficos en sus variaciones, correspondencias y diferencias. Además, permite someter los hallazgos encontrados a un continuo cambio dentro de los parámetros establecidos.

Para alcanzar los objetivos mencionados, el proyecto se divide en cuatro fases:

1. Estudio de los parámetros computacionales y su resolución gráfica a partir de las experiencias realizadas en El Centro de Calculo de la Universidad de Madrid

2. Definición de los elementos gráficos de trabajo en base a los hallazgos encontrados en la primera fase. Buscando la simplicidad en la ejecución de las obras artísticas, se han clasificado los elementos gráficos que compondrán la imagen y el modus operandi de configuración de esta.

3. Creación de grupos de parámetros emulando las órdenes en el lenguaje informático y otros parámetros variables para poder incorporarlos en el proceso según la percepción del creador y su capacidad de previsión, buscando otras relaciones posibles entre los elementos gráficos en su desarrollo.

4. Ejecución de las obras atendiendo a las estrategias morfológicas y procedimentales, revisando permanentemente la evolución de los elementos gráficos en la configuración de la imagen, percepción visual y cognitiva.

3.1. PRIMERA FASE: PARÁMETROS COMPUTACIONALES Y LA CREACIÓN GRÁFICA EN CCUM.

La cita del artículo de Lucía sobre la relación artista-técnico y computadora recoge las impresiones de Briones, Florentino publicadas en su blog. Briones expresa que:

> En primer lugar, la comunicación artista-científico no es siempre fácil, por lo que los resultados de los programas no siempre eran lo que el artista esperaba. El artista se sentía frustrado y llegaba a la conclusión de que ola máquina no le servía o el programador no le hacia suficiente caso. El científico, por su parte, podía llega a tener la impresión de que él había puesto más en la obra que el propio artista (2012, p. 34).

Las condiciones de trabajo en el Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (CCUM) proporcionaron un entorno propicio para analizar las dificultades relacionadas con la creación de un lenguaje concreto a través de la comunicación entre técnicos y artistas en un lenguaje natural. Estas restricciones limitaban las posibilidades de experimentación, obstaculizando su aplicación sobre variaciones formales en la imagen, lo que se traducía en composiciones geométricas simples, variaciones de

una misma figura, posiciones y giros modulares y representaciones paramétricas basadas en formas naturales o concretas. Al examinar algunos de los temas abordados conjuntamente con los participantes del seminario sobre Generación Automática de Formas Plásticas, recogidos en el artículo de Briones para el catálogo de la exposición Arte Geométrico en España 1957-1989, se puede apreciar los esfuerzos realizados para comprender y transmitir el lenguaje plástico y las posibilidades ofrecidas por el lenguaje computacional.

> Gramática generativa para la descripción plástica de un cuadro.
> Pintura modular.
> La génesis plástica y su vinculación con la percepción y la psicología.
> Generación bidimensional de figuras tridimensionalmente imposibles.
> Estudio matemático de la obra de Mondrian.
> Criterios de selección en la obra pictórica combinatoria.
> Estudio del comportamiento plástico de algunas curvas matemáticas.
> Sistematización y tratamiento automático del color.
> División de espacios utilizando proporciones predefinidas.
> Generación de secuencias cinéticas planas.
> Redes modulares.
> … (1989, p.59)

El estudio de estos temas llevaba a los artistas a reducir estilísticamente sus propuestas con el objetivo de encontrar una fórmula concreta y visualizable, mientras que los técnicos se encargaban de filtrar las decisiones de los artistas y proponer soluciones prácticas y factibles dentro del lenguaje computacional que utilizaban.

En el proceso de analizar objetivamente la obra y su semántica, es necesario traducirlas en sentencias o frases que la computadora pueda interpretar, además de aplicar cierta variabilidad al escribirlas con códigos que las relacionen con otras sentencias. A partir de la mecánica del lenguaje FORTRAN, se puede apreciar la utilidad de los conceptos de constantes y variables en la programación y la generación de obras artísticas.

Las constantes son valores fijos que se utilizan en el código y no cambian durante la ejecución del programa. En el contexto de la creación artística, las constantes pueden representar atributos estáticos de una obra, como el tamaño, la forma o el color de los elementos gráficos. Estas constantes proporcionan una base sólida y predefinida sobre la cual se construye la composición artística.

Por otro lado, las variables son valores que pueden cambiar a lo largo del programa. En el arte generativo, las variables permiten introducir variaciones y generar diversidad en las obras.

Para nuestro proyecto de dibujo automatizado, es importante comenzar con representaciones gráficas simples y objetivas. Esto nos permite practicar el seguimiento preciso de las sentencias pre-diseñadas y establecer una base sólida en el sistema de producción automatizada. Con el tiempo, podremos avanzar hacia representaciones más complejas, pero es fundamental construir una comprensión sólida desde los fundamentos simples y objetivos.

3.2. SEGUNDA FASE: LOS ELEMENTOS GRÁFICOS Y LA MORFOLOGIA DE LA IMAGEN.

Para seleccionar los elementos gráficos que compondrán la imagen, se ha tenido en cuenta:

- La necesidad de trabajar con elementos simples a los que, al aplicar cualquier modificación, no les ofrezcan alteraciones en su esencia formal.

- El objetivo no es crear elementos diferentes mediante la aplicación de variaciones sobre ellos. Podemos tomar como referencia las obras realizadas por Barbadillo, M. en las series "Dione" (1970-1980), "Dairian" (1973) y "Coania" (1968-1979), donde las formas diseñadas no experimentan alteraciones significativas al aplicarles pautas de giro, intercambio de tonalidad o cambio de situación espacial. Una de las preocupaciones de este artista radicaba en construir formas complejas a partir de formas simples.

- Uno de los conceptos que se trabajó en CCUM fueron los procesos generativos computacionales. Estos procesos se basan en la capacidad de las computadoras para aprender patrones a partir de datos y utilizar esa información para crear nuevas instancias o variaciones del contenido existente. En este sentido, se ha diseñado un proceso donde en el inicio del dibujo se comience a establecer relaciones entre lo que se va formalizando

y las posibilidades que se ofrecen al incorporar cada elemento al dibujo. Se marca a priori un inicio y un final en el recorrido y proceso del dibujo, y este valor que se introduce en la obra emula la idea de lo que en el lenguaje computacional se llama un centinela, que es un valor diferente a los valores gráficos y que se utiliza para señalar el final de una lista de datos.

– El conjunto de las decisiones, acciones y relaciones que se establezcan en el camino de ejecución del dibujo debe ser el resultado final. A la vez que se muestra una imagen unitaria, se representa gráficamente el modelo de seguimiento de la lista de frases y códigos que se ejecutan en el proceso cognitivo de la creación del dibujo.

Atendiendo a las consideraciones expuestas, se determina que el elemento gráfico que se va a utilizar es la línea recta, de diferentes dimensiones, con un grosor constante y en tono negro, en contraste con el plano de dibujo de color blanco.

Entendemos la línea como un elemento que define, circunscribe o delimita la forma. Conociendo la existencia de formas cerradas y formas abiertas, asumimos que la forma en el dibujo surgirá en el proceso de ejecución, según las delimitaciones espaciales definidas por las líneas y la percepción del observador.

3.3. TERCERA FASE: LOS PARÁMETROS EN EL DIBUJO.

Entendiendo la pauta como la norma que rige la ejecución de una obra[56], se asume que cualquier norma o elemento integrado en la obra final contribuye a formar las cualidades de la imagen. En este caso, el soporte, su color, la textura o la técnica empleada actúan como pautas pasivas que condicionan la percepción y los modos de realización, sin sufrir transformaciones durante el proceso creativo. Por otro lado, se entiende que a estos elementos que construyen la estructura y apariencia de la imagen se les pueden aplicar normas que varíen su aspecto, ya sea en su morfología o en su disposición espacial.

[56] Tercera acepción del diccionario de la Real Academia Española.

Para el dibujo a realizar, se asumen las pautas concretas como parámetros constantes y las pautas variables como parámetros variables, y se definen de la siguiente manera:

Pautas concretas son aquellas que definen los elementos integrados en la imagen y permanecen constantes sin variación desde el inicio del dibujo hasta su finalización. Por ejemplo, la elección de líneas rectas o quebradas, la forma de aplicarlas sobre el papel, el grosor de la línea, el color o el formato del dibujo.

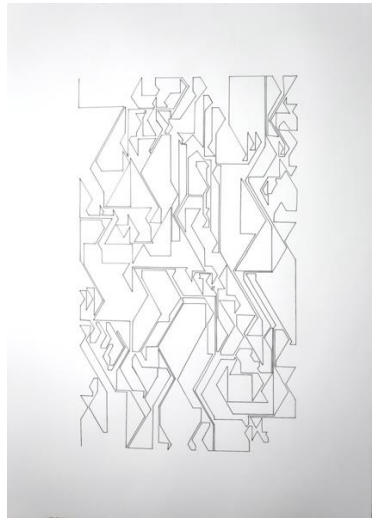
Pautas variables son aquellas que actúan sobre las cualidades de los elementos gráficos de la imagen y permiten al creador determinar el grado de variación, en función de las relaciones establecidas con otros elementos gráficos o con el conjunto. Por ejemplo, la línea puede variar en su longitud o el creador puede elegir el sentido de izquierda a derecha.

3.4. CUARTA FASE: EJECUCIÓN DE LAS OBRAS.

Durante un período de tres años, desde finales de 2018 hasta principios de 2021, se llevaron a cabo dibujos experimentales con diferentes objetivos y resultados. Se aumentó gradualmente la complejidad al agregar un mayor número de parámetros. En esta página web se pueden visualizar algunos de los trabajos realizados durante ese período: https://bit.ly/3pnyYYE

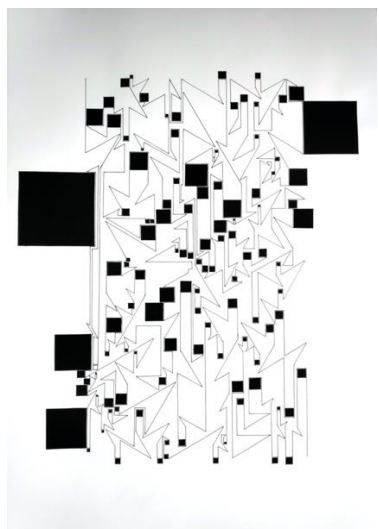
Para la exposición de este artículo, se han seleccionado dos dibujos de una serie que consta de cuatro obras (F5-F6) (Chico, 2019). Estos dibujos siguen los patrones establecidos en el primer dibujo y, sucesivamente, se van incorporando otras pautas o variando algún aspecto formal para no interferir en el desarrollo del proceso general del dibujo. El objetivo de trabajar en series de dibujos es explorar todas las posibilidades que ofrece el diseño del procedimiento, a través de las nuevas relaciones que sugieren los elementos gráficos que van resultando.

FIGURA 5. *Chico López, J.M. La única verdad, 2019. Tinta sobre papel. 100 x 70 cm.*



Fuente: del autor.

FIGURA 6. *Chico López, J.M. Algunas ventanas encendidas, 2019. Tinta sobre papel. 100 x 70 cm.*



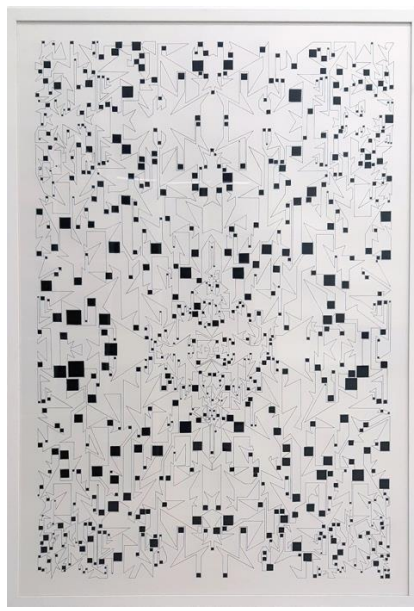
Fuente: del autor

FIGURA 7. *Chico López, J.M. Dada poesía para tan corta reflexión, 2019. Tinta sobre papel. 100 x 70 cm.*



Fuente: del autor

FIGURA 8. *Chico López, J.M. En arquitectura no existen los ángulos menores de treinta grados, 2020. Tinta sobre papel. 200 x 130 cm.*



Fuente: del autor.

3.4.1. Dibujo 1. Figura 5.

Las pautas aplicadas se presentan en dos categorías, pautas concretas y pautas variables, con el fin de resaltar las características distintivas dentro de cada grupo.

Pautas concretas.

- Papel: Caballo de 300 g/m², con dimensiones de 100x70 cm.
- Se establece un perímetro de actuación en el plano del papel, dejando un margen de aproximadamente diez centímetros en cada uno de sus lados.
- Elemento gráfico: Línea recta de color negro.
- La línea se traza utilizando un rotring de 0,8 mm.
- Cada línea se representa mediante tramos rectos y continuos.
- Cada tramo comienza en el punto donde termina el anterior, formando sucesivamente una línea quebrada.
- El primer tramo de línea parte de un punto de inicio y el último tramo finaliza en un punto final.
- Se establece el punto de inicio en el ángulo superior izquierdo y el punto de finalización en el ángulo inferior izquierdo, en los límites del perímetro.
- La línea quebrada debe ocupar el máximo espacio posible en el interior del perímetro, extendiéndose hasta describir el rectángulo perimétrico del papel.
- Cada vez que la línea intersecta con el margen imaginario del perímetro rectangular, en cualquiera de sus lados, deberá cambiar de dirección justo en el punto de intersección y no rebasar el contorno imaginario.
- Se determina que la línea quebrada estará compuesta por cuatro tramos con posiciones diferentes respecto al plano

horizontal de proyección y estas posiciones se repetirán en el mismo orden hasta llegar al punto de salida.

- Las posiciones de cada uno de los tramos y en sucesión serán: vertical – horizontal – inclinada – inclinada contraria a la anterior.
- No puede haber intersecciones entre las líneas trazadas.
- Se establece un ángulo de 60º respecto al plano horizontal para las líneas inclinadas.

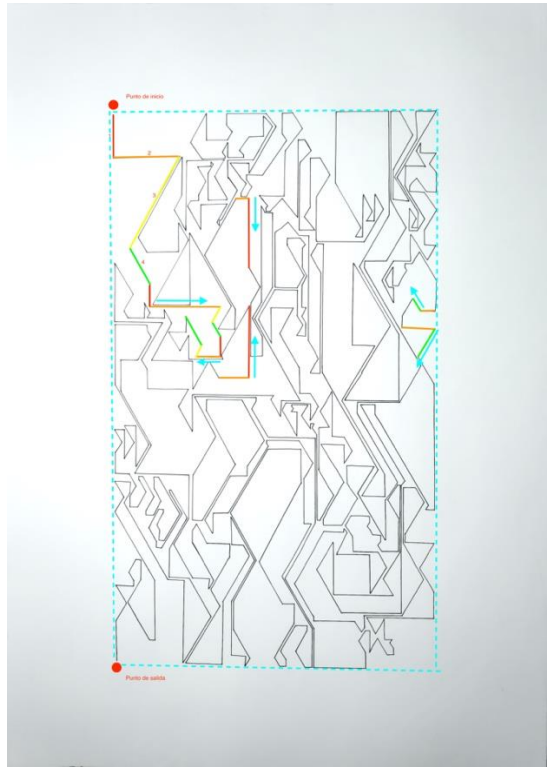
Pautas variables:

- La línea se dibuja a mano alzada, permitiendo que las irregularidades del pulso sean signos del proceso manual realizado.
- Al trazar las líneas sin herramientas que definan su posición exacta, se aceptan las imperfecciones angulares para resaltar la premisa de "hecho a mano".
- Las direcciones de cada línea, desde su punto de inicio, pueden ser opuestas, dejando al autor decidir según las relaciones que establezca:

a. Vertical: hacia arriba o hacia abajo.
b. Horizontal: hacia la izquierda o hacia la derecha.
c. Inclinada: ascendente o descendente, de derecha a izquierda o viceversa.

- La longitud de cada tramo de línea puede ser determinada por el creador, dentro de las pautas señaladas y las relaciones establecidas durante el proceso.
- El autor tiene la libertad de crear relaciones de proximidad, dimensión y definición de formas abiertas entre grupos de líneas o en el conjunto de la obra.

FIGURA 9. *Chico López, J.M. La única verdad, 2019. Tinta sobre papel. 100 x 70 cm.*



Fuente: del autor.

En esta imagen (Figura 9) del dibujo realizado se pueden observar algunas pautas: la ubicación de los puntos de inicio y finalización, el perímetro establecido, la posición de los tramos de líneas y las posibilidades de elección de dirección para cada uno de ellos.

Relaciones condicionantes en el proceso de ejecución:

– Al iniciar el dibujo, se utilizan trazos largos mientras se observa y prevén las posibles consecuencias. Surge el temor de que el paso de la línea quebrada se cierre y no se alcance el punto de salida debido a la imposibilidad de cruzar las líneas. Ante esta posibilidad, se establece como una pauta condicionante el no cerrar el paso a la línea, asegurando que se pueda completar el recorrido de la línea sin obstrucciones.

– Se desarrolla una estrategia de avance y retroceso para asegurar que las líneas ocupen la mayor superficie posible del plano rectangular. Este enfoque permite maximizar el espacio utilizado por las líneas y garantiza un resultado visualmente impactante.

– Durante el proceso de dibujo, se consideran las relaciones que surgen entre las líneas debido a su proximidad. Estas relaciones condicionan las decisiones que se toman en términos de composición y estructura. El artista presta atención a cómo interactúan las líneas entre sí y cómo afectan a la apariencia general y la coherencia de la obra. Estas relaciones espaciales y estructurales influyen en la toma de decisiones durante el proceso creativo.

Relaciones perceptivas en el avance de la línea.

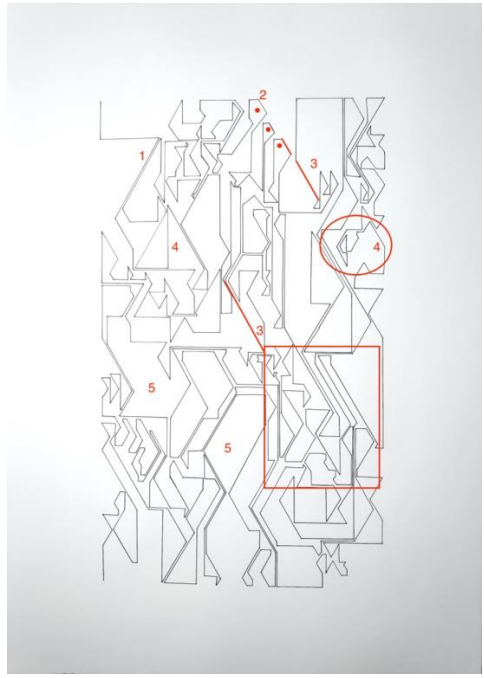
– El dibujo se plantea como una experiencia en la cual se realiza un examen continuo y reflexivo del recorrido lineal. Esta práctica lleva a la reconsideración y redibujo de la trayectoria de las líneas, generando un proceso dinámico y evolutivo. Esta manera de trabajar no difiere de los enfoques creativos adoptados por otros artistas, quienes también abordan sus proyectos a partir de un punto de partida y un punto final. Sin embargo, en este caso, se sigue una metodología lineal y consecutiva en el proceso.

– La apreciación global del dibujo permite que las imperfecciones en el trazado y las posiciones de los tramos se integren como un todo. De esta forma, se logra una unificación de la linealidad del trazado y las direcciones en su paralelismo. La visión conjunta de la obra permite que las imperfecciones individuales se fundan en una coherencia general, otorgando una identidad única al dibujo.

– Al comienzo del dibujo, se observan las posibilidades monótonas y repetitivas del sistema construido, lo cual motiva la búsqueda constante de la diferencia en las formas que surgen. Para

lograr esto, se establecen relaciones entre las líneas y los planos abiertos y emergentes, lo que permite definir formas y explorar diferentes modos de construcción basados en la parametrización aplicada. Algunos ejemplos de estas pautas se pueden ver en la Figura 10.

FIGURA 10. *Chico López, J.M. La única verdad, 2019. Tinta sobre papel. 100 x 70 cm.*



Fuente: del autor.

En la imagen de la Figura 10 se puede apreciar algunas de las relaciones establecidas en el proceso de ejecución del dibujo:

- Nº 1: El paralelismo cercano entre líneas: se utiliza para reforzar el contorno del plano o aumentar el sentido de la direccionalidad de las líneas.
- Nº 2: Repetición de formas abiertas y agrupadas: se emplea para crear repeticiones de formas que estén abiertas y agrupadas entre sí.

– Nº3: La continuidad como recurso de composición: se utiliza la continuidad tanto entre líneas, como entre líneas y formas, y entre formas en sí, para generar una sensación de coherencia y fluidez en el dibujo.

– Nº 4: La construcción de formas y forma independiente: se exploran las posibilidades de construir formas tanto en conjunto como de manera individual, lo que proporciona diversidad y variedad en la composición.

– Nº 5: El uso del tamaño de los planos: se utiliza el tamaño de los planos para construir diferentes niveles de profundidad en el dibujo, creando efectos visuales y perspectivas.

3.4.2. Dibujo 2. Figura 6.

Este dibujo es el segundo realizado. Debido a su carácter serial, se conservan algunos parámetros mientras que otros se varían. Al mismo tiempo, surgen nuevas condiciones que agregan otras normas a las acciones emprendidas al dibujar.

Pautas constantes:

– Se cambian de situación el punto de inicio al el ángulo superior izquierdo y el punto de salida al ángulo inferior derecho.

– A diferencia del dibujo Nº 1, ahora se utilizan cinco tramos para la línea quebrada, cada uno con posiciones diferentes: vertical - inclinada - inclinada - vertical - horizontal.

– La segunda línea inclinada siempre debe formar un ángulo de 30º con la primera inclinada.

– En cada una de las líneas horizontales y verticales se dibujará un cuadrado tomando como lado la dimensión de estas.

– Los cuadrados que se incorporarán estarán separados 0,8 mm de la línea más próxima en cualquiera de sus lados.

– La superficie de los cuadrados se rellenará con tinta negra para diferenciarlos de las estructuras lineales.

– Se permite que los cuadrados trazados puedan rebasar el perímetro imaginario.

Pautas variables:

– La primera línea inclinada puede formar un ángulo de 30º, 60º, 120º o 140º respecto a la anterior línea vertical.

– Los cuadrados se dibujarán siempre que se permita trazar sin intersecciones con cualquiera de las líneas que lo rodean.

– Solo se dibujará el cuadrado por un lado de la línea, seleccionando el lado que permita trazar el cuadrado más grande.

Relaciones condicionantes en el proceso de ejecución:

Al término del trazado lineal, se observa cierta repetición de la estructura, volviéndose algo monótona. Esto no es un problema, pero en la búsqueda de la diferencia, se estudia la forma de incorporar elementos que interaccionen con las líneas y que, por su morfología, no interrumpan perceptivamente la estructura. Se decide usar las dimensiones de algunos de los tramos de la línea quebrada para dar forma a los planos que se van a incorporar.

Relaciones perceptivas en el camino de la línea.

En la decisión de incorporar los cuadrados negros, surge la interacción de los cuadrados con las formas y espacios descritos por las líneas. De alguna manera, esta decisión está implícita en el sentido aleatorio, ya que no podemos prever la apariencia en su conjunto, al integrar los cuadrados. Pero sí es cierto que, en la decisión de su incorporación, se han supuesto diferentes casos de interacción entre cada cuadrado con el espacio que ocupa:

1. Las formas lineales sostienen al cuadrado. Efecto peana.
2. El cuadrado es el que da forma a las líneas, empuja o sostiene.

3. El peso del cuadrado es el que retiene a la línea o la línea se adapta a su peso.
4. El desafío del equilibrio o a la gravedad.
5. El cuadrado autónomo.

4. RESULTADOS

Al introducir parámetros variables como la conmutación de la distancia de la línea trazada, se generan diferentes resultados inesperados. Se siguen obteniendo imágenes geométricas, pero de registros más amplios y complejos.

A través de la experiencia realizada, se logra resaltar la presencia de soluciones cognitivas que afectan a la apariencia básica de una imagen y son constantes, así como otras soluciones que presentan una relativa variabilidad, ofreciendo nuevas posibilidades en su intercambio.

Se han observado dos tipos de pautas variables. En primer lugar, dependen de la decisión individual del creador, quien relativiza su elección según las posibilidades ofrecidas. En segundo lugar, estas pautas variables son consecuencia de una única decisión, y su variabilidad está determinada por la morfología de la imagen. A partir de este hecho, se puede afirmar que, en el rigor de una orden en relación con otras previamente establecidas, surge lo desconocido hasta que la orden se lleva a sus consecuencias. De esta forma, en nuestro proceso, podemos definir lo aleatorio sin caer en el indeterminismo o la falta de un patrón. Nuestra definición se acerca más a la idea del desconocimiento en las relaciones que se establecen.

5. DISCUSIÓN

El estudio de los procesos sistemáticos aplicados a la creación de una obra artística ayuda a identificar las constantes y variables presentes en un solo dibujo, y estas relaciones encontradas pueden ser extrapolables a cualquier ámbito de la creación plástica. A partir de esta premisa y con la experiencia expuesta, se comprende que, en el proceso creativo de un artista, desarrollado a lo largo de su existencia, existen similitudes con

la creación de una sola obra artística en cuanto a la perdurabilidad de las pautas que fundamentan su proyecto artístico. Nos referimos a que, en este amplio margen temporal, hay constantes que nos permiten identificar la obra del artista, así como pautas variables que se dilatan en el tiempo, fusionándose o recombinándose con las que permanecen fijas.

Al reflexionar sobre esta idea, se entiende que, aunque esta cuestión no arroja nada nuevo y no sea intuible, al identificar las características de un autor en el conjunto de su obra artística, nos hace reconocer lo "variable" en relación directa con lo humano. Asins, quien dedicó toda su obra artística a investigar el cálculo numérico computacional en procesos generativos, opina que:

> La indagación sobre lo creativo, sobre la verdadera historia de la cultura, me lleva a la conclusión de que el arte debió comenzar como comenzó la naturaleza -no como imitación, no como mera representación sino como una relación entre seres humanos y el mundo natural, del que nunca nos podremos separara a despecho de muchos intentos por establecer una cierta superestructura (2011, P. 280).

Quizás en el futuro se puedan introducir suficientes parámetros a una IA para generar todo un proyecto artístico desarrollado a lo largo de una vida. Sin embargo, según la experiencia expuesta en este artículo, las pautas incluidas en dichos procesos artísticos no corresponden a la casuística azarosa en el tiempo. Cualquier proyecto artístico está enmarcado dentro del ámbito de las humanidades, ya que refleja y retrata particularidades de su tiempo, abordando aspectos y problemáticas esenciales de la humanidad. Esta cuestión resulta bastante difícil de profetizar incluso para una Inteligencia Artificial.

Con esta investigación, se cuestiona la validez de la IA para suplantar la capacidad creativa de los artistas, y se evidencia la necesidad de humanizar los procesos artísticos, dejando en claro las dificultades que existen al intentar parametrizar lo inexistente, lo que está por ocurrir.

6. CONCLUSIONES

En el transcurso de la investigación, se ha detectado que las soluciones aplicadas en el ejercicio de la intuición son de difícil clasificación

algorítmica, debido a la complejidad de los parámetros que interactúan en la toma de decisiones.

A diferencia de la creación a través de algoritmos, encontramos que el cúmulo de acciones emprendidas en el proceso presentado es el resultado de constantes decisiones y sus posibles variaciones, aprendiendo y asimilando para futuras aplicaciones. Sin ese intercambio entre lo que se vislumbra y lo que se interioriza, desaparece lo humano en el arte, lo que nos representa. Es nuestra capacidad de relativizar los hallazgos de las obras de arte generadas lo que nos conduce a fabricar nuevas líneas de actuación y sus posibles consecuencias en los modos creativos.

Por otra parte, también se ha valorado que el reconocimiento y control de los pensamientos automáticos nos pueden ayudar a relativizar los elementos, conceptos e ideas espontáneas que dirijan el desarrollo del trabajo artístico y así poder estudiar las decisiones amparadas en las capacidades previsoras e intuitivas del creador, aportando caminos de investigación sobre la Inteligencia Artificial y su función creativa.

El "desconocimiento" o la falta de previsibilidad en las relaciones establecidas durante el proceso creativo pueden llevar a resultados que parecerán aleatorios, pero en realidad están influenciados por las decisiones del creador y las características de la imagen o el contexto en el que se trabaja.

En este sentido, podríamos decir que, en el proyecto de dibujo propuesto, la "aleatoriedad" puede ser entendida como una exploración de posibilidades desconocidas o no completamente predecibles, que surgen a medida que el creador sigue las consecuencias de sus decisiones y las relaciones establecidas. Es importante destacar que esta definición de aleatoriedad es diferente de la definición estrictamente matemática o estadística de aleatoriedad, ya que está influenciada por la intención y el proceso creativo humano.

7. REFERENCIAS

Alvarez, C y Lopezortega, J (1992). Comisarios de la exposición Bienal de la imagen en movimiento `92 Visionarios Españoles (Catálogo de la exposición p.67), Museo Nacional Centro de Arte reina Sofía. Madrid.

Asins, E (2011). Historia y reflexiones. Elena Asins, Fragmentos de la memoria (Catálogo de la exposición, p.280), (pp 277-283), Museo Nacional Centro de Arte reina Sofía. Madrid.

Barbadillo, M. (artista). (1976). Merata [acrílico sobre lienzo]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid. https://bit.ly/3LAVsNv

Briones, F. (1989). La experiencia del Centro del Cálculo de la Universidad de Madrid. Generación Automática de Formas Plásticas, Arte Geométrico en España 1957-1989 (catálogo de exposición, p. 59). Centro Cultural de la Villa. Madrid.

Buenaventura, A. (artista). (1970). Salidas por ordenador de hexágonos 8, [impresión a tinta en papel]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid. https://bit.ly/41dsHfB

Chico, J. M. (2019) Se recoge la obra del artista, blog. Consultado el 13 de mayo de 2023. https://bit.ly/3pnyYYE

Gil, J (comisario). (1989). Arte geométrico en España 1957 – 1989 (1989), catálogo de la exposición (Centro Cultural de la Villa, 1989). Centro Cultural de la Villa. Madrid.

López, A (comisario). (2012). Del cálculo numérico a la creatividad abierta. El Centro de Cálculo de la Universidad de Madrid (1965-1982), catálogo de la exposición itinerante organizada por la Universidad Complutense de Madrid, Universidad Pública de Navarra, Universidad de Alicante y la Universidad Politécnica de Valencia, 2012. Universidad Complutense de Madrid Área de Humanidades, Madrid.

Lucía, P. M. (2012). Del cálculo numérico a la creatividad abierta. Revista de contenido artístico, Arte y Parte, 102, (pp.24-49).

Meliá, J. (1969). Sempere. p. 214. Ediciones Polígrafa, S.A. Barcelona.

Yturralde, J.M. (artista). (1970). Variaciones sobre una figura imposible. [Serigrafía]. Se recoge en la web del artista. Consultado el 15 de mayo de 2023. https://bit.ly/3o2JqVm

DIÁLOGO ENTE GESTO GRÁFICO Y LA ARCILLA LÍQUIDA COMO MATERIA PERFORMÁTICA

PAOLA RUIZ MOLTÓ
Universitat Jaume I de Castellón

1. INTRODUCCIÓN

Vivimos en una época en la que se disuelven los límites de los géneros artísticos y se producen toda clase de hibridaciones, el arte se expande y penetra en todos los ámbitos de lo real, sin por ello disolverse entre ellos (Oteiza, 2007).

Las experiencias que tenemos con nuestro entorno se fundamentan y varían según la velocidad a la que nos movemos, pasamos por un espacio o habitamos un lugar, pues la fisiología humana encuentra en ello su base: somos menos conscientes de las particularidades del entorno cuanto más deprisa nos movemos. Así, la relación entre la educación artística y la escuela se articula mediante lo espacial, temporal y vivencial, que se entrelazan, indisolublemente, con la persona y el cuerpo.

La arcilla, nos traslada a un mundo primitivo cuando entramos en contacto directo con la materia, el creador se funde con el barro, formando un todo, surge una conexión íntima, al dibujar con las manos, con los pies en el espacio vacío, se produce una experiencia mística:

> Mi abuelo solía llevarnos de paseo a la playa. Yo sentía una enorme atracción por unos grandes hoyos que había en la parte inferior. Solía ocultar-me en uno de ellos, acostado, mirando el gran espacio solo del cielo que quedaba sobre mí, mientras desaparecía todo lo que había a mi alrededor. Me sentía profundamente protegido. Pero ¿de qué quería protegerme? Desde niño sentimos como una pequeña nada nuestra existencia, que se nos define como un círculo negativo de cosas, emociones, limitaciones, en cuyo centro, en nuestro corazón, advertimos el miedo-como negación suprema de la muerte. Mi experiencia de niño en ese hoyo en la arena [...] era la de un viaje de evasión desde mi pequeña nada

> a la gran nada del cielo en la que penetraba para escaparme, con deseo de salvación. En esa incomodidad o angustia del niño despierta ya el sentimiento trágico de la existencia que nos define a todos los hombres y nos acerca de algún modo a uno de estos tres caminos de salvación espiritual que son la filosofía, la religión y el arte (Oteiza 1963, p.72)

FIGURA 1. *Acción del alumnado dibujando con la arcilla líquida.*



Fuente: Autora,2022.

Según sostiene Roeser (2010), la educación artística ha de abordar "cuerpo, mente y conciencia" (citado en Ruiz 2017, p.218). Existe así, una relación directa entre el aprendiz y el objeto. La mano se funde con la materia, en este caso arcilla líquida, en el proceso de creación artístico. La arcilla fresca y ligera, donde soporte y color son lo mismo, nos traslada en el tiempo, recordando nuestra niñez, el espacio del aula se convierte en un paisaje y escenas propias del denominado "Arte rupestre levantino".

Manos que dirigen nuestra mirada, la mano que nos transporta a una dimensión escultórica (Bachelard, 1992). Nos planteamos ¿Cómo dialogan la materia, cuerpo y espacio? ¿huella controlada o azar? ¿qué tipos

de movimiento corporal surgen? ¿movimientos rítmicos organizados en espacio-forma-tiempo? ¿Siguen un patrón o surgen del azar e improvisación?

FIGURA 2. *Diálogo entre cuerpo y materia. Alumnado creando el soporte para desarrollar la práctica.*



Fuente: Autora,2022

Si partimos de la premisa que el ser humano se manifiesta con su cuerpo y a través de su cuerpo, se relaciona así, el dibujo con la escultura efímera, dimensión corpórea y expresión a través del movimiento espontáneo, el cual propicia la huella y gesto gráfico que producen trazos atrayentes, que podemos describir como "huella invisible del otoño" (Beljon,1993). Introducimos la percepción y evolución gráfico-plástica, así como se desarrollan experiencias que favorecen las posibilidades expresivas y comunicativas en la infancia.

Lo que da pie a preguntarnos: ¿Qué es el gesto? "El gesto llama la atención de los demás, es una acción, un movimiento, que no estaba previsto, que cae sobre los otros, que toca su indiferencia y compromete a contestarse, a participar" (Oteiza 1963, p.188).

Por tanto, la barrera entre acto y gesto no es fija, en este sentido, el proyecto utiliza la arcilla como cuerpo matérico y medio de expresión desde la práctica performática, no sería una performance propiamente dicho, sino que utilizamos las estrategias y técnicas como recursos de descubrimiento, para favorecer el aprendizaje del dibujo como acción pedagógica. En esta investigación, se aborda la arcilla como materia performática desde la experiencia como docente, artista e investigadora, en la que se navega entre cuerpo, espacio y gesto gráfico.

FIGURA 3. *La arcilla como materia performática. Acción del alumnado preparando la barbotina.*



Fuente: Autora, 2022.

Propuesta en la que participaron estudiantes durante el curso 2021-2023, de la asignatura 'Didácticas de la percepción y expresión plástica', que se imparte como obligatoria en tercer curso del Grado de Maestro y Maestra en Educación Infantil y 'Aprendizaje y enseñanza de las artes plásticas', asignatura obligatoria de cuarto curso en el Grado de Maestro y Maestra en Educación Primaria, en la Facultad de Ciencias sociales y Humanas de la Universidad Jaime I de Castellón.

El perfil del alumnado es variado – 200 en total – en el grupo de tercero encontramos una mayoría de mujeres, mientras que, en el grupo de cuarto, hay una distribución equitativa, con una media de edad de 22 y

23 años respectivamente. Cabe destacar que sus conocimientos previos en el campo artístico son muy básicos, tanto a nivel práctico, técnico y teórico, con un recuerdo lejano de lo que fueron sus estudios en centros escolares relacionados con las 'clases de plástica', con algunas excepciones, como el ámbito de la música o teatro, o el estudiantado que viene de formación profesional que han tenido un contacto más directo con experiencias artísticas en el ámbito de conocimiento.

FIGURA 4. *Alumnado durante la preparación de la práctica.*



Fuente: Autora, 2021

La práctica tiene una duración de 4 semanas en total, las primeras 2 semanas están relacionadas con la investigación y experimentación con el barro, arcilla líquida y las últimas semanas, en la selección de resultados y crear-recrear reinterpretando las imágenes visuales en otra obra artística.

Resulta significativo, que nuestro departamento de educación y didácticas específicas dispone de un laboratorio de plástica y comparte espacio con el laboratorio de cerámica, en el que podemos encontrar todo el material necesario para el desarrollo de dichas prácticas. En esta ocasión, nos interesa potenciar una acción performática con material arcilloso, reciclado de trabajos de cursos anteriores, le damos un nuevo enfoque a las técnicas más tradicionales bajo una mirada contemporánea.

Es destacable, que el mismo alumnado de dichas asignaturas dispone de las optativas del taller de cerámica para completar su formación, lo cual da pie a una parte de introducción con el contacto directo y multisensorial con la materia antes del desarrollo técnico en dichas asignaturas. Potenciando y destacando el papel que juega la cerámica en el sector industrial de Castellón, así como seña de identidad cultural, se enfatiza el patrimonio cerámico de relevancia.

Resaltamos que, en nuestras aulas del laboratorio de plástica, nos encontramos con un espacio concebido para aprender a pensar, aprender a desarrollar una creatividad crítica y enseñar a través de proyectos de arte contemporáneo. Como consecuencia, el entorno universitario, se convierte en un laboratorio social, un espacio democrático en el que las ideas fluyen se comparte, se propicia el diálogo debido a un ambiente social donde las ideas artísticas pueden emerger, potenciando la crítica desde lo artístico (Adams,2020).

2. OBJETIVOS

De acuerdo con lo anterior, el presente trabajo, tiene como objetivo introducir el dibujo de una manera híbrida, abierta y flexible, establece un diálogo entre materia, cuerpo, espacio y luz**.** Plantea el dibujo como una expresión artística primigenia, la cual surge ante la necesidad de ofrecer al alumnado estrategias artísticas que nos permitan, comprender el desarrollo gráfico y viso-motriz de los infantes, así como diferentes procesos cerámicos en un contexto contemporáneo.

Mirar, aprender a ver, sentir, tocar, oler, analizar, componer rítmicamente o no, todo sucede al unísono, una experiencia multisensorial en la cual se desarrolla un ambiente que favorece el conocimiento y desarrollo del lenguaje corporal, permite así una mayor comprensión de nuestro cuerpo y la representación del movimiento en diálogo con el gesto gráfico. En el nivel más primitivo del ser humano, se plantea un proceso de "sensibilidad diferencial", el criterio estético y composición, implica tener en cuenta la simetría, equilibrio de las formas, proporción y ritmo, como elementos básicos y pautas que el alunando tiene que contemplar en el desarrollo de su trabajo (Read,1955).

FIGURA 5. *Alumnado dibujando con arcilla líquida al ritmo de la música.*



Fuente: Autora,2022

3. METODOLOGÍA

> …uno de los principales objetivos de la educación artística es fomentar la capacidad del niño para desarrollar la mente por medio de la experiencia que surge de la creación o la percepción de las formas expresivas. En esta actividad se refinan las sensibilidades, se hacen distinciones más sutiles, se estimula la imaginación y se desarrollan aptitudes para dotar de sentimiento a las formas (Eisner 2002, p.41).

En esta cita, Eisner (2002) resalta la importancia que tiene la educación artística en el desarrollo integral del ser humano, de este modo, define el término currículo como un "programa de actividades diseñadas para fomentar el desarrollo de las aptitudes cognitivas de la persona" (p.47). Esta perspectiva pedagógica requiere mirar con atención la enseñanza de las artes plásticas, la cual, durante los últimos tiempos, no ha sido ajena a los cambios educativos, evolución de las teorías pedagógicas, ni a los acontecimientos socioculturales. Con la propuesta artística planteada, se busca ampliar el marco de actuación en el contexto académico a través de una metodología Artística de enseñanza. Se promueve la experiencia estética y se da importancia a la creación artística, por ello, utilizamos el arte contemporáneo como estrategia para trabajar los objetivos y contenidos que podamos encontrar en la legislación, mediante la puesta en marcha de proyectos creativos y enriquecedores que

contribuyan a adquirir diferentes competencias para el desarrollo de una docencia adecuada de nuestro alumnado. Ante la necesidad de ofrecer al alumnado, estrategias artísticas para el aprendizaje del dibujo y procesos cerámicos, lo que da lugar a una intervención física en el laboratorio de plástica y abordar desde la acción artística los saberes necesarios para comprender la capacidad viso-motriz de los infantes.

FIGURA 6. *Intervención artística utilizando las ventanas como soporte.*



Fuente: Autora, 2022.

Planteamos una intervención artística en el aula, las ventanas se convierten en el soporte de la obra, la luz como elemento constructor de la línea. Una mezcla sencilla entre agua y arcilla seca (barbotina), en este caso, reciclamos el barro seco y trabajos recuperando trabajos de años anteriores para convertirlos en barbotina, lo que posibilita al aprendiz jugar con diferentes densidades, crear degradados, dejar un rastro, sentir la sequedad o humedad en la piel. Los movimientos sencillos, ayudan a dejar un rastro físico, que podemos describir como gestos performáticos y destacar el potencial del pigmento arcilloso (rojo) como material para dibujar. Todo ello favorece expandir posibilidades plástico-expresivas del medio y modela la fluidez del aire para representar en él la forma, dando pie a la transformación del espacio del aula como una "cueva primitiva", tomando el barro como cuadro y el cuerpo como pincel.

FIGURA 7. *Alumnado preparando el pigmento arcilloso (rojo).*



Fuente: Autora, 2022.

Para llevar a cabo esta actividad, se utilizaron rollos de plástico que se utilizan en proyectos industriales, de grandes dimensiones, de alta calidad con un grosor de unas 6 milésimas de pulgada, resistente al desgarro y contra la radiación UV para usos duraderos, colgados y bien sujetados en las ventanas, para poder trabajar con el barro sobre ellos. Primeramente, se mezcló arcilla seca con agua, para hacer la mezcla de barro y alcanzar al densidad necesaria y adecuada para que la materia se pueda mantener en el soporte y permita trabajar con facilidad. A continuación, se cubre totalmente con barro para poder dibujar sobre la base arcillosa,

poniendo en práctica los conocimientos adquiridos en la asignatura, trabajando todo tipo de líneas, figuras simples y trazos amplios.

El propósito del trabajo no consistió en hacer dibujos con un significado o formas específicas, sino en trasladar el movimiento corporal en un trazo abstracto, siguiendo las pautas señaladas anteriormente: trazos geométricos, repetitivos, acumulativos, una danza disruptiva, ritmo, texturas y degradados, aprender a trabajar si la arcilla se quiebra por la acción rápida del sol y el secado al fundir nuestra piel que absorbe el agua sobrante de la arcilla líquida. Durante el proceso el alumnado alcanza un estado de gran concentración, al fluir con la música de fondo, volviendo a su infancia, reconociendo los procedimientos gráficos y plásticos propios del material, del movimiento corporal y desarrollo psicomotor de los infantes.

La metodología de trabajo se conforma mediante diferentes estrategias y actividades relacionadas, de manera activa y favoreciendo su participación.

Se desarrolla una metodología artística de enseñanza (MAE), la cual tendría que ser (Rubio,2018):

- Artística, activa, participativa y consciente
- Los procesos de enseñanza-aprendizaje utilizarán información y procesos estéticos
- Las MAE han de partir o incorporar obras o procesos artísticos en su desarrollo para que el proceso educativo sea adecuado
- Los elementos, materiales o estructuras didáctico-artísticas tendrán una cualidad estética, conceptual y formal para favorecer un adecuado proceso de aprendizaje a través del arte
- Las acciones pedagógicas tendrán que ser adecuadas para integrase en el contexto educativo concreto y favorecer que este contexto se apropie de ellas.

3.1 Transformar la realidad del aula

FIGURA 7. *Intervención artística en las ventas del laboratorio de plástica.*



Fuente: Autora, 2022.

El espacio para Certeau (1992) es “un lugar practicado, un cruce de elementos en movimiento” (citado en Ruiz 2009, p.112). Lo que nos lleva a establecer una relación directa e indirecta con el espacio que ocupamos, las escuelas se convierten en nuestro hogar durante un periodo de tiempo. “El modo en que nuestro grupo o clase hace las cosas tiende a determinar los objetos propios de atención y así prescribir la dirección y límites de la observación y la memoria” (Dewey 1998, p.26).

Organizar el ambiente de trabajo constituye una gran diferencia para el desarrollo de un proyecto artístico, al mismo tiempo, el autor resalta la "influencia inconsciente del ambiente" como estímulos que influyen en el proceso de aprendizaje.

¿Qué es apropiarse el espacio? ¿Cómo podemos cambiar la realidad del aula utilizando las artes plásticas y visuales? A través de la emoción, podemos convertir la escuela en un lugar deseado, jugar con el espacio preexistente, cambiarlo, multiplicarlo, acelerarlo o frenarlo, hacerlo

visible. Utilizamos el arte de acción y participación en educación artística para introducir nuevos lenguajes durante el periodo de formación a los estudiantes, para comprender y analizar el currículo desde otro punto de vista, el barro como materia prima, tiempo, espacio, presencia y participación, como elementos fundamentales del arte de acción (Ferrer,2018).

FIGURA 8. *Alumnado desarrollando la práctica en el aula.*



Fuente: Autora,2022.

Una suma de objeto, sujeto que habita el lugar y el propio lugar habitado:

> Una acción colectiva en las que la secuencia o proceso permiten la intervención y asimilación de lo que ocurre como parte de la obra que se presente o ejecuta. En este tipo de actividades se borran definitivamente los límites entre el público espectador y el artista creador (Maeso y Roldan 2003, p.314).

Por tanto, se diluyen los límites entre el papel del docente como transmisor de conocimientos y alumnado como receptor, para convertirse en agente activo de su conocimiento, contribuye a desarrollar la actitud

crítica del diseño curricular y aplicar los contenidos de este. En ello va la participación proactiva, creativa y el fomento de sinergias, pues "la vida humana es un proceso interno en que los hechos esenciales no caen desde fuera sobre el sujeto -individuo o pueblo-, sino que salen de éste, como de la semilla fruto y flor" (Gasset 1956, p.17) y que se plasman en una mayor pulsión cooperativa y de entendimiento:

> ¿Qué medios propone usted para la educación estética del pueblo? ¿Cree usted posible dicha educación? Hay una educación profesional para entender la complejidad estética de la creación, o al menos en alguno de sus aspectos. Pero podemos relacionar también la obra de arte con la educación, en cuanto afecta por su sola presencia en la comunidad. Una sociedad, aunque no entienda de obras de arte, no es la misma en presencia de las obras de arte o en la ausencia de ellas (Oteiza 1963, p.285).

El criterio estético persiste en todo el proceso de aprendizaje, proporción y ritmo, equilibrio y continuidad de las formas, asimetría como principio dinámico, a partir de la cual renovará la relación entre la escultura y dibujo, dando lugar a dibujos efímeros en el tiempo-espacio, volumen y forma, son algunos de los factores básicos de la experiencia.

La experiencia táctil, visual y olfativa conecta diferentes áreas de conocimiento, el alumnado toca, palpa, calcula el peso, mide el espacio, modela la fluidez del aire para prefigurar en él la forma; acaricia la corteza de todas las cosas y con el lenguaje del tacto compone el lenguaje de la vista: un tono cálido, otro frío, un tono pesado, otro hueco, una línea dura, otra blanda (Focillon, 2021).

Desde el momento que el estudiantado entra por la puerta, se encuentran un aula transformada para la práctica y se convierten en artistas, no tanto por la habilidad técnica, sino por el aprendizaje a través del arte, por medio de las estrategias que desarrollan los artistas en su experiencia creativa. Se vincula al alumnado tanto en la organización del aula, como preparación de la arcilla, materiales, distribución grupal y limpieza final. Dentro de cada grupo trabajan por roles, ya que tienen que aprender a distribuir el tiempo para poder desarrollar la práctica y realizar fotografías y vídeos, como parte del propio proceso de investigación artística lo que implica:

- Búsqueda e investigación de los referentes
- Observación, preparación, proceso y acción artística
- Participación en el muro virtual, selección de imágenes, análisis de los trabajos
- Realizar una reflexión de su experiencia en el portafolio visual y online (Google sites), previa selección de las imágenes y creación de ensayos visuales.
- Reflexión de las dificultades y mejoras

Sin olvidarnos del carácter lúdico protagonista durante el proceso del trabajo presentado:

> El juego es la forma más evidente de expresión libre en los niños y ha habido un intento persistente por parte de antropólogos y psicólogos por identificar todas las formas de expresión libre con el juego. La teoría lúdica cuenta, por cierto, con una estirpe muy respetable, que se remonta hasta Kant y Schiller por el lado filosófico y hasta Froebel y Spencer por el lado psicológico. Froebel llegó a sostener que "el juego es la expresión más elevada del desarrollo humano en el niño, pues sólo el juego constituye la expresión libre de lo que contiene el alma del niño. Es el producto más puro y espiritual del niño, y al mismo tiempo es un tipo y copia de la vida humana en todas las etapas y todas las relaciones". En este sentido amplio, no deberíamos tener dificultad en describir como forma de juego esos modos de expresión plástica que ahora nos conciernen. (Read 1996, p.123)

FIGURA 9. *Acción artística por parte del estudiantado utilizando la arcilla como materia performática y carácter lúdico.*



Fuente: Autora,2022.

Con todo ello, podemos concretar que los estudiantes alcanzaron un alto grado de conocimientos y abstracción, lo que se refleja en la madurez alcanzada, así como en el resto de las propuestas del curso, siendo más independientes que al inicio del curso. Gracias a esta práctica con el barro, se ha podido observar cómo mejoran su actitud siendo menos resistentes a las prácticas educativas artísticas, comprenden la importancia de éstas y profundizan en el valor educativo y la labor profesional del docente en las aulas de plástica. Por otro lado, compartieron la emoción

ante los resultados obtenidos y salió fortalecida la convivencia entre todo el grupo. Propiciando un ambiente de trabajo único y enriquecedor, que se traslada al resto de compañeras y compañeros.

3.2. Referencias artísticas

Si se mira de cerca la historia del arte contemporáneo, se encontrarán numerosos ejemplos de obras que -consciente o inconscientemente- utilizan la estrategia primigenia.

FIGURA 10. *Alumnado preparando la arcilla como materia. Fusión con el cuerpo.*



Fuente: Autora, 2022.

En esta acción pedagógica, introducimos como referentes las obras que pertenecen a artistas de ámbito internacional, la obra titulada *Al teu peu* del artista Antoni Tàpies (1989) y la performance *Paso Doble* creada por Miquel Barceló y el bailarín y coreógrafo yugoslavo Josef Nadj (2006). Estas dos obras, tienen en común ese contacto directo con la tierra, con el material, la arcilla, la experimentación con diferentes técnicas casi visceral y la integración del cuerpo de una manera muy física en el espacio de intervención. Barceló (2014) considera la arcilla como pintura y la pintura como arcilla, en algunas ocasiones el artista se encuentra con hallazgos inesperados, que pueden surgir de una mancha que carece de sentido, que puede aparecer mientras estas trabajando. Se diluyen los lenguajes artísticos y se trabajan paralelamente, se genera

una acción enérgica y libre, expresiva que se manifiesta en sus acciones y gestos (Focillon, 2021).

FIGURA 11. *Acciones artísticas por el alumnado.*



Fuente: Autora,2022.

En otro momento Barceló (2014) señala: "Necesito tener lo pintado al lado, *sobre* el cuadro, olerlo, meter mis manos. Después comérmelo. Utilizar como espátulas las cáscaras de melón cuando pinto melones, mezclando así su jugo con la pintura" (p. 145).

Reflexión que nos traslada al proyecto de innovación educativo planteado, le damos vida a la obra pictórica, la materia sale del borde del propio cuadro para transformarse en una acción artística, una mimesis del cuerpo con la arcilla cruda y forma, así como en el suelo y los ventanales del aula que transcienden los límites de lo bidimensional. La luz modifica el lugar, destaca los grafismos, las líneas, geometrías, las manchas y texturas, crea volumen y se resalta la tonalidad y da pie a preguntas que formulan otras preguntas. Se establece un diálogo entre las obras de arte contemporáneo y los contenidos curriculares, las estrategias de creación artística pueden surgir del estudio del propio lugar de intervención, en este caso, el aula como contenedor y generador de conocimientos.

Las obras resultantes cambiaban en cada instante, dependiendo de la luz y temperatura. Lo cual se convierte en una obra viva, todas y todos forman parte de la escultura efímera – dibujo efímero.

Cabe destacar que nuestro estudiantado, era la primera vez que se enfrentaba a una práctica similar o contacto directo con la arcilla, por ello es tan importante que los preparemos para su carrera como futuros maestros y maestras y puedan aplicar dichas experiencias en centros escolares. La integración entre formas, texturas, colores, materiales, escala, geometría, luz, son elementos claves para construir un espacio y modificar la arquitectura, influyen, por tanto, en el pensamiento intelectual.

El alumnado como agentes activos, ha formado parte de todo el proceso de la propuesta, los registros audiovisuales se realizan en grupos y comparten las fotografías en el aula virtual, lo que les permite en todo momento colaborar, reflexionar y analizar la acción didáctica que estamos realizando en el aula, utilizamos un muro creado por la aplicación padlet, una herramienta online que nos permite compartir el material de manera grupal y en tiempo real. Así como posteriormente, transforman los resultados y se convierten en otros proyectos artísticos que surgen durante dicha experiencia creativa.

4. RESULTADOS

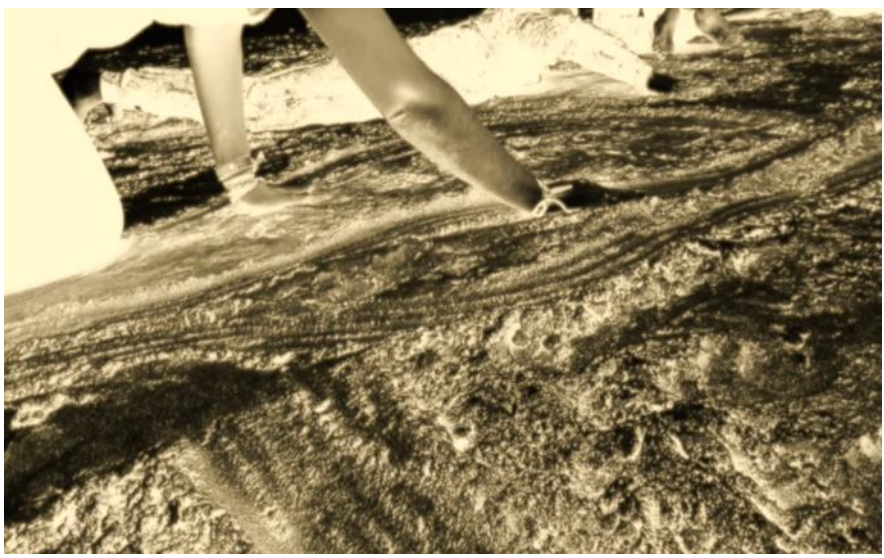
Se generan nuevas piezas audiovisuales que surgen tras realizar cientos de fotografías del detalle, de los materiales, del proceso de creación, lo que le permite al estudiantado interpretar los datos dando como resultado otras piezas artísticas. En este estudio, la práctica fotográfica permite profundizar en contenidos curriculares y posibilita establecer una relación entre los saberes adquiridos y registros visuales. En este caso, el alumnado utiliza el dibujo efímero arcilloso, como medio transmisor y comunicador de ideas, descubriendo los principios básicos del pensamiento gráfico, autoconocimiento y reflexión de nuestro cuerpo.

FIGURA 12. *Captura 0.1 del vídeo realizado por el alumnado.*



Fuente: Autora, 2022.

FIGURA 13. *Captura 0.2 del vídeo realizado por el alumnado.*



Fuente: Autora,2022.

FIGURA 14. *Acción artística. Dibujo efímero con arcilla.*



Fuente: Autora, 2022.

FIGURA 15. *Acción artística. Dibujo efímero con arcilla.*



Fuente: Autora,2022.

5. CONCLUSIONES

Las actividades tanto individuales como grupales abordan la experiencia estética-sonora y multisensorial. Siendo la arcilla como materia artística y performática la fuente de investigación, utilizando el arte contemporáneo como vehículo y generador de pensamiento divergente, dio la oportunidad a los estudiantes de experimentar con nuevos materiales y técnicas, aprendiendo tanto la importancia del proceso artístico como la materialización de la idea, produciendo un resultado final, una acción artística que desarrolla un proyecto interdisciplinario con carácter performativo, permitiendo de la misma forma, un análisis y reflexión crítica sobre los mismos resultados. El desarrollo de estos conocimientos tendrá gran importancia para el estudiantado de Educación Infantil y primaria, contribuyendo a la adquisición de nuevos saberes, nuevas tecnologías, comprensión, producción y reflexión, siendo el arte interdisciplinario una poderosa herramienta para la su formación y trasladando su experiencia en la futura práctica docente como educadores en la etapa de la infancia y escuelas de primaria.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

El proyecto se realiza dentro de una de las acciones planteadas en el programa de Formación e innovación educativa (UFIE) de la Unidad de Apoyo Educativo, Facultad de Ciencias Humanas y Sociales de la Universidad Jaume I de Castellón (UJI).

8. REFERENCIAS

Adams, J. y Owen A. (2016). Creativity and Democracy in Education. Practices and politics of learning through the arts. Routledge.

Barceló, M. (2020). Le grand verre de terre. La fábrica.

Barone, T. y Eisner, E. W. (1997). 'Arts-based educational research', en Green, J., Camilli, G. y Elmore, P. (Eds.), Complementary Methods for Research in Education (pp. 71-116). American Educational Research Association.

Beljon, J. J. (1993). Gramática del arte: principios de diseño. Celeste.

Damiano, M. (2014). Porque la vida no basta: Encuentros con Miquel Barceló (Edición en formato digital.). Editorial Anagrama.

Dewey, J. (1998). Democracia y educación. Una introducción a la filosofía de la educación. Morata.

Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Paidós.

Focillon, H. (1983). La vida de las formas y Elogio de la mano. Xarait.

Gaston Farrell, E. R.; B. (1983). Water and dreams: An essay on the imagination of matter. The Pegasus Foundation.

Marín-Viadel, R. y Roldán J. (2012). Metodologías Artísticas de Investigación en Educación. Aljibe.

Ortega y Gasset, J. (1956). La previsión del futuro. El tema de nuestro tiempo Revista de Occidente,17. Madrid.

Oteiza, j. De. (1963). Quousque tandem ...! Ensayo de interpretación estética del alma vasca con breve diccionario crítico comparado del arte prehistórico y el arte actual. Auñamendi.

Read, H. (1996). Educación por el arte. Paidós.

Ruíz M, P. (2009). El vacío como síntesis del lenguaje sonoro. Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones. https://bit.ly/3M3YmdV

Viadel, R. M. (2003). Didáctica de la educación artística para primaria. Pearson Educación.

TECNOLOGÍAS INTERACTIVAS PARA TRANSFORMAR LA EXPERIENCIA EN EL MUSEO DE ARTE.

IRMA FUENTES MATA
Cenidiap.

1.INTRODUCCIÓN

Este trabajo es parte de la investigación *Tecnologías interactivas en museos de arte* iniciada a partir de la pandemia y que, entre otros aspectos, describe el esfuerzo que realizaron los museos por integrar medios de acercamiento a la distancia y las experiencias de interacción digital y virtual de visitantes e internautas de museos presenciales y virtuales.

La interactividad para el aprendizaje del arte y la cultura es un proceso de comunicación que se ha desarrollado vertiginosamente en los últimos años, ha sido un recurso empleado en los museos que se ha integrado a partir de los avances tecnológicos y permite al visitante acercarse, mover, transformar o intervenir las obras. Actualmente los museos recurren a dispositivos que apoyan las exhibiciones y ofrecen información y favorecen experiencias de aprendizaje de manera lúdica. Por otro lado, recientemente se han desarrollado numerosas posibilidades de visitas a distancia o en línea que surgieron como una necesidad para sobrellevar el confinamiento, pero ahora se han consolidado entre los internautas. Algunas de ellas continúan estando en los sitios en internet.

2. OBJETIVOS.

- El objetivo del texto es reflexionar sobre cómo hemos pasado de espectadores pasivos en los museos tradicionales a participantes activos de las exposiciones innovadoras a partir del uso de los dispositivos tecnológicos que permiten interactividad con las obras de arte y los alcances para el desarrollo creativo.

– Otro de los objetivos es describir los recursos tecnológicos empleados por los museos para favorecer su función educativa y de comunicación.

3. METODOLOGÍA

Respecto a la metodología, se ha realizado una revisión documental amplia respecto a las posibilidades del uso de los dispositivos tecnológicos que contribuyen a la interacción en los museos de arte. Por otro lado, se han sistematizado las experiencias de visitas a diversos museos recuperando el uso de los dispositivos y el impacto en la apreciación de las imágenes. Se muestran ejemplos de museos en España, Países Bajos y México que recurren a dispositivos digitales y virtuales visitados durante el último periodo de marzo de 2022 a marzo 2023. Se visitaron un total de 20 museos preferentemente de arte, algunos otros que se refieren a museos históricos, de cultura e incluso de ciencia y tecnología que albergan obras de arte. Las visitas se documentaron con el registro de las observaciones del público, entrevistas a usuarios y se documentaron con fotografías, así como la búsqueda de los sitios web que remiten a la información en línea.

4. RESULTADOS

El contacto cercano de la imagen de la obra de arte a pesar de estar mediada por el dispositivo genera experiencias, reacciones y conocimientos que abren el panorama de la percepción, la imaginación y la creatividad de los visitantes, incluso propician nuevas obras. Consideramos que los internautas están más interesados en las obras de arte a partir de que las ven constantemente en los dispositivos, e incluso pueden manipularlas e intervenirlas apropiándose de un conocimiento específico y acercándose a sus contextos dando respuesta a una visión actual de las problemáticas y temáticas que son de su interés.

El 90 % de los museos visitados incluyen en sus instalaciones recursos tecnológicos interactivos. Cuentan con sitios web que ofrece información sobre la disposición de las salas y el contenido de los temas y/o las piezas representativas que se encuentran en ellas. Desde ofrecer los

billetes de entrada al museo directamente en la taquilla de un kiosco electrónico, hasta la posibilidad de compra digital en la plataforma web. Una vez dentro del museo las alternativas digitales pueden ser muy variadas y atienden a diferentes necesidades de información y experiencias, cada vez es más frecuente que los museos cuenten con códigos QR, otros manejan audioguías personalizadas o aplicaciones que se pueden bajar directamente al móvil. Los museos están innovando constantemente en materiales, espacios, dispositivos, esto implica la revisión de las piezas y los contenidos a compartir.

5. DISCUSIÓN

A partir del 2020 como consecuencia de la pandemia los museos tuvieron que adaptarse a las diferentes circunstancias. Por un lado, fue necesario desarrollar aplicaciones y estrategias de visita virtual debido a que no se podían abrir las puertas al público para las visitas presenciales. Se realizó un gran esfuerzo buscando alternativas para promover los recorridos, divulgar los acervos, atender las necesidades de los usuarios y diseñar recorridos para el público virtual. Por otro lado, se vieron forzados a actualizar las estrategias de comunicación, educación y vinculación con el público para cuando se retornara a la normalidad.

Una vez abiertos los museos después de la pandemia del Covid-19 que se mantuvieron cerrados durante los años de 2020 y 2021 se observó que, en las exposiciones a partir de 2022, se incluyeron numerosos recursos interactivos.

En otros trabajos académicos hemos descrito las experiencias de las visitas virtuales a que tuvieron los jóvenes desde sus computadoras personales y que han significado un medio de aprendizaje y/o entretenimiento y acceso a la cultura (Fuentes-Mata, 2018 y 2020). En esta ocasión describiremos las experiencias al retornar a los museos después de la pandemia. Vale decir que la sensación de volver a las visitas presenciales fue en algunos casos con algo de precaución o miedo por la posibilidad de contagio al interactuar con otras personas, o simplemente por tener contacto manual con los dispositivos que podían ser fuente de transmisión del virus, en otros casos la incomodidad por el uso de la mascarilla, de

ahí que los protocolos de higiene se reforzarán y el público poco a poco tuviera más confianza para las visitas. Por otro lado, estaba la necesidad de reencontrarse en los recintos presenciales lo que entusiasmaba a las personas para reencontrarse con su familia o amistades y al acudir a las visitas y se hacían largas filas para ver las nuevas exposiciones.

Desde hace algunos años, en la mayoría de los museos ya se tenían algunos de dispositivos que tradicionalmente ofrecían la información fija: grabaciones o textos escritos o incluso videos que difundían temas específicos, la información se ofrecía a los visitantes en hojas de sala, infografías o catálogos. Posteriormente, las visitas se acompañaban con audioguías que podían establecer un recorrido informado hasta cierto punto, posteriormente se introdujeron videos que los visitantes podían observar en pantallas en algún punto del recorrido y hacer una pausa en alguna sala con luz tenue u obscura con sitio para sentarse y tomar un respiro.

A medida que el desarrollo de la tecnología fue avanzando, los visitantes encontraron mayores recursos para obtener información al recuperar medios escritos y audiovisuales. En esos casos, los visitantes eran espectadores un tanto pasivos, es decir, ser un observador siempre con algo de distancia entre los objetos y quien mira, aunque si se tenía acceso a la información significaba una apreciación más completa. La experiencia permitía la contemplación y quizá estos dispositivos locales aportaban alguna posibilidad de actividad mínima por parte del visitante mientras buscaba o localizaba la información correspondiente a la pieza de su interés.

Actualmente, la tecnología ha permitido tener otras experiencias en los museos que se han tenido que adaptar y desarrollar a la par de los intereses y habilidades digitales del público, entre las adaptaciones están los dispositivos que proporcionaba el museo para los recorridos como las audioguías. Estas funcionaron por décadas, pero se vieron limitadas por algunas situaciones como: el costo de renta del aparato, la información limitada a una grabación, e incluso en ocasiones dificultades para el audio incluso no todas estaban adaptados a los diferentes idiomas.

Esto cambió significativamente cuando se desarrollaron las aplicaciones que se pueden instalar en los móviles o celulares personales o en las tabletas o iPads. A partir de reconocer que los dispositivos propios

portados por los visitantes son un recurso muy útil, se diseñaron contenidos con alternativas de uso personal. El recorrido que puede desplegarse en el dispositivo móvil, o celular, iPads o tabletas, se han ido adaptando con nuevos diseños, imágenes, posiciones, y posibilidades integrando audio, texto, imagen y video, incluso en el mismo dispositivo se pueden encontrar ligas a sitios externos al propio museo que brinda información y experiencias divertidas y entretenidas y a las que se puede seguir teniendo acceso incluso posteriormente a la visita. Este es el caso del Rijksmuseum un museo en Amsterdam, creado en 1800 que se actualiza constantemente y divulga su acervo con una página gratuita a la que se puede tener acceso en todo momento

Al desarrollarse los dispositivos móviles, pantallas, tabletas y otros equipos se adaptan a los avances que los desarrolladores de software impulsan. Entonces, es posible observar que la experiencia que el visitante tiene a partir del evolución y desarrollo tecnológico es muy importante. Si bien algunas de las curadurías de obras de arte siguen siendo estáticas o el público sigue entrando al museo y viendo las cosas de una manera pasiva, hemos observado que los museos se están preocupando constantemente por introducir nuevas tecnologías y generar otro tipo de respuestas para el público.

FIGURA 1. Museo Conde de Valparaiso (México, 2022)



Fuente: elaboración propia.

Incluso en algunos cuentan con personal que orienta sobre el manejo del dispositivo a ciertas personas que lo requieren ya sea por su edad o condición o alguna limitación, siendo con esto también más inclusivos. De cualquier forma, en su mayoría las aplicaciones o estrategias empleadas son cada vez más accesibles y amigables para que el público interactúe con ellas.

FIGURA 2. *Página de inicio de la Exposición en el Palacio de Bellas Artes (México, marzo 2023). http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/federicosilva-intro/*



En el que se pueden consultar en idiomas: Español, Inglés, Náhuatl y lenguaje de señas
Fuente: elaboración propia

Los equipos móviles con información han evolucionado para ofrecer una interacción, o establecer una especie de diálogo con el público. Algunos de manera muy básica como ubicarse en los recorridos o plantear preguntas y recibir respuestas de opción múltiple, hasta opciones mucho más sofisticadas como responder las preguntas del público. Incluso se pueden dar los desplazamientos a partir de la tecnología de GPS (Global Positioning System), para recorrer y ubicarse en los distintos lugares del museo y poder decidir que salas o piezas será posible encontrar.

En general, los dispositivos son pantallas de diversos tamaños algunas del tamaño de un iPad o tableta y otras del tamaño de un televisor o de una pared completa, sobre la que se proyectan imágenes, videos o audios, –algunos exponen gráficas o líneas del tiempo– Incluso hay salas en las que se proyecta abarcando la totalidad del área incluyendo todas las paredes, el piso y el techo de la sala, utilizando hasta 6 proyectores simultáneamente, pero siempre significan un apoyo o recurso complementarios a la obra que se expone. Pero más allá del dispositivo

electrónico que se utilice, es importante considerar que los contenidos de esas herramientas se diseñan a partir de la investigación de la información de cada pieza, su autor en un contexto y ambiente determinado, con características específicas, materiales, técnicas y usos que cada visitante percibe e interpreta de acuerdo con su propia experiencia y capital cultural.

> Los museos, sin embargo, plantean nuevos y significativos desafíos para la investigación interactiva de la narrativa. La naturaleza de la interacción visitante-exposición es tan especial que los medios digitales deben complementar con gracia y equilibrio los objetos físicos - que siguen siendo el foco principal de la visita al museo - y, al mismo tiempo, tener en cuenta las necesidades y preferencias del público, algo nada sencillo si consideramos el amplio abanico de perfiles personales a los que nos enfrentamos. (EVE 2023).

Las exposiciones se enriquecen con estos elementos para hacer de la visita una experiencia activa, que permita el tránsito por el sitio sin exigir necesariamente una trayectoria ordenada linealmente, así recuperando las ideas sobre la construcción de aprendizaje a partir del interés propio y que supera la visión del aprendizaje lineal, cronológico o secuencial. En general, hoy se acepta con mayor apertura, la libertad para elegir los recorridos individuales. Además de que se pueden utilizar los recursos a partir de la tecnología de GPS para desplazarse y ubicarse en los distintos lugares, algunos incluso proponen más información transportando al visitante del museo presencial a un espacio virtual a partir de un código QR.

Los códigos QR (*Quick Response*) se refieren a un diseño de código de barras capaz de almacenar información en una matriz de puntos. Se desarrolló por la compañía japonesa Denso-Wave en 1994 y actualmente es usada en muchos lugares para ofrecer información. Funciona a través de un lector que se descarga en el dispositivo o el equipo y se puede leer por medio de la cámara. Los códigos QR en ocasiones llevan directamente a plataformas, algunas de ellas comerciales que enlazan con audios, podcast o videos grabados. De acuerdo con el sitio bibliográfico del CEPAL la información que se puede almacenar es:

- Información de contacto (vCard): Nombre, compañía, teléfono, dirección postal

- Dirección web (URL): Por ejemplo al blog, a la web o incluso a tu perfil en Facebook, Twitter, Linkld, Youtube, etc.
- Direcciones de email.
- Mensajes del tipo SMS
- Números de teléfono para realizar una llamada
- Textos de hasta 350 caracteres
- Parámetros de acceso a una red Wifi
- Datos de un evento para un calendario: día y hora de comienzo/fin, nombre del evento, etc.
- Geolocalización para verla en un mapa. (CEPAL 2022)

En los museos de arte este recurso tecnológico abre muchas posibilidades a los visitantes. Permite inicialmente, conocer la programación de las exposiciones, información de las obras, comunicación directa a la página web del museo, obtener datos de manera muy rápida y poder llevar la información en el dispositivo personal para consultarlo más tarde. El código QR lleva a los sitios web relacionados a la propia página del museo o centro cultural en la que se ofrece incluso el sitio virtual para conocer las exposiciones y otras actividades en los recintos.

En el caso del museo del Centro de Cultural Contemporáneo *Conde Duque* en la ciudad de Madrid se realizó la exposición *Vinilos de plásticos y decibelios* (Junio 2022) se exponen cubiertas de discos o vinilos musicales, si bien la exposición contenía el diseño de las portadas que pudiera ser exclusivamente sobre el diseño visual se abre a la posibilidad de ubicar en las líneas del tiempo el tipo de música que corresponde a determinados años y más allá de la colección de las portadas de vinilos, se establece comunicación a través de un código QR que lleva a la plataforma Spotify en la que el visitante puede descargar y manipular las listas sonoras o playlist a sus propias bibliotecas de sonido. La exposición incluyó también un área de proyección en la pantalla de filmes y sus respectivas bandas sonoras. La museografía va más allá de un simple recorrido lineal, se transforma en una experiencia rica en recuerdos, relaciones musicales, de la música con la imagen, con el filme o con la propia historia del visitante. Otros de los usos del QR es que se puede llegar a la información que el artista que expone quiere ampliar de manera directa y rápida.

FIGURA 3. *Centro de Cultural Contemporáneo Conde Duque (Junio 2022) Madrid.*



Exposición Vinilos de plásticos y decibelios**.** Fuente: elaboración propia.

El apoyo sonoro en las exposiciones puede ser muy variado, es posible encontrar pantallas con audio que ofrecen información específica, ambientaciones, incluso música compuesta ex-profeso para la exposición en la que las experiencias de aprendizaje se nutren por diversas vías.

En la exposición *Susurrando las huellas de la memoria,* (Fuentes-Mata, 2022) que tuve la oportunidad de curar, la escultura Leslie González, presentó esferas de sonido que relataban frases en la voz de Pablo Picasso al acercarse el visitante se activaban los sensores para hacer una experiencia integradora sobre el material contenido en cada esfera. Dentro de la esfera se encontraba polvo de mármol residuo de trabajos de escultura, así como billetes de entrada a los museos que han sido una referencia para su proceso creativo. Vemos muchas posibilidades de cómo la interacción no solo es a partir del aparato, sino también de la condición específica por la que uno transita en el recorrido.

FIGURA 4. *Exposición Susurrando las huellas de la memoria (Cenart México 2022) Pieza de Leslie González. Curaduría Coordinada por Irma Fuentes Mata.*



Fuente: elaboración propia.

Por otro lado, tenemos una exposición, que se denomina *Federico Silva. Lucha y Fraternidad en el Triunfo de la Rebeldía*, que se expone en el Palacio de Bellas Artes de la Ciudad de México, relativa a la obra del artista que se inició la época de los años 50 en México hasta su producción más reciente. Ahí podemos ver el código QR donde se puede entrar acercando la cámara del dispositivo personal y podrá ir directamente al sitio web. Esta exposición es muy interesante porque maneja simultáneamente aspectos de pintura tradicional –óleos– con instalaciones y proyecciones muy interesantes: las imágenes muestran una noche de museos, y es posible observar cómo el visitante utiliza su propio dispositivo para poder acercarse a las obras y profundizar en el conocimiento. La exposición tiene obras de óleos, esculturas, instalaciones, maquetas y réplicas de obras monumentales y todo esto hace que la experiencia no sea estática.

En otro tipo de museos se han desarrollado recursos muy interesantes por lo que tenemos que estar atentos a más innovaciones, entre los museos analizados que presentan estas características está el Museo de Etnología de Leiden en Países Bajos, que integra entre sus piezas obras de culturas antiquísimas en un escenario interactivo muy interesante y novedoso.

FIGURA 4. *Museos de la Etnología (Leiden, Países Bajos,2022)*



Fuente: elaboración propia

Por supuesto que no es posible sustituir la obra de arte en sí misma, pero sí para dar más información sobre ella y ponerla al alcance de mayor número de público. Efectivamente cuando se pasa de ser un espectador pasivo a un participante activo, la experiencia de aprendizaje cambia significativamente, ya que cuando se realiza alguna actividad que involucra los sentidos o el uso de la información o la posibilidad de responder o construir y aportar algo al contenido la expectación pasa a ser una experiencia de aprendizaje significativo para el visitante.

FIGURA 5. *Museos de la Etnología (Leiden, Países Bajos,2022) Piezas de México Prehispánico alusivas al juego de pelota y videos y pantalla con información sobre esta cultura*



Fuente: elaboración propia

Otros de los recursos son las exposiciones con realidad virtual inmersiva, la realidad aumentada y videomapping: un tipo de tecnología de inmersión sensorial en entornos nuevos basados en el mundo real, o bien desarrollados de manera artificial. La realidad virtual inmersiva, por tanto, tiene el objetivo de crear un entorno ficticio para que el usuario forme parte de este, generalmente se vive la experiencia a través de un dispositivo que proporciona imágenes visuales y sonoras en movimiento, así el usuario se adentra al entorno involucrándose con la

inmersión virtual y realizando múltiples acciones, sin que se requiera soportes físicos adicionales.

FIGURA 5. *Exposición Inside Bansky Plaza Carso (México, Marzo, 2023)*



Fuente: elaboración propia

Recientemente en marzo de 2023 se realizó en la Plaza Carso de la Ciudad de México, una exposición que se titula *Inside Banksy México*, muestra las obras de graffiti que hace este artista que se identifica como Bansky que si bien no se conoce su identidad su trabajo puede ser reconocido por su estilo y ciertos signos que muestran una denuncia sobre social ante ciertas instituciones en muros y paredes de edificios deteriorados, así como en lugares inesperados incluso en los vagones del metro. En la muestra se recuperan de una manera virtual las imágenes de las paredes y las obras que él ha pintado y se proyectan en el interior de una sala de exposición. Esto tiene que ver con las posibilidades de realidad virtual o inmersión; hay diferentes posibilidades, pero el hecho es que el visitante puede transitar por un ambiente en el que las propias obras te permiten hacer intervenciones y poder introducir algunos elementos de los que Bansky recupera en su obra. De esta manera, vamos viendo como hay algunos aspectos que son interesantes porque hay salas

apropiadas para proyectar una cantidad suficiente a nivel de 360° de imágenes que están invadiendo todo el espacio y estas obras que podrían ser muy pequeñas o podrían estar en determinadas paredes de la ciudad, se proyectan dentro del museo. En esta exposición se invita a utilizar los visores de realidad virtual RV, son otro recurso que se puede utilizar que consiste en un dispositivo que se usa sobre los ojos como un par de gafas con sonido, que con un ligero movimiento de la cabeza se logra la sensación en el espectador de estar desplazándose en una ciudad y en este caso, recorrer las calles y muros donde el artista ha plasmado su obra.

6. CONCLUSIONES

Las experiencias de los visitantes en los museos de arte que presentan recursos tecnológicos interactivos son significativamente diferentes a los que no los incluyen. La percepción se torna distinta en cuanto a la contemplación u observación, el tiempo a observar una obra y sus detalles. Actualmente los visitantes emplean un menor tiempo en las visitas presenciales, lo que ha reducido y transformado la observación de las obras, en cambio, algunos asistentes consideran que con la información que proporcionan los dispositivos tecnológicos se puede completar la visita. Por otro lado, las visitas ofrecen espacios paralelos donde consultar y quizá eso aleja al visitante de la obra real, si bien lo recomendable es que las obras se admiren de manera presencial hay una información complementaria que se puede obtener a través de los dispositivos y dialogar con la museografía para obtener más conocimientos y experiencias.

La experiencia de estar frente a una obra es única, pero si se cuenta con más información podría ser más completa, la virtualidad es un recurso muy interesante al que se puede recurrir antes o después de la visita. La tecnología nos ofrece múltiples recursos que son benéficos para conocer más y por tanto disfrutar más una experiencia.Los recursos tecnológicos favorecen las experiencias de inmersión que van tomando distancia con la realidad, representan mundos reales o imaginarios y los visitantes exploran a partir de sus sentidos y sus intereses. Los museos que incorporan tecnología son interesantes para las poblaciones jóvenes que utilizan

los dispositivos como parte de sus lenguajes de comunicación cotidianos y sus experiencias se enriquecen al alternar los espacios presenciales y virtuales, mediados por lo digital.

7. AGRADECIMIENTOS

Agradezco al Centro Nacional de Investigación Documentación e Información de Artes Plásticas del Instituto Nacional de Bellas Artes, a los colegas del Seminario de Investicreación y Formación Artística y a mis tres hijas Irma Sofía, Irma Carolina e Irma Paulina por mantener mi entusiasmo y necesidad de actualización en los nuevos lenguajes de los museos y la tecnología.

8. REFERENCIAS

ONU Cepal.(2022) ¿Qué son los códigos QR? https://biblioguias.cepal.org

EVE Museos e Innovación (2023): Museos y Narrativa Digital. Plataforma EVE M+I: https://evemuseografia.com/2023/03/23/museos-y-narrativa-digital/ (09 de abril de 2023).

Fuentes Mata. I. (2020). Museos virtuales, el aprendizaje a través de tecnologías digitales. [GKA EDUTECH 2020] Congreso Internacional de Tecnologías en la Educación.

Fuentes Mata, I (2018). Navegar en internet o atrapados en la red. Aprendizaje y pensamiento artístico a partir del uso de las tecnologías de información y comunicación. Arte, educación y pensamiento digital. Educar, crear y habitar en la quinta pared. España: Egregius Ediciones

https://www.banamex.com/valparaiso/index.html

https://www.cenart.gob.mx/calendario-de-eventos/susurrando-las-huellas-de-la-memoria/

https://www.condeduquemadrid.es

https://www.insidebanksy.com/

http://museopalaciodebellasartes.gob.mx/federicosilva-prox

https://www.rijksmuseum.nl/en

https://www.volkenkunde.n

DIBUJO TRIBAL, VIDA Y RITUAL EN LOS HOGARES DE LA INDIA RURAL

ANDREA DE LA RUBIA GÓMEZ-MORAN
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

En India existen en torno a 705 grupos étnicos, categorizados dentro de la categoría de los *ādivāsī*: habitantes de los bosques, ganaderos marginados de la organización social urbana y relegados siempre a los planos más inferiores dentro del sistema social de castas. Pobladores originarios de la antigua civilización del Valle del Indo, datada del año 3500 a.C. y situada en el actual Pakistán, el idioma autóctono utilizado por algunos de estos grupos tribales está relacionadas con la lengua de los drávidas: los antiguos habitantes de dicho Valle (Doshi, 1992, p.14).

La presencia de la naturaleza, la feminidad y la tierra, se hace constar en todas y cada una de las formas artísticas del arte tribal de los *ādivāsī*. Para ellos todo ente natural, desde una piedra a un río o montaña, es un ser divino que debe de ser adorado según los cánones estéticos de cada etnia. Ya en el Valle del Indo el culto a lo agrario y a la fertilidad eran usualmente practicados para la subsistencia y crecimiento de la comunidad. Relacionando dicho culto con el pensamiento tántrico y la adoración a la *Śakti*, o divinidad femenina, como energía y naturaleza creadora.

1.1. DE LO TRADICIONAL A LA CONTEMPORANEIDAD

Ha sido gracias a un estilo de vida geográficamente aislado de las grandes capitales y ciudades del subcontinente, que estos grupos étnicos han podido mantener su cultura autóctona a lo largo del tiempo. Fue debido a esto que los cánones clásicos del arte indio, implementados a través de

los *Śilpa Śāstras* tras la invasión de los Arios en torno al 2000 a.C., no afectarían al desarrollo del arte tribal en la zona rural[57]. No obstante, debido a los rápidos avances sociales y tecnológicos de los últimos años, la tradición ritual por tanto tiempo mantenida por las culturas *ādivāsī* ha experimentado un cambio en su estructura esencial.

Concretamente debido a la introducción del papel, así como las pinturas sintéticas, las diferentes tribus indias han comenzado a realizar estos dibujos de forma individual con la finalidad de venderlos al turista occidental. Si bien la pintura ritual continúa siendo practicada en las zonas más remotas, donde la población continúa viviendo de la tierra y la ganadería, estas tradiciones son cada vez menos frecuentes al haber sido incluidas dichas etnias dentro del capitalismo global (Doshi, 1992, p.46).

2. OBJETIVOS

Hablar de "arte tribal" nos transporta a un mundo donde los ritos performativos y la pintura primitiva hacen de todo ello un arte paralelo muy sugerente a investigar y profundizar desde el ámbito académico. La conexión con lo espiritual, lo mágico y lo abstracto se enfatiza a través de las teorías tántricas, tan de moda en nuestro entorno, como símbolo interior del ser. La etiqueta de "arte primitivo" se basa en el hecho de que, supuestamente, estas civilizaciones no tienen ningún contacto con el mundo exterior. Viviendo una vida al margen, la imaginación romántica occidental de lo que debe de ser una tribu se establece como marca de su autenticidad.

Según Jain (1998) el negocio lucrativo del arte tribal indio está determinado por factores como el descubrimiento romántico de la zona rural a mediados del siglo XX. Lo cual deriva en la reinvención del concepto de lo "tradicional" por la élite intelectual nacional, y el énfasis

[57] Los *Śilpa Śāstras* son tratados a través de los cuales se constituyeron los cánones del arte indio en los primeros siglos de la era cristiana. Éstos se centraban en temas relacionados con la forma, la proporción, la geometría o los materiales idóneos para realizar una obra de arte. Los autores y patrones de los *Śilpa Śāstras* pertenecían, en general, a la aristocracia urbana (Jain, 1995, p.48).

postcolonial de la idea de lo "oriental" por parte de occidente (p.13). En efecto, el ambiente usual de las tribus en la zona rural de la India ha cambiado desde la llegada de los extranjeros y la introducción de nuevas tecnologías creativas.

Los rituales de adoración a la madre naturaleza y a la tierra, antaño necesarios para la subsistencia de dichas comunidades, ya no lo son tanto. Por contra, los *ādivāsī* del mundo rural han comprendido rápidamente las enormes ventajas que conlleva el reciclar su dibujo ritual a un formato más adaptado al contexto global, beneficiándose así del capital que les aporta la venta de un arte etiquetado como "tribal" al turista occidental.

2.1. LA CUESTIÓN DEL ARTE POST-ÉTNICO

Dallapicola (2011) defiende que la introducción del papel en las áreas donde los dibujos de pared son realizados con una base ritual ha tenido un efecto complejo sobre estas formas artísticas: además de fomentar las oportunidades de mercado, ha abierto nuevas posibilidades de expresión creativa individualizada. Subraya el concepto de lo post-étnico como la manera de denominar las innovaciones artísticas de este tipo de etnias a partir de su arte ritual, tradicionalmente anónimo y realizado en comunidad, el cual debe de ser ahora explorado a partir de la individualidad y subjetividad de cada artista (p.14). No obstante, dicha individualidad resulta cuestionable al subrayar cómo estos artistas contemporáneos continúan adheridos a los cánones estéticos del primitivismo étnico, siguiendo las demandas del mundo internacional, con el único objetivo de hacer de las ganancias económicas que les aporta su obra un nuevo medio de vida.

El capítulo "Dibujo tribal, vida y ritual en los hogares de la India rural" comienza por analizar el arte realizado sobre las paredes y suelos de los hogares de la India, dentro del contexto tradicional de una selección de tribus localizadas en diversas partes del subcontinente. Asimismo, subraya los modos y formas en las que este tipo de arte ha sido transformado en la contemporaneidad, a través de la adopción de las nuevas técnicas y la inclusión del papel al ámbito tribal. Esto último se realza a través de una serie de artistas tribales a día de hoy famosos dentro del mundo de la creatividad contemporánea. Este capítulo pone finalmente en

entredicho la supuesta individualidad de estos artistas a la hora de reinterpretar las formas creativas usualmente realizadas en el ámbito tradicional de sus aldeas, adaptándolas a un formato adecuado a los parámetros del capitalismo global propio del mundo del arte actual.

FIGURA 1. *Los artistas Patua comentan que sólo los extranjeros compran sus rollos pintados, por lo que la competencia entre ellos es actualmente feroz.*



Fuente: (Korom, 2006, p.79)

3. METODOLOGÍA

La pintura ritual tribal no puede ser comprendida independientemente de su relación con el mito y el ritual conectado con el mismo. Existe una íntima conexión entre estos diseños votivos y la performatividad ritual que rodea la producción de los mismos, siendo clave el momento y el contexto en el que éstos son realizados para su comprensión. Si bien en esencia éstos son dibujos narrativos, que relatan historias para una población usualmente iliterata, podríamos decir que la finalidad de estos dibujos votivos no es tanto narrativa como sacra. Incluso dentro del

contexto de los Patua de Bengal, artistas itinerantes que dedican sus vidas a narrar historias divinas junto a rollos pintados, éstos son venerados como si de templos portátiles se tratasen y consagrados a través del ritual (Jain, 1995, p.55).

Existen por tanto diversas ramificaciones dentro del contexto de arte tribal en la India, según el motivo por el cual se realizan estas pinturas o el soporte utilizado. Por un lado, si bien el arte tribal es usualmente votivo-ritual, existen también diseños de carácter meramente decorativo. Por otro, los artistas pueden realizar sus dibujos bien sobre papel -como es el caso de los mencionados artistas Patua- o bien sobre las paredes o suelos de las casas para proteger el hogar y venerar a la divinidad. Debido a la imposibilidad de abarcar todos los tipos de arte tribal indio en un solo capítulo, nos centraremos a continuación el arte mural ritual y sus características generales. Para después profundizar en la configuración y estética artística de las tribus de los Saora en el área sur de Odisha, los Warli en Maharastra al noreste, los Rathva en Gujarat también al noreste, y la cultura Mithila junto a Nepal en la zona norte.

3.1. Características generales del arte tribal sobre la pared del hogar

El recinto del hogar como lugar santo una de las características principales del arte tribal en el subcontinente indio. Para cada indio el hogar es el vientre de la existencia, desde donde toda vida emerge día tras día. Los límites de dicho santuario deben de ser protegidos de elementos nocivos, especialmente en lo que respecta a los orificios abiertos de puertas y ventanas, a través de dibujos rituales y votivos[58].

El hogar tribal se decora con diseños que abarcan una estética bien simple, o bien intrincada. El uso del color y la tierra en el dibujo mural de la India dependerá del área en el que se realice. Utilizan desde patrones pintados, coloridos o monocromáticos, hasta bajorrelieves realizados con la misma pasta de barro y estiércol con la que se reconstruye la pared

[58] Los diseños generados sobre la superficie mural son generalmente símbolos reverenciales para la Diosa *Lakṣmī*, divinidad de la prosperidad y abundancia, así como protectora del espacio familiar (Huyler, 195, p.174).

del hogar tras las lluvias del monzón. Para dar forma a estos bajorrelieves, las mujeres se ayudan de trozos de bambú doblados e insertados en el muro, para después cubrirlos con la arcilla, generando una serie de patrones en ocasiones reforzados con pequeños espejos de cristal.

La repetición es una manera de proveer de vitalidad y ritmo a las formas artísticas tribales, algunas veces tratadas en forma de bloque sólido y otras a través de huecos vacíos, pero todas ellas directamente relacionadas e inspiradas en los ritmos de creación y destrucción de la naturaleza.

Otra de las características principales de este tipo de arte es el carácter anónimo de quien la realiza. Los artistas tribales consideran el acto de crear como una manera de conectar con la esencia divina, por lo que sus obras no son jamás firmadas por su autor. Asimismo, es un arte que se genera de forma colectiva, entre varios miembros de una misma comunidad[59]. Para ello utilizan una serie de técnicas manuales variadas. La mayor parte de las veces los pigmentos naturales son aplicados con la mano, los dedos y la palma, directamente al muro. En cuanto a los pinceles, éstos se hacen a partir de las fibras del coco. También pueden utilizar cucharas para imprimir elementos de punto redondo y así embellecer el diseño (Huyler, 1995, p.180).

Las pinturas son usualmente ser realizadas durante los festivales de la época de la cosecha, entre octubre y noviembre, una vez el monzón ha finalizado. Los suelos y paredes de los hogares son entonces reconstruidos y preparados para ser decorados con patrones geométricos y orgánicos (Doshi, 1992, p.13). Lo efímero de este tipo de pinturas forma parte del ciclo natural al que corresponde, ya que están destinados a desaparecer con las lluvias del mozón del año siguiente.

Frecuentemente realizados por las mujeres de las aldeas, estos dibujos suelen ser peticiones de matrimonio y fertilidad. A parte de los dibujos de pared, sobre los cuales profundizaremos a continuación, las mujeres son también las encargadas de dibujas los *yantras* de protección o

[59] Dicha actitud natural se debe a que, dentro del contexto del arte indio, el artista debía someterse a las órdenes de su patrón. Siendo todo el mérito de la obra garantizado al que la comisiona, y no al que la realiza (Jain, 1998).

ālipanā de manera diaria frente a la puerta de su hogar[60]. Con forma de diagrama cósmico, el *ālipanā* es un espacio ritual realizado con pasta de arroz molido. Esto, al igual que sucede con el dibujo mural, les confiere un carácter esencialmente efímero, ya que a lo largo del día del diseño votivo llega a desaparecer, al ser ingerido por los insectos y pájaros de la zona. Directamente ligados al pensamiento tántrico, los colores utilizados son por tanto el blanco: símbolo de *Śiva*, y el rojo: el poder de la *Śakti*.

FIGURA 2. *Dos niñas dibujando un ālipanā de color blanco y rojo en la entrada de su hogar en Bangalore, India.*



Fuente: fotografía cortesía de la autora, 2018.

A continuación, analizaremos el dibujo tribal contemporáneo, distinguiendo entre aquel arte aún realizado sobre las paredes del hogar con una finalidad sacra, y el otro arte divagado hacia el ámbito de lo comercial. Por analogía estética, estudiaremos en primer lugar el dibujo ritual de las tribus de los Saora al sur, y los Warli al noroeste. Seguidamente,

[60] Si bien el nombre de *ālipanā* se utiliza en la planicie central del Ganges, estos diseños son conocidos en el área sur de la India por el nombre de *kolam, muggu* o *rangavalli*, y en los estados del este como *mandana* o *sathiya*, entre otros nombres. En todas estas áreas, el verbo empleado para denominar estos *yantras* se refiere al de "escribir", más que "dibujar" o "pintar". Ya que estos diseños son percibidos como formas de enviar "mensajes" a la divinidad.

nos adentraremos en el arte Rathva y la cultura Mithila, en la zona centro y norte del continente respectivamente. Analizando el proceso de transformación y cambio en el que todos estos estilos se encuentran inmersos en la actualidad.

4. RESULTADOS

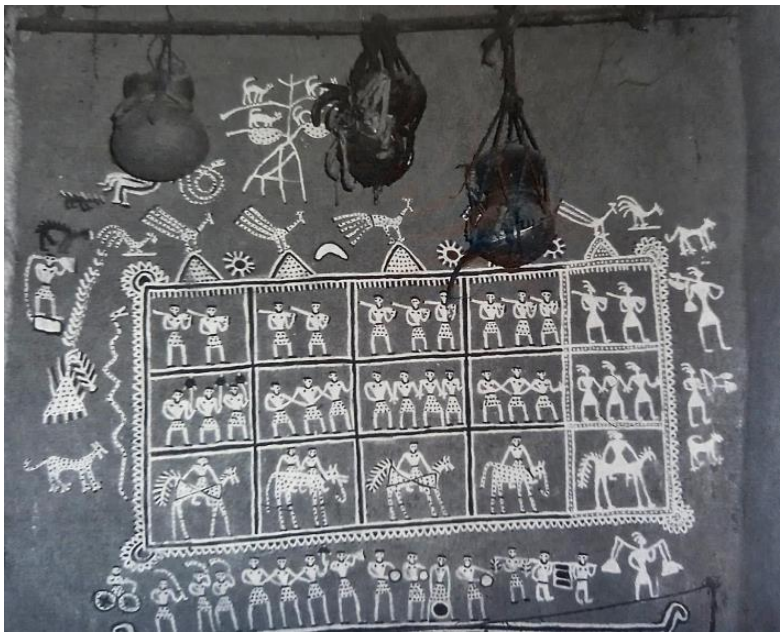
La forma del cuadrado es el espacio sacro que delimita el cielo y la tierra en el diagrama ritual de un *yantra*. Posiblemente debido a su conexión con el pensamiento tántrico, esta es también la forma utilizada para subrayar el lugar exacto donde deben dibujarse las pinturas sacras sobre el mural del hogar. Este espacio ritual ha sido sustituido por el recinto -también cuadrado- del papel, en nombre del arte post-étnico tribal, con una finalidad comercial.

4.1. EL DIBUJO SAORA

Un ejemplo de esto lo tenemos dentro del contexto de los Saura. Localizados en el estado de Odisha al sur, es una de las tantas tribus que han comenzado a traspasar sus dibujos a papel y tela, así como a sustituir los pigmentos naturales por pintura acrílica. Su pintura mural tradicional, también conocida como *idital*, es usualmente realizada como forma de celebrar matrimonios o festividades. Pero muy especialmente en tiempos de adversidad, ya que se la considera como un modo de paliar a los malos espíritus, evitando la enfermedad y la mala suerte.

El rito Saora comienza con la adivinación del chamán, quien identifica el espíritu que causa la calamidad a la familia. A través de cantos e invocaciones, el gurú de la aldea invoca al espíritu a residir en el interior del recinto sacro de dicho cuadrado, realizado en la pared interna -y más oscura- del hogar. Este recinto bidimensional adquiere así la connotación religiosa de un templo. Una vez realizado el encantamiento, el chamán o el cabeza de familia saludan a la pintura sacra tocando el suelo con la frente, mientras imploran a la divinidad la permanencia en el nuevo hogar santo (Doshi, 1992, p.71).

FIGURA 3. *Dibujos sagrados de la tribu de los Saora*



Fuente: (Doshi, 1992, p.68)

3.2. EL DIBUJO WARLI

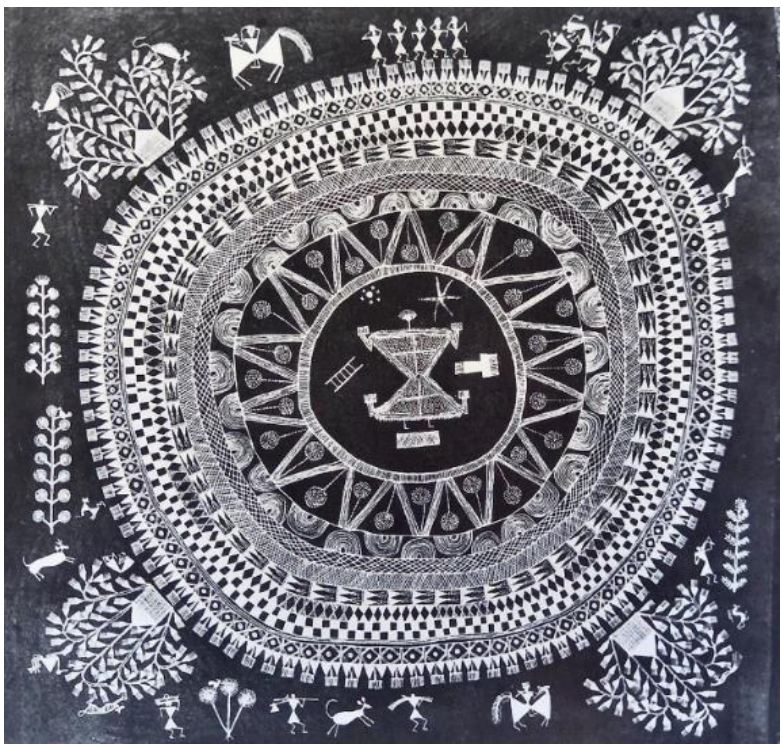
El dibujo tribal de los Saora, con sus patrones geométricos y su carácter monocromático de blanco sobre tierra, se asemeja estéticamente al de la tribu de los Warli. Si bien con diferencias fundamentales, ya que el dibujo Saura es más restringido que el dibujo Warli, mucho más suelto y fluido. Los Warli es otra de las tantas tribus que, en los últimos años, han comenzado a traspasar sus diseños efímeros de pared al soporte del papel para venderlos como souvenirs turísticos. Un ejemplo de ello lo tenemos en la obra del artista Jivya Soma Mashe (1934 - 2018), quien internacionalizó el arte tribal Warli en los años 70 (Jain, 1998).

Dentro el contexto de dicha tribu, localizada en el área de Maharastra al norte de la India, los murales de las paredes de las casas son realizados por las mujeres de las aldeas con pasta de arroz molido. Estos diseños votivos, particularmente realizados para la celebración de eventos matrimoniales, representan a la diosa *Palaghut* dentro de un recinto

delimitado como sacro. Fuera del mismo, vemos a los recién casados junto a escenas del día a día en el poblado (Doshi, 1992, p.4).

Las mujeres de esta tribu suelen realizar estos dibujos como forma de pedir fertilidad a la diosa *Palaghut*. Las artistas comienzan por delimitar el área sagrada con cuadrado, ornamentado con diseños geométricos en forma de diamante, triángulo y líneas cruzadas que alternan el blanco y el negro, a semejanza del movimiento de una serpiente. El sol, la luna, y otras divinidades son también dibujadas en torno a la Diosa. La técnica de dibujar a la misma consiste en un simple triángulo isósceles en conjunción con otro triángulo invertido para formar su cuerpo. Una vez hecho esto, una serie de líneas paralelas se inscriben dentro del triángulo, mientras que otras verticales y horizontales se incluyen a modo de piernas y brazos.

FIGURA 4. *La diosa Palaghut en un círculo sagrado*



Fuente: (Doshi, 1992, p.75)

La diosa *Palaghut* simboliza los elementos benevolentes y malévolos de la naturaleza. Para aplacarla, debe de ser venerada a través de sacrificios y rituales. Ningún matrimonio puede tener lugar en la tribu de los Warli sin haber primero dibujado a en la pared del hogar. La pareja debe sentarse justo bajo el diseño para asegurar la bendición de su matrimonio por la diosa. Asimismo, el mismo día de la boda la diosa es venerada a través del sacrificio de un ganso sobre el regazo de la novia recién casada (Doshi, 1992, p.78).

3.2. EL DIBUJO RATHVA

El evento matrimonial y el sacrificio ritual son también elementos centrales para realizar sus murales en la tribu de los Rathva, en el Estado de Gujarat. Agricultores y ganaderos, adoran a la naturaleza a través del dios *Pithoro*, a quien dedican su arte ritual. Los Rathva representan a su dios en el momento de su casamiento con su esposa, acompañados de una serie de divinidades menores, fantasmas y ancestros, todos ellos a caballo. Al contrario que los Warli, para estas escenas de fiesta y danza los Rathva utilizan colores estridentes como símbolo de ofrenda al dios.

Directamente relacionada con la petición de abundancia de alimentos, la buena cosecha y la procreación, esta imaginería suele realizarse sobre el muro o pared que constituye el área de la cocina. Para ello, dicha pared se prepara previamente con una mezcla de estiércol y arcilla, para luego demarcar sobre ella el recinto perimetral sacro en forma de cuadrado, sirviéndose de una cuerda de algodón como instrumento de medida. Las líneas que componen el cuadrado se engrosan a través de un entramado geométrico con forma de muralla, únicamente abierta en su lado inferior. Frente a dicha apertura, una divinidad antropomórfica protege la entrada al recinto a modo de guardián.

Una vez hecho esto, la comunidad Rathva procede a dibujar dentro del cuadrado las figuras sacras, primero con incisiones con cuchillo sobre el muro de tierra y luego con pigmento orgánico o industrial. Todas las figuras son delineadas en azul, salvo el protagonista *Pithoro* quien es delineado en rojo. En términos generales, la zona superior de cuadrado está reservada para los entes divinos y etéreos, la zona media se reserva para la procesión matrimonial de *Pithoro* y sus acompañantes a caballo,

y la parte inferior es reservada para el mito de la creación en la tierra, sus habitantes y animales. Los lados adyacentes al área sacra se reservan para las divinidades secundarias, fantasmas y ancestros de la familia que comisiona el mural (Jain, 1984, pp.44-47).

FIGURA 5. *Representación del matrimonio de Pithoro en el poblado Ghatia*



Fuente: (Jain, 1984, p. 17)

En este tipo de murales no existe separación entre los elementos divinos y terrenales, ya que para los Rathva penas existe división entre el mito y la realidad. Asimismo, aparecen en ocasiones figuras tántricas en el acto de copulación extramarital, así como elementos fálicos. Ya que según la leyenda fue este tipo de acto lo que dio lugar al nacimiento del dios *Pithoro*.

Una vez finalizada, la obra es venerada con música y ofrendas. Y por último santificada por el gurú de la aldea quien, poseído por *Pithoro*, examina cada uno de los caracteres de la representación y los menciona a modo de validación de los mismos, ordenando su rectificación en caso de error. Una vez la pintura ha sido sacralizada, los Rathva sacrifican una cabra para culminar el ritual. Por tanto, al margen de toda

consideración estética, concluimoses el ritual lo que finalmente da validez real a la pintura ritual mural en sí.

3.2. EL DIBUJO MITHILA

Las mujeres de la cultura Mithila, en la frontera de la India con Nepal, también dibujan las paredes de sus hogares durante las celebraciones de matrimonios, fiestas y funerales[61]. Con una fuerte organización social, estos dibujos han sido transmitidos de madres a hijas a lo largo de generaciones. Existen varios estilos de dibujo Mithila según la casta de las mujeres que lo realicen. Si las mujeres son *Kayastha*, sus dibujos se caracterizarán por ser lineales, austeros y espirituales en su vacuidad. Por otro lado, si son *Brahmin* utilizarán líneas gruesas y colores planos como relleno (Véquad, 1997, p.26).

Esencialmente femenina, la cultura Mithila destaca también por la decoración ritual de la habitación matrimonial, o el *Kohbar ghar,* donde los recién casados pasarán su primera noche de bodas. Estos diseños, cargados de simbología tántrica, veneran a la vida través de un *liṅga* en el centro y un *yoni* -vulva femenina- a su alrededor, en forma de flor de loto. Los *yonis* que rodean al central simbolizan la infinitud de posibilidades ofrecidas por la naturaleza o *Śakti*, en un juego eterno de ilusión erótica, que motiva la fertilidad (Véquad, 1977, p.21).

A día de hoy las mujeres de la cultura Mithila, ayudadas por organismos internacionales, han comenzado a comercializar sus dibujos sobre papel, consiguiendo a través de esto la independencia económica. Una de las artistas Mithila más conocidas en la actualidad es Ganga Devi (1928-1991). Su estilo particular, caracterizado por la austeridad estética de los *Kayastha*, la llevó a formar parte de numerosas exposiciones de arte tribal indio a nivel internacional entre los años 70 y 80 (Jain, 1998). En el momento actual, el ejemplo de Ganga Devi ha servido de inspiración a otras muchas artistas pertenecientes a dicha cultura, quienes ya no sólo se limitan a representar elementos divinos en sus dibujos, sino que

[61] El Reino de Mithila, previamente denominado Videha por su Rey, fue establecido en el área norte de la India y sur de Nepal en el 1500 a.C. Éste fue un reino independiente hasta la conquista de Ashoka y la unificación del Imperio en el siglo III d.C.

también incluyen aspectos tecnológicos -como medios de transporte-. En el surgimiento de un nuevo tipo de arte cada vez más centrado en lo meramente estético y secular.

FIGURA 6. *Train in India, 1990, Ganga Devi*



Fuente: https://sarmaya.in/exhibitions/crossing-borders-with-mithila/

4. DISCUSIÓN

La industria turística y el capitalismo global ha supuesto una efectiva vía para la independencia económica de las mujeres y hombres *ādivāsī*, los cuales han comenzado a traspasar sus dibujos religiosos al papel a fin de comercializarlos como *souvenir* para los visitantes extranjeros. Sin embargo, este tipo de arte contemporáneo tribal, contradice todas y cada una de los aspectos que desde antaño han caracterizado su esencia ritual. El arte contemporáneo tribal sobre papel industrial, no es votivo de la madre naturaleza, no implica la veneración de ninguna divinidad, no se utiliza en favor de la fertilidad, ni es protector del hogar.

Si bien es cierto que, al extrapolarlos de su contexto ritual, la autenticidad original de estos dibujos se pone en entredicho, esto no implica que las prácticas rituales del dibujo tribal se hayan perdido. Todo lo

contrario, mientras las narrativas rituales se mantienen en el sustrato local de la India rural, estos dibujos se adaptan a un nuevo tipo de práctica performativa comercial. Abriendo su significado a nuevas vías, museologías y tecnologías, más acordes al mundo actual.

5. CONCLUSIONES

El carácter individual y la subjetividad de los artistas tribales contemporáneos se pone en entredicho al subrayar que dichos artistas continúan sometidos a la estética tradicional que caracteriza su identidad, debido a la demanda consumista internacional. Asimismo, ya que el interés principal de los artistas contemporáneos folk es el de comercializar su obra para su subsistencia, sus obras no interfieren realmente en los aspectos sociales y políticos de la India actual, limitándose a perpetuar la esencia primitiva de su arte tradicional, para evitar su pérdida. Al margen de lo que los defensores de este tipo de arte suelen clamar, no existe creatividad en los artistas tribales contemporáneos, ya que siempre están rodeados de una necesidad global de "tribalidad" que afecta a su libertad creativa de manera directa. Se produce así un nuevo tipo de arte tribal indio, sometido a las demandas de un mercado internacional basado en la nostalgia por el pasado "oriental" de lo tribal en la India rural.

6. REFERENCIAS

Dallapicola, A. (ed.) (2011). *Indian Painting: The Lesser-Known Traditions.* Niyogi Books.

Doshi, S. (ed.) (1992). *Tribal India. Ancestors, Gods and Spirits.* Marg Publications.

Jain, J. (ed.) (1998). *Five Contemporary Folk and Tribal Artists from India.* Crafts Museum and The Handicrafts and Handlooms Exports Corporation of India Ltd.

Jain, J. (1995). The Implicit and the Manifest in Indian Folk Art and Mythology. En Fisher, N. (ed.) *Mud, Mirror and Thread: Folk Traditions of Rural India* (pp.46-65). Grantha Corporation.

Jain, J. (1984). *Painted Myths of Creation*. *Art and Ritual of an Indian Tribe.* Lalitkala Akademi.

Korom, F. J. (2006). *Village of Painters: Narrative Scrolls from West Bengal.* Museum of New Mexico Press.

Stephen P. Huyler, S. P. (1995) Creating Sacred Spaces. Women´s Wall and Floor Decorations in Indian Homes. En Fisher, N. (ed.) *Mud, Mirror and Thread: Folk Traditions of Rural India* (pp.172-191). Grantha Corporation.

Véquad, I. (1977). *The Art of Mithila. Ceremonial Paintings from an Ancient Kingdom.* Thames and Hudson.

METODOLOGÍAS DE CREACIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA CON MEDIOS DIGITALES. EL PARADIGMA CREATIVO DEL DIBUJO Y LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL EN LA ERA DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

JOSE ANTONIO VERTEDOR ROMERO
Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

El uso de nuevas tecnologías ha sido una constante en el ámbito artístico desde que la irrupción de la computadora supuso una democratización del proceso creativo, un claro ejemplo de esto podemos encontrarlo en las prácticas de la *Computer Art*, una tendencia artística computacional que comienza a desarrollarse a partir de los años 60 del siglo XX (Monoskop, 2023). Este hecho implementó las posibilidades creativas en el desarrollo de proyectos transdisciplinares permitiendo a un mayor número de personas aproximarse a las prácticas artísticas. Cabe señalar que en este contexto ha sido fundamental el incremento exponencial de la potencia de procesamiento de las computadoras ya que esto ha disparado la complejidad de procesado en la creación artística con medios digitales.

Desde el surgimiento de las primeras computadoras, artistas y creadoras de diferentes ámbitos disciplinares han sentido la inquietud de experimentar con tecnologías y códigos de programación para hacer un uso creativo de la computadora como herramienta de producción e investigación artística. Un ejemplo de esto podemos encontrarlo en el caso del profesor emérito de comunicación en la Annenberg School for Communication de la Universidad del Sur de California en los Ángeles, A. Michael Noll, quien desarrolló una obra titulada Computer Composition With Lines, 1964 (figura 1). Con esta pieza, su autor pretendía alcanzar

fines artísticos mediante el uso de la computadora realizando una serie de dibujos que recuerda a la obra Composición don líneas de Piet Mondrian (Compart, s.f.).

FIGURA 1. *Computer Composition with Lines, 1964. Fotografía en blanco y negro de una imagen generada por ordenador con pequeñas líneas negras que forman un círculo central.*



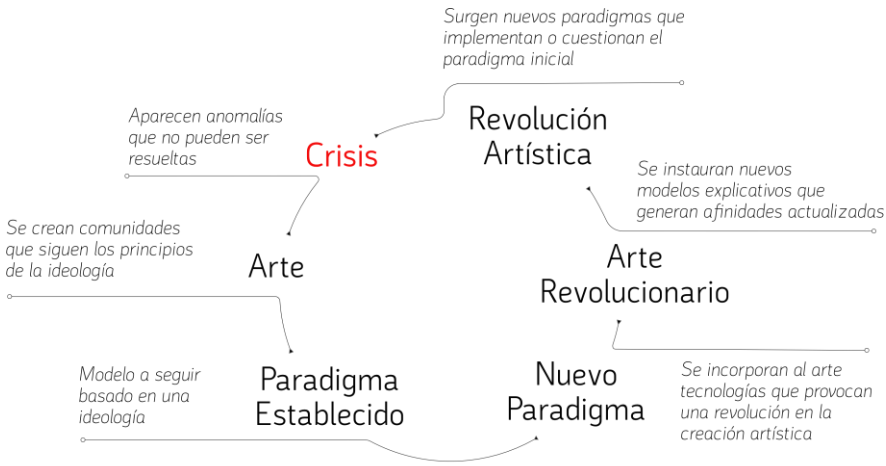
Fuente: ©Victoria and Albert Museum, London

Desde un enfoque centrado en las prácticas artísticas contemporáneas, esta propuesta observa la necesidad de atender y reformular metodologías de creación artística con medios digitales en el entorno de las Bellas Artes. Nuestra sociedad contemporánea se encuentra en una constante evolución y las nuevas tecnologías se constituyen como una entidad que

propicia el acontecimiento de cambios radicales a nivel social en general y en el mundo del arte en particular. La sociedad digital en la que nos encontramos inmersos y sus tecnologías habilitadoras son elementos clave que nos conducen hacia entornos 4.0, o lo que ha sido definido como cuarta revolución industrial (Schwab, 2016). Cabe destacar que estas tecnologías habilitadoras han sido identificadas como inductoras de innovaciones en diversos sectores económicos y culturales. Encontramos claros ejemplos de esto en la Inteligencia Artificial (IA en adelante), *Big Data*, *Machine Learning* (ML), *Internet of Things* (IoT), la Ciberseguridad, *Blockchain* o la *Cloud Computing*, entre otros casos. Debido a este creciente espectro tecnológico, resulta imprescindible estar familiarizado con los recursos digitales que permiten el trabajo multi- e interdisciplinar en el ámbito de la creación artística. Consideramos que este avance viene acompañado de un inminente cambio económico, social, cultural, creativo y humano que precisa de nuestra atención y preparación.

Para iniciar esta investigación se toma como punto de partida el trabajo de Thomas Kuhn, cuya obra ha sido asociada con el «estudio del fenómeno artístico desde que fuera publicada por primera vez La Estructura de las Revoluciones Científicas, en 1962» (Villalpando, 2017, p. 4). El siguiente diagrama (figura 2) ha sido elaborado con la intención de señalar la idea de que la revolución 4.0 a la que se ha hecho alusión más arriba genera un estado de crisis en el mundo del arte, como ocurre en el sector industrial, por lo tanto, según el esquema, se producen anomalías que dan lugar a la revolución artística en la que podríamos afirmar que nos encontramos inmersos en la actualidad. De esta manera, podremos observar a lo largo de este trabajo cómo el *Arte Revolucionario* deviene en nuevos paradigmas y desconocidos modelos de creación artística.

***FIGURA 2**. Estructura de las revoluciones artísticas. Tomando como punto de referencia inicial el espacio-tiempo generado entre los momentos de Crisis y de Revolución Artística, por ejemplo, podemos observar un desarrollo cíclico que va de la ruptura de los modelos establecidos a un nuevo periodo de crisis.*



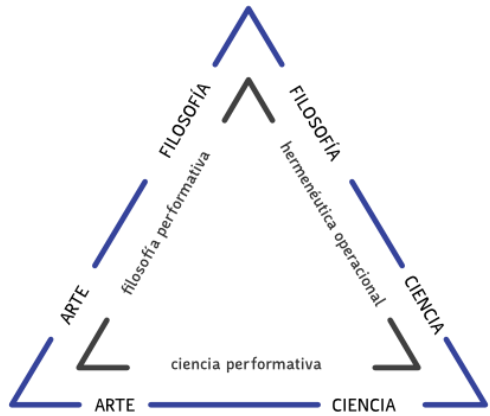
Fuente: Imagen de elaboración propia a partir de la idea planteada por Thomas Kuhn.

1.1. Metodologías transdisciplinares en la creación artística

Como ya se ha comentado antes, los sistemas computacionales han permitido implementar los procesos creativos, la aparición de nuevas tendencias de producción artística y el impulso de novedosas metodologías con un enfoque transdisciplinar. Un claro ejemplo de esto lo encontramos en la metodología basada en procesos creativos computacionales y performativos denominada *Performative Science* (ciencia performativa), una medida para aquellas cualidades que no pueden ser capturadas y definidas en un sistema de referencia estricto, como es la semiótica, y son abordadas desde la performatividad. Esta metodología, planteada por el artista y científico Hans H. Diebner, menciona una posible relación entre la filosofía y la ciencia y se centra en el proceso. Este autor también señala la carencia relacional entre el arte y la filosofía que ya fue discutida por el filósofo alemán Martin Heidegger en el año 1935 (Heidegger, 2012). Diebner propone tentativamente el término «filosofía performativa» para completar su «triángulo mágico» (*Magic Triangle*) (figura 3). Con este «triángulo mágico» Diebner se refiere a las relaciones entre el arte, la ciencia y la filosofía donde la «filosofía

performativa» sería una forma de completar este triángulo al proporcionar una conexión entre el arte y la filosofía (Diebner, 2006, p. 20-21).

***FIGURA 3**. «Magic Triangle» desarollado por Hans H. Diebner. Con esta metodología, el autor plantea un discurso centrado en la interrelación de los medios artísticos y científicos además de la involucración del investigador con el elemento examinado.*



Fuente: Imagen de elaboración propia a partir de la original elaborada por Diebner.

Como afirma Diebner, una *performance* o actuación contiene más de lo que se puede leer del texto puro (el guion, libreto o código fuente). Dado que las cualidades de una actuación en vivo son por definición únicas, contradicen el dictamen científico de reproducibilidad. En fenómenos complejos que no pueden replicarse exactamente (por ejemplo, el clima, los terremotos, la cosmología), el «elemento performativo juega un papel adicional en la investigación de sistemas complejos, particularmente en el manejo de modelos y datos» (Diebner, 2006, p. 22).

En este sentido, la «ciencia performativa» significa en gran medida trabajar en conceptos desde el ámbito de las ciencias que están abiertos a relacionar métodos propios de las artes y las humanidades digitales o viceversa. El manejo de algoritmos e interfaces mejorará el campo de las humanidades, al menos como una fuente de nuevas hipótesis. En este sentido, las impresiones sensoriales son los ingredientes cruciales de la «ciencia performativa». Otro punto decisivo en este contexto es la intención de incluir al público en el proceso de investigación proporcionándole las interfaces adecuadas para facilitar la comprensión de los

contenidos presentados. En resumen, la «ciencia performativa» se refiere a un enfoque interdisciplinar que combina métodos propios de las ciencias, las artes y las humanidades para «mejorar la investigación y fomentar nuevas hipótesis». Este enfoque también «enfatiza la importancia de las impresiones sensoriales y la inclusión del público en el proceso de investigación» (Diebner, 2006, p. 35).

1.2. Medios digitales y la democratización de los procesos creativos interdisciplinares

El arte de finales del siglo XX introduce y determina la importancia de las nuevas tecnologías en el ámbito artístico en lo que se refiere al *software* y a la codificación creativa aplicadas a proyectos artísticos (Jana, 2009). Como ya sabemos y podremos observar en este trabajo, existen numerosos ejemplos en los que el uso de los medios digitales ha supuesto la irrupción de la tecnología como técnica de creación artística interdisciplinar, además de aportar recursos para el soporte técnico en la resolución de problemas relacionados con la producción de un proyecto. Por otra parte, los avances en tecnología de sensores y el aumento de poder de procesamiento de las computadoras ha permitido a la ciencia desarrollar funciones complejas como puede ser por ejemplo «la reconstrucción de una señal de audio generada por un insecto cruzando una señal de infrarrojos» (Flynn y Bagnall, 2019, p. 249).

La cultura del *software* libre y el cada vez más extenso repositorio de herramientas de programación y medios digitales enfocados a las prácticas artísticas audiovisuales, vienen ofreciendo desde su inserción en el mundo del arte una casi inabarcable gama de posibilidades para los artistas que trabajan en entornos digitales interactivos multimedia. La proliferación del arte digital desarrollado con tecnologías libres y medios digitales promueven por tanto actitudes sociales cambiantes hacia el papel que juega la actualidad tecnológica en nuestro contexto general. Podemos encontrar ejemplos de la repercusión de la tecnología en el terreno de las artes a través del surgimiento de novedosas tendencias creativas como pueden ser el Glitch art, Live Coding, el arte generativo o la emergente tendencia de arte dirigido por inteligencia artificial, también conocida como AI Art, con la que, como afirma la investigadora y artista

Joanna Żylińska, es posible «mostrar los límites de nuestra visión, nuestros puntos de vista y posturas mostrándolos precisamente como puntos de vista y no como verdades absolutas» (Żylińska, 2020, p. 151).

2. OBJETIVOS

El objetivo general de esta propuesta es ofrecer una visión general del estado actual del arte en materia de metodologías de creación de obra artística realizada con medios digitales. En este sentido, se mostrarán recursos digitales desarrollados para la creación artística, como es el caso del lenguaje de programación visual (VPL, *Visual Programming Languages*) en el ámbito artístico en general y sus capacidades creativas en el contexto de la IA o el ML. Este objetivo general se compone de tres objetivos específicos:

- Identificar y describir las principales metodologías utilizadas en la creación de obra artística con medios digitales. Esto se realizará mediante el acercamiento a prácticas artísticas desarrolladas con medios digitales.

- Analizar el impacto de estas metodologías en la creación artística y concretamente en el área del dibujo. Este objetivo se centra en ofrecer nuevas posibilidades creativas en la elaboración de obra artística con medios digitales en este medio creativo.

- Desarrollar una evaluación crítica de las prácticas artísticas con medios digitales y su impacto en el mundo del arte. Con esto se pretende realizar una breve exploración de temas como la originalidad, la autoría y la autenticidad en el contexto del arte creado con medios digitales.

3. METODOLOGÍA

La investigación artística, o la investigación a través del arte y el diseño, se ha visto incrementada exponencialmente dentro y fuera de la enseñanza artística superior desde la década de 1990. Los estudiosos de este campo se centran en el conocimiento, la comprensión y las experiencias que se promueven en los procesos creativos y se plasman en productos artísticos como son las obras de arte, composiciones y actuaciones. El área de la STS (*Science and Technology Studies*) ha ido creciendo desde la década de 1960, cuando fue establecida por científicos e ingenieros que se mostraron críticos con las nuevas tecnologías y los desarrollos que surgían de la ciencia, como la ingeniería genética, la creciente crisis medioambiental y la difusión y el impacto de los sistemas tecnológicos a gran escala, como ocurre con la energía nuclear. En la actualidad, esta referencia metodológica ofrece una comprensión profunda del funcionamiento interno de la ciencia y la tecnología, como instituciones y como un conjunto de prácticas que impregnan casi todos los ámbitos de la vida moderna (Borgdorff et ál. [Eds.], 2019, pág. 1).

Utilizando una metodología cualitativa de análisis de contenido y estudio de casos, este trabajo estudia líneas de trabajo relacionadas con la creación artística con medios digitales en distintas áreas de creación, de manera específica se abordarán los campos del dibujo y la producción audiovisual. A partir del estudio de este material se pretende extraer una metodología enfocada al trabajo creativo con medios digitales y mostrar nuevos modos creativos de abordar disciplinas artísticas más allá de los modelos tradicionales que permita abrir líneas de investigación en esta dirección para futuros estudios.

4. LENGUAJES DE PROGRAMACIÓN VISUAL Y CREATIVIDAD COMPUTACIONAL

En el ámbito artístico, la irrupción de los medios digitales ha supuesto un cambio de paradigma en lo que conocemos por la «figura del artista». En este sentido, cabe destacar la figura del artista-programador como la persona que desarrolla su obra artística a través de la experimentación con código de programación. El artista-programador se apoya en el

lenguaje informático, lo que le confiere una ventaja única sobre la interacción entre el ser humano y la computadora en un contexto creativo. Podemos afirmar en este caso la existencia de una profunda relación entre los lenguajes informáticos y la expresión creativa. Se hace evidente que estos campos del pensamiento se apoyan mutuamente, y que el artista-programador puede comprometerse plenamente con ambos a través de un proceso creativo multi- e interdisciplinar.

Ubicamos al artista-programador dentro del contexto de las artes, concretamente en el ámbito de la Computer Art, al tiempo que se refiere a la identidad singular del programador como artista. Como afirma el artista-programador Alex McLean, este sujeto se compromete con las relaciones humanas internas mediante un trabajo que se organiza entre la percepción, la cognición y la computación, lo que a su vez está relacionado con el funcionamiento de los algoritmos con los que opera. Los procesos creativos son bastante más misteriosos que los procesos informáticos, son predecibles y están sometidos al control humano. Sin embargo, «para los artistas-programadores, el proceso informático es el agente principal en su proceso creativo» (McLean, 2011, p. 118). De esto se puede extraer la idea de que es imprescindible conocer lenguajes de programación para su uso en la creación artística contemporánea, sea cual sea la intención creadora. Además, se pone de manifiesto la importancia de que estos lenguajes sean accesibles a cualquier persona esté o no familiarizada con la informática.

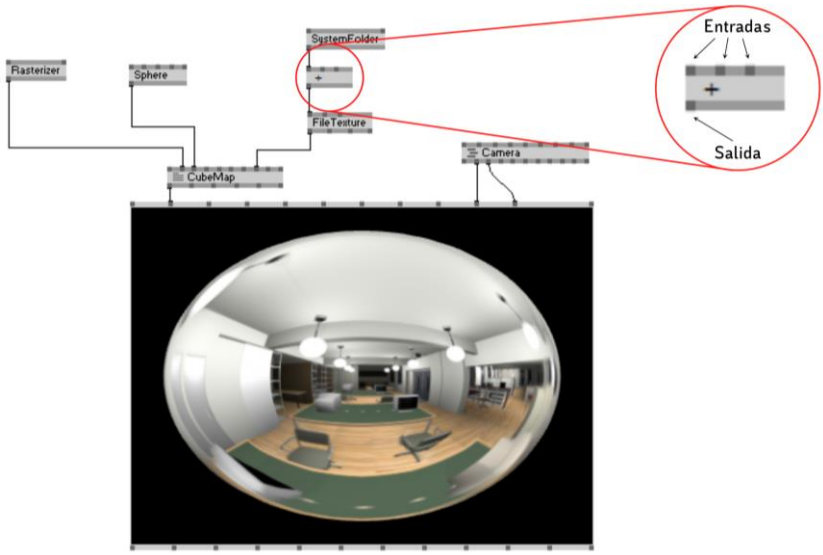
En este sentido, cabe señalar la importancia de los programas que utilizan VPL enfocados en la creación artística. En el mercado del *software* podemos encontrar numerosos programas que emplean este lenguaje de programación. Ejemplos destacados en este sentido pueden ser, Max, Pure Data, TouchDesigner o VVVV. Estos programas son utilizados habitualmente por artistas, productores audiovisuales y creadores de música electrónica para introducir diferentes elementos en sus piezas, actuaciones o instalaciones, como por ejemplo en la creación de sistemas inmersivos o interactivos. Uno de los motivos principales de la popularidad de los VPL es, sin duda, su aparente sencillez para la programación, es decir, al ser un lenguaje gráfico parece no implicar más que la conexión de varios objetos entre sí. Sin embargo, crear algo interesante

con estas herramientas es a menudo más difícil de lo que esa primera impresión podría implicar. Tras aprender algunos conceptos iniciales, como la organización de los módulos operadores, el siguiente paso importante es «adquirir conocimientos básicos sobre los objetos principales y sobre cómo conectarlos para formar patrones de uso común» (Hadjakos et ál., 2015, pág. 1).

Un VPL es cualquier lenguaje de programación en el que los usuarios pueden manipular el código subyacente de una manera gráfica en lugar de utilizar el enfoque tradicional basado en texto (Noone, y Mooney, 2017, p. 158). Este modelo de lenguaje se produce en paralelo a la aparición de la informática y su aplicación en el arte. Su objetivo ha sido facilitar el uso de los lenguajes de programación a todas las personas. Algunas de estas iniciativas se han centrado explícitamente en rebajar el umbral de aprendizaje y en fomentar un enfoque diferente de la codificación. Podría afirmarse que este método de programación se parece mucho a los procesos del bricolaje. Uno de estos ejemplos es el concepto de prototipado, introducido por primera vez por Miller Puckette, el creador de los principales VPL para la codificación creativa Max/MSP y Pure Data (Puckette, 1996).

En este modelo de código puede verse que Puckette realiza una analogía con el dibujo, presentando un lienzo en blanco en el que se dibuja un programa de forma incremental como un gráfico dirigido. Este modelo ha sido utilizado por diferentes programas (figura 4). Generalmente, el diagrama creado está formado por nodos que van siendo interconectados a medida que se añaden en el lienzo con la intención de programar los comportamientos deseados. «Cada nodo realiza una función particular basada en los datos que recibe a través de sus entradas y luego envía el resultado a través de sus salidas para ser procesado por cualquier nodo que tenga sus entradas conectadas a estas salidas con una línea» (Bergstrom, y Lotto, 2015, p. 26). Este modelo de entornos computacionales facilita la aproximación creativa a la programación de forma similar a como los artistas de medios tradicionales esbozan su trabajo, ya sea un dibujo, una pintura, una escultura o una partitura.

***FIGURA 4**. Parche de muestreo básico del nodo CubeMap programado con VVVV. Este parche del VPL, VVVV, muestra los nodos de procesamiento y generación de datos conectados a través de sus respectivas entradas y salidas formando así un programa informático dibujado visualmente con un objetivo específico.*



Fuente: Imagen de elaboración propia

5. CREATIVIDAD COMPUTACIONAL: MEDIOS DIGITALES Y ENTORNOS ARTÍSTICOS INTERDISCIPLINARES

Algunas tendencias artísticas contemporáneas como puede ser la codificación creativa (*creative coding*) actúan como contrapartida a otras prácticas tradicionales. El diseño de código de programación es directamente análogo al esbozo en el dibujo, es decir, se empieza a trabajar sin tener un objetivo completamente claro o sin ningún objetivo en absoluto, y es a través de la exploración de varias ideas como toma forma el resultado creativo. La improvisación, ya sea como el otro medio para bosquejar o como una actuación en directo frente a un público, se facilita a través de la codificación en vivo y el mapeo mutable, construyendo una salida narrativa continua a través de la manipulación de las instrucciones e interconexiones del programa. La flexibilidad que aporta el código de programación ofrece una amplia gama de estrategias creativas de *collage*, análogas tanto a la remezcla de imágenes y sonido como a las obras de arte que

incorporan objetos encontrados. Por tanto, la codificación creativa «permite a los artistas elegir el enfoque que mejor se adapte a su idiosincrasia y a su proyecto en cuestión» (Bergstrom y Lotto, 2015, p. 30).

Numerosas prácticas creativas, desde las artes visuales y el diseño hasta la música, el cine y la literatura, están adoptando cada vez más técnicas de creación generativas. En esencia, todo el arte generativo se centra en el proceso por el que se realiza una obra de arte y se requiere que este proceso tenga un grado de autonomía e independencia del artista que lo define o diseña. El grado de autonomía e independencia asignado a la computadora varía significativamente desde obras que buscan minimizar o excluir la firma creativa del diseñador humano hasta aquellas en las que el papel de la computadora es más pasivo, se desprende de esto que la personalidad creadora del ser humano ostenta la responsabilidad creativa y la autonomía principales. Esta variación se refleja en las diferentes visiones del arte dentro de la comunidad del arte generativo, que van desde la percepción en la que el arte se refiere principalmente a objetos artísticos independientes que se evalúan por su valor estético formal hasta la comprensión del arte como una actividad social y cultural integrada en la que las máquinas no pueden participar de forma independiente. En esta última visión, las relaciones y el significado artístico surgen a través de una red de interacciones entre las personas y sus actividades.

En contraste con el análisis crítico y social que ha rodeado tradicionalmente a los movimientos artísticos, «el arte generativo se entiende principalmente como una metodología». A pesar del creciente número de artistas que llaman a su práctica «generativa», podría decirse que «lo único que comparte todo el arte generativo es esta metodología amplia y genérica» (McCormack et ál., 2014, p. 135). Convivimos con multitud de procesos que han favorecido la introducción de la IA en nuestras vidas sin que apenas nos hayamos hecho eco de ello. Son conocidas las aplicaciones destinadas a particulares, empresas y Gobiernos para la organización de fotografías, el etiquetado automático en las redes sociales o el control de pasaportes, por ejemplo. Existen infinidad de proyectos en los que puede verse claramente cómo el uso de la IA servirá para implementar y mejorar la vida de los seres humanos. Un ejemplo de esto podemos encontrarlo en Agri-Tech Cornwall, de la Universidad de

Plymouth, quienes, con el proyecto Automated Brassica Harvesting en Cornwall (ABC), están desarrollando sistemas robóticos basados en técnicas de deep learning para la detección de frutas y vegetales, clasificación de maduración, percepción 3D y asequibilidad en la manipulación robótica para automatizar las operaciones de recolección manual del sector hortícola en Cornwall (Plymouth, s.f.). Esto puede darnos una idea ampliada del nivel alcanzado por los sensores en la actualidad.

Los controladores gestuales utilizan sensores que están disponibles comercialmente. Muchos de estos sensores han sido diseñados para aplicaciones no musicales, como hemos visto en el ejemplo anterior o vemos en ejemplos como la industria automovilística o la biomédica. La mayoría de los sensores disponibles en el mercado pueden ser utilizados en diferentes aplicaciones de creación audiovisual y combinarlos con *software* de ML para este propósito, como veremos a continuación. Algunos ejemplos de estos dispositivos pueden ser los sensores sensibles a la fuerza (FSR); potenciómetros lineales y giratorios; sensores táctiles, piezoeléctricos, de ultrasonidos, de radiofrecuencia; dispositivos sensibles a la luz; sensores capacitivos; acelerómetros, giroscopios; sensores de inclinación, de presión atmosférica o de respuesta galvánica de la piel (Miranda et ál., 2006, p. 108-110), entre otros.

Atendiendo al progreso de dispositivos de ML con un enfoque creativo para el desarrollo de aplicaciones artísticas, cabe destacar el caso de la meta herramienta de código abierto Wekinator 2.0, desarrollada por la profesora Rebecca Fiebrink. Existen numerosos tipos de recursos online impulsados por la Inteligencia Artificial que han sido desarrollados para la creación de contenido audiovisual, como es el caso de Runway, por ejemplo, una plataforma que permite la creación de vídeos en el navegador utilizando herramientas de IA. En este caso, Wekinator 2.0 es un meta instrumento implementado por ML que permite a músicos, compositores y diseñadores de nuevos instrumentos entrenar y modificar en directo y de manera interactiva muchos algoritmos estándar de ML (Fiebrink y Caramiaux, 2018, p. 183). Este programa expande los flujos de trabajo y amplía la línea de investigación en lo que se refiere a metodologías de creación artística. La herramienta Wekinator 2.0 no está especializada en el aprendizaje de un concepto concreto, ni en el uso de un controlador

determinado, tampoco en la utilización de los resultados del aprendizaje de una forma dirigida. Está pensada para poder elegir entre un conjunto de extractores de características que pueden ser incorporados en entradas de audio, vídeo, gestos, o suministrar sus propios extractores. De este modo, «se puede entrenar un algoritmo de aprendizaje para que responda a entradas que van desde la realización de gestos a vocalizaciones, pasando por dispositivos sensores personalizados» (Fiebrink, 2009, p. 1).

Los avances en el campo de la IA están desdibujando los límites entre las habilidades humanas y artificiales. Esto plantea un escenario de futuros posibles en el que será necesario aprender a discriminar entre los resultados generados por humanos y los generados artificialmente. Desde este marco conceptual, se plantean nuevas preguntas en torno a la naturaleza humana y sobre el papel de las artes en nuestra sociedad actual. En este sentido, cabe señalar la instalación interactiva titulada, *Grammar#1*, una de las diez obras ganadoras del premio Re:Humanism que el artista italiano Antonio Daniele mostró en la exposición Albumarte, realizada en Roma en mayo de 2019. En esta instalación, el artista utilizó métodos de investigación científica para el desarrollo de su propuesta, esto es, la recopilación de datos y el escenario experimental como lenguajes estéticos. El autor planteaba a los espectadores un juego de prueba de Turing con la que se estaba pidiendo respuesta a la pregunta «¿qué es el ser humano?» La decisión tomada creaba un «diálogo visual entre el ser humano y la máquina, informando al mismo tiempo sobre la investigación científica y la investigación artística» (Daniele, A., s.f.).

En el entorno de la creación audiovisual, un artista relevante al que cabe señalar en este sentido es Memo Akten, un creador que utiliza la IA para reflejar nuestra humanidad y explorar cómo le damos sentido al mundo. En su obra, Deep Meditations, 2019, presentada en el festival Sonar+D 2019, le artista entrenó un algoritmo de aprendizaje automático para «ver» usando imágenes que representan conceptos esenciales en la vida humana. Para obtener imágenes que reflejen nuestra humanidad compartida, descargó fotos de Flickr etiquetadas con las siguientes palabras: todo, mundo, universo, espacio, montañas, océanos, flores, arte, vida, amor, fe, ritual, dios, etc. Luego programó la máquina para «imaginar» nuevas imágenes basadas en todas esas imágenes, creando un nuevo

mundo de paisajes, objetos e ideas nunca vistos, pero basados en nuestra propia experiencia de vida y los contenidos subidos a esta red social de imágenes. El resultado es una instalación inmersiva en la que se presenta un viaje impresionante a través de la «imaginación de una máquina» que ha sido entrenada en conceptos básicos de nuestra existencia humana. Esta obra nos permite observar la interconexión entre el ser humano, la máquina y el universo a partir de los «recuerdos de la red neuronal» alimentada por la sociedad red. Esto lo consigue mediante esta película abstracta que nos lleva:

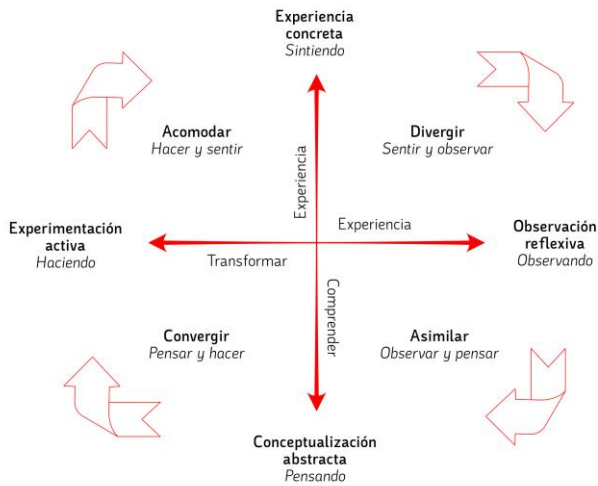
> «a través del nacimiento del cosmos, la formación de los planetas y la tierra, las rocas y los mares, la chispa de la vida, la evolución, la diversidad, los cambios geológicos, la formación de ecosistemas, el nacimiento de la humanidad, la civilización, los asentamientos, la cultura, la historia, la guerra, el arte, el ritual, el culto, la religión, la ciencia, la tecnología» (Akten, 2019)

6. RESULTADOS

Tanto los medios digitales, como los proyectos artísticos presentados en este trabajo, nos permiten identificar metodologías que podrían ser útiles para su aplicación tanto en la docencia del ámbito de las Bellas Artes como en la propia creación artística. Como referencia metodológica en este sentido se destaca la metodología denominada aprendizaje experiencial definida por el psicólogo americano David Kolb. La teoría del aprendizaje experiencial se describe como una visión dinámica del aprendizaje basada en un ciclo de aprendizaje impulsado por la resolución de la dialéctica dual de acción/reflexión y experiencia/abstracción (figura 5). El aprendizaje se define como «el proceso mediante el cual se crea el conocimiento a través de la transformación de la experiencia» (Kolb, Capítulo 2). El conocimiento resulta de la combinación de captar y transformar la experiencia. La experiencia de captación se refiere al proceso de asimilación de información y la experiencia de transformación es cómo los individuos interpretan y actúan sobre esa información. El uso de los medios digitales aplicados a la creación artística promueve experiencias inmediatas o concretas. Esto puede considerarse la base de las observaciones y reflexiones provocadas por las obras que hemos visto en este trabajo. Estas reflexiones se asimilan y destilan en conceptos abstractos

de donde extraer nuevas implicaciones para la acción artística que pueden probarse activamente y servir como guías para crear nuevas experiencias artísticas, como se desprende de los trabajos mostrados en este texto.

***FIGURA 5**. El modelo de aprendizaje de la teoría del aprendizaje experiencial retrata dos modos dialécticamente relacionados de captar la experiencia: la experiencia concreta (CE) y la conceptualización abstracta (AC), y dos modos dialécticamente relacionados de transformar la experiencia: la observación reflexiva (RO) y la experimentación activa (AE).*



Fuente: Imagen de elaboración propia a partir de la idea propuesta por Daniel Kolb.

La aplicación de esta metodología constituye un recurso importante para conceptualizar las obras de Antonio Daniel y Memo Akten. Si utilizamos esta estructura para observar las obras mencionadas, comprobamos que el trabajo con medios digitales abre líneas de pensamiento y ofrecen nuevas posibilidades creativas en la elaboración de obra artística. No resulta complejo ubicar en la estructura de Daniel Kolb los principios que plantean las obras de los artistas señalados en este texto. Esto abre la posibilidad al desarrollo de metodologías docentes para la aplicación en las enseñanzas artísticas con medios digitales.

Las prácticas artísticas con medios digitales han supuesto un claro cambio de paradigma en el contexto del mundo del arte. A pesar de que en la actualidad disponemos de numerosas plataformas de creación de imágenes mediante IA, se desprende de este estudio que la originalidad, la

autoría y la autenticidad en el contexto del arte creado con medios digitales preserva aún un gran factor humano como es, por ejemplo, la posibilidad del error. Por esto, resulta necesario prestar atención a los estudios realizados en relación con la percepción del ser humano con respecto a las obras de arte realizadas íntegramente por IA donde se muestra que la gente puede «admirar menos el arte hecho con IA frente al realizado por humanos» (Millet et ál., 2023, p. 2). Finalmente, se pone de manifiesto con este trabajo la importancia de conocer los sistemas digitales como por ejemplo los códigos de programación, esto nos abrirá nuevas posibilidades en un contexto social principalmente liderado por los algoritmos.

7. DISCUSIÓN

A partir de las ideas planteadas en este trabajo, se puede afirmar que las técnicas de creación digital se constituyen como un instrumento óptimo para la creación y divulgación de los resultados del proceso creativo. Del mismo modo, estos recursos abren nuevos formatos de expresión que enriquecen los modos de acercarse al conocimiento en general y al arte en particular. La revolución de los medios digitales ha transformado nuestra forma de ser en la sociedad red. Los nuevos paradigmas de creación artística se encuentran en un constante proceso de adaptación que atiende a las posibilidades creativas ofrecidas por los medios digitales emergentes. Vivimos la actualidad del crecimiento exponencial de innumerables aplicaciones enfocadas al apoyo en la creación artística. Las tecnologías de los medios digitales y la IA nos posicionan como individuos en un punto de inflexión creativo. Desde distintas metodologías artísticas se están aportando planteamientos novedosos y de gran complejidad a la escena artística que deben ser analizados.

Las nuevas tecnologías de la comunicación y el interés por las posibilidades creativas de los medios digitales han generado una evolución exponencial en torno a nuevas tendencias artísticas que utilizan el código de programación como recurso plástico y creativo para dar forma a numerosas ideas. Encontramos numerosos ejemplos de estas prácticas en diferentes disciplinas artísticas que sin duda nos conducen hacia una creatividad computacional cada vez más compleja y, cabría decir, hacia

la construcción o «perfeccionamiento» de una sociedad digital. Como indica el director del Instituto de Investigación en Inteligencia Artificial (IIIA), Ramón López de Mántaras (2016), la creatividad computacional «permite comprender cómo funciona la creatividad humana y reproducir programas para su uso por parte de creadores donde el *software* actúa como colaborador creativo y no como mera herramienta» (p. 102).

8. CONCLUSIONES

Esta breve exposición de ideas, recursos y tendencias artísticas computacionales contemporáneas debe ser suficiente para entender las posibilidades que ofrecen los medios digitales como dispositivos de democratización de la actividad artística. Esta orientación nos lleva a reflexionar sobre nuevos enfoques que deben tenerse en cuenta para futuras generaciones en cuanto a metodologías docentes y de creación artística en este caso; a tratar de dar respuesta a la urgencia de una alfabetización digital que se está volviendo imprescindible en nuestro día a día. La alfabetización necesaria para el siglo XXI deberá ser necesariamente mediática dada la importancia de los medios hoy en día; digital, ya que la mayor parte de la información que se maneja está digitalizada; y multimodal por la convergencia de texto, sonido, imagen, vídeo, animación.

Atender a las diferentes tipologías creativas relacionadas con estas tendencias artísticas contemporáneas nos aporta una visión amplia del panorama creativo y de la diversidad de metodologías de creación artísticas que ofrecen los medios digitales. La propuesta metodológica de aprendizaje experiencial puede valernos como apoyo para el análisis de cualquier obra realizada con medios digitales de cualquier formato creativo. El esquema propuesto por Daniel Kolb permite la iniciación de novedosas líneas de investigación enfocadas en el desarrollo de una propuesta futura de metodología docente y de creación artística basada en el trabajo con medios digitales. Esta idea debe ir unida a la necesaria alfabetización digital antes mencionada para construir un futuro artístico en el ámbito digital acorde a los recursos y pensamientos de la época en la que vivimos.

9. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Esta investigación se ha desarrollado en el marco de la Ayuda de Formación de Jóvenes Doctores Margarita Salas, concedida por la Universidad de Málaga y el Ministerio de Universidades de España, durante una estancia de investigación en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada.

10. REFERENCIAS

Akten, M. (2019). Deep Meditations: Morphosis. Memotv. Consultado el 13 de mayo de 2023. https://bit.ly/42zAbuC

Bergstrom, I., & Lotto, R. B. (2015). Code bending: A new creative coding practice. Leonardo, 48(1), 25–31. https://doi.org/10.1162/LEON_a_00934

Borgdorff, H., Peters, P., & Pinch, T. (Eds.). (2019). Dialogues Between Artistic Research and Science and Technology Studies (1ª ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9780429438875

Compart (s.f.). Computer composition with lines. Database of Digital Art. Consultado el 23 de marzo de 2022. https://bit.ly/3HSqqzn

Daniele, A. (s.f.). Let it Brain » Grammar#1. Let it brain. Consultado el 16 de marzo de 2022, de https://bit.ly/3G3XAdF

Diebner, H. H. (2006). Performative science and beyond: involving the body in research (Springer, Ed.). Wein; New York: Springer.

Fiebrink, R. y Caramiaux, B. (2018). The machine learning algorithm as creative musical tool. In Roger T. Dean, and Alex McLean (eds), The Oxford Handbook of Algorithmic Music: 181–208. Oxford University Press. https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780190226992.013.23

Fiebrink, R., Trueman, D. y Cook, P. R. (2009). A Meta-Instrument for Interactive, On-the-Fly Machine Learning. New Interfaces for Musical Expression. En International Conference on New Interfaces for Musical Expression (NIME), 3-6 June 2009, Pittsburgh, PA, USA.

Flynn, M., & Bagnall, A. (2019). Classifying Flies on Reconstructed Audio Signals. En Yin, H., Camacho, D., Tino, P., Tallón-Ballesteros, A. J., Menezes, R., & Allmendinger, R. (Eds.). Intelligent Data Engineering and Automated Learning – IDEAL 2019 (Vol. 11872) (págs. 249-258). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-030-33617-2

Hadjakos, A., H. Schulze, A. Düchting, C. Metzger, M. Ottensmann, F. Riechmann, A-M Schneider, y M. Trappmann. (2015). Learning Visual Programming by Creating a Walkable Interactive Installation. En Proceedings of the Audio Mostly 2015 on Interaction with Sound - AM '15, 1–8. https://doi.org/10.1145/2814895.2814914

Heidegger, M. (2012). El origen de la obra de arte (1935/36) (GA5). En: Caminos del Bosque. Alianza Editorial.

Jana, R. (2009). Arte y nuevas tecnologías. Taschen.

Kolb, D. (2014). Experiential Learning: Experience as the Source of Learning and Development, (2ª edición). PH Professional Business.

López de Mántaras, R. (2016). La inteligencia artificial y las artes. Hacia una creatividad computacional. En: El próximo paso. La vida exponencial, Madrid, BBVA.

McCormack, J., Bown, O., Dorin, A., McCabe, J., Monro, G., & Whitelaw, M. (2014). Ten Questions Concerning Generative Computer Art. Leonardo, 47(2), 135–141. https://doi.org/10.1162/LEON_a_00533

McLean, C. A. (2011). Artist-Programmers and Programming Languages for the Arts [Tesis doctoral, University of London]. Goldsmiths. https://bit.ly/3Bnn43N

Millet, K., Buehler, F., Du, G. y Kokkoris, M. (2023). Defending humankind: Anthropocentric bias in the appreciation of AI art. Computers in Human Behavior, Volume 143, https://doi.org/10.1016/j.chb.2023.107707

Miranda, Eduardo Reck, and Marcelo M. Wanderley. (2006). New Digital Musical Instruments: Control and Interactions Beyond the Keyboard. A-R Editions, Inc., 2006. ProQuest Ebook Central.

Monoskop. (2023). Computer art. Monoscop. Consultado el 10 de mayo de 2023. https://bit.ly/3BbsajC

Noone, M., & Mooney, A. (2017). Visual and textual programming languages: A systematic review of the literature. ArXiv, 5(2), 149–174. https://doi.org/10.1007/s40692-018-0101-5.

Plymouth (s.f.). Automated Brassica Harvesting in Cornwall (ABC). University of Plymouth. Consultado el 7 de febrero de 2022. https://bit.ly/44IEJ3h.

Puckette, M. (1996). Pure Data: Another Integrated Computer Music Environment, en Proceedings of the Second Intercollege Computer Music Concerts. (Tachikawa, Japón, 1996) pp. 37–41.

Schwab, K. (2016). The Fourth Industrial Revolution. World Economic Forum.

Villalpando, M. E. R. (2017). La estructura de las revoluciones científicas según Thomas Kuhn en el análisis de la historia del arte. Arbor, 193(783). https://doi.org/10.3989/arbor.2017.783n1003

Żylińska, J. (2020). AI ART. Machine Visions and Warped Dreams. Open Humanities Press.

IMPACTO Y OPORTUNIDADES DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN EL ARTE VISUAL: PERSONALIZACIÓN DE LA CREATIVIDAD CON STABLE DIFFUSION Y CONTROLNET

DAVID POLO SERRANO
Centro Universitario San Isidoro

JUAN PABLO MICALETTO BELDA
Centro Universitario San Isidoro

PABLO MARTÍN RAMALLAL
Centro Universitario San Isidoro

1. INTRODUCCIÓN

Este trabajo estudia la democratización de las herramientas generativas de obras de arte visuales basadas en modelos personalizados de inteligencia artificial, considerando sus implicaciones en el proceso creativo, la autoría, la industria del arte y su economía, así como los aspectos éticos y sociales. A través de esta aproximación teórica, y con el apoyo del trabajo de campo a nivel práctico, esperamos proporcionar una comprensión más específica de cómo la inteligencia artificial está cambiando el panorama del arte y cómo los artistas y la industria del arte pueden adaptarse a estos cambios para aprovechar al máximo las oportunidades que ofrece esta tecnología.

El campo de la inteligencia artificial (IA) ha experimentado avances significativos en los últimos años, especialmente en el ámbito de la generación de contenido visual y artístico. Desde 2022, la democratización de las herramientas de IA ha permitido que cualquier usuario genere resultados de alta calidad en tiempo casi real (Rico Sesé, 2023).

Entre las aplicaciones de IA más conocidas, se encuentran ChatGPT y su modelo de lenguaje GPT-4 para el texto, Dall-E 2 para las imágenes,

y D-ID para el audio y el vídeo con avatares (Garon, 2023). Estas aplicaciones permiten a los usuarios interactuar con algoritmos mediante prompts, que son instrucciones en lenguaje natural que guían la generación de contenido (Vicente et al., 2015).

Si bien estas aplicaciones han demostrado ser capaces de crear arte generativo y visualmente atractivo, aún existen barreras para que los artistas las utilicen de manera más efectiva y personalizada. Una de estas barreras es la necesidad de comprender el funcionamiento de los prompts y cómo interactúan con el Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN), que a menudo puede ser menos natural de lo esperado (Cabezudo et al, 2022).

Recientemente, han surgido nuevas aplicaciones que combinan lo mejor de los diferentes sistemas y ofrecen modelos de IA más personalizables, lo que ha generado un creciente interés en los campos del arte y la tecnología (García Mosquera, 2022). Entre los ejemplos más destacados en el ámbito de la generación de imágenes se encuentran Stable Diffusion, Dall-E, Midjourney o Dream by Wombo (Franganillo, 2022).

Stable Diffusion es un modelo de lenguaje disponible en abierto dentro de la comunidad de usuarios Hugging Face, una plataforma líder en el desarrollo de modelos de IA basados en el PLN (Hugging Face, 2021). Esta comunidad ofrece 'spaces' en abierto, que permiten explorar el potencial de estos modelos de lenguaje mediante el uso de inputs textuales y visuales (Hugging Face, 2021).

La accesibilidad y la personalización de estas herramientas generativas han abierto nuevas oportunidades para que artistas y creadores de contenido aprovechen al máximo el potencial de la IA en la creación de obras de arte visuales. Además, la creciente adopción de estas tecnologías por parte de la comunidad artística y tecnológica ha llevado a una mayor colaboración entre estos dos campos, resultando en avances innovadores en la intersección del arte y la IA (De Moneo, 2021).

A medida que las herramientas de IA continúen evolucionando y mejorando, es probable que veamos una mayor integración de la inteligencia artificial en el proceso artístico, lo que podría llevar a la creación de obras de arte aún más impactantes y personalizadas. Este trabajo explora las implicaciones de esta democratización de las herramientas

generativas de arte visual basadas en modelos personalizados de inteligencia artificial, analizando los desafíos y oportunidades que enfrentan los artistas y la industria del arte en este nuevo contexto tecnológico.

Por una parte, podemos comprobar cómo las propias herramientas de IA pueden afectar al proceso creativo y a la autoría en el ámbito del arte. A medida que los artistas adopten estas tecnologías en sus procesos creativos, surgirán preguntas sobre la propiedad intelectual de las obras de arte generadas por IA (Ricardo et al, 2021). Por ejemplo, ¿deberían los artistas recibir la remuneración completa por las obras de arte generadas con la ayuda de la IA o debería reconocerse algún mérito a los desarrolladores de las herramientas de IA utilizadas? Además, ¿cómo puede la industria del arte garantizar que estas herramientas se utilicen de manera ética y responsable, evitando la apropiación indebida de la propiedad intelectual y el plagio? (Rodríguez, 2022).

Por otro lado, la accesibilidad y la personalización de estas herramientas han permitido a más personas participar en la creación de obras de arte visuales, lo que podría conducir a una mayor diversidad y representación en el arte (Rodríguez Ortega, 2020). Sin embargo, también plantea desafíos, como la posible saturación del mercado y la disminución del valor percibido de las obras de arte debido a la facilidad con la que pueden crearse (Oria Lorente, 2021).

Tampoco debemos olvidar las implicaciones éticas y sociales de la creación de arte basado en IA. A medida que las herramientas de IA se vuelven más avanzadas, es posible que puedan generar arte que refleje y perpetúe distintos estereotipos y prejuicios culturales (Ledesma, 2022), por lo que sería importante considerar cómo podemos garantizar que las obras de arte generadas por IA sean inclusivas y representen la diversidad y la complejidad del mundo real (Ferrante, 2021).

En la propia investigación también se abren oportunidades que cruzan el arte y la IA, considerando la evolución de estas tecnologías y observando cómo se abren nuevas vías de investigación en áreas como la generación de arte basado en emociones (Echeverri Carvajal, 2023), la colaboración entre artistas humanos y sistemas de IA, y el desarrollo de nuevas técnicas y estilos artísticos impulsados por la inteligencia artificial (Serna et al, 2023).

2. OBJETIVOS

En este trabajo, nos hemos fijado cuatro objetivos de investigación clave que buscan explorar y comprender el impacto de la democratización de las herramientas generativas de arte visual y su relación con otras aplicaciones o 'plugins' de código abierto. Estos objetivos son:

- Analizar la democratización de las herramientas generativas de arte visual y sus conectores con otras aplicaciones o 'plugins' de código abierto. Este objetivo busca examinar cómo las herramientas generativas de arte visual se han vuelto más accesibles y cómo se conectan e interactúan con aplicaciones y 'plugins' de código abierto. Al investigar estas conexiones, podemos comprender mejor cómo los artistas y creadores pueden utilizarlas de manera más efectiva y personalizada, lo que permite una mayor creatividad e innovación en el ámbito del arte visual.

- Estudiar Controlnet como principal 'plugin' que combina el prompt tradicional con el añadido de una imagen modelo de la que extraer ideas. Controlnet es un 'plugin' innovador que permite a los usuarios combinar prompts textuales con imágenes modelos para generar arte visual más personalizado y detallado. Este objetivo se centra en investigar cómo Controlnet mejora el proceso de generación de arte visual y cómo los artistas pueden aprovechar esta tecnología para crear obras de arte más significativas.

- Conocer la red neuronal Controlnet como principal 'plugin' que incrementa la personalización del resultado final, combinando el prompt textual con la subida de imágenes modelo de la que extraer ideas. Este objetivo pretende aproximarnos al funcionamiento de la red neuronal de Controlnet, explorando cómo esta tecnología aumenta en la práctica la personalización del resultado final y cómo influye en la calidad y en la similitud a la idea pensada.

- Explorar nuevos inputs con los que preguntar a la IA, ya sea modales o multimodales. En este objetivo, investigaremos cómo la introducción de nuevos tipos de inputs, tanto modales

como multimodales, puede mejorar la interacción entre los artistas y las herramientas generativas de arte visual basadas en IA. Al explorar estos nuevos enfoques, esperamos descubrir nuevas posibilidades y vías para la generación de arte visual utilizando inteligencia artificial.

En este estudio, abordamos estos objetivos de investigación sin hipótesis previas, con el fin de trabajar sin prejuicios y mantener intacta nuestra capacidad de sorpresa ante los hallazgos. A medida que avancemos en nuestra investigación, contrastaremos y verificaremos la información adquirida para asegurar su solidez y poder sintetizarla en este estudio..

3. METODOLOGÍA

En este trabajo, hemos diseñado una metodología de investigación que se centra en evaluar las posibilidades de crear arte visual utilizando entradas de texto (prompts) y bocetos en conjunción con herramientas de IA. Nuestra metodología se compone de las siguientes etapas:

- Diseño de una experiencia de testeo de posibilidades para crear arte final basándose en entradas de texto (prompts) y bocetos.
- El enfoque fue experimental, con el fin de evaluar cómo las herramientas generativas de IA, como Stable Diffusion 1.5 y Controlnet, pueden utilizarse para crear arte visual a partir de prompts textuales y bocetos. Esta experiencia nos permitirá analizar la efectividad y el potencial creativo de estas herramientas en un entorno controlado.
- Selección del contenido y enfoque en objetos. Para garantizar la coherencia y la comparabilidad de los resultados, nos centramos en la generación de imágenes partiendo de bocetos, símbolos, paisajes y personajes del imaginario colectivo, lo que facilitará la identificación y evaluación de las imágenes generadas por las herramientas de IA.
- Utilización de Stable Diffusion 1.5 en su versión online: Hemos elegido utilizar la versión online de Stable Diffusion 1.5,

ya que los 'spaces' públicos que utilizan el 'plugin' Controlnet emplean este modelo de IA para generar imágenes. Esta decisión asegura que nuestra investigación se base en tecnologías accesibles y ampliamente utilizadas en la comunidad.

– Evaluación de los resultados utilizando las opciones principales de Controlnet. Una vez generadas las imágenes utilizando Stable Diffusion 1.5 y Controlnet 1.1, evaluamos los resultados en función de las opciones principales proporcionadas por Controlnet, excluyendo las poses. Esta evaluación nos permitirá determinar la efectividad y la calidad de las imágenes generadas, así como identificar áreas de mejora o limitaciones en la tecnología.

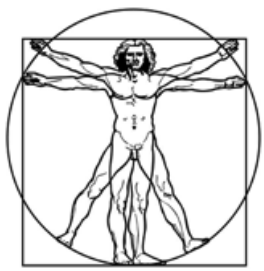
Al seguir esta metodología de investigación, esperamos obtener una comprensión más profunda de cómo las herramientas generativas de IA, como Stable Diffusion 1.5 y Controlnet 1.1, pueden utilizarse para crear arte visual basado en entradas de texto y bocetos. Además, nuestra investigación intentará contribuir a identificar áreas en las que estas tecnologías pueden mejorarse y adaptarse para satisfacer las necesidades de los artistas y creadores de contenido en el ámbito del arte visual.

4. RESULTADOS

Siguiendo la metodología descrita, hemos elaborado una primera tabla con las imágenes originales provenientes de stock y los resultados obtenidos al aplicar el prompt en Controlnet sobre el modelo Stable Diffusion 1.5. Trataremos 10 bocetos de objetos, animales y sujetos. 8 de los mismos partirán de trazos en blanco y negro y los 2 últimos de fotografías en color.

TABLA 1. *Comparación de resultados entre la imagen original (extraída de stock) y la resultante de la aplicación del plugin Controlnet 1.1 sobre Stable Diffusion 1.5.*

ORIGINAL (Stock)	SD 1.5 + CONTROLNET 1.1	EVALUACIÓN
		Partiendo de un boceto con trazos en blanco y negro de 6 objetos para el aprendizaje infantil, hemos conseguido un resultado que aporta color, sombras, volumen y fondo.
		De igual modo, comenzando con un boceto en blanco y negro con las 6 piezas del ajedrez, hemos obtenido un resultado de las mismas piezas, en el mismo orden, pero con color, sombras, volumen y fondo.
		Reduciendo al mínimo la síntesis de la lámpara de aladino, con trazos gruesos en blanco y negro, se consigue un objeto tridimensional que igualmente tiene color, sombras, volumen, fondo, y en este caso mucho detalle en su orfebrería.
		Siguiendo con los objetos individuales, partimos de una vasija de miel, bocetada en blanco y negro pero con más detalle que aporta volumen. El resultado es una vasija traslúcida que contiene la miel, con su color, sombras, volumen y fondo asociado.
		Un caso similar al anterior es éste, con la variante de ser un boceto con dos objetos: una copa de vino y un racimo de uvas. El resultado sigue las líneas anteriores, lógicamente porque se le ha pedido a través del prompt. Con las uvas no logra representar bien uno de los colores y la sombra

		Pasando a los animales, comenzamos con el boceto de un gato que sujeta un libro con una pata. En el resultado, el gato cobra volumen, detalle, sombras y color. El fondo es uniforme y no está ubicado en un contexto.
		Partiendo de otro boceto de stock, el Hombre de Vitruvio de Leonardo Da Vinci, conseguimos un resultado con volumen que representa al dios griego Zeus. Destacan también las sombras y en este caso el fondo y sus tonalidades.
		En cuanto a los sujetos, partiendo de un boceto de un solo trazo de un hombre bebiendo de un vaso, ahora tenemos un resultado renderizado de un hombre bebiendo en una barra de bar.
		El penúltimo caso parte de una foto de stock de una chica joven con gafas sujetando un libro. Con el uso del plugin Controlnet hemos solicitado que se aplique una estética ilustrativa que sintetiza al original y cambia los colores.
		Finalmente, recurriendo al juguete del robot Wall-E sobre una superficie mojada, planteamos una adaptación algo apocalíptica, donde el robot huye de un evento destructivo y presenta ojos de miedo o bloqueo mental.

Fuente: Elaboración propia

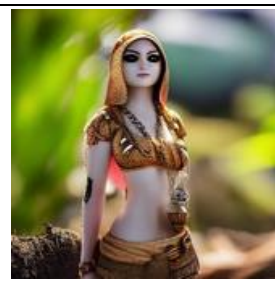
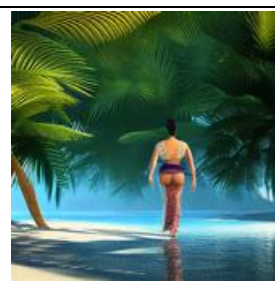
Lo que es común en todos los casos es que la estructura y las formas principales de las imágenes originales se conservan en los resultados, pero con la adición de color, volumen, sombras y, en algunos casos,

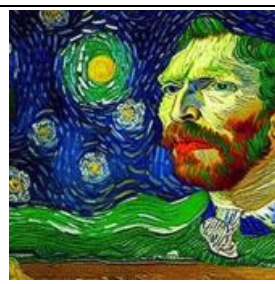
detalles adicionales y contexto de fondo. Esto demuestra que Controlnet puede mantener la coherencia del diseño y la composición original, al tiempo que agrega dimensiones adicionales y estéticas a las imágenes.

Sin embargo, también hay diferencias notables en los resultados dependiendo de la complejidad y el detalle de las imágenes originales. Por ejemplo, en el caso de los bocetos de objetos y animales en blanco y negro, la IA fue capaz de generar imágenes coloridas y tridimensionales que eran fieles a los bocetos originales. Pero en los casos de las fotografías en color, la IA fue capaz de transformar las imágenes originales en estilos artísticos completamente nuevos, mientras mantenía la forma y estructura originales.

Seguidamente, hemos elaborado una segunda tabla con las imágenes originales 'propias' que han sido elaboradas con la ayuda de la aplicación Stable Diffusion, y los resultados obtenidos al aplicar el prompt en Controlnet sobre el modelo Stable Diffusion 1.5. Trataremos sujetos reales o sintéticos y animales creados artificialmente.

TABLA 2. *Comparación de resultados entre la imagen original (creada por los autores de este estudio con Stable Diffusion) y la resultante de la aplicación del plugin Controlnet 1.1 sobre Stable Diffusion 1.5.*

ORIGINAL (Stable Diffusion)	SD 1.5 + CONTROLNET 1.1	EVALUACIÓN
		En este primer caso, hemos creado una imagen renderizada de una chica con paisaje natural y hemos obtenido, vía prompt + imagen de partida, un resultado que representa a un ser humanoide femenino de diferente etnia a las conocidas.
		En este caso, un hombre acompañado de un robot gigante camina hacia 'la libertad', con la naturaleza (pájaros y vegetación) como horizonte. En el resultado pedimos un giro distinto, una chica se dirige hacia un mar en calma, rodeada en este caso de vegetación tropical.

		Partiendo de una imagen sintética de lo que la IA entiendo como una cabeza sintética futurista, ahora obtenemos un resultado de estructura similar pero guiado por una moda de maquillaje de los 80 pero manteniendo el toque futurista.
		De una primera imagen de un autorretrato de Dalí con estilo surrealista, obtenemos una máscara dorada para ese personaje en el futuro. Se consiguen unos colores más brillantes, como en el ejemplo anterior, y se profundiza en el artesonado y los dorados.
		Aquí partimos de una imagen creada que representa a una cigüeña con un lacito de corazón rojo en su cabeza, acompañada de su pequeña cría. Solicitando a Controlnet una visión daliniana de la obra, la imagen se deforma como si la lluvia la estuviera modelando.
		Finalmente, de un bosque despejado asoma por la izquierda de la imagen una cabeza de capibara. Se le solicita al plugin que manteniendo la forma y tridimensionalidad del animal, aplique la cabeza de Van Gogh con su estilo sobre la obra La noche estrellada.

Fuente: Elaboración propia

Al igual que en la tabla 1, la estructura y las formas principales de las imágenes originales se conservan en los resultados de la tabla 2, pero se añaden nuevas estéticas y estilos artísticos.

La principal diferencia con la tabla 1 es que ahora (tabla 2), las imágenes originales ya son productos de la IA y por lo tanto ya presentan una cierta estética y estilo. Sin embargo, Controlnet todavía es capaz de

transformar estas imágenes en formas completamente nuevas, demostrando su capacidad para generar variaciones de una imagen original sin perder su esencia.

Como comparación entre las tablas 1 y 2:

- Ambas tablas muestran la capacidad del plugin Controlnet 1.1 para transformar imágenes originales, ya sean bocetos en blanco y negro, fotografías en color o imágenes generadas por IA, en nuevas formas y estilos artísticos mientras mantienen la estructura y forma original. Sin embargo, la principal diferencia entre las dos tablas es el nivel de complejidad y detalle de las imágenes originales y cómo esto afecta a los resultados.

- En la tabla 1, las imágenes originales son relativamente simples y la IA es capaz de añadir una gran cantidad de detalles y dimensiones adicionales. En la tabla 2, las imágenes originales ya son complejas y detalladas, y la IA se centra más en transformar el estilo y la estética de las imágenes mientras mantiene su forma y estructura originales. Esta diferencia demuestra la versatilidad y la capacidad de adaptación del plugin Controlnet para trabajar con una amplia gama de imágenes y estilos.

Los resultados obtenidos en cuanto a la estructura del prompt de búsqueda han demostrado que los sistemas son capaces de comprender el lenguaje natural y generar imágenes a partir de unas peticiones con estructuras y pesos diferentes. Uno de los resultados más notables fue la generación de imágenes a partir de frases de lenguaje natural no estructurado. Lo cuál significa que la IA puede, por ejemplo, entender una frase como "Hombre y robot dirigiéndose a la libertad natural" e interpretarla de forma probabilística pero también original y a veces profunda; de ahí es capaz de generar una imagen que mezcla las keywords de forma comprensiva y además le aplica un estilo artístico si es que se le solicita. Esto demuestra el alto nivel de comprensión del lenguaje natural que posee el sistema.

Los resultados de esta experiencia indicaron que Stable Diffusion es una IA que además de generar imágenes de un input textual, también permite

combinar distintos ‘plugins’ para convertir nuestros bocetos iniciales en arte final.

Controlnet es uno de esos ‘plugins’ que permite cruzar la potencia de Stable Diffusion con el añadido de imágenes o bocetos sobre los que trabajar las formas, fondos, profundidad, etc. Además, esta combinación permite a los usuarios crear arte generativo más fácilmente y sobre todo con más detalle, sin necesidad de tener conocimientos avanzados en programación o ciencias de datos.

Añadir que Controlnet también permite articular poses humanas con las que orientar a la IA.

A esto le sumaríamos el input textual, ajustaríamos los parámetros y obtendríamos unos resultados mucho más fieles al deseo del ‘prompt engineer’.

Se ha observado que la inclusión de entradas adicionales otorga al usuario mayores posibilidades creativas al mejorar el control sobre el prompt y añadir personalización al resultado.

Como último resultado a destacar, se aprecia que la creación de arte generativo utilizando Controlnet añade detalles en la obra resultante, cosa que no sucede si únicamente usamos el modelo estándar de Stable Diffusion.

5. CONCLUSIONES

A continuación, resaltaremos tres conclusiones:

- La primera, donde observamos que la democratización de las herramientas generativas de obras de arte visuales basadas en modelos personalizados de IA es posible mediante el uso de nuevas estructuras de red neuronal, como actualmente es Controlnet. Hemos comprobado cómo partiendo de bocetos en blanco y negro, alguno de un único trazo, es capaz de generar imágenes realistas, ilustraciones, material sintético con apariencia de render, etc. Además se observa cómo el modelo es capaz de dar detalle a los elementos de la obra si es que se le requiere, por lo que la combinación de prompt + imagen modelo (o

boceto modelo) ayuda bastante a representar la idea que uno tiene en mente. Podemos incluso reflexionar sobre la reducción de tiempo en la consecución de una obra, partiendo de la destreza del artista para bocetar su pensamiento y posteriormente aplicarle las ideas 'prompteadas' que rondan su cabeza.

– La segunda, que permite a los creadores de contenidos incluir su arte generativo personalizado para así expandir su potencial humano. Aquí se han de valorar las llamadas 'soft skills', que en base al pensamiento crítico y la captación de experiencias pueden concluir en un resultado artístico y creativo a la altura del sujeto que las porte y desarrolle. Como añadido a este conclusión, podemos atisbar cómo el concepto de alfabetización e incluso alfabetización digital ligado a las DigComp 2.2 (Collado-Sánchez, García-Peñalvo, & Pinto-Llorente, 2023) se quedan algo atrás, surgiendo una nueva evolución del mismo, virando hacia los 'prompt engineers', profesión que abre camino con contundencia, y es que ahora será imprescindible saber preguntar en detalle para obtener los mejores resultados, directamente del pensamiento a la obra (Polo Serrano, Micaletto Belda, & Martín Ramallal, 2023).

– Y la tercera, que deja un campo abierto a los artistas para que utilicen herramientas de IA de manera más accesible y se combinen con el potencial humano. La democratización del arte debido a la irrupción de la inteligencia artificial (Martín Herrera y Polo Serrano, 2023) puede compararse con la llegada de las máquinas de escribir en el siglo XIX. Antes de la invención de la máquina de escribir, la creación de documentos escritos era un proceso manual que requería habilidades especializadas, tiempo y recursos. Solo un pequeño número de personas, principalmente escribas y académicos, tenía el conocimiento y las habilidades necesarias para crear y reproducir documentos escritos. Sin embargo, con la llegada de las máquinas de escribir, la capacidad de crear documentos escritos se democratizó. Cualquier persona que pudiera aprender a utilizar una máquina de escribir, independientemente de su formación

o posición social, podía ahora crear y reproducir documentos. Esto transformó la comunicación escrita y permitió que más personas participaran en el proceso de creación e intercambio de ideas y conocimientos.

De manera similar, la actual irrupción de la inteligencia artificial está democratizando la creación de arte. Antes de la llegada de estas herramientas generativas, la creación de obras de arte visuales requería habilidades especializadas, talento artístico y años de formación y práctica. Sin embargo, es a partir de 2022 (citar yo) cuando comienza esta democratización se hace tangible para miles de millones de personas, con mucho material disponible en abierto que nos enseña a utilizar estas herramientas para así crear obras de arte visuales con facilidad y eficiencia. Esto está transformando la creación de arte e incluso poniendo en entredicho qué es el arte, abriéndose debates por donde uno vaya.

¿Es quizás el miedo a que una máquina lo haga mejor, más rápido y hasta más original lo que nos atenaza? ¿Debe distinguirse el arte original del asistido por la IA? ¿A partir de ahora tendremos que firmar los trabajos con una frase del tipo "texto escrito a mano, sin usar tinta industrial, sin herramienta de escritura como lápiz, bolígrafo, rotulador o carboncillo, y por supuesto sin ordenador ni conexión a Internet"?

6. REFERENCIAS

Cabezudo, M. A. S., Diestra, D., López, R., Gómez, E., Oncevay, A., & Alva-Manchego, F. (2022). Overview of ReCoRES at IberLEF 2022: Reading Comprehension and Reasoning Explanation for Spanish. En: Procesamiento del Lenguaje Natural, 69, 281-287.

Collado-Sánchez, M., García-Peñalvo, F. J., & Pinto-Llorente, A. M. (2023). Analysis, Progress and Comparative of the European Digital Competence Framework DIGCOMP. En: Proceedings TEEM 2022: Tenth International Conference on Technological Ecosystems for Enhancing Multiculturality: Salamanca, Spain, October 19–21, 2022 (pp. 991-997). Singapore: Springer Nature Singapore.

de Moneo, P. E. (2021). En la frontera de lo humano. En: I Congreso Internacional Intersección: arte, sociedad y tecnología en la innovación musical (p. 16). Editorial Procompal.

Echeverri Carvajal, L. F., Rodríguez Valero, N., & Carmona Arcila, M. C. (2023). Experiencia emocional de adultos al usar un chatbot operado con inteligencia artificial.

Ferrante, E. (2021). Inteligencia artificial y sesgos algorítmicos ¿Por qué deberían importarnos?. En: Nueva sociedad, (294), 27-36.

Franganillo, J. (2022). Contenido generado por inteligencia artificial: oportunidades y amenazas. En: Anuario ThinkEPI, 16.

Garon, J. (2023). A Practical Introduction to Generative AI, Synthetic Media, and the Messages Found in the Latest Medium. En: Synthetic Media, and the Messages Found in the Latest Medium (14-03-2023).

García Mosquera, A. (2022). Lecturabilidad de las imágenes en la web (Bachelor's thesis).

Hugging Face (2023). The AI community building the future. https://huggingface.co

Ledesma, J. O. (2022). Algoritmos y género: inteligencia artificial al servicio de la violencia simbólica. En: Revista Llapanchikpaq: Justicia, 4(5), 209-236.

Martín Herrera, I., & Polo Serrano, D. (2023). La inteligencia artificial visual y su cobertura mediática en España. Un análisis bajo el prisma de Google News y Google Trends. En: Desafíos y retos de las redes sociales en el ecosistema de la comunicación (Vol. 2). McGraw-Hill.

Oria Lorente, P. A. (2021). When I m No Longer Here. Ensayo audiovisual sobre las posibilidades de la humanización en la inteligencia artificial.

Polo Serrano, D., Micaletto Belda, J. P., & Martín Ramallal, P. (2023). Democratización de herramientas generativas de obras de arte visuales basadas en modelos personalizados de inteligencia artificial (IA). En: VIII Congreso Internacional Comunicación y pensamiento: Imagen y manipulación. Viejas prácticas, nuevas fronteras. https://bit.ly/3Bo39C0

Ricardo, J. E., Vázquez, M. Y. L., Palacios, A. J. P., & Ojeda, Y. E. A. (2021). Inteligencia artificial y propiedad intelectual. En: Universidad y Sociedad, 13(S3), 362-368.

Rico Sesé, J. (2023). Nuevos retos para el diseño y la comunicación. La inteligencia artificial en los procesos creativos del diseño gráfico (Doctoral dissertation, Universitat Politècnica de València).

Rodríguez, A. L. T. (2022). Ética para la inteligencia artificial sostenible. En: Arbor, 198(806), a683-a683.

Rodriguez-Ortega, N. (2020). Inteligencia artificial y campo del arte.

Serna, L. A. M., Luna, F. D. J. O., Cuauhtémoc, R., & Rosas, B. El papel de la ciencia de datos en el reconocimiento de emociones humanas y la importancia de su enseñanza como una destreza transversal en estudiantes de pregrado. En: Transformación Digital de las Instituciones Educativas, 27.

Vicente, M., Barros, C., Peregrino, F. S., Agulló, F., & Lloret, E. (2015). La generación de lenguaje natural: análisis del estado actual. En: Computación y Sistemas, 19(4), 721-756.

PROCESOS DE CREACIÓN MULTIDISCIPLINAR: MATERIA, MANO Y EXPERIENCIA ESTÉTICA

EMILIO LUIS FERNÁNDEZ GARRIDO
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

Si las obras que realiza el artista tienen un significado y son producto de la experiencia, el estado físico del cuerpo puede ser decisivo y parte fundamental del cómo se originan las obras por diferentes circunstancias.

A grandes rasgos, plantearemos un problema donde elaboramos los argumentos para presentar unos resultados y unas conclusiones finales, hablaremos de la experiencia estética en una simbiosis y fusión entre dos ámbitos del conocimiento: la Investigación científica y la Creación artística. Aunque alejados entre sí, incluso opuestos y enfrentados en cuanto a objetividad, validez y veracidad, demostraremos el diálogo que se establece entre ellos y la función que ambos desempeñan en todo el proceso de crear una obra: idea inicial, esbozos, selección de materiales y construcción de la pieza, dando forma a lo que será la obra o pieza final.

FIGURA 1. *"Buscando lo encontrado". Técnica mixta sobre papel Eskulán de 300 gr/m2. Dimensiones: 21x15 cm. (2006).*



Fuente: Obra del autor.

El artista en su análisis y reflexión más interna aprecia el cambio patológico óseo de las articulaciones de su cuerpo, centrándose en las articulaciones de sus manos en un proceso de aceptación largo. A su vez, el autor de las obras aprende de su propio cuerpo, piensa y valora procesos multidisciplinares que se adaptarán a: primero a según el estado físico de sus manos y segundo a su necesidad creadora para dar forma y entidad al objeto cuyo resultado será la obra de arte.

Este desajuste produce una ausencia temporal de energía y la consecuente desconexión con el entorno en la búsqueda de un equilibrio para dar consecuentemente forma al proyecto artístico.

La necesidad de contar de forma racional y motivadora su experiencia en un periodo de tiempo amplio dignifica su capacidad de experimentar con el dolor, asimilar el estado de las manos como herramienta básica para la creación y los materiales que va a utilizar para construir cada una de las obras, para ello adquirirá la capacidad de desarrollar un proceso mental que unifique todo para conseguir el fin buscado.

FIGURA 2. *Serie: "Autorretrato efímero". Técnica mixta sobre papel Eskulán de 300 gr/m². Dimensiones: 21x15 cm. c/u. (2009).*



Fuente: Obra del autor.

No realizaremos una minuciosa descripción cronológica de las sucesivas fases o procesos que se han desarrollado durante estos años. Pondremos de manifiesto que esto es una realidad en forma de hipótesis a partir de la experiencia con la materia y las manos.

Las imágenes que presentamos demuestran una narrativa visual donde el artista es el conocedor de los códigos utilizados en su discurso plástico. Argumentos que se desarrollan en el modo de articular el proceso de la obra en busca de la belleza de las formas en su composición y concluyen con la calidad artística y estética de la obra resultante. El artista exige al dueto mente-mano la elaboración de un informe de su momento físico concreto para satisfacer la necesidad de componer la partitura de cada obra en una empatía consigo mismo. Exigencia y regeneración personal e íntima en el discurso plástico a partir de datos empíricos.

2. OBJETIVOS

Planteamos una serie de objetivos fundamentales en el ritual de crear la Obra de Arte:

Aprender del propio cuerpo produce un continuo estímulo emocional y espiritual, un procedimiento fundamentado en la experiencia con el arte que favorece el proceso normal de la vida. El artista comprende el papel que tiene la obra y la destreza aplicada en el proceso de construcción de esta para el consecuente resultado estético y simbólico del producto artístico.

Descubrir diferentes lenguajes plásticos a partir de una metodología en continua transformación y evolución según el estado físico de las articulaciones.

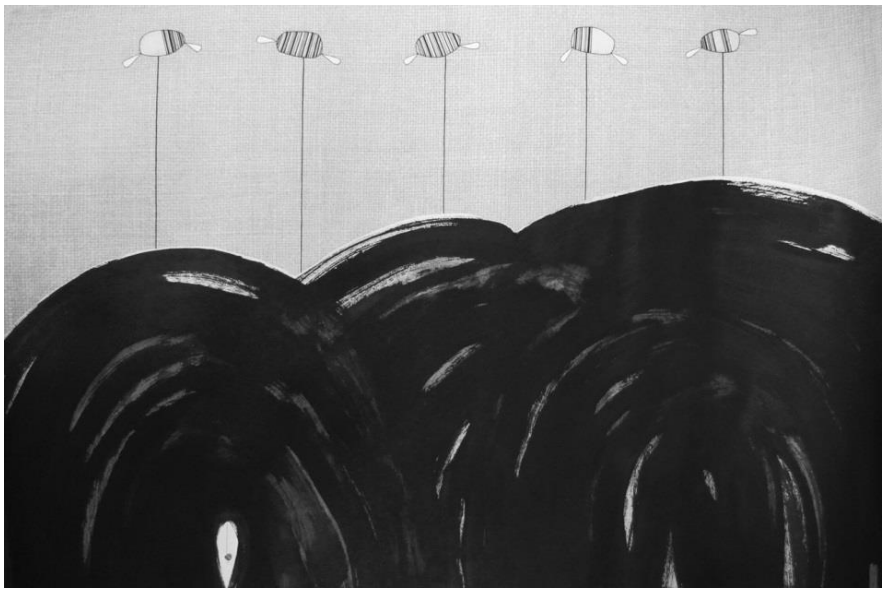
Abordar una poética y un diálogo entre el artista y su entorno: cuerpo, mente y estado físico del cuerpo.

Confirmar que existen unos retos o rituales que el artista pone en marcha con un único objetivo:

Demostrar y fundamentar su investigación a través de procedimientos artísticos sistemáticos, coherentes y adecuadamente fundamentados, dotados de sentido y unidad para la Obra resultante.

Presentar obras que son el resultado de una investigación y trayectoria de años.

FIGURA 3. *"Cuéntame un cuento". Técnica mixta sobre papel SuperAlfa de 250 gr/m². Dimensiones: 112x76cm. c/u. (2010).*



Fuente: Obra del autor.

3. METODOLOGÍA

Para esta breve exposición de los procesos de creación multidisciplinares de un artista en concreto, este que escribe el texto, nos hemos basado en una Metodología Artística de Investigación que comenzó en el año 2003 y continúa veinte años después.

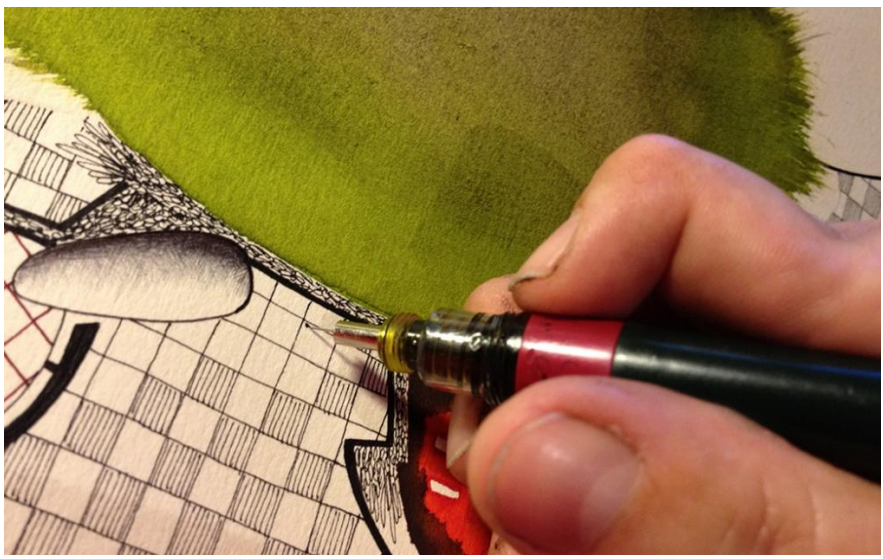
Presentamos esta experiencia en forma de diálogo a partir de este texto y de las imágenes que apoyan su contenido. Una muestra de imágenes de obras que conforman un diálogo visual con el que el artista pretende presentar los códigos utilizados en la evolución de la investigación

formal realizada dando como resultado su propio trabajo. El artista obedece a formas, grafismos y representaciones iconográficas que presenta como fundamento en la aplicación de sus propias reglas para establecer un lenguaje propio y estructurado en su metodología.

Coincidiendo con los profesores Joaquín Roldan y Ricardo Marín Viadel:

> Constituimos una estructura inicial para establecer un orden de actuación y organización del trabajo. Por consiguiente, una metodología de investigación que es un procedimiento sistemático, coherente y adecuadamente fundamentado, que dota de unidad y sentido al conjunto del trabajo investigacional, facilitando el debate crítico sobre su validez, sus conclusiones y sus cualidades demostrativas. (Roldán y Marín Viadel, 2012, p. 18)

FIGURA 4. *En procesoo: "Avanzo despacio". Técnica mixta sobre papel SuperAlfa de 250 gr/m². Dimensiones: 25x25 cm. (2012).*



Fuente: Obra del autor.

Destacamos las diferentes partes del proceso de creación de la Obra de Arte:

3.1. La mano y sus formas como experiencia estética.

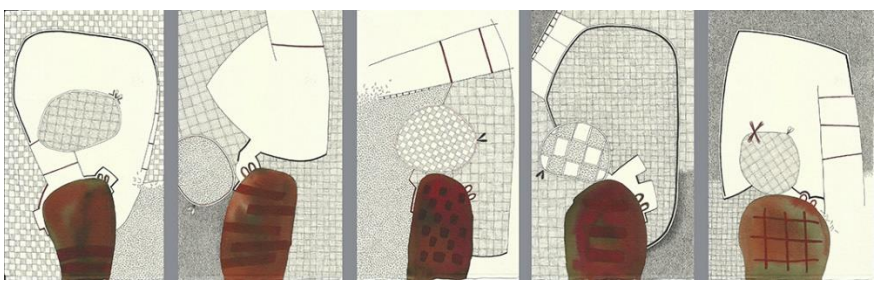
Pondremos en valor la importancia que se le da a la mano del artista cómo herramienta e instrumento para crear y como elemento de reflexión y pensamiento entre la mente del artista y la obra ya realizada.

Cuando nacemos nuestras manos presentan una forma que ya conocemos, con una estructura anatómica formada por: Tejidos, músculos, ligamentos, nervios, vasos sanguíneos y huesos (Flores, 8 de noviembre de 2016).

Las manos son el punto de encuentro entre la mente y el mundo real que vive el artista. El cerebro humano, con su inagotable creatividad hace única a nuestra especie es el responsable. Pero sin las manos, todas las grandes ideas que pudiéramos concebir para plasmarlas sobre el soporte no pasarían de ser una larga lista de buenas intenciones para alcanzar una finalidad.

Aparentemente, las dos manos son iguales a pesar de que podría parecer que cada una tiene vida propia y proceden a manipular por ellas mismas los materiales que después de su manipulación resultarán en forma de obra.

FIGURA 5. *"Observando lo que viene" Técnica mixta sobre papel SuperAlfa de 250 gr/m². Dimensiones: 20x11 cm. (2012).*



Fuente: Obra del autor.

Para que todo esto suceda, las manos suponen existe una relación íntima con el espíritu y tienen la tarea de estar presentes en todas las acciones físicas que el hombre y la mujer realizan en todas las actividades diarias en las que hay que manipular cualquier material, ya sea en la vida diaria como en el propio trabajo. En caso de que os ocupa parece que a veces piensan, cogen el material y crean por sí mismas en ese universo creado por el autor.

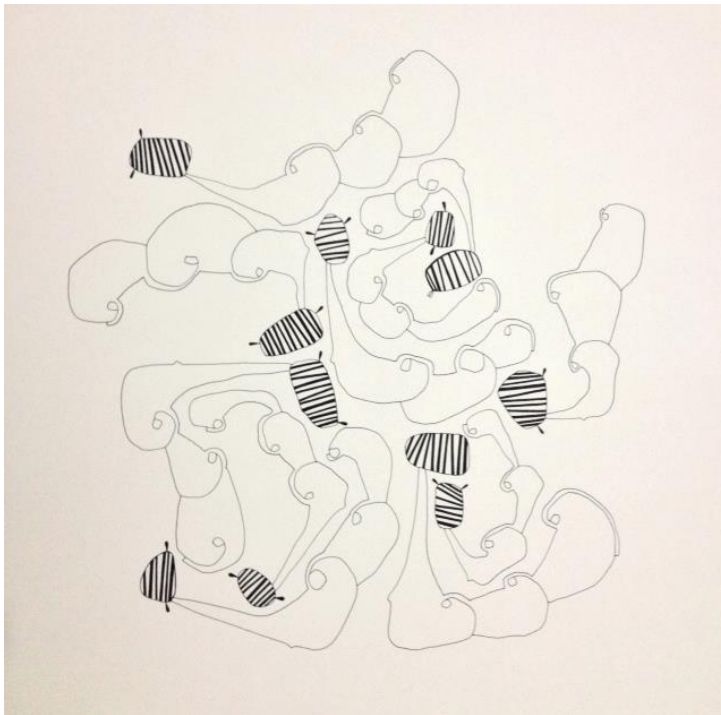
En su libro, La mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana, F. R. Wilson aclara:

> En una sociedad obsesionada por el atractivo físico. El verdadero *glamour* está en la ingeniería que se esconde bajo la piel. Teniendo en cuenta los enormes riesgos de la vida terrestre, es casi seguro que la selección natural darviniana favoreció la propagación de aquellos *homínidos bípedos* capaces de explotar en el suelo la agilidad de su brazo y la considerable destreza de su mano. (Wilson, 2002, p. 73-74).

Deberíamos considerar que los modelos estándares de la naturaleza humana como prototipos, podrían ser considerados en sus diferentes formas debido a la metamorfosis que puede sufrir el cuerpo y así variar su estructura anatómica natural, en el caso que nos ocupa, nos centraremos en las manos.

Es el proceso de metamorfosis o de modelado corporal, concreto y propio de una parte del artista, las manos, la que tomamos como premisa creativa y que no altera la vida. El cambio cualitativo de las articulaciones en su deformación es observado y sentido por el artista que, en un principio trata de argumentar y justificar lo que está ocurriendo en su cuerpo, es sus manos y en sus dedos.

FIGURA 6. *"Y me volví un giro en tu ausencia". Tinta sobre papel Fabriano de 225 gr/m². Dimensiones: 40x40 cm. (2016).*



Fuente: Obra del autor.

Nuestra mente adquiere un vínculo con las manos de manera natural pues es la propia genética del artista la que las ha diseñado así, la que ha provocado su evolución y la que nos ha enseñado a tener una concepción diferente de ellas tal y cómo se han ido deformando en un periodo de tiempo muy corto, apenas dos meses y medio.

Presentamos la mano que llamamos creadora como la mano del artista afectada por Artritis Reumatoide. Las deformaciones producidas en la mano por esta patología son muy características y frecuentes, siendo complejas y multifactoriales por el compromiso de sinoviales articulares, tendones y articulaciones que dan las deformaciones tan características de la mano reumatoidea.

Los conceptos de la forma de una cosa u objeto que ya conocemos por la descripción mental que tenemos de este, adquiere un sentido de

pluralidad cuando pasan a ser formas u objetos de análisis. Con esto queremos exponer que las manos pueden manifestar un cambio físico/motriz en su diseño original o adquirirlo posteriormente debido a infinidad de circunstancias, ofreciendo un inmenso catálogo de posibilidades en su estética y su habilidad en la manipulación de herramientas y materiales.

Esta deformación o metamorfosis estética de la mano que podríamos llamar creadora, supondrá una influencia en los resultados estético-plásticos en la obra que el artista ha originado.

Para ello las metodologías adquieren diferentes significados en relación al estado físico del cuerpo y parten con un objetivo primordial que es el papel que desempeñan las manos en esos procesos de creación multidisciplinares planteados.

Ilustramos las deformaciones más características de la mano con esta patología. La mano en ráfaga cubital con subluxación de las articulaciones metacarpofalángicas producida por la sinovitis destructiva.

Las deformaciones de los dedos como los dedos en "boutonnière" (con la articulación interfalángica proximal en flexión y la interfalángica distal en extensión).

Dedos en "cuello de cisne" (con la articulación interfalángica en extensión y la interfalángica distal en flexión).

El pulgar en Z (similar al boutonnière, con flexión de la metacarpofalángica e hiperextensión de la interfalángica).

FIGURA 7. *"Metamorfosis en las manos del autor". Fotografía digital. Imresión sobre papel poliéster. 25x40 cm. (2003).*



Fuente: Obra del autor.

3.2. Asimilar el dolor. Adaptación en las nuevas circunstancias.

En este estado clave para el artista, momento o etapa que se va a repetir a lo largo de la vida del artista, no es nada fácil cerrar los ojos y pensar que hay que trabajar con la sensación real de tener que asumir un dolor crónico en las manos, dolor que en ocasiones rebasa estas articulaciones y son otras las que también brotan dolor.

El dolor representa una experiencia eterna y perenne en el tiempo, muy a menudo desagradable y a veces muda, provoca en el artista la sensación de que el *umbral del dolor* (Rodríguez Barbero, 2014) es sentido en desiguales niveles según los estímulos provocados en las manos por la lesión sufrida, por el esfuerzo realizado y por la energía utilizada en el proceso de manipular los diferentes materiales.

Coexistir con unas manos en continua transformación implica aceptar que la necesidad de crear obras se va a ver influenciada por el dolor visible ó invisible, por lo que aceptar la realidad física y motriz de las

manos es fundamental y necesario para seguir desarrollando el proyecto artístico de manera normal.

3.3. Proyectar las ideas: Técnicas. Selección de materiales.

Gaston Bachelard decía que "La imaginación es productora de imágenes que se perciben y, en un sentido más alto, es creadora de imágenes que se imaginan". (Bachelard, 2002, p. 117).

Antes de comenzar a dar forma a una idea, es imprescindible conocer las características, posibilidades y límites de los soportes y materiales que se van a utilizar y de las técnicas que se van a aplicar. A partir de aquí procedemos al modo de hacer, a cómo nos enfrentamos a la idea para elaborar la obra con los elementos que la conformarán.

A veces, materiales muy diferentes entre sí pero que dialogan perfectamente en el arte contemporáneo.

La complejidad de la materia con la que el artista trabaja, sus matices. Materia: elementos utilizados para crear, básicos para llevar a cabo la obra.

En este sentido, "la técnica cómo poética de la metamorfosis y como modo de conocimiento" (Focillon, 1983, p. 68) obliga a la búsqueda de un equilibrio emocional y la aceptación a las nuevas circunstancias.

Para obtener un resultado plástico concreto a partir de una idea inicial y según las circunstancias expuestas anteriormente, la selección de materiales determina tanto la calidad en el resultado final de la obra cómo en el proceso utilizado para darles forma.

La técnica utilizada en todo el argumento creador, viene marcado por la poética que va madurando el artista al mismo tiempo que adquiere conocimiento sobre su estado físico y la influencia de este en la selección y uso de materiales.

Los materiales utilizados en estos veinte años de creación son:

Como soporte o continente de las obras, el papel hecho a mano de bambú o algodón ha sido primordial como soporte de los dibujos. Dicho papel ha evolucionado al cabo de los años en cuanto a gramaje, tamaño, grosor

y color, siendo contenido, la forma, el color ilustra la vida de quien crea la obra.

3.4. La práctica artística. Proceso, lenguajes e iconografía.

La práctica artística nos permite ir analizando los procesos utilizados con el fin de establecer unos límites en el uso de la mano y sus estados temporales para obtener los resultados deseados.

Henri Focillon afirma que:

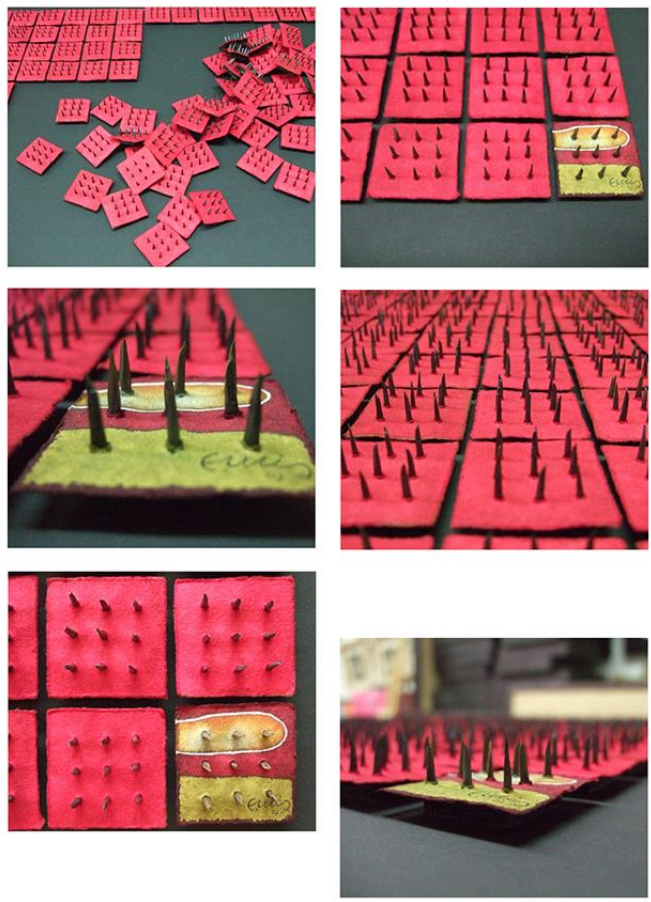
> Las materias son formas que desarrollan la vida de las formas artísticas. Son elegidas no sólo por la comodidad el trabajo, o bien, en la medida en que el arte sirve para las necesidades de la vida, por la excelencia de su utilización, sino también porque se prestan a un tratamiento particular, porque producen ciertos efectos. (Focillon, 1983, p. 38).

Estamos convencidos de la idea de que crear una obra, cuando las materias y herramientas utilizadas son adaptadas a las manos del artista, desarrollan una armonía continuada en el proceso y los procedimientos que se llevan a cabo para realizar un trabajo.

Lo mismo ocurre con el arte, las relaciones formales de una obra y las existentes entre las diferentes obras constituyen un orden, una metáfora del universo del artista. Se alcanza una intensa y relevante capacidad metafórica en donde integrar significados en sus formas y contenidos son fundamentales para argumentar la experiencia vivida y la simbología propia que el artista reinterpreta y será reutilizada años más tarde.

El desarrollo evolutivo de la vida mantiene intactas las condiciones mentales como bálsamo del dolor articular durante el acto de crear. La aceptación constante de una nueva condición de ser de las manos y la contemplación íntima de éstas en el proceso creador, es un acto realizado con pasión.

***FIGURA 8**. "Testigo mudo del tiempo". Técnica mixta sobre papel Eskulán 200 gr/m². Dimensiones variables. ((2005).*



Fuente: Obra del autor.

Proyectar cada obra a partir de bocetos e ideas iniciales, sentir desde la experiencia, recorrer los diferentes itinerarios, rutas y caminos que se extienden a lo largo de los años en el estudio, ilustran la historia real del que crea, certifica su propio mundo y sus vivencias. El artista pone a la obra en la naturaleza, en su hábitat, para reencontrarla como proceso (González, 2002, p.330).

Como hemos visto, el artista dialoga continuamente con su cuerpo y principalmente con sus manos, como supuesto objeto/herramienta para

ejecutar el trabajo de forma deseada, resucita con esto una reflexión sobre el proceso de subjetivación creador y la ausencia que el arte reemplaza, pero este no es nuestro propósito ahora. Esta experiencia podrá traducirse a una búsqueda continua de nuevas metodologías para construir el proyecto artístico.

Tenemos que diferenciar entre objetos y cosas: "un objeto permite el conocimiento, el estudio; una cosa no" (Caldera, 2021, p.34).

FIGURA 9. *"Déjame tus pies prestados que me los pongar". Técnica mixta sobre papel Eskulán 200 gr/m². 14x14 cm. (2009).*



Fuente: Obra del autor

FIGURA 10. *"Déjame tus pies prestados que me los pongar". Técnica mixta sobre papel Eskulán Dimensiones variables. (2012).*



Fuente: Obra del autor.

Tres conceptos básicos son los que utilizará el artista en la duración de la práctica artística:

3.4.1. Proceso.

El artista aborda un problema continuado en el que tiene que plantear y trazar criterios estéticos en su intensa labor de búsqueda para dar forma y contenido a la obra. Su capacidad de síntesis para crear metáforas y significados que serán decisivos durante el proceso creador. Las obras resultantes son la consecuencia de este proceso de construcción material.

Es muy importante respetar las normas estrictas que la mente del artista transmite a sus manos para ejecutar el trabajo en ese momento o periodo de tiempo concreto. El itinerario determinado para la construcción de una obra podría tomar otra dirección si el estado de las manos cambiara durante ese tempo en el que dura la realización de una obra en concreto. El artista asume su preocupación constante por los aspectos técnicos en el proceso de la obra.

FIGURA 11. *"Miro despacio, sutilmente… a mi alrededor". Técnica mixta sobre papel Hahnemühlle 300 gr/m². 106x78 cm. (2018).*



Fuente: Obra del autor.

3.4.2. Lenguaje.

En principio, el artista trabaja en su obra sin un lenguaje personal, experimenta con una gran diversidad de materiales según puede utilizarlos y manipularlos con sus propias manos lesionadas.

Es esta experiencia de años en la que el autor de las obras dedica parte de su tiempo en buscar y experimentar las características estéticas que van a estar presentes en sus obras y que van a ser un rasgo distintivo.

Cada obra va a poseer unas particularidades estéticas comunes que van a relacionar el conjunto de ésta. Tanto en el soporte utilizado será el papel tanto industrial cómo hecho a mano en diferentes dimensiones y gramajes, también el lenguaje en forma de abstracción poética conceptual tan característico de las obras que ahora presentamos.

Ese significado estético en correspondencia con el conjunto de la obra aporta armonía a las formas expresivas conservadas a lo largo del

tiempo. Las estrategias empleadas van y vienen en la evolución del trabajo y de las circunstancias según el estado de sus manos para relacionar cada uno de los elementos que conforman la obra.

John Dewey, en su libro: El arte como experiencia dice:

> La vida misma consiste en fases en las que el organismo da pasos en falso, al marchar en torno a las cosas, y luego recobra la armonía con ellas, ya sea por un esfuerzo o gracias a una oportunidad feliz. Y en una vida en evolución, la recuperación nunca es un mero retorno a un estado anterior, porque la enriquece el estado de disparidad y resistencia a través del cual ha pasado con éxito. (Dewey, 2008, p.15).

***FIGURA 12**. "Mis pies y mi yo son míos. Mi realidad no es tuya". Técnica mixta sobre papel Fabriano 225 gr/m². 50x40 cm. (2020).*



Fuente: Obra del autor.

3.4.3. Iconografía.

La esencia de una obra permanece por los elementos que la caracterizan: tamaño, color, tramas, formas, símbolos e iconos, que son rasgos distintivos que el artista ha ideado durante el proceso de su trabajo y que dan a la obra un valor significativo. El artista crea su propio lenguaje fruto del rigor de la experiencia, una semántica que fragua y consolida en el tiempo.

Según los profesores Joaquín Roldan y Ricardo Marín Viadel:

> Cuando se usan Metodologías Artísticas de Investigación acogen una multiplicidad integrada de significados, lo cual no implica ni ausencia de significado, ni significados aleatorios, ni paradójicos o contradictorios, ni tampoco ambiguos, sino que al mencionar o referirse a varios conceptos simultáneamente, lo que se dice no se agota en la mera suma de un significado tras otro, sino que además de reunirlos todos y precisamente por ello, se alude a territorios semánticos nuevos de modo semejante a como ocurre en las metáforas. (Roldan y Marín Viadel. 2012, p. 28).

Esta cronología podríamos dividirla, después de veinte años, en intervalos de tiempo concretos en los que suceden hechos y acontecimientos, por lo que los diferentes iconos determinan las obras, tanto en su significado individual cómo en el seriado. Concebir la iconografía de múltiples maneras, ya sea como la variación de formas diseñadas con un único significado, o una misma forma con variedad de significados.

El artista tiende a obedecer a formas que presenta como una lenta y monótona aplicación de sus propias experiencias y reglas, establecidas por el momento vital-artístico que vive en relación al estado físico de sus manos. Es por esto, por lo que utiliza un vocabulario para dar realidad objetiva a un procedimiento de abstracción y para mostrar el carácter constante e indisoluble de una realidad viva. Para ello el artista organiza el tiempo con sus manos, en intervalos temporales antiguos y nuevos, rodeado de sus obras, de los iconos que las constituyen y en el lugar donde las piensa y ejecuta, el estudio o taller.

El alfabeto del artista es variado, existe como una extensión de él mismo, eterniza la vitalidad creadora provocada por la metamorfosis a la que fueron sometidas sus manos en su aspiración para crear libremente.

En arte, pues, no hay descodificación, sino interpretación a cargo de un receptor convertido en intérprete. Interpretar arte implica, por lo demás, una constante "invención de reglas" (Carlos Martínez Gorriarán, et Al., 1991, p.29).

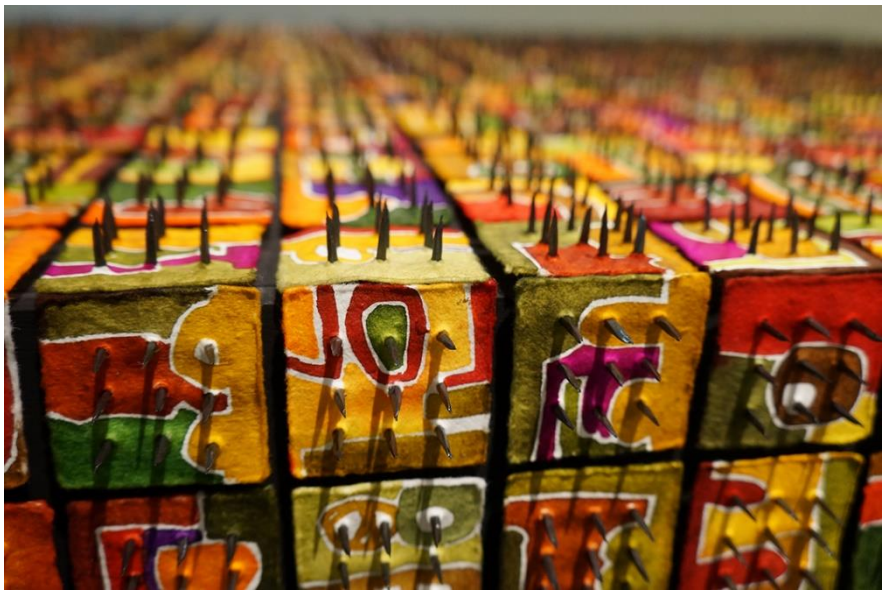
FIGURA 13. *"Mi silencio se escucha en mi lejanía.". Técnica mixta sobre papel Eskulán. 105x105x105 cm. (2012).*



Fuente: Obra del autor

FIGURA 14. *"Mi silencio se escucha en mi lejanía.". (Fragmento). Técnica mixta sobre papel Eskulán. 105x105x105 cm. (2012).*

.



Fuente: Obra del autor.

4. RESULTADOS

La obra de arte es por parte del artista, un intento de alcanzar lo trascendente y espiritual, para ello utiliza la materia en su forma y contenido. Sin ser pretencioso, intenta alcanzar un todo absoluto y, al mismo tiempo, un complejo sistema de relaciones formales entre todos los elementos que compone su universo creativo. La obra es el resultado de una actividad autónoma, la expresión de una imaginación privilegiada e independiente.

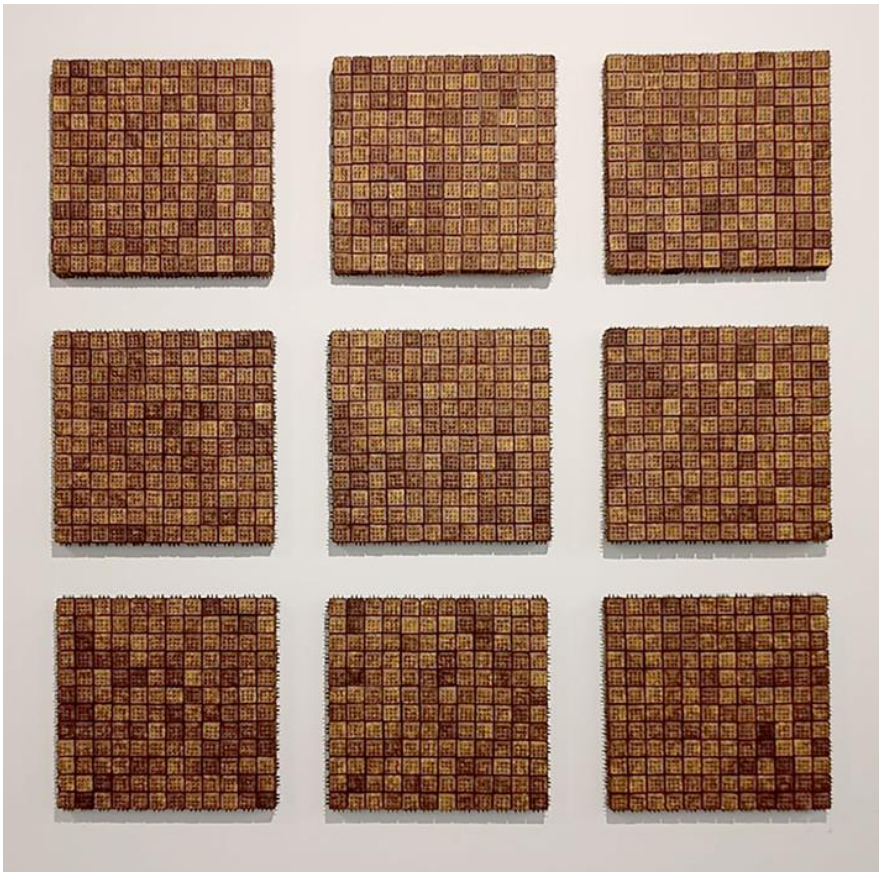
El artista, cuando se para a considerar su obra, siente un gozo profundo ante ella, y quizá sea éste el más delicado y discreto, crea un vínculo con ella y necesita poseerla en su esencia, y la envuelve en la red de sus propios sueños. La obra de arte se sumerge en la movilidad del tiempo, y pertenece a la eternidad (Focillón, 1983, p. 9).

Las imágenes presentadas, son clave en esta investigación, pues son resultado de momentos temporales concretos en la obra del artista que las realiza a partir de la experiencia acumulada.

La obra permanece como metáfora de su propia inmortalidad. Perpetuar los procesos de construcción de cada pieza o grupos de piezas que forman las obras es un proceso largo y arduo. A veces no son objetos aislados sino que conforman un diálogo íntimo entre ellas en un lenguaje propio madurado.

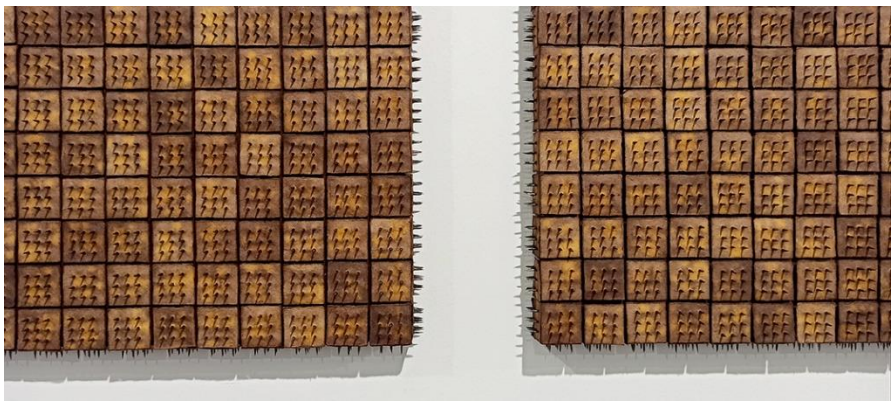
Podemos afirmar por razones obvias que, la Artritis Reumatoide contribuye a que las manos de las personas que sufren esta enfermedad puedan desarrollar más sensibilidad que las manos de los que no sufren esta dolencia a movimientos mínimos. Cualquier movimiento que se realiza en el trabajo diario de hacer arte o cualquier otro, tiene un valor añadido, y es éste especial porque las manos afectadas por esta patología no tienen límites a la hora de abordar cualquier trabajo; existe una relación íntima entre el artista y sus manos, entre las manos y el artista. La conexión entre el artista y su obra forman un simposio único.

FIGURA 15. *"Recuerdos de un pasado presente". 9 piezas de 55 x 55 x 5 cm. (1.728 fragmentos de papel Eskulán + 15.552 tachuelas ensambladas a mano). (2003-2013-2023)*



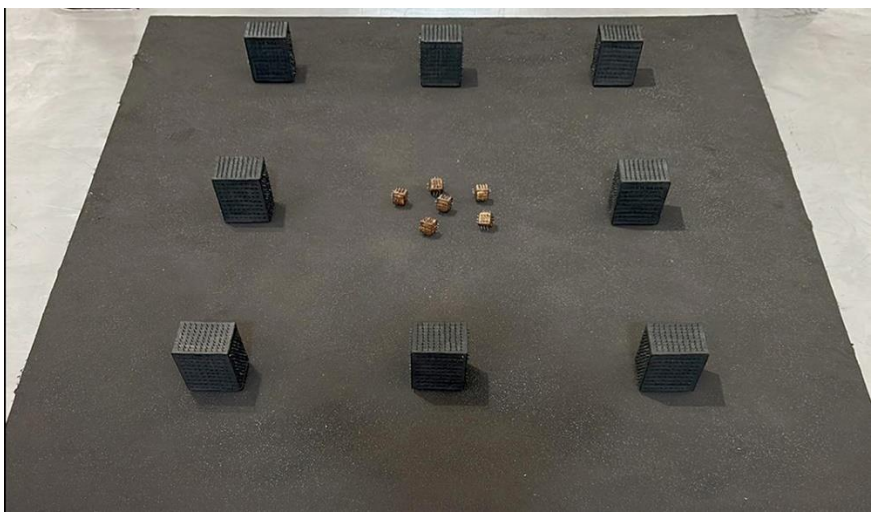
Fuente: Obra del autor.

FIGURA 16. *"Recuerdos de un pasado presente" (Detalle). 9 piezas de 55 x 55 x 5 cm. (1.728 fragmentos de papel Eskulán + 15.552 tachuelas ensambladas a mano). (2003-2013-2023)*



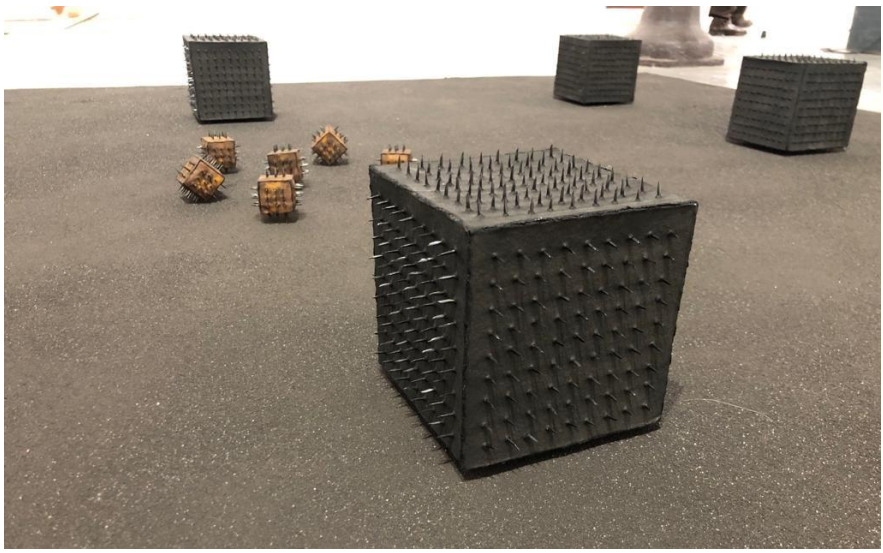
Fuente: Obra del autor.

FIGURA 17. *"Recuerdos de un pasado presente". 9 piezas de 55 x 55 x 5 cm. (1.728 fragmentos de papel Eskulán + 15.552 tachuelas ensambladas a mano). (2003-2013-2023)*



Fuente: Obra del autor.

FIGURA 18. *"Recuerdos de un pasado presente". (Detalle). 9 piezas de 55 x 55 x 5 cm. (1.728 fragmentos de papel Eskulán + 15.552 tachuelas ensambladas a mano). (2003-2013-2023)*



Fuente: Obra del autor.

5. CONCLUSIONES

Las conclusiones que se obtienen de este estudio se basan en el estudio e investigación de la experiencia de muchos años de un artista plástico cuyas manos sufren una patología y su constante deformación.

Los desastres articulares de la mano creadora del artista influye a la hora de llevar a cabo el proyecto artístico mediante la búsqueda continua de nuevas estrategias metodológicas interdisciplinares para construir la obra de arte. El autor hace un esfuerzo mental extraordinario para que sus manos trabajen a un ritmo que concierne al proceso, la forma, los contenidos y sus significados representados en forma de metáforas estrictas y ordenadas.

En definitiva son obras que verifican los procesos de creación multidisciplinares utilizados y que dan solidez a la relación entre la materia, la mano y la experiencia estética.

La experiencia artística es comprometida y continuada por lo que la lesión no supone un obstáculo para afrontar el acto-oficio de crear de forma diferente, confiriendo a la obra un carácter potente e interesante, tal y cómo el artista lo había planteado y concebido desde la idea inicial. Obras resultantes narran y cuentan una vida.

El artista aquejado por una patología concreta pone de manifiesto que las deformaciones y desastres articulares producidos por un accidente o enfermedad, influyen necesariamente, aunque no se refleje en la obra final resultado de la experiencia.

FIGURA 19. *De la serie: "Desean lo que no ven… y ven lo que no desean". Técnica mixta sobre papel Eskulán de 300 gr/m². Dimensiones: 20x20cm. (2005).*



Fuente: Obra del autor.

6. REFERENCIAS

Bachelard, G. (2002). La estética de Gaston Bachelard. Una filosofía de la imaginación creadora. Verbum Ediciones.

Caldera, P. (2021). El fracaso de lo bello. Ensayos de antiestética. La Caja Books Ediciones.

Dewey, J. (2008). El arte como experiencia. Paidós Estética Ediciones.

Flores. J. (8 de noviembre de 2016). La evolución de las manos, la mano que tenemos en común. National geographic. Recuperado el 15/05/2023 de https://www.nationalgeographic.com.

Focillon, H. (1983). La vida de las formas. Elogio de la Mano. Xarait Ediciones.

González Alcantud, J. A. (2002). El rapto del arte. Antropología cultural del deseo estético. Universidad de Granada Editorial.

Martínez Gorriarán, C., Mina, C., Azurmendi, J. etc. (1991). Arte y Estética. Metáforas de la identidad. Arteleku Ediciones.

Rodríguez Barbero. M. P. (2014). ¿Qué es el umbral del dolor? Dolor® Investigación, Clínica & Terapéutica, 29(4), 141-145.

Roldán, J. y Marín Viadel, R. (2012). Metodologías Artísticas de Investigación en Educación. Aljibe Ediciones.

Wilson, F. R. (2002). La mano. De cómo su uso configura el cerebro, el lenguaje y la cultura humana. Tusquets Ediciones.

ELOGIO DE LA GESTUALIDAD Y CORPOREIDAD DEL DIBUJO COMO FUENTE DE CREATIVIDAD

LAURA APOLONIO
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

El progreso tecnológico y científico iniciado en la modernidad y acelerado vertiginosamente desde los recientes avances de la tecnología digital, ha aportado mejoras sin precedentes en nuestra calidad de vida en todos los ámbitos (salud, transportes, educación, etc.). Sin embargo, en todo este proceso, algo no ha funcionado. Nos hemos progresivamente olvidado de nuestro cuerpo y de la capacidad que tiene de infundirnos bienestar. La preocupación compulsiva por encontrar nuevas tecnologías que nos liberen del esfuerzo físico nos ha llevado a utilizar cada vez menos nuestro cuerpo hasta llegar a la situación paradójica de perder la conciencia de nuestra corporeidad y de la fisicidad del mundo. Esta situación ha provocado, como consecuencia, un malestar psicológico y la pérdida de contacto con el ambiente que nos rodea que, a su vez, ha ocasionado la generalizada irresponsabilidad ecológica que impera. Esta pérdida de vivencia corporal y de contacto con la concreción de las cosas nos sumerge en un profundo desasosiego y nos deja una sensación de vacío y desarraigo. El pensamiento del antropólogo David le Breton hace hincapié en la necesidad de suplir al progresivo *Adiós al cuerpo* (2013) para reencontrar el *Sabor del mundo* (2006), títulos de dos de sus libros más conocidos. Urge volver a reencontrar el sentimiento feliz de nuestro ser "de carne", revivir el inmenso privilegio de compartir, gracias a nuestro cuerpo, la "chaire du monde" [la carnalidad del mundo] y recuperar el pleno sentimiento de nuestra presencia en el mundo. Para ello cualquier actividad que despierte nuestra sensorialidad, nuestra manualidad y que ponga nuestro cuerpo en movimiento, en contacto directo

con el mundo, tiene el efecto de despertar la conciencia de nuestra corporeidad. En este trabajo mostraremos cómo una actividad tan simple como la de dibujar (o incluso garabatear) se revela de gran eficiencia para reactivar nuestra manualidad y hacernos recuperar el contacto con el momento presente, tejiendo con una fina línea de grafito un hilo entre mundo exterior e interior. Revelaremos cómo al dibujar estimulamos nuestra sensorialidad, involucrando todos los sentidos y no sólo el de la vista. Mostraremos que es una actividad que nos hace recuperar no solo nuestra manualidad, es decir, nuestra innata capacidad artesanal-creativa, sino también nuestra gestualidad, o sea, el uso del cuerpo como instrumento comunicativo, y además nuestra espacialidad congénita, a saber, la consciencia de ser un cuerpo que se encuentra en un lugar concreto y se relaciona con el espacio que le rodea. Es por tanto una actividad fundamentalmente creativa, constructiva, interpretativa, relacional y narrativa que nos permite establecer un fuerte contacto con la realidad y, al mismo tiempo, abre las puertas de nuestro imaginario.

2. OBJETIVOS

El objetivo principal de la presente investigación es mostrar de qué manera el dibujo es una actividad que nos hace reencontrar la fisicidad de nuestra condición corporal y, por esta razón, estimula nuestra creatividad. Hemos dividido el objetivo principal en tres objetivos segundarios que resumimos a continuación.

1. Mostrar que el dibujo es ante todo pulsión corporal, necesidad física de dejar una huella, imperativo de expresión que precede al significado consciente y a la comunicación racional;

2. Subrayar su aspecto gestual y espacial y mostrar la importancia de su práctica para retomar consciencia de nuestra corporalidad, de la fisicidad del mundo y, al mismo tiempo, estimular nuestro imaginario;

3. Señalar la relevancia del dibujo como actividad artística y su alcance contemporáneo en el mundo virtual y postfotográfico.

3. METODOLOGÍA

La metodología empleada ha sido antropológica y artística. Hemos estudiado en paralelo el cuerpo y su capacidad de estimular la creatividad, por un lado, y, por otro, la actividad física de dibujar desde un punto experimental. Partiendo de los análisis de antropología del cuerpo de David le Breton hemos examinado la necesidad de la revalorización de nuestra corporalidad conjuntamente con el avance vertiginoso de la tecnología en un mundo cada vez más virtual que persigue el sueño utópico de un transhumanismo dislocado.

Siguiendo las obras de Le Breton—en particular *La Saveur du monde* (2006), *L'Adieu au corps* (2013), *Anthropologie du corps et modernité* (1990), *Disparaître de soi* (2015), *Marcher la vie* (2020)— hemos analizado la importancia de la sensorialidad, del movimiento corporal y de la espacialidad para nuestro bienestar y nuestro sentido ético y estético.

A continuación, hemos procedido al estudio artístico y experimental para mostrar cómo el dibujo manual puede constituir un remedio para contrarrestar la situación de alienación del hombre contemporáneo. En esta fase de la investigación, hemos analizado el dibujo como una actividad que despierta nuestra sensorialidad y reactiva nuestra corporalidad. Hemos indagado el dibujo como pulsión, necesidad de trazar, desde la aparición de las primeras huellas trazadas en el suelo o en las paredes de las grutas paleolíticas, a los pueblos indígenas, los artistas Brut y los niños. A continuación, hemos analizado la teoría de la memoria orgánica y de la Formulación de Arno Stern. Seguidamente hemos considerado el dibujo como necesidad de dar forma a una energía vital, de transmitir una intuición y de comunicar a través de un gesto corporal estudiando la obra de artistas abstractos-calígrafos como Cy Twombly, Henri Michaux y Fabienne Verdier. Asimismo, hemos comprobado la importancia de los garabatos en estimular la creatividad, como revela la reciente exposición *Gribouillage* en París (2023). Finalmente, hemos estudiado el dibujo como Arte Povera, expresión mínima de medios y búsqueda de fusión con la naturaleza en la obra de Giuseppe Penone. Durante el estudio de todos estos puntos y para descubrir además la vigente actualidad del dibujo contemporáneo, hemos consultado los textos de teóricos

del dibujo como el artista John Berger, el diseñador Milton Glaser, el artista David Hockney, el arquitecto Juhani Pallasmaa y el antropólogo Tim Ingold.

4. RESULTADOS

4.1. Análisis antropológico

4.1.1. El cuerpo-borrador

Para David Le Breton el cuerpo en el mundo contemporáneo está completamente derrotado por las competencias tecnológicas de los ordenadores, los robots o cualquier otra maquinaria tecnológica. Tenemos el mismo cuerpo físico que nuestros antecesores paleolíticos que lo utilizaban para innumerables proezas físicas como la caza, la marcha, la construcción de sus hábitats, de sus herramientas, etc. Sin embargo, en nuestra época lo tenemos "entre paréntesis", explica Le Breton (Apolonio, 2022, p.25). El cuerpo se ha progresivamente reducido a un apéndice inútil que solo estorba y nos limita. En estos tiempos de "humanité assise" [humanidad sentada] (Le Breton, 2020, p.11) en las que nos pasamos el día sentados en el coche o delante de alguna pantalla, rodeados de "prótesis" tecnológicas que nos evitan utilizar nuestras fuerzas corporales, (escaleras eléctricas, ascensores, cintas transportadoras, patinetas eléctricas, automóviles, etc.) (Le Breton, 2020, p.17), nos hemos acostumbrados a no utilizar el cuerpo que se ha transformado en lo que Le Breton llama un "corps-brouillon" [un cuerpo borrador], irreductiblemente imperfecto, inepto y patético que necesita ser asistido por tecnologías (Le Breton, 2013, p.13). Percibimos nuestro cuerpo como si fuese defectuoso y fuera necesario mejorarlo con los avances científicos (cirugía estética, nutrición, odontología, culturismo, etc.). El cuerpo-borrador se transforma así en el cuerpo-accesorio sobre el que necesitamos intervenir para construir nuestra imagen, nuestro "look". El dualismo cuerpo-alma se ha acentuado hasta llegar a la escisión persona-cuerpo. Ya no "somos" nuestro cuerpo, sino que "tenemos" un cuerpo, explica Le Breton (Apolonio, 2022, p.16), como si el cuerpo fuera una vestimenta que lleváramos con nosotros, un objeto, un alter ego. Esta

desconexión de nuestro cuerpo se ha forjado lentamente desde el Renacimiento cuando ha nacido la noción de individuo, rompiendo con la unidad medieval en la que el hombre se sentía unido a su grupo social, a su ambiente, a la naturaleza y al cosmos, en una visión de completa unidad divina. De este proceso de individualización nace el "yo", separado del grupo, aislado del ambiente, encarcelado en un cuerpo que percibe como extraño, ajeno y limitante. Crece el odio a este cuerpo que nos encierra en una identidad, un aspecto determinado, una edad, un género, un color de piel, una estatura, etc., y que nos hace sufrir y morir. El cuerpo se reduce así a una especie de fósil de una humanidad antigua que urge superar para dar vía libre al nacimiento del nuevo superhombre del transhumanismo que conseguirá cancelar definitivamente el cuerpo (Le Breton, 2013).

4.1.2. El sabor del mundo

Frente a esta situación de alienación que nos hunde en un malestar generalizado, Le Breton revindica la importancia de recuperar plenamente la conciencia de la relevancia del cuerpo. El cuerpo no es algo secundario o un instrumento obsoleto a reemplazar con tecnologías. Es el vehículo a través el cual pensamos y comprendemos el mundo. Afirmar como Descartes "pienso luego existo" es un error porque no considera la inmersión sensorial del hombre en el mundo. En su lugar, Le Breton afirma "Je sens donc je suis" [Siento luego existo] (Le Breton, 2006, p. 9). A través del cuerpo podemos sentir nuestra fusión con el ambiente que nos rodea y comprender que formamos parte de la naturaleza. Sin duda los avances científicos han aportado un progreso de valor incalculable para nuestro bienestar pero es importante rectificar la pérdida de sensorialidad que han ocasionado y reconocer el valor del cuerpo en todas nuestras actividades cognitivas y creativas, hasta ahora atribuidas solo a la mente, como la memoria, la atención, la percepción e, incluso, el pensamiento abstracto o analógico.

Recuperar nuestra plena sensorialidad, explica Le Breton es primordial ya que la condición humana es ante todo corporal (Le Breton, 2006, p.21). A través de nuestros sentidos tejemos una relación con el mundo en el que estamos sumergidos y nos abrimos a su comprensión. Lo

importante del análisis de Le Breton es que insiste en que nuestros sentidos son esenciales porque ponen en marcha nuestra capacidad interpretativa y simbólica. Frente al mundo, explica Le Breton, el hombre no es nunca un ojo, una oreja, una mano, una boca o una nariz, sino una mirada, una escucha, un tacto, una degustación o una olfacción, es decir, una actividad interpretativa, cognitiva y simbólica (Le Breton, 2006, p.26). Le Breton insiste en subrayar lo mucho que hemos perdido en vivir en ambientes artificiales que anestesian nuestros sentidos y aminoran nuestra congénita actividad interpretativa y creativa. Al reducir la actividad corporal y sensorial, perdemos la capacidad humana de interpretar el mundo y crear sentido, una destreza creativa que los ordenadores están todavía lejos de emular. Nuestra creatividad es un efecto directo de nuestra condición corporal y sensorial. De aquí la necesidad de revalorizarla. A continuación indagaremos en la capacidad del dibujo para reactivarla.

4.2. Análisis artístico

4.2.1. Huellas corporales y necesidad expresiva

En su libro "Il salto" [El salto] (2021), Silvia Ferrara, arqueóloga, filóloga e investigadora de la escritura y su interrelación con el arte, hace un recorrido por los signos prehistóricos que preexisten a las letras para intentar descubrir los albores del pensamiento abstracto y de la creatividad humana. Indaga cómo ha ocurrido hace cincuenta mil años "el salto" que nos ha transformado en "creadores, forjadores de signos, artesanos de la imaginación" que, interpretando la naturaleza, han construido "la mayor obra jamás vista, toda hecha de símbolos" (Ferrara, 2021, p.5). Muestra como todo, absolutamente todo, parte del cuerpo. El cuerpo que deja huellas con los pies, con las manos, con los dedos y con las yemas dactilares. El cuerpo que emite sonidos y que gesticula para expresarse. El cuerpo que mira el mundo que le rodea, oye sonidos, explora el espacio… Los primeros signos gráficos encontrado están creados con el cuerpo. Los restos paleolíticos de huellas de pies en el suelo, las pinturas en las cuevas de las manos, las huellas dactilares en las estatuillas, todos ellos son signos primitivos que muestran la capacidad y la necesidad humana por crear imágenes y por comunicarse a través de ellas. Las

pinturas rupestres más elaboradas como las de las cuevas de Chauvet, de Lascaux, etc., denotan la sorprendente habilidad humana de transformar la complejidad de la realidad tridimensional en una figura bidimensional. Pero remontando todavía más atrás en el tiempo, se han encontrado en Sudáfrica objetos como rocas o cascaras de huevos de avestruz, datados en 70.000 años (figura 1), decorados con motivos geométricos en forma de rombo que revelan que la necesidad estética, decorativa, comunicativa y simbólica es muy precoz en la historia de la humanidad (Ferrara, 2021, p.68). Estos signos representan el substrato sobre el que se desarrollará posteriormente la escritura.

***FIGURA 1**: Roca con motivos romboidales encontrada en Blombos (Sud África), datada en 70.000 años.*



Fuente: *Il Salto* (Ferrara 2021, p. 216).

4.2.2. Homo aestheticus

Según la antropóloga Ellen Dissanayake el hombre es ante todo *Homo aestheticus* (1995), mucho antes de ser *Homo symbolicus*. La estética no es algo que venga a sumarse a otras funciones más vitales del ser humano sino que es lo que caracteriza e impregna todos nuestros comportamientos y es esencialmente nuestra manera de ser. Contrariamente a lo que se ha considerado hasta ahora, las capacidades artísticas humanas se han desarrollado antes del lenguaje y es precisamente esta "proto-estética" o "estética-niña" (Miall, Dissayanake, 2003) que ha permitido el ulterior desarrollo del lenguaje y de la cultura en las sociedades humanas. El arte es un comportamiento, no un producto, es un "hacer" que Dissanayake denomina "artification" que tiene la característica de transformar lo cotidiano en algo especial, es un "making special" [hacer especial]. Responde a la necesidad humana (también presente en algunos animales) de transformar los comportamientos ordinarios cotidianos en extraordinarios con el fin de reforzar los lazos emocionales entre la comunidad. Es por lo tanto un comportamiento corporal mucho antes de ser mental. Dissayanake analiza en particular el "babytalk" [lenguaje del bebé] y muestra como este proto-lenguaje entre madre y bebé, hecho de sonidos, repeticiones, ritmos, gestos, …, es lo que constituye la matriz del lenguaje. El lenguaje no se ha desarrollado, como se pensaba hasta ahora, por una supuesta mente simbólica que ha desarrollado posteriormente el arte sino, al contrario, Dissayanake afirma que hay una predisposición estética natural, que nace de los comportamientos primordiales corporales, que prepara el terreno al desarrollo del lenguaje (Dissanayake, 2015). De hecho, durante un periodo de tiempo muy extendido el ser humano ha creado objetos artísticos sin saber todavía ni hablar ni escribir, como el ejemplo de la roca con motivos geométricos citada anteriormente. La necesidad artística es una pulsión primordial que nace y se expresa en la dimensión corporal y emocional del ser humano.

4.2.3. La pulsión creativa: del Arte Brut al garabato

Hans Prinzhorn, historiador del arte, psiquiatra y psicoterapeuta, constituyó la primera colección de arte de enfermos mentales en Heidelberg reuniendo 5000 obras de 435 artistas diferentes de Europa. Su objetivo

era, mediante el análisis y la confrontación de obras de arte, comprender los mecanismos universales de la creatividad. Su estudio le llevó a deducir que la creatividad responde a seis impulsos básicos que se combinan de forma diferente de un artista a otro. Son: la necesidad vital de expresarse, el impulso hacia el orden, la tendencia a reproducir, el impulso a jugar, a adornar y la necesidad de expresarse con símbolos (Prinzhorn, 2012). Su libro *Expresiones de la locura. El arte de los enfermos mentales*, publicado por primera vez en 1922, fascinó al mundo del arte, especialmente a los surrealistas, así como a Paul Klee, Max Ernst, Pablo Picasso, Salvador Dalí, etc., y Jean Dubuffet quien amplió el tema y acuñó el término de "Art Brut" en 1945. Prinzhorn terminó su libro comparando el arte de los enfermos mentales con el arte primitivo y el de los niños para concluir que el ser humano posee una irrefrenable necesidad creadora.

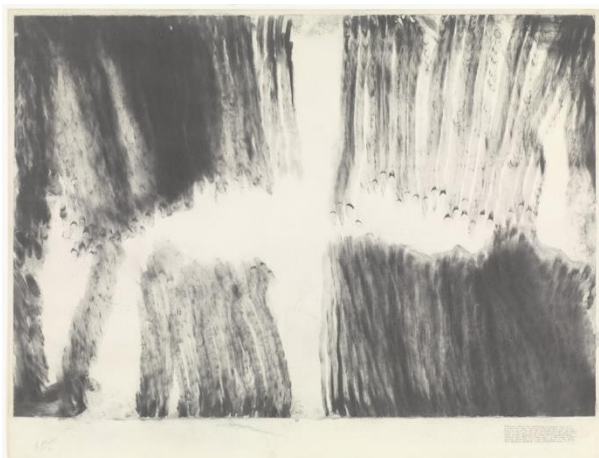
Existe una pulsión creativa, la necesidad de expresarse artísticamente independientemente de si uno ha recibido una educación artística o no, de si quiere o no mostrar o vender su arte. Es hacer arte por sí mismo, siguiendo una pulsión corporal de hacerlo, porque el cuerpo lo pide. Siguiendo esta idea, Graciela García en su libro Art Brut. La pulsión creativa al desnudo (2015) investiga la pulsión irrefrenable que empuja al ser humano a expresarse. Se acerca a la "manera de hacer" de los artistas Brut más famosos (y de otros menos conocidos) y muestra cómo sus procesos creativos nacen de las pulsiones más primarias. Analiza la repetición, es decir, la pulsión de repetir un gesto en un ritual artístico que involucra el cuerpo, el ritmo, la cadencia y conduce, como en una danza primitiva, a estados de conciencia alterados. Estos gestos repetidos tienen la función de vehicular las emociones a través del movimiento corporal calmando la ansiedad (García, 2015, p.20).

La autora indaga también en el curioso fenómeno de la "escritura plástica" generada por la pulsión de escribir desconectada de toda necesidad narrativa o significativa que produce signos y textos sin sentidos. A este propósito señalamos el catálogo Écrire en dessinant (2020) —de la exposición Scrivere disegnando que tuvo lugar en la Collection de Art Brut de Lausana— que recopila el trabajo de artistas Brut junto a artistas contemporáneos que crean obras de dibujo-escritura, signos que se mueven

en el umbral de lo semántico, en una dimensión extralingüística, en el indecible, en la expresividad del grafismo puro, en la terra incognita de lo que está más allá del significado. Esto nos lleva (fuera del ámbito estrictamente outsider) a la reciente exposición titulada Gribouillage-Scarabocchio (Alberti, Bodart, 2022) en Roma (2022) y París (2023) que indaga la pulsión creativa inherente al garabato en un amplio espectro de artistas desde Leonardo da Vinci a Cy Twombly.

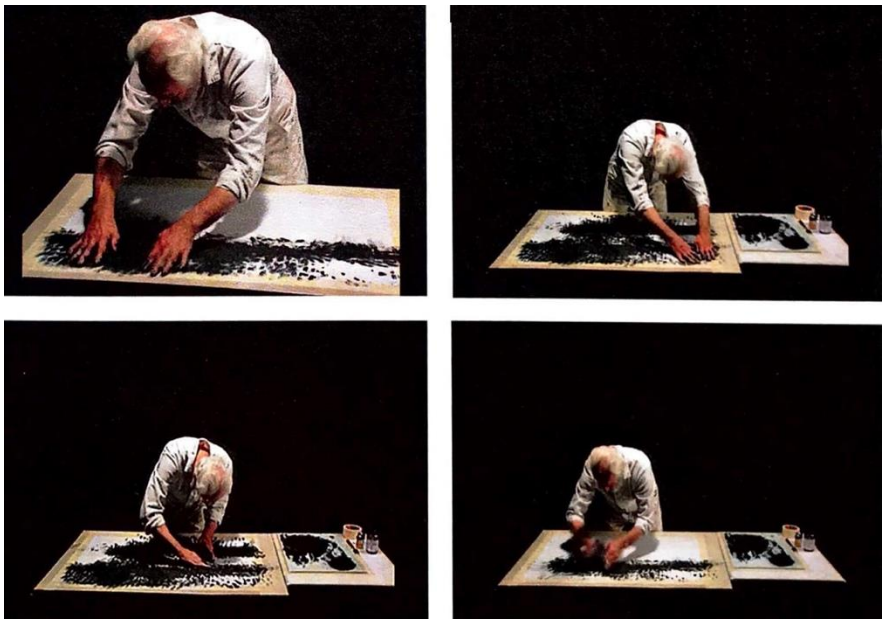
En los múltiples y diversos ejemplos artísticos aportados, la exposición quiere destacar el aspecto experimental, espontáneo, transgresivo y liberatorio del garabato que contiene toda la fuerza creativa de la pulsión instintiva fuera del control racional y cognitivo. El catálogo muestra también la práctica que utilizaban algunos artistas como Matisse o de Kooning de dibujar con los ojos cerrados para liberar la mano de la constricción de la vista, de la voluntad y de la racionalidad, para intentar conectar con una gestualidad más libre y con la pulsión creativa originaria arraigada en el cuerpo (Alberti, Bodart, 2022, p.220-221). Muy interesante es también las obras que Robert Morris ha realizado durante 30 años — *Blind time Drawings* (Alberti, Bodart, 2022, p. 249)— en las que dibujaba con las yemas de sus dedos y los ojos cerrados, volviendo a un estado primordial del dibujo (figuras 2 y 3).

FIGURA 2: *Robert Morris, Blind Time I (1973).*



Fuente: National Gallery of Arts.

***FIGURA 3**. Robert Morris realizando los* Blind Time Drawings.



Fuente: *Gribouillage* (Alberti, Bodart, 2022, p.249)

Reencontramos en estos ejemplos las pulsiones expresivas prehistóricas que han determinado el nacimiento del lenguaje y de la mente simbólica como hemos analizado en el párrafo anterior. La pulsión de trazar, marcar, dibujar parece por tanto preceder al significado y ser más corporal, gestual, que mental.

4.2.4. La teoría de Arno Stern

Arno Stern es un educador que inventó un particular sistema de práctica artística que consiste a dejar a niños y adultos expresarse libremente con colores y pinceles, en un lugar cerrado, llamado "Clos-lieu", sin otros estímulos que su propia pulsión creativa. El objetivo de esta práctica es conectar con una expresión de signos que pertenecen a la identidad biológica de cada uno, lo que Arno Stern denomina la "formulación" (Stern, 2023). Se trata de figuras específicas forjadas en nuestra más tierna infancia que nunca perecen. Se tarda en encontrarla, pero cuando ocurre es una liberación creativa. Stern lleva años recibiendo a niños y adultos en su *atelier* de París y no deja de maravillarse por la creatividad que

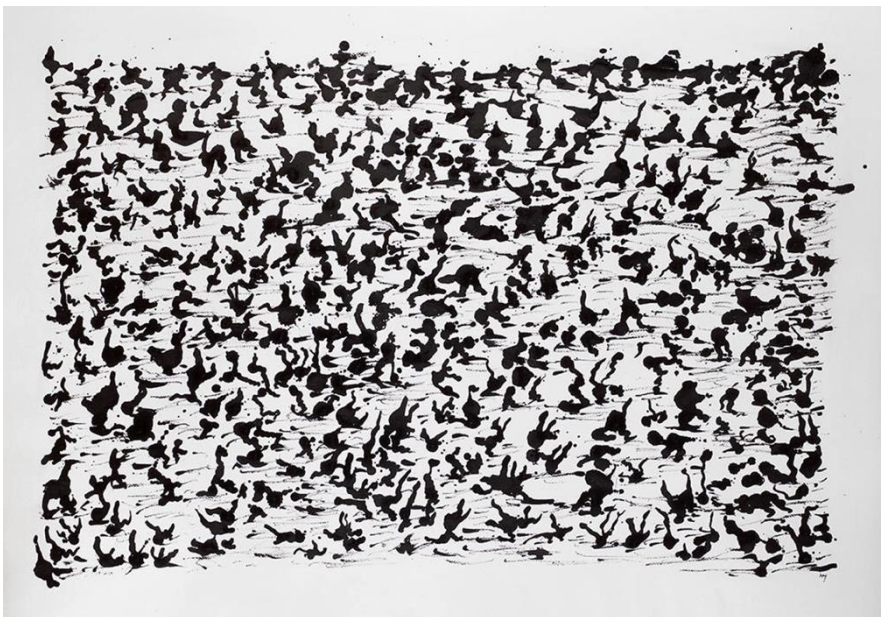
brota permanentemente como una fuente caudalosa. Ha podido verificar la universalidad de su teoría con niños de distintos ambientes sociales y países, como Mauritania, Perú, México, Guatemala, Afganistán, Etiopía, Níger, Nueva Guinea y Canadá, etc. Ha constatado la existencia de un código universal que se manifiesta con el trazo y que se repite en todas las poblaciones. Ha estudiado toda su vida el funcionamiento de este lenguaje primordial y su importancia en el equilibrio del ser humano.

4.2.5. Henri Michaux

Poeta, escritor y pintor, Henri Michaux buscó en el dibujo la manera de liberar las palabras de todo contenido que falsificaba su significación más auténtica. Dibujar era para él una forma de escritura liberadora porque estaba libre del obstáculo del significado de las palabras. Viajó a Extremo Oriente en 1930 y la cultura oriental lo cautivó. El descubrimiento de la cultura china marcó un punto de inflexión en su vida, al igual que su encuentro en 1949 con el pintor Zao Wou-Ki y en los años cincuenta con el poeta y calígrafo François Cheng. La caligrafía china, en la que escritura y dibujo son una misma cosa, le atrajo e inspiró para crear un nuevo lenguaje en el que reina el signo. Adoptó la tinta china y técnicas fluidas que le permitían espontaneidad y rapidez de ejecución. Su arte está caracterizado por la experimentación continua. El dominio del gesto y del ritmo hace que las formas y los signos evolucionen sobre el papel con una fuerza y una libertad de expresión intemporales, siempre tan cautivadoras, en resonancia con el espectador. La libertad de interpretación del espectador era para él tan importante como la del artista de expresarse. Experimentó con varias técnicas buscando siempre la fluidez del movimiento corporal y la incorporación del accidente en sus obras. Interpretaba la intervención del azar en su trabajo como una forma de colaboración con fuerzas desconocidas. Experimentó también con drogas como la mezcalina siempre buscando desvelar el insondable universo del inconsciente. Lo interesante en su trayectoria es la importancia que atribuye a la experiencia gestual, corporal, perceptiva del acto de dibujar. Decía que pintaba para “sorprenderse a sí mismo" (Michaux, 2018). El dibujo era para él un ejercicio de revelación de lo misterioso

que reside en lo más arcaico y primordial del ser. A través de la gestualidad del dibujo buscaba liberarse del tedio, rutinario y anodino mundo de lo verbal. La pluma debe cambiarse a pincel para que el cuerpo recupere su movimiento, su vitalidad y elimine las "formas pensadas" (Michaux, 2001, p. 598). La vida inútil es la vida inmóvil. El dibujo, con la rapidez del gesto, la tactilidad de los dedos, la fluidez de la tinta, reconecta con la corporalidad y de esta forma abre las puertas del imaginario. Con el dibujo Michaux se vincula al movimiento vital que late en su cuerpo y experimenta la autenticidad de su pulsión creativa (figura 4). El dibujo es un medio para liberar el cuerpo de su tendencia a la inercia y revivir su unión perdida con el imaginario.

***FIGURA 4**: Henri Michaux, Sans titre.*



Fuente: CNAP (Centre National des Arts Plastiques).

Para recalcar la unión de la obra de Michaux a la creatividad inherente al cuerpo, cabe mencionar la sugerente coreografía que creó Marie Chouinard con su compañía de danza contemporánea, inspirada en el libro *Mouvements* de Michaux (1982). La coreógrafa realiza una interpretación literal de los signos de Michaux como si se tratara de una

partición coreográfica y hace "bailar" sus manchas y trazos in-corporándolos en los bailarines vestidos de negro como cuerpos de tinta, que liberan y hacen visibles las fuerzas creativas de los signos en un espectáculo de un estimulante dinamismo (Chouinard, 2005-2011) (figura 5).

***FIGURA 5**: Marie Chouinard, Henri Michaux : Mouvements.*



Fuente: Chouinard (2005-2011). © Sylvie-Ann Paré

4.2.6. Cy Twombly

El artista Cy Twombly ha sido el primero en elevar los garabatos al rango de arte. Para él la caligrafía es materia creativa por excelencia en cuanto que contiene el germen del deseo expresivo. Su intención es volver al grado cero de la expresividad artística, al gesto infantil, ausente de intención significante, que es pura pulsión creativa. En sus obras se aprecian el juego de las formas, la vitalidad de la composición, la expresividad del trazo, que consiguen una abstracción donde emerge con fuerza la gestualidad del cuerpo. Es un arte no figurativo que evoca al mismo tiempo la concreción de la performance realizada. Percibimos el cuerpo que ha realizado el gesto, podemos casi oír el rascado del grafito que araña la superficie poseído por un trance creativo. Gran lector y conocedor de poesía (desde los clásicos —Virgilio, Ovidio, Horacio, …— hasta los contemporáneos —Keats, Pessoa, Bachmann...—) ha sido también definido como un pintor-poeta (Jacobus, 2016). Sus cuadros presentan la peculiar característica de mezclar garabatos infantiles con citas poéticas eruditas. Esta original mezcla da lugar a un efecto particular donde la espontaneidad del gesto inmediato se combina con fragmentos del pasado y evoca distintas temporalidades. Se entrelazan capas de

vivencias que dejan emerger lo incompleto para involucrar al espectador en un acto interpretativo de posibles significados. Las frases y las citas adquieren así un insospechado carácter gestual y corporal, se llenan de una vivencia emocional que las arrastra en el torbellino de la energía vital. Con su arte se refuerza nuestra tesis de la potencia expresiva contenida en la gestualidad, el movimiento, el tacto y toda la sensorialidad del cuerpo en el acto de dibujar (figura 6).

***FIGURA 6**: Cy Twombly, Delian Ode nº19 (1961).*



Fuente: web de la Cy Twombly Foundation (2023) © Cy Twombly Foundation

4.2.7. Fabienne Verdier

Fabienne Verdier es una artista contemporánea francesa que ha forjado un estilo pictórico muy peculiar. Atraída por la caligrafía oriental, viaja a China muy joven, con 22 años, para formarse en el famoso arte del "trazo único" con los más grandes maestros de la caligrafía que le enseñan también el ascetismo taoísta y la meditación. Ahí pasará diez años en un arduo aprendizaje con momentos de solitud, desaliento, desesperación por la desconfianza que encuentra y la dificultad de transmisión a alto nivel de la tradición pictórica china a un occidental —y en particular, a una mujer—.

Su capacidad de resistencia es fuera de lo común y termina siendo el testigo vivo de una disciplina oriental milenaria al tiempo que se nutre de un considerable conocimiento artístico, filosófico y espiritual. Cuenta su aventura en su libro *Pasajera del silencio* (2007). A su vuelta a Europa, incorpora las técnicas de pintura y caligrafía chinas a la influencia del expresionismo abstracto occidental. Mantiene los tres elementos característicos del arte oriental —unicidad del trazo, fluidez y verticalidad— pero los aplica a los grandes formatos y traslada el gesto de la pincelada a la gestualidad de todo el cuerpo.

Desafía el espacio ensanchando los límites del papel a grandes lienzos secuenciales de varios metros. Su arte se transforma en una danza o, incluso, una lucha. Sus cuadros en el suelo se asemejan a un tatamis donde la artista lucha por expresar su intuición creativa en la instantaneidad del gesto. En su búsqueda por una expresividad corporal absoluta ha inventado unas herramientas totalmente innovadoras como un enorme pincel colgado del techo al que ha injertado un manillar de bicicleta que le permite pintar utilizando la fuerza de todo el cuerpo (figura 7).

***FIGURA 7**: Fabienne Verdier pintando con su pincel gigante al que ha unido un manillar de bicicleta.*

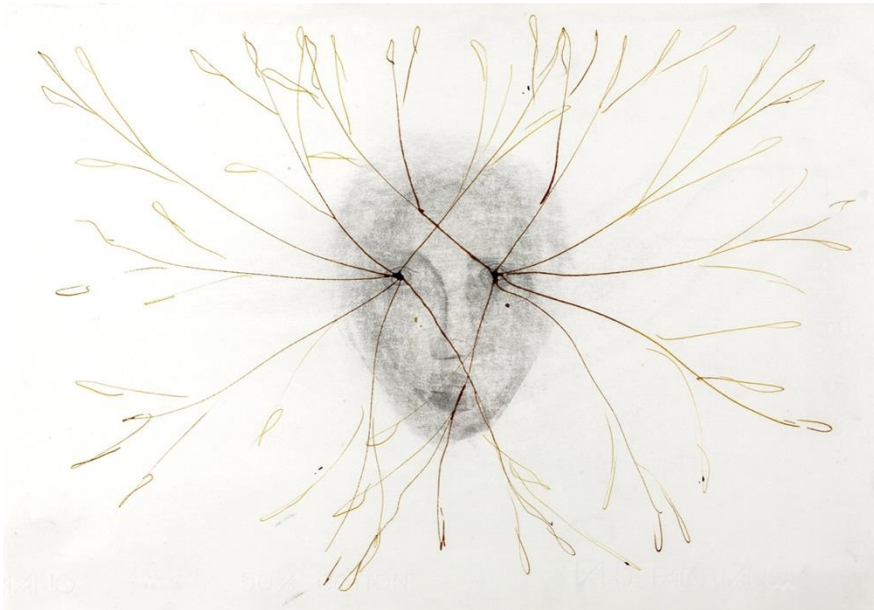


Fuente: web de Fabienne Verdier (2023)

4.2.8. El dibujo en el Arte Povera de Giuseppe Penone

Giuseppe Penone es quizás el artista más representativo del movimiento de Arte Povera que, como indica su nombre quiere volver a lo esencial, a los elementos "pobres", primordiales casi arcaicos, anteriores a la industrialización, para buscar en nosotros lo esencial que nos une al resto de las formas vivientes. Penone es ante todo escultor pero una reciente exposición en el Centre Pompidou (2022-2023) ha permitido admirar su obra como dibujante. La exposición contenía no solo sus dibujos como estudios previos a las esculturas sino también los que constituyen verdaderas obras independientes y suscitan un inmenso interés. Están realizados a menudo con recursos técnicos mínimos y revelan el imaginario poético del artista. Con sus dibujos Penone comunica de forma visual conceptos filosóficos que encuentran en la unión con la naturaleza la expresión sublime de lo poético. Aquí no es la gestualidad que une el dibujo a lo corporal sino su mensaje conceptual. Por ejemplo, el dibujo de ojos de los que irradian ramas de árboles (figura 8) nos muestra cómo con la mirada tejemos una red de lazos sensoriales con nuestro entorno.

FIGURA 8: *Giuseppe Penone.* Sguardo vegetale *(1990).*



Fuente: web de Giuseppe Penone (2023)

Penone realiza también numerosas obras en las que utiliza partes de su cuerpo como sello desarrollando con ellas una reflexión visual sobre la corporeidad del dibujo (figura 9).

FIGURA 9: *Giuseppe Penone. 2450 grammi (1994).*



Fuente: web de Giuseppe Penone (2023)

Utiliza igualmente la técnica del *frottage* (consistente en frotar el grafito en un papel posicionado sobre un elemento con textura) para calcar el motivo de la textura de los elementos naturales (árboles, piedras, piel humana, etc.). Muestra así la textura de la piel y su similitud con la de la corteza de los árboles. Muy interesante es también la técnica con la que distribuye polvo de grafito sobre partes de su cuerpo para posteriormente recogerlo con cinta adhesiva, proyectarlo y reproducirlo ampliado a dimensiones gigantes. De esta forma ha realizado el dibujo de su gran párpado de más de siete metros de ancho que evidencia todas las minúsculas líneas de la fina piel que recubre nuestros ojos, dejando aparecer la sugerente imagen de un vasto mundo interior, el del imaginario, lleno de caminos infinitos, todos por descubrir. La forma final además se asemeja a una gigantesca ala (figura 10).

FIGURA 10: *Giuseppe Penone,* Palpebra *(1989).*



Fuente: web de Giuseppe Penone (2023)

Con las obras de Penone, tomamos conciencia de la importancia de volver a sentir nuestro cuerpo y de percatarnos que nuestra piel es la frontera sensorial que nos conecta con el entorno, aviva nuestras emociones y enciende nuestro imaginario.

5. DISCUSIÓN

Después de haber estudiado el pensamiento de David Le Breton sobre la necesidad existencial para el ser humano de recuperar su vivencia corporal y de haber realizado un análisis artístico sobre la pulsión creativa

contenida en la expresión corporal del acto de dibujar, expondremos ahora algunas ideas relevantes sobre la importancia del dibujo.

El escritor, crítico de arte y artista John Berger elogia el dibujo como una actividad que nos permite penetrar el mundo, hasta sentirnos fusionados con él. Subraya la profundidad de la actividad de dibujar que consiste principalmente en descubrir, abrir en una hoja en blanco "un espacio que contiene la potencialidad de todas las formas" y esto, añade, "alcanza la dimensión de lo divino" (Berger, 2013, p.67). Reitera la importancia de la tactilidad del dibujo. "Dibujar es conocer con la mano" escribe Berger, es alcanzar un conocimiento real, experimental, en el que estamos plenamente presentes, fuera de lo virtual. "De la mente del artista, vía el lápiz o la pluma, sale una prueba de que el mundo es sólido, material", explica Berger (Berger, 2013, p.66).

El diseñador Milton Glaser también celebra las cualidades del dibujo en su libro *Drawing is thinking* [Dibujar es pensar] (2008). Según él todas las actividades artísticas tienen la peculiaridad de hacernos estar atentos a lo que nos rodea (Glaser, 2008, p. 11). Percibir el momento presente es la primera condición para salir del modo automático, crear nuevas interpretaciones y descubrir ideas personales. Dibujar, explica, es una forma de relacionarse con el mundo, de observar las cosas con atención, siendo conscientes de lo que se está mirando. Insiste en la importancia de volver a impulsar las clases de dibujo en las escuelas de arte y cita al neurólogo Frank Wilson que afirma que los niños que no dibujan no desarrollan plenamente su cerebro (Glaser, 2006). Para él dibujar es una especie de milagro.

En esta misma línea se posiciona el artista David Hockney cuando, en un encuentro con el crítico de arte Robert Hughes, alaba el dibujo frente a la fotografía (Hockney, 2007). Muestra sus cuadernos de artista realizados en un viaje en Andalucía y confiesa que, a pesar de haber usado mucho la fotografía en su arte, ya no quiere volver a mirar por el visor de una cámara fotográfica porque limita el espacio, lo reduce, nos separa del ambiente y no reproduce fielmente la experiencia. El dibujo, al contrario, nos sumerge en el medio, mantiene viva nuestra atención por los detalles y permite expresar la experiencia que estamos viviendo, el diálogo entre lo que nos rodea y nuestras emociones. Por esta razón el

dibujo sigue siendo una técnica actual en el arte contemporáneo. No se ha vuelto obsoleta ni ha cesado de fascinar a pesar de todos los avances tecnológicos en la reproducción digital, desde la fotografía a los programas de tratamiento electrónico de la imagen hasta llegar a la realidad virtual.

El arquitecto Juhani Pallasmaa cita las palabras de John Berger sobre el dibujo para revalidar su pensamiento fenomenológico sobre la "embodied imagination" [imaginación incorporada] (Pallasmaa, 2014). La imaginación no es una cuestión mental sino que está directamente relacionadas con la vivencia corpórea. Dibujar es un proceso de diálogo y empatía con nuestro entorno. En su libro *La mano que piensa* (2012), Pallasmaa hace un elogio de la mano y de su papel determinante en el desarrollo de nuestra capacidad intelectual y de comprensión del mundo, mostrando que el conocimiento experimental, corporal y sensorial proporciona una sabiduría oculta absolutamente crucial en nuestra existencia.

Siguiendo esta misma corriente de pensamiento fenomenológico, el antropólogo Tim Ingold reitera la importancia del cuerpo en toda actividad cognitiva. Insiste en la importancia del dibujo y lamenta la poca consideración que tiene en la educación hoy en día (Ingold, 2011, p.524). Defiende la escritura manual que mantiene intacta toda la energía del cuerpo y no está estandarizada por los caracteres de imprenta o los dígitos del ordenador (Alberti, Bodart, 2022, p. 112). De acuerdo con Le Breton, nos pone en guardia sobre la necesidad de no perder la sensorialidad del cuerpo para mantener vivo nuestro deseo vital así como nuestra responsabilidad ecológica.

6. CONCLUSION

Hemos podido comprobar en este estudio como la gestualidad del dibujo nos hace vivir la emocionalidad arcaica y su necesidad expresiva primordial desde los albores de la humanidad hasta los artistas contemporáneos. Los ejemplos analizados de arte gestual, dibujo-escritura y Arte Povera que hemos analizado son paradigmáticos pero ciertamente no los únicos en su género. La corporeidad, la piel, la sensorialidad y la relación de nuestro cuerpo con la naturaleza son temas cruciales en el arte

que revelan la búsqueda del ser humano por (re)encontrar la autenticidad de la pulsión creativa, en la frontera entre significado y signo, abstracción y concreción, mente y cuerpo.

Vivimos en un mundo cada vez más formateado, virtual, estructurado por cánones prestablecidos que, como nos indica Le Breton, nos mantiene alienado de nuestra verdadera esencia, como actores de una identidad artificial, sumergidos en un malestar psicológico que nos infunde ansia de muerte y deseo de desaparecer de nosotros mismos (Le Breton, 2015). Frente a esta situación el dibujo se revela como una actividad que nos hace descubrir la expresividad de nuestro imaginario a través del contacto manual y de la gestualidad. Reactivamos plenamente toda la sensorialidad del cuerpo: primero y sobre todo la vista que nos mantiene atentos a percibir lo que dibujamos; pero no es el único sentido activado ya que la mano presionando el lápiz sobre el papel activa el tacto, la gestualidad acciona el movimiento, el sonido del lápiz estimula el oído, etc. Entramos en una actividad de sinestesia en la que todos los sentidos están involucrados. Además estimula la relación con el ambiente que nos rodea y, al mismo tiempo, con nuestro imaginario. Reactivamos nuestro imaginario a través de una renovada relación con el mundo, más concreta, háptica, sensorial, perceptiva y atenta.

Volviendo a John Berger, no es casualidad que la portada de su libro *El tamaño de una bolsa* (2017) —un llamamiento desesperado a resistir al inhumano orden económico mundial— muestra el dibujo de su mano en la que se pueden leer las palabras “hand writing” [escritura manual] lanzadas al aire como pidiendo ayuda. Es una invitación a no perder nuestra corporalidad y a mantener el contacto real, concreto, con lo que nos rodea y con los demás. En pocas palabras, a permanecer humanos. El dibujo, desde su versión más simple de escritura manual, es una herramienta fundamental para ello.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Este trabajo está financiado por el Ministerio de Universidades y los fondos Next Generation de la Unión Europea.

8. REFERENCIAS

Alberti, F., Bodart H. D. (Eds.) (2022). Gribouillage. De Léonard de Vinci à Cy Twombly. (Catálogo de exposición). Villa Médicis, Roma - Beaux-Arts, Paris, 18/10/2022 -15/01/2023. Beaux-Arts de Paris Éditions.

Apolonio, L. (2022). Entrevista a David Le Breton. La pandemia nos fuerza a ser antropólogos de nosotros mismos, Aibr, 17 (1), 15-36. https://doi.org/10.11156/aibr.170102

Bellini, A., Lombardi, S. (Eds.) (2020). Écrire en dessinant. Quand la langue cherche son autre.(Catálogo de exposición). Skyra.

Berger, J. (2013). Sobre el dibujo (P. Vázquez Álvarez, Trad.). Gustavo Gili.

Berger, J. (2017). El tamaño de una bolsa. Alfaguara.

Chouinard, M. (coreógrafa). (2005-2011). Henri Michaux: Mouvements (espectáculo de danza). https://bit.ly/3oX1yQJ

Dissanayake, E. (1995). Homo aestheticus: Where Art Comes from and why. University of Washington Press

Dissanayake, E. (2015). L'infanzia dell'estética. L'origine evolutiva delle pratiche artistiche. Mimesis.

Ferrara, S. (2021). Il salto. Segni, figure, parole: viaggio all'origine dell'immaginazione. Feltrinelli. Edición de Kindle.

García, G. (2015). Art Brut. La pulsión creativa al desnudo. Sans Soleil Ediciones.

Glaser, M. (2006). Milton Glaser draws and lectures. Web de Milton Glaser. https://bit.ly/41P4OvV

Glaser, M. (2008). Drawing is thinking. Harry N. Abrams

Hockney, D. (2007, 7 de agosto). On what's unphotographeable. Canal de YouTube de Michael David Murphy. https://bit.ly/3HptDpY

Ingold, T. (2011). Beeing alive. Essays on movement, knowledge and description. Rootledge.

Jacobus, M. (2016). Reading Cy Twombly: Poetry in Paint. Princeton University Press.

Le Breton, D. (1990). Anthropologie du corps et modernité. Presses Universitaires de France.

Le Breton, D. (2006). La saveur du monde. Une anthropologie des sens. Métailié. Edición de Kindle.

Le Breton, D. (2013). L'Adieu au corps. Métailié.

Le Breton, D. (2015). Disparaître de soi. Une tentation contemporaine. Métailié.

Le Breton, D. (2020). Marcher la vie. Un art tranquile du bonheur. Métailié. Edición de Kindle.

Miall, D. S., Dissanayake, E. (2003). The Poetics of Babytalk, Human Nature, 14 (4), 337-364. https://bit.ly/3p9aDpt.

Michaux, H. (1982). Mouvements. Gallimard.

Michaux, H. (2001). Mouvements. Œuvres complètes, (T.2). Gallimard.

Michaux, H. (2018). Escritos sobre pintura. Ed. Maillard, C. Vaso Roto Ediciones.

Pallasmaa, J. (2012). La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura (M. Puente, Trad.). Gustavo Gili.

Pallasmaa, J. (2014, 16 de diciembre). Juahni Pallasmaa at Art of Research. Canal de YouTube de Art of Research. https://bit.ly/3VfTjLD

Penone, G. (2022-2023). Dessins. (Exposición). Centre Pompidou. 19/10/2022 – 06/03/2023. https://bit.ly/3HrpF07

Penone, G. (2023). Web de Giuseppe Penone. https://giuseppepenone.com

Prinzhorn, H. (2012). Expresiones de la locura. El arte de los enfermos mentales. Ediciones Cátedra.

Stern, A. (2023). Arno Stern Official Web Site. https://arnostern.com

Twombly, C. (2023). Web de Cy Twombly Foundation. http://www.cytwombly.org/

Verdier, F. (2007). Pasajera del silencio. Salamandra.

Verdier, F. (2023). Web de Fabienne Verdier. https://fabienneverdier.com/

LABORATORIO DE FANTASMAS. UN ESPACIO INTERMEDIO ENTRE EL CUERPO, LA IMAGEN Y EL SONIDO A TRAVÉS DE LA *PERFORMANCE*

ELIA TORRECILLA
Universidad Miguel Hernández
CARLOS BARBERÁ
Universidad de Alicante

1. INTRODUCCIÓN

> Confesaba verla por todas partes, no saber nunca quién era, no comprender nunca exactamente de dónde venía y perder la razón por ella. Se confesaba fascinado por su poder de metamorfosis y, singularmente, por el detalle recurrente de su marcha danzante, casi «alada». (Warburg, 1900 en E. H. Gombrich, 1970:107)

En esta comunicación compartimos una experiencia artística que forma parte de un proyecto de investigación I+D llamado Argos, dentro del cual realizamos *performance*s audiovisuales multimedia desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico. Una de ellas es la que queremos presentar aquí, llamada "Laboratorio de fantasmas" . En ella construimos imágenes (proyectadas y transformadas) a partir del sonido, del espacio escénico y de acciones corporales.

Uno de los objetivos principales de este proyecto de investigación es la realización de *performance*s audiovisuales donde el sonido y el espacio escénico representan los principales elementos para la construcción de imágenes y acciones corporales. Ello abarca la visualización del sonido, es decir, las relaciones entre este y la imagen; el *videomapping* (formas de presentar la imagen en el espacio arquitectónico); *performance* y danza (tomando el cuerpo como eje principal para encarnar e interactuar con la imagen, el sonido y el espacio); y la arquitectura (la acústica del

espacio, la experiencia sensible o las emociones que generan las acciones presentadas).

"Laboratorio de fantasmas" (2022) es una *performance* colectiva propuesta por el grupo Argos dentro del Festival Dansa València y se propone como un espacio intermedio entre el cuerpo, la imagen y el sonido; como una zona de prueba abierta sin dirección. Se plantea como una experiencia basada en una apertura a la emergencia de algo imprevisto que solo puede darse si nos encontramos en un espacio sin orientación, pero lleno de posibilidades.

Para acercarnos a esta experiencia performativa, proponemos los siguientes objetivos:

2. OBJETIVOS

- Realizar una aproximación a las primeras imágenes en movimiento como antecedentes de la utilización de la imagen y su manipulación en el espacio escénico.
- Establecer un paralelismo entre las fantasmagorías del siglo XIX y la generación de imágenes en la era postdigital.
- Exponer el trabajo performativo interdisciplinar "Laboratorio de fantasmas" como paradigma experimental de la manipulación de la imagen y el sonido en tiempo real.
- Analizar la interacción del cuerpo con el espacio, la imagen y el sonido mediante la improvisación en danza y *performance*.

3. METODOLOGÍA

> Ninguno de nosotros puede saberlo todo; cada uno de nosotros sabe algo; y podemos juntar las piezas si compartimos nuestros recursos y combinamos nuestras habilidades. La inteligencia colectiva puede verse como una fuente alternativa de poder mediático. Estamos aprendiendo a usar ese poder mediante nuestras interacciones cotidianas en el seno de la cultura de la convergencia (Jenkins, 2008, p. 15).

A partir de las exploraciones entre cuerpo e imagen; *performance* y danza; y la arquitectura, el "Laboratorio de fantasmas" se propone como

un tiempo dedicado a la investigación en procesos de hibridación interdisciplinar y como un espacio para la experimentación artística que nos sirve a su vez como método de investigación teórica. Consideramos la práctica artística como un método que parte de la investigación "en el arte", desde el escenario mismo de la experimentación, a partir de la observación simultánea en el mismo momento en que la pieza es generada (Laiglesia, 2009).

Un rasgo fundamental de esta experiencia participativa y colaborativa es la improvisación en las diferentes fases de generación de la obra, en la que además del grupo Argos, participaron estudiantes del Conservatorio Superior de Danza y de la Escuela de Danza de Valencia. En la improvisación se propone un ambiente en el que explorar todos los elementos que la componen.

Todas las personas que formamos parte de esta *performance* nos vamos retroalimentando a medida que surgen descubrimientos en este laboratorio experimental donde la creación artística va unida a la investigación.

Dentro del campo de la música experimental John Cage decía que "la palabra «experimental» es apta, siempre que se entienda no como la descripción de un acto que luego será juzgado en términos de fracaso o éxito, sino simplemente como acto cuyo resultado es desconocido" (2005, p. 271). Estos resultados desconocidos son mostrados a continuación.

4. RESULTADOS

La *performance* sucedió en la sala 7, junto a la azotea del Teatro edificio Rialto, sobre un rectángulo de linóleo blanco brillante, y fue allí donde se produjo la magia: una superposición de cuerpos, que danzaban bajo el influjo de la tecnología, generaron una fantasmagoría donde presente, pasado y futuro, confluyeron en una improvisación en trance.

Para nosotros, que en esta ocasión adquirimos un rol de observadores y documentadores, pudimos contemplar cómo el linóleo se convirtió en una placa sensible donde se revelaron fantasmas, fantasmagorías, tiempos, espacios, cuerpos y representaciones a través de la imagen en movimiento.

El planteamiento fue el siguiente: los miembros del grupo Argos comenzarían con la emisión de unos sonidos y unas imágenes nítidas, que poco a poco se van a ir desmaterializando. Al mismo tiempo, los cuerpos danzantes interactuarán de manera improvisada con estas imágenes en movimiento y con los sonidos generados en tiempo real que se van a ir abstrayendo progresivamente.

Pero antes de comenzar este viaje espacio-temporal, proponemos una parada en el presente para tomar conciencia del cuerpo, y respirar.

4.1. Danza y *performance*: un arte del aquí y el ahora

Situados en el límite del escenario que se encuentra a nivel de un suelo cubierto por un linóleo blanco, los cuerpos comienzan a calentar. Inspiran, expiran, saltan, se agitan, se encogen, se estiran. Se vacían, y se llenan. Se preparan para la acción. Los cuerpos van ocupando de manera simultánea y alterna el lienzo en blanco produciéndose nuevas escrituras basadas en la escucha. Todo se sucede en una especie de encadenamiento fluido.

FIGURA 1. *"Laboratorio de Fantasmas", 2022.*



Fuente: Argos

Los cuerpos danzantes están preparados. También lo están los dispositivos, y juntos, activarán un juego común en el que la imagen y sus

proposiciones ejercerán muchas veces de detonante. A nivel sonoro entran en acción una guitarra, un piano, un bajo y sonidos sintetizados.

Las imágenes y los sonidos empiezan también a calentarse y van poco a poco produciéndose y reproduciéndose hasta tomar cuerpo y vida a través del movimiento de los bailarines, que son a su vez, proyectores y proyectantes: poco a poco va teniendo lugar una reacción física provocada por las imágenes, es decir, las imágenes se ven modificadas por el movimiento de los cuerpos, y viceversa.

La fluidez flota en el ambiente creado y los cuerpos, unidos al tiempo presente a través de la respiración, empiezan a interactuar los unos con los otros dejándose llevar. La improvisación en danza el motor principal de la creación es el movimiento y su rasgo fundamental es la importancia de la escucha: dejar espacio al juego para construir a partir de los movimientos y los estímulos que están presentes en ese momento.

FIGURA 2. *"Laboratorio de Fantasmas", 2022.*



Fuente: Argos

La escucha más esencial es la escucha atenta hacia uno mismo, lo que exige estar situado de lleno en el instante presente. Hay que construir en el instante, en base a la escucha del otro, la propia grafía o propia estructura, con capacidad para articularse con la forma propuesta por el otro, sin taparla ni ahogarla en ningún momento.

Kandinsky decía que "la improvisación se relacionaba con la interioridad y con la espontaneidad, y tanto una como otra son aquí precisas. La primera facilita el hallazgo, mientras que la segunda provee

construcciones rebosantes de sorpresa y de asombro" (en Ferrando; Truna, 2021); de ese modo se favorece una toma de consciencia en el que la energía fluye de manera natural, aceptando el devenir de los acontecimientos.

Una vez se ha conectado con el cuerpo y con el espacio, se debe ampliar la escucha hacia el exterior. Tanto en la *performance* como en la danza de improvisación se trabaja desde el aquí y el ahora, poniendo la atención en la persona y en lo que le rodea: de este modo surge una composición efímera que nace y muere en ese preciso momento.

La jornada comienza con un breve ensayo. Cada participante empieza a calentar sus instrumentos. Los cuerpos comienzan a moverse y en un instante sucede la magia. El bajo y el movimiento de la mano de un bailarín, se encuentran en la distancia. No se sabe quién sigue a quién, porque todo se ha fundido para crear una danza en común.

FIGURA 3. *"Laboratorio de Fantasmas", 2022.*



Fuente: Argos

Para comprender el resultado de esta experiencia performativa, proponemos realizar una aproximación a las primeras imágenes en movimiento como antecedentes de la utilización de la imagen y su manipulación en el espacio escénico.

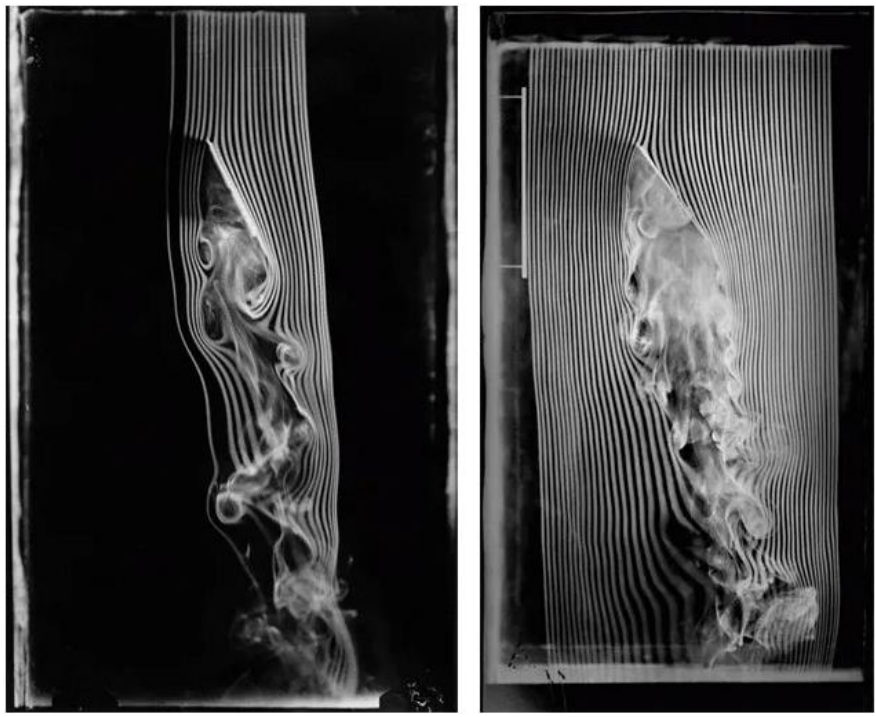
4.2. Partículas de humo y nubes de puntos

Con la invención de la cámara oscura el ser humano se adentró en un oscuro receptáculo de luces y sombras, de ocultaciones y revelaciones. La cámara oscura es el primer medio tecnológico vinculado a la imagen en movimiento y surgió, seguramente, como un instrumento gráfico o fotográfico que permitía observar la naturaleza con intereses científicos, por ejemplo, observar un eclipse desde este oscuro receptáculo nos adentra en un universo de luces y sombras, ocultaciones y revelaciones. Al igual sucedía con la linterna mágica, que desvelaba imágenes luminosas sobre una pared a través de un juego de espejos, de espectáculo e ilusión. Como en la cara oculta de la luna, la linterna mágica desvelaba imágenes luminosas sobre una pared a través de un juego de espejos.

El aire comienza a moverse al ritmo de las partículas sonoras, y de la luz proyectada sobre las pantallas, y los cuerpos comienzan a fluir para generar un todo que nos evoca a aquellos misteriosos movimientos del aire, en forma de hilos de humo, fotografiados por Etienne-Jules Marey con la intención de capturar imágenes en movimiento desde el campo de la aerodinámica.

Entre los años 1899-1901, Marey comienza a fotografiar los "misteriosos movimientos del aire" en forma de hilos de humo en una especie de túnel de niebla diseñado en su laboratorio. En sus últimos trabajos se pueden observar recorridos de corrientes y bucles que dan lugar a una serie de "imágenes que combinan la ciencia con lo onírico, la poesía con la técnica", pues supo registrar la belleza de lo invisible a través de un elemento gaseoso que se comporta como un líquido.

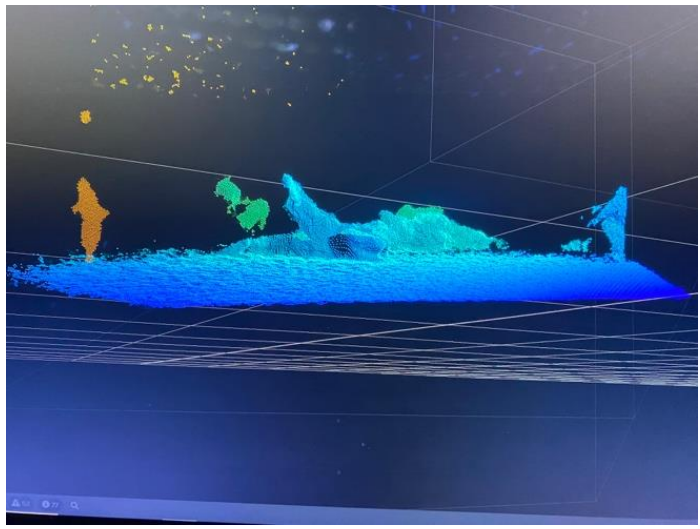
FIGURA 4. *E. J. Marey, 1900-1901.*



Fuente: https://fotografica.mx/

Esas nubes de humo capturadas por Marey, nos permiten realizar un viaje en el tiempo, a uno en el que la tecnología es capaz de registrar la posición y el volumen de un cuerpo para transformarlo en una nube de puntos que es proyectada en una pantalla situada en el centro de la sala. Esto se produce a través del reconocimiento físico o *tracking*: los cuerpos son analizados y transformados en datos, y estos, a su vez son traducidos a una imagen.

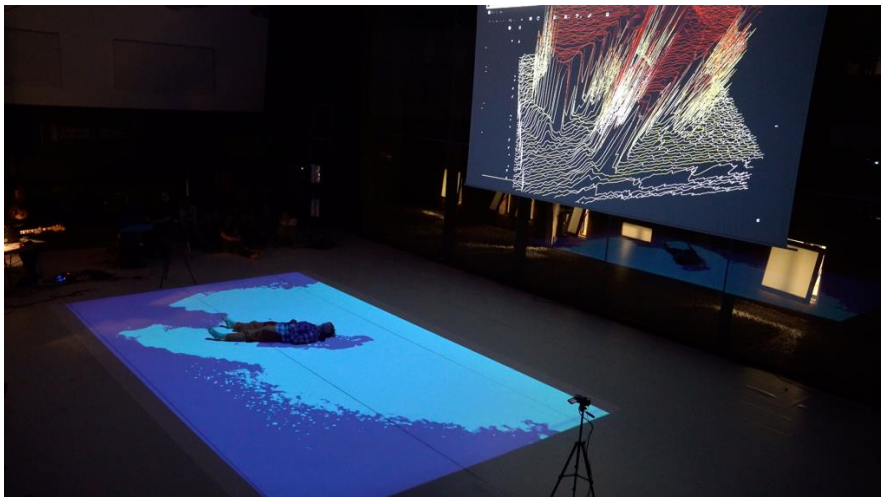
FIGURA 5. *El reconocimiento de los cuerpos en "Laboratorio de Fantasmas", 2022.*



Fuente: Argos

Las imágenes de los bailarines obtenidas en esta *performance* son obtenidas a partir de unas cámaras *kinetc*, dispositivos diseñados para el control de los cuerpos y los espacios, cuyo origen nos lleva al panóptico de Bentham (1785), modelo de organización espacial que sentó las bases de un proyecto global basado en la vigilancia de los individuos. El panóptico es considerado por Foucault (1986) como el ejemplo de la sociedad disciplinaria, centrada en la vigilancia del cuerpo, y de la sociedad de seguridad. Sin embargo, en esta *performance* proponemos un uso desviado o *détournement*: la tecnología-control es utilizada como creadora y disparadora de otros tiempos, otros espacios y otros cuerpos. Tal y como sostiene Jean-Marc Adolphe (2006, p. 14), "los cuerpos danzantes son cuerpos que nos proponen nuevas vías de descubrimiento de sí mismos y de nuestro entorno; cuerpos que tratan de subvertir la manera tradicional en la que procedemos a diario".

FIGURA 6. *"Laboratorio de Fantasmas", 2022.*



Fuente: Argos

Una vez que las ondas sonoras (emitidas por la guitarra, el piano, el bajo y sintetizadores) comienzan a llenar el espacio, los bailarines empiezan a explorar la superficie. El blanco linóleo ejerce de pantalla sobre la cual es posible distinguir, poco a poco y cada vez más, imágenes de esos cuerpos, ralentizadas, para abrirnos un acceso al pasado inmediato.

Conscientes de ello, los bailarines deciden atravesar el umbral y adentrarse en una imagen-tiempo que nosotros contemplamos desde el margen, y observamos cómo, al mismo tiempo que aparece, se desvanece. Dado que la fotografía es un arte propio de aquellos que se mueven, somos testigos de cómo esas huellas que comienzan a revelarse en la superficie, transforman un suelo de linóleo en algo vibrante que podría ser una especie de daguerrotipo.

4.3. Daguerrotipos y fantasmagorías

El que nos ocupa y ocupamos aquí, es un daguerrotipo de imágenes en movimiento, de imágenes-tiempo, porque nos muestran un pasado reciente a través de la generación de imágenes en tiempo real. El punto de partida es el cuerpo como ente físico, que se mueve al ritmo de una nitidez sonora y visual. Sin embargo, a medida que la *performance* avanza,

poco a poco se va generando un eco; y es que uno de los elementos esenciales en esta experiencia es el *delay* que nos ofrece una realidad representada no correspondida en el tiempo y el resultado es el clásico efecto de eco sonoro o visual que funciona a modo de espejo – reflejo de una imagen donde el presente se funde con el pasado. Por tanto, la proyección cenital cumple una función de espejo, por medio del cual los cuerpos se relacionan con otros cuerpos y sus movimientos pasados, ralentizados. Esta proyección muestra sus dobles virtuales, el reflejo de sus cuerpos físicos.

FIGURA 7. *"Laboratorio de Fantasmas", 2022*



Fuente: Argos

> El doble digital puede ser conceptualizado como una forma de reflejo tecnológico del cuerpo vivo, en nuestras categorizaciones estamos definiendo específicamente al doble digital como una imagen que refleja la forma visual idéntica y el movimiento en tiempo real del performer (Dixon, 2007, p. 280).

El daguerrotipo (1839) es un proceso por el cual se obtiene una imagen, original, en positivo a partir de una placa de cobre recubierta de yoduro de plata, que se convierte en una pieza única e irrepetible por ser la propia placa la que se introduce directamente en la cámara obteniendo solamente un positivo. En La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica, Benjamin (1936) reconoce que en el daguerrotipo vibra todavía,

aunque de manera fugaz, el aura (el aquí y ahora), porque el centro continúa siendo el rostro de algún humano, y en este caso el cuerpo.

A este respecto, cabe destacar que estas imágenes necesitaban tantas horas de exposición que los paseantes capturados en aquellas ciudades modernas aparecían retratados como manchas fantasmagóricas. Transeúntes, probablemente flâneurs que, en su intento de invisibilidad, intentan, tal y como explica Baudelaire "estar en el centro del mundo y permanecer ocultos a él" (en Benjamin, 2005:446). Aquellos cuerpos, al igual que el de los bailarines, se convierten en un espejismo, en una imagen apenas adivinada en un cristal que solo puede representarse como una fantasmagoría.

Algo similar sucede con la serie fotográfica titulada *City of Shadows* (1991-1994) de Alexey Titarenko, donde muestra instantáneas de larga exposición de escenas de las calles de San Petersburgo, dando lugar a unos fantasmales paisajes urbanos.

FIGURA 8. *Alexey Titarenko, Sredniy prospect, 1992 (crowd 3), de la serie "City of Shadows".*



Fuente: http://www.alexeytitarenko.com

Los daguerrotipos se distinguen de otros procedimientos porque la imagen se forma sobre una superficie de plata fotosensible pulida como un espejo, que ha sido previamente tratada para revelarse la imagen directamente sobre ella; de esta manera, no resulta extraño establecer una relación entre el blanco linóleo que alberga nuestra *performance* y el proceso de revelado fotográfico si pensamos que lo que está en negativo va emergiendo lentamente, convirtiéndose en luz.

Destacando su cualidad de superficie reflectante, resulta evocadora la idea del daguerrotipo como descendiente directo del espejo, pues al igual que este, el proceso fotográfico imprime y fija aquello que se refleja en la superficie, y así lo explicaba en 1856 Ernest Lacan: "el daguerrotipo fijaba la imagen fugitiva del espejo. Era un prodigio que no se explicaba, pero que era necesario creer" (en Fontcuberta, 2016, p. 136).

FIGURA 9. *"Laboratorio de Fantasmas", 2022.*



Fuente: Argos

Dado que los espejos solo cobran sentido cuando alguien se refleja en ellos, su historia equivale a la de la visión, de la conciencia y del conocimiento. El único referente del que disponía la primera generación que asistió al nacimiento de la fotografía era el espejo, que desde mucho antes había sido el medio que duplicaba lo visible de una forma precisa,

clara y brillante, como posteriormente lo haría el daguerrotipo (Fontcuberta, 2016, p. 136).

4.4. Espejos y reflejos de imágenes-tiempo

Situados en el centro de la reverberación que se produce al enfrentar un espejo a otro, podemos asomarnos a los "cristales del tiempo" propuestos por Deleuze (1987) para referirse al modo en que el pasado y el presente se encadenan en una imagen secuencial, en una realidad que no separa lo virtual y lo real, sino que los articula en una misma coexistencia que es un engranaje de temporalidades.

Deleuze concibe la pantalla como un espacio relacional y explica esa reverberación espectral como un intercambio de imágenes activo entre la actualidad y la virtualidad: cuantas más superficies existen para reflejarse, más activo es el intercambio entre las imágenes, y cuando las imágenes se multiplican, su conjunto absorbe toda la actualidad del cuerpo reflejado. En este sentido, podemos observar cómo el pasado y el presente se encadenan en una imagen secuencial y en una constelación que es materializada en el "Laboratorio de fantasmas".

FIGURA 10. *"Laboratorio de Fantasmas", 2022*



Fuente: Argos

Como explica Susan Buck Morss “no es que el pasado arroje su luz sobre el presente o el presente su luz sobre el pasado, sino que en la imagen (dialéctica) el pasado se une al presente en una constelación” (1989, p.189). Así, presente y pasado conviven en un mismo devenir generando una serie de estratos en el tiempo: “lo que el cristal revela o exhibe es el fundamento oculto del tiempo, es decir, su diferenciación en dos chorros, el de los presentes que pasan y el de los pasados que se conservan” (Deleuze, 1987, p. 135).

Las imágenes producidas y reproducidas en este “Laboratorio de fantasmas” dan lugar a un continuo espacio-temporal que vibra en el propio movimiento de los cuerpos, en un aquí y ahora infinito propio de la *performance* que se desarrolla a través de la improvisación en danza, y se basa en un intercambio continuo de información entre los participantes y el contexto. Aquí la escucha se vuelve fundamental, y en esa apertura sensorial, se empieza a generar un clima de trance, de meditación en movimiento que fluye desde la nitidez hacia la nebulosa.

5. CONCLUSIONES

Tras el análisis realizado sobre esta *performance* interdisciplinar donde sonido, danza e imagen se fusionan, podemos concluir que esta experiencia puede ser descrita como una *performance* digital al proponer una hibridación entre cuerpo, arte y tecnología; tal y como explica Dixon:

> Definimos el término "*performance* digital" ampliamente para incluir todos los trabajos de actuación donde las tecnologías informáticas juegan un papel clave más que subsidiario en contenido, tecnología, estética o formas de recepción. Esto incluye teatro, danza y arte de *performance* que incorpora proyecciones que han sido creadas o manipuladas digitalmente; Espectáculos de realidad virtual y robótica; Instalaciones y obras teatrales que utilicen equipos de percepción/activación por ordenador y de técnicas telemáticas; además de obras de net.art (Dixon, 2007, p. 3).

Al tratarse de una experiencia donde la presencia del cuerpo es esencial, nos posicionamos en la propia indefinición del término *performance*, como un evento donde la interdisciplinariedad y la libertad creativa convergen, dando lugar a una *performance* digital intermedia.

Esta idea intermedia nos lleva a revisitar aquellos planteamientos del Grupo Fluxus que transitan entre medios, produciendo interferencias que promueven la experimentación de roles propia de un laboratorio artístico. En este sentido, Allan Kaprow comenta que el término intermedia "implica fluidez y simultaneidad de roles" (2007, p. 30). Kaprow propone, además, un uso lúdico de la tecnología a través circuitos retroalimentados que permitan acceder a un estado de descubrimiento infinito donde lo importante de el flujo y los procesos. "Laboratorio de fantasmas" fue concebido como un espacio para la experimentación e investigación artística en el que adquirimos roles de actores y espectadores de manera simultánea, y al mismo tiempo que la pieza es ejecutada, es también registrada y documentada para su posterior análisis.

En el "Laboratorio de fantasmas" la tecnología interactúa con los cuerpos para generar imágenes a través del *tracking* o reconocimiento físico. Estos son analizados y transformados en datos para posteriormente ser traducidos a una imagen, convirtiendo a la tecnología en un dispositivo activador de la fantasmagoría a través de una nube de puntos que se evapora como el humo capturado en las fotografías de Marey (1899-1901).

Se trata esta de una acción situada entre lo físico y lo virtual en la que la tecnología permite revisar el concepto de locatividad en el arte y la experiencia del espacio o el rol de los sujetos y sus cuerpos en el territorio ya que en este caso pudimos comprobar cómo la tecnología potencia la experiencia del lugar, y un retorno a él, generando lo que se ha denominado un "giro espacial" (Cornelio; Alsina, 2010: 157).

En esta *performance* nos sumergimos de lleno en un espacio físico que es aumentado por la tecnología para mostrar un camino posible en el que volvemos a los cuerpos reconectados con lo táctil, ávidos de explorar unos espacios desconocidos y colmado de imágenes y sonidos. Ecos generadores de nuevos entornos que nos lleva a recordar a Torrente Ballester en el momento en que se compra un magnetófono y gracias a él descubre que este dispositivo es un generador de espacios. Un emisor de sonidos extraordinarios, "de ondas que van hacia el infinito y que regresan in crescendo desde lo más remoto del espacio sonoro" (1984, pp. 5-11). Para Torrente Ballester ese espacio está habitado de seres que identifica como brujas de espíritu guasón, enormemente imaginativas y

poseedoras de poderes especiales en relación con los sonidos y espacios de nuestro mundo. Son, entonces, brujas, o quizá fantasmas de poderes espaciales (y especiales); de nuevo, un dispositivo o receptáculo de la fantasmagoría.

Este concepto de fantasmagoría nos ha permitido establecer una analogía entre el daguerrotipo y el espacio escénico; por otro lado, el hecho de analizar el modo en que los cuerpos danzantes reaccionan a las imágenes y a los sonidos manipulados en tiempo real, nos posibilitado experimentar una realidad que entreteje lo virtual y lo real en un mismo plano: "lo virtual no es, en modo alguno, lo opuesto a lo real, sino una forma de ser fecunda y potente que favorece los procesos de creación, abre horizontes, cava pozos llenos de sentido bajo la superficialidad de la presencia física inmediata" (Levy, 1999: 13).

Asimismo, el hecho de establecer una relación entre la generación de imágenes en tiempo real que utilizamos en esta *performance* y los "cristales del tiempo" propuestos por Deleuze (1987), nos ha llevado a observar cómo presente y pasado forman un engranaje en forma de imagen. Esta nos muestra una actualización de lo invisible virtual deleuziano en la reverberación de la propia *performance*, lo que nos ha permitido experimentar el colapso temporal y explorar cómo el tiempo y el espacio nos construye y es construido.

Finalmente, podemos concluir que la propuesta de actualización del daguerrotipo en el escenario mismo de la *performance* digital, nos ha permitido danzar sobre una pantalla caleidoscópica, sobre "una ventana que nos abre un mundo paralelo en el que podemos vivir y aventurarnos, y en el que la realidad puede doblegarse en gran medida a nuestras apetencias (Fontcuberta, 2016, p. 43).

8. REFERENCIAS

Adolphe, J-M. (2006): «Dansa i "Performance"», En Revista Moviment, Barcelona.

Alsina, P.; San Cornelio, G. (2010). Exploraciones creativas. Prácticas artísticas y culturales de los nuevos medios. Barcelona: Uocpress.

Benjamin, W. (1936). “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” en Discursos interrumpidos I. Madrid, Taurus, 1979.

Buck-Morss, S. (1989). Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los pasajes. Visor. Dis., S.A., Madrid, 1995.

Cage, J. (2005). Silencio. Árdora, Madrid, 2005.

Collados-Alcaide, A. (2015): “Laboratorios artísticos colaborativos. Espacios transfronterizos de producción cultural”. Arte, Individuo y Sociedad, 27(1) 45-64

de Laiglesia, J. (2009). “El rizo metódico y el retruécano archivos vacíos, método necesario”. Arte, Individuo y Sociedad, (21) 171-188.

Deleuze, G.(1987). La imagen-tiempo. Estudios sobre cine 2. México: Paidos.

Dixon, S. (2007). Digital Performance. Cambridge: The MIT Press.

Ferrando, B.; Truna, A. (2021). JOP. Huesca: Periferias.

Fontcuberta, J. (2016). La furia de las imágenes. Galaxia Gutenberg.

Gombrich, E. (1950). Historia del arte. Nueva York: Phaidon.

JENKINS, H. (2008): Convergence Culture. La cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona: Paidós.

Kaprow, A. (2007). La educación del des-artista. Madrid: Árdora.

Levy, P. (1999). Qué es lo virtual. Barcelona: Paidós.

Torrente Ballester, G. (1984). “La magia, los magnetófonos y yo”. En Los cuadernos de un vago. Barcelona: Bibliotex.

EXPLORANDO LA INTERSECCIÓN ENTRE LA TECNOLOGÍA Y LA ENSEÑANZA DEL DIBUJO DEL NATURAL: PERSPECTIVAS DE LA REALIDAD MIXTA EN LA EDUCACIÓN ARTÍSTICA SUPERIOR

ANDRÉS JESÚS NARANJO MACÍAS
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

Venimos familiarizándonos desde hace unas décadas con algunos conceptos como el de Realidad Aumentada, Espacios Virtuales, Realidad Mixta, Redes sociales… etc. y no podemos dejar de preguntarnos, desde diferentes posiciones profesionales y sobre todo desde nuestra situación como docentes universitarios, cómo esas nuevas realidades o esos nuevos espacios alternativos a la realidad que conocemos pueden llegar a afectar al día a día de la actividad docente, las prácticas educativas o el enfoque didáctico en nuestras aulas.

Lo indiscutible es que la evolución y maduración en lo que a Tecnologías de la Información y la Comunicación se refiere, así como los avances en tecnología móvil o internet, han tenido visibles consecuencias en las aulas de nuestros centros universitarios. Hoy son la Inteligencia Artificial y el machine learning quienes inundan la actualidad cotidiana y profesional, destronando a esos otros términos de las fértiles discusiones de pasillo y cafetería como, por ejemplo: Non Fungible Token (NFT), Metaverso, tecnología Blockchain… Concretamente el término Metaverso fue uno de los tres aspirantes al mérito de "Palabra del Año" de Oxford -según un concurso organizado por la Oxford University Press a finales de 2022-. Mark Zuckerberg se encargó de detonar esa caja de Pandora en octubre de 2021 al anunciar su apuesta por el mundo virtual.

Hoy parece que la expansión mediática del metaverso se frena; sin embargo, la experiencia nos dice que en lo referente a avances tecnológicos la implantación es lenta, compleja, pero a menudo inevitable, por lo que debemos debatir sobre ello.

Al margen de las nuevas corrientes o ramales tecnológicos, consideramos que, aunque el metaverso puede no estar resultando lo que las empresas y el gran gigante Meta esperaba y esté decayendo en cuestiones de inversión, sí se están asentando unas bases fértiles para el debate sobre qué es lo que está ocurriendo en esos espacios alternativos para que nos preguntemos si debemos estar preparados para la inmersión laboral en entornos virtuales. Es decir, la semilla está sembrada y "cuando aparecen proyectos como Meta de Facebook (…) y cuando nuestra vida digital se intensifica como resultado de los períodos de aislamiento y las limitaciones derivadas de la pandemia, es necesario repensar nuestra condición virtual" (Gomes, 2022, p. 9).

Las estrategias docentes están cambiando. Hoy sistemas de videollamadas y reuniones virtuales como Zoom o Google Meet son una herramienta indispensable para profesores y estudiantes y una plataforma de recursos de apoyo a la docencia como PRADO son el espacio oficial de una Universidad como la de Granada que confía en esa plataforma para contener el material didáctico de sus asignaturas, sean apuntes convencionales, clases magistrales en video, los enunciados y el sistema de entrega de tareas, la publicación de evaluaciones…etc. Las TIC brindan ciertas oportunidades con esos nuevos espacios en línea para crear en los estudiantes aprendizajes significativos y colaborativos (Flores-Lucero y González-Llanos, 2022. p.3)

> La RA se presenta entonces como una manera de llevar al alcance de las manos todo aquello que no tenemos la oportunidad de apreciar de forma natural, por ejemplo, en el sector educativo, en donde la carencia de espacio material didáctico limita procesos ideales de formación y la enseñanza. La inclusión, en estos casos, de Realidad Aumentada dentro del proceso formativo puede influir positivamente sobre los procesos de enseñanza, aportando no solamente nuevas herramientas al proceso formativo, sino también sobre la motivación del estudiante, hoy en día más y más inserto en las nuevas tecnologías de la información. (Flores-Lucero y González-Llanos, 2022. p.3)

2. OBJETIVOS Y METODOLOGÍA

Entre los objetivos de nuestro trabajo se encuentra, por un lado, el de realizar una investigación exploratoria de la literatura científica vinculada a la incursión de la realidad aumentada o virtual en los espacios y proyectos educativos de la enseñanza superior y analizar los ámbitos temáticos hacia los que se polarizan las publicaciones científicas de una muestra obtenida en bases de datos relevantes como Web of Science y Scopus. Por otro lado, queremos evaluar el hardware necesario para facilitar a nuestros estudiantes una inmersión satisfactoria y productiva en espacios de realidad mixta.

Centramos nuestra atención en iniciativas relacionadas con la educación artística, y especialmente con actividades que tengan al dibujo y la figura humana y su morfología en el epicentro del estudio, proporcionando un enfoque personal sobre posibles metodologías de trabajo.

En general intentamos identificar ventajas e inconvenientes de una futura inclusión de la tecnología inmersiva en nuestros centros universitarios, teniendo en cuenta el aumento de su presencia en entornos académicos y cotidianos, la adaptación de los medios y equipamiento hardware a las necesidades básicas de los usuarios y, por supuesto, su encaje en los planes de estudio vigentes, en los cuales se establecen unos contenidos y competencias muy concretas.

3. DIVERSAS REALIDADES = DIVERSIFICACIÓN METODOLÓGICA

En un artículo reciente, José Manuel Ruiz aclara que el termino *virtual* en "su uso extendido hoy, hace referencia a aquello que discurre en entornos on-line, entendidos a su vez como espacios virtuales" y que dicho uso proviene de "la propuesta del empresario informático Jaron Lanier –fundador de VPL Research Inc.–, quien en 1984 acuñó el término realidad virtual o VR (Virtual Reality) en la revista Scientific American" (2021, p.2). Siguiendo esa línea, entendemos la realidad virtual como una realidad digitalizada, totalmente paralela e independiente a lo que sería la realidad física a la que estamos acostumbrados. En ese espacio

virtual en el que transcurre esa realidad fría, encontramos cierta relación de semejanza con nuestro entorno físico cotidiano, pero no deja de ser un espacio con ciertas peculiaridades formales y toda una serie de características propias debido a su naturaleza electrónica. Un espacio "conformado y transformado a partir del encuentro entre la información del entorno exterior y la información interna, contenida en una base de datos, que da lugar a la actualización de múltiples posibilidades (Ruiz, 2021. p.99).

Entre las singularidades propias de un espacio de trabajo virtual destaca su independencia ante las leyes físicas que por el contrario son inviolables en cualquier espacio real. Podemos crear una estructura en 3D, que recuerde a una escultura de acero corten de varias toneladas, a escala monumental, y dejarla suspendida en el aire -ignorando la gravedad- sobre las cabezas de los avatares que la contemplan, sin ningún tipo de sistema de sujeción que la mantenga en ese estado de levitación. También la morfología o naturaleza física (aparente) de estos objetos tridimensionales creados virtualmente pueden cambiar en un corto intervalo de tiempo sin dificultad alguna, pasando del estado sólido al líquido en segundos y volviendo a ser una masa estable en un lapso de tiempo establecido a nuestro capricho creador.

En la realidad virtual se amplían las posibilidades y aspectos clásicos de creación artística como la variedad de herramientas, las texturas, los colores… al tiempo que estos entornos agregan características novedosas que son exclusivas de su naturaleza tecnológica dando al usuario la capacidad de personalizar y crear casi cualquier entorno o contenido de acuerdo a sus necesidades y deseos (Tan, Kannis-Dymand y Jones, 2022). Ante una práctica de dibujo, en un aula íntegramente virtual podemos modificar con sólo un movimiento o comando la escala del papel sobre el que estamos dibujando y hacerlo un soporte prácticamente infinito, y en líneas generales hacer y deshacer modificaciones formales cuando deseemos, así como disponer de una infinidad de colores y texturas en la paleta programada en la interface de nuestro software de trabajo.

> El espacio aumentado se caracteriza por la extensión del espacio virtual o interfaz al espacio físico. Es decir, el espacio vivido y cotidiano se

> llena de información electrónica y virtual, accesible a través de las pantallas de nuestros teléfonos móviles o de pantallas localizadas en el espacio urbano como las fachadas digitales. Esta información se ofrece de modo contextual y pertinente, asistiéndonos en nuestras actividades y decisiones, gracias a nuevas tecnologías que permiten el rastreo de nuestros movimientos a través del espacio, aportando datos del mundo físico al espacio virtual. (…) Otro tipo de interacción en el espacio aumentado se basaría en proyectar al espacio físico los resultados de las interacciones de diversos usuarios conectados en red… Las fachadas digitales vinculadas a diferentes instituciones culturales también han devenido espacios de encuentro para la participación colaborativa. Así, la fachada de MediaLab Prado en Madrid dispone de una interfaz, accesible en la web, en la que proponer diferentes proyectos para ser proyectados en el espacio público… (Álvaro, 2013, p. 99)

La realidad aumentada no anula nuestra percepción de la realidad física. Es cierto que accedemos habitualmente a la información en realidad aumentada a través de una pantalla, como puede ser la de nuestro Smartphone o de nuestra Tablet, pues sin esa ventana mediadora no se hace visible junto al espacio sensorial y cotidiano esa realidad digital añadida. En pocas palabras, no es como la realidad virtual en la que la inmersión en ese espacio es prácticamente total y todo lo que nos encontramos en él como decíamos, incluso nuestra propia persona, está generado digitalmente.

Por último, en la frontera entre ambas realidades, entre lo virtual y el espacio aumentado, nos encontramos con un espacio en el que consideramos que podemos estar bastantes cómodos a nivel educativo: la Realidad Mixta. Sería un error cerrar nuestras aulas al uso de uno u otro espacio de trabajo. Consideramos necesario como docentes intentar sumar recursos didácticos. En ese sentido, la realidad mixta se nos presenta como una posibilidad de trabajar en actividades inmersivas en mundos de realidad totalmente virtual como anexionados a espacios reales. Existe un gran potencial en la creación de material docente en talleres totalmente virtuales, relacionados con la práctica y la ejecución de ejercicios de dibujo del natural de la figura humana, para posteriormente compartir y hacer uso de esos resultados a través de una realidad aumentada que forme parte de la realidad física de nuestros centros educativos, y que tanto docentes y estudiantes pudiesen disfrutar de esos recursos a través de su dispositivo móvil o la pantalla de su Tablet.

4. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA EN TORNO AL USO DE REALIDAD VIRTUAL O AUMENTADA EN CENTROS DE ENSEÑANZA SUPERIOR

Entre los objetivos de nuestro trabajo se encuentra revisar de forma analítica la literatura científica vinculada a la incursión de estrategias docentes o prácticas basadas en la realidad virtual o aumentada en los espacios y proyectos educativos de la enseñanza superior y observar los ámbitos temáticos hacia los que se polariza dichas publicaciones. Sobre las bases de datos consultadas, hemos recurrido a Web of Science y Scopus, como dos fuentes de documentación científica de prestigio.

La búsqueda se basó en la utilización de una serie de combinaciones con los términos relevantes en nuestra investigación y su presencia en el contenido de "Article title, Abstract, Keywords" de los artículos existentes en cada base de datos. Los términos o combinaciones fueron los siguientes: Education AND virtual AND reality; Education AND augmented AND reality; Art AND virtual AND reality; Art AND augmented AND reality; Drawing AND virtual AND reality; Drawing AND augmented AND reality.

Entre los criterios de inclusión-exclusión aplicados a la búsqueda de documentos relacionados con nuestro tema de estudio, uno de los principales ha sido el de centrar nuestra atención en las publicaciones en Arte y Humanidades. La elección de este parámetro de filtración no es otra que conocer los trabajos realizados en nuestra área de conocimiento, las enseñanzas artísticas. Posteriormente se ha delimitado la muestra cronológicamente entre 2019 y 2023. Por último, acotamos los resultados obtenidos seleccionando aquellas publicaciones que fuesen de acceso abierto.

4.1. Resultados.

De la primera combinación de palabas clave "Education AND virtual AND reality" la base de datos de Web of Science (WOS) nos dio referencias e información de 18,780 documentos que tras aplicarle los criterios de inclusión-exclusión indicados quedaron reducidos a 95 documentos. De la segunda combinación "Education AND augmented AND

reality" resultó un total de 6,715 documento, observándose una reducción notable de los resultados entre ésta y la primera combinación de términos. Tras aplicarse los criterios de inclusión-exclusión los resultados se reducen a 42 documentos. La tercera combinación, "Art AND virtual AND reality", da como resultado 5,926 documentos, que se reducen a 164 tras aplicar los criterios de inclusión-exclusión. La cuarta combinación de términos, "Art AND augmented AND reality", da como resultado 2,836 documentos, que se reducen a 66 tras aplicar los criterios de inclusión-exclusión. De la quinta combinación de palabas clave "Drawing AND virtual AND reality" nos dio como resultado 48,743 documentos y tras incluir en la búsqueda los criterios de inclusión-exclusión se redujo a 46 documentos. La combinación "Drawing AND augmented AND reality" produjo un resultado de 34,152 documentos, quedando en 10 documentos tras el filtrado.

De la base de datos de Scopus, la primera combinación de palabas clave "Education AND virtual AND reality" nos dio referencias e información de 20,860 documentos que tras aplicarle los criterios de inclusión-exclusión indicados quedaron reducidos a 80 documentos. De la segunda combinación "Education AND augmented AND reality" resultan un total de 6,737 documentos. Tras aplicarse los criterios de inclusión-exclusión los resultados se reducen a 35 documentos. La tercera combinación, "Art AND virtual AND reality", da como resultado 7,263 documentos, que se reducen a 79 tras aplicar los criterios de inclusión-exclusión. La cuarta combinación de términos, "Art AND augmented AND reality", da como resultado 3,144 documentos, que se reducen a 25 tras aplicar los criterios de inclusión-exclusión. De la quinta combinación de palabas clave "Drawing AND virtual AND reality" la base de datos de Scopus nos dio como resultado 2,063 documentos y tras incluir en la búsqueda los criterios de inclusión-exclusión se redujo a 38 documentos. Y por último, la combinación "Drawing AND augmented AND reality" produjo un resultado de 782 documentos, quedando en 10 documentos tras el filtrado.

En total trabajamos con una muestra de 267 documentos obtenidos de la base de datos de Scopus y 423 documentos resultantes de la búsqueda en Web of Science. Sin embargo, entre los 690 documentos totales

existe un amplio porcentaje de archivos duplicados y tras ser detectadas las duplicidades y seleccionados los resultados directamente relacionados -o con una afinidad alta- con nuestro tema de investigación la muestra se redujo considerablemente a 45 artículos científicos de libre acceso.

En esa segunda fase de la revisión de nuestra muestra, observamos ámbitos temáticos específicos que se van repitiendo, como puede ser: el uso de las tecnologías de realidad aumentada o realidad mixta para el aprendizaje de idiomas (Raj y Tomy, 2023; Legault, et al. 2019); "reflexionar sobre la eficacia de las aplicaciones de arqueología virtual en públicos escolares para la comprensión y aprendizaje del patrimonio arqueológico" (Cerdá Bertoméu, Mateo Corredor y Álvarez Tortosa, 2022) o explorar "el uso de la digitalización a gran escala de un sitio patrimonial para crear una experiencia de visita virtual única" (Pervolarakis, et al. 2023); el covid es uno de los temas recurrentes en las publicaciones obtenidas (Ahmad, Sosa y Musfy, 2020).

Ante los resultados obtenidos durante nuestra revisión sistemática, destacamos la falta de referencias específicas sobre trabajos de investigación o proyectos de innovación docente entorno a una disciplina artística como el dibujo, que bien puede deberse a que las bases de datos consultadas no son el espacio de divulgación y transferencia habitual para la investigación en artes plásticas. Si bien, comentaremos algunas publicaciones dignas de mención, bien por su enfoque, su temática afín al trabajo que nos ocupa o el interés que nos ha suscitado sus conclusiones.

El estudio anatómico de la figura humana es uno de los campos afines a nuestra área y concretamente a las prácticas de dibujo del natural con modelo vivo. La anatomía es un ámbito de estudio que cuenta con varias publicaciones en nuestra muestra y en uno de los artículos analizados encontramos que entre ambas áreas de conocimiento -anatomía y dibujo del natural- existen dificultades comunes en lo que a material didáctico se refiere:

> Una de las dificultades de esta área del conocimiento, es el uso de material necesario para su comprensión y análisis, siendo ideal contar con elementos anatómicos reales o, en su defecto, lo más similar a éstos sin importar el área disciplinar en el que se imparta este contenido (…) Pero el trabajo con este tipo de material de disección es muy limitado y no es

> accesible a todas las Instituciones de Educación Superior. (…) Por esta razón, y por la amplia gama de dificultades, entre políticas, éticas, económicas y otras que no se abordarán en este documento, es que se debe indagar en metodologías innovadoras que, aprovechando los avances en tecnología propios de este siglo y la predisposición de los jóvenes a estos avances, presenten al estudiante una alternativa con similares características y mayor accesibilidad didáctica, adaptadas al nuevo milenio que entreguen contenidos idealmente equivalentes en información, accesibles a cualquier carrera, pero sin las complicaciones logísticas antes mencionadas.
>
> Por ello, en lo que respecta al estudio de la anatomía, la realidad aumentada resulta un elemento significativamente positivo que emula los elementos del cuerpo humano de una forma variada y, sobre todo, manipulable para el estudiante (…)
>
> (…) los elementos virtuales no reemplazan el enorme aporte a la enseñanza que aporta un preparado anatómico y el contexto académico que esto encierra para el estudiante, pero que, sin lugar a duda, resulta en un sucedáneo eficiente y bien recibido por las nuevas generaciones de estudiantes pertenecientes a esta era digital cada vez más integrada a los procesos educativos de hoy en día.
>
> (Flores-Lucero y González-Llanos, (2022), p.4)

La dificultad que tienen los estudiantes de bellas artes para poder acceder a modelos reales con los que practicar el dibujo del natural puede ser compensada con espacios de realidad virtual en la que el discente disponga de modelos digitales que le permitan emular lo mejor posible las prácticas de dibujo en el aula.

La Tecnologías en Información y Comunicación parecen postularse como un recurso motivador para el estudiante. En arquitectura algunos autores de la muestra defienden que los espacios virtuales o de realidad aumentada, así como los objetos 3d generados en estos -y para estos- entornos "como dinámicas híbridas y sistemas de visualización urbana y ubicuos, son buenas soluciones aplicadas al ámbito educativo de la Arquitectura, son baratas, accesibles y mejoran tanto la motivación, la calidad como los resultados académicos de los estudiantes (Redondo Domínguez et al. 2016).

Otro estudio reciente de gran interés para nuestra investigación es el llevado a cabo por los/as investigadores/as Janice Tan, Lee Kannis-Dymand y Christian Jones quienes en su trabajo demuestran que el dibujo

basado en VR es tan efectivo como el dibujo de la vida real más tradicional para reducir nuestro estado de ansiedad (2022).

> These results provide a basis to implement in VR other activities from clinical treatment programmes, and to pave the way for future explorations into VR-aided counselling and interventions, including inpatient settings or where face-to-face contact is not possible such as during the COVID-19 pandemic. However, larger randomised controlled trials are required before such interventions can be properly endorsed for clinical practice.
>
> Tan, Janice & Kannis-Dymand, Lee y Jones, Christian,2022, p.9)

5. EL AULA DE DIBUJO DEL NATURAL COMO ESPACIO EDUCATIVO Y EL HARDWARE NECESARIO PARA SU ADAPTACIÓN INMERSIVA AL ESPACIO VIRTUAL

El aula de dibujo del natural no es un aula convencional. Este espacio educativo difiere considerablemente de otros en los que la metodología docente habitual son la clase expositiva, con la explicación y defensa oral de contenidos teóricos junto al debate dialéctico entre estudiantes y profesores o la organización de seminarios.

Por una parte, el aula de dibujo del natural se proyecta y estructura entorno al modelo vivo, en el que los estudiantes focalizarán su atención para analizar y ejercitar su capacidad de observación. Ante ellos el caballete y el papel, la superficie bidimensional en la que intentar transcribir convenientemente la información tridimensional que extraemos de la figura humana que está ante sus ojos. Por otra parte, la presencia del docente en este espacio es igualmente peculiar, pues no se encuentra sobre una tarima dirigiendo sus indicaciones al conjunto de la clase. El profesor de dibujo ha de dirigirse personalmente al caballete de cada uno de sus alumnos para llevar a cabo una orientación personalizada de los trabajos. Como advertimos en trabajos anteriores “si algo define, la praxis de un profesor de Artes Plásticas y Visuales es su manera de transmitir los contenidos a través del gesto” (Naranjo y Domínguez 2020, p. 2674).

> En la dinámica del aula en Bellas Artes resulta habitual situarnos, los docentes, junto a cada estudiante; e incluso, en ocasiones, precisar ocupar su posición ante el caballete o soporte para que nuestra enseñanza sea operativa. Necesitamos guardar estrechas distancias y aun invadir el espacio discente para lograr la eficacia de lo que debemos indicar, y con que habremos de orientar al estudiante en el proceso dibujístico que está realizando. Esto facilita una comunicación más directa o inmediata, y también personalizada, que puede contraproducir riesgos de inhibición del discente. (…) La distancia interpersonal y la ocupación espacial son factores, a la luz de la experiencia docente y los argumentos señalados, ambiguos. Y esta ambivalencia nos hace sentir concernidos para desarrollar habilidades actitudinales como, por ejemplo, el control de la postura corporal. Habilidades que habrán de mediar con oportuno equilibrio entre el liderazgo del responsable docente y esa conexión colaborativa que debe celebrarse con cada estudiante. Porque los aspectos proxémicos son, muy sensible y especialmente, relevantes para el aprendizaje en Artes Plásticas: debiéndose procurar unas distancias eficientes y operativas entre estudiante, soporte, docente y modelo. (Naranjo y Domínguez 2020, p 2674)

No queremos insinuar que el hecho de tener la mirada puesta en estos nuevos espacios digitales y contemplar su uso en el aula de dibujo vaya en detrimento de lo que sería la enseñanza convencional de la materia. Como otros autores han dejado claro en áreas de trabajo como la anatomía (Flores-Lucero y González-Llanos, 2022) no se trata de anular metodologías docentes sino de complementar y dar respuesta a otras realidades que están surgiendo y que aún hoy tienen ciertas limitaciones en cuanto a la comunicación no verbal existente entre docentes y alumnos.

El gesto y la conciencia que ha de tener el alumno de su propio cuerpo es uno de los puntos calientes de nuestro trabajo pues si pretendemos trasladar la práctica del dibujo del natural a un espacio virtual hemos de garantizar una adecuada transcripción de nuestros movimientos corporales, tanto si somos profesores como si se trata de los estudiantes, en ese nuevo entorno digital. Precisamente en un artículo de nuestra muestra titulado “Gesture interaction in virtual reality. Virtual Reality & Intelligent Hardware” sus autores ponen de manifiesto la necesidad de llegar a una óptima simulación gestual y la necesidad de un hardware y un software con el que conseguir que los usuarios tengan una experiencia interactiva natural en esa realidad virtual (Li, et al. 2019).

La siguiente pregunta por hacernos sería si realmente tenemos el Hardware necesario para poner en práctica una práctica de dibujo del natural en entornos virtuales. Congresos, clases magistrales y exposiciones son algunas actuaciones que se vienen organizando sin la mayor dificultad, pero para una clase de dibujo ¿tenemos el equipamiento apropiado a nuestra disposición para que esa experiencia sea realmente inmersiva, útil para el alumnado y, por supuesto, que sea capaz de cumplir con unos criterios de calidad en cuanto a la transmisión de contenidos y el cumplimiento de objetivos al cual nos debemos programáticamente en nuestra asignatura?

Para lograr una experiencia inmersiva en el espacio virtual al trabajar con modelado y dibujo 3D se necesitan equipos de hardware de alta calidad y potencia. En líneas generales, éstos son los aspectos a tener en cuenta:

- Se recomienda un PC de alta calidad con; una memoria RAM de al menos 32 GB; un procesador de al menos 4 núcleos, como por ejemplo el procesador de Intel Core i7-11700K de la serie Intel Core i7 de última generación, que ofrece un excelente rendimiento y que con una arquitectura de múltiples núcleos es capaz de manejar tareas complejas de modelado 3D de forma eficiente; una tarjeta gráfica como La NVIDIA GeForce RTX 3080 que ofrece un rendimiento excepcional en aplicaciones 3D, cuenta con una gran cantidad de núcleos CUDA y es de alta velocidad, lo que la convierte en una opción ideal para trabajos intensivos de modelado y renderizado, la NVIDIA GeForce RTX 3070 que ofrece un excelente equilibrio entre rendimiento y precio, o la AMD Radeon RX 6800 XT gráfica de AMD que es una opción sólida para usuarios que prefieren las tarjetas gráficas de AMD.

- Es importante contar con gafas de realidad virtual de alta calidad para obtener una buena experiencia inmersiva. Se recomienda elegir una marca conocida en el sector, como Oculus Rift, las PlayStation VR o HTC Vive, y asegurarse de que sean

compatibles con el hardware y software que hallamos seleccionado para nuestras actividades.

– Los controladores de movimiento son los encargados de captar nuestros movimientos y digitalizar nuestros gestos al dibujar, de ahí su relevancia. Se recomienda elegir controladores con un seguimiento preciso y una respuesta rápida, como los controladores Oculus Touch o los controladores Vive. Sobre este punto, compartimos la opinión de otros investigadores:

> In the future, VR technology may subvert our current level of experience and bring us more surprises. At the same time, with the advancement of gesture interaction technology, higher precision, and more natural interaction technologies will be produced. Therefore, applying gesture interaction to VR will bring us a new experience so that we will feel that we are communicating with real "people", and further increase the authenticity, immersion, and interactivity of gesture interaction in VR. (Li et al. 2019).

– Por último, es importante contar con suficiente espacio de trabajo para moverse libremente al usar las gafas de realidad virtual y los controladores de movimiento. Se recomienda un espacio de al menos 2 x 2 metros por usuario.

6. EL SOFTWARE NECESARIO PARA UNA ADAPTACIÓN INMERSIVA APROPIADA DURANTE LA PRÁCTICAS DEL DIBUJO EN ENTORNOS VIRTUALES

En cuanto al software, y con el propósito de no perdernos y divagar en la copiosa oferta que nos brinda el mercado tecnológico al respecto, describiremos dos opciones apropiadas a nuestros objetivos. El primer programa de pintura, modelado y creación en realidad virtual es la aplicación de Google Tilt Brush. Esta potente herramienta está diseñada para interfaces de movimiento de hasta 6 grados de libertad en entornos virtuales y cuenta con una paleta con múltiples opciones en cuanto a la creación de formas básicas en 3D, pinceles, colores, texturas, movimientos, efectos especiales… etc. Los útiles que podemos encontrar en la interface del programa acompañan los movimientos del usuario y

permiten conseguir resultados inimaginables en un espacio físico convencional.

Tilt Brush era una aplicación de pago disponible para su compra en plataformas como Steam, la tienda OculusAl o en PlayStation.Store a un precio aproximado de 19.99 euros. Al parecer en 2021 Google abandonó el desarrollo de Tilt Brush y "ha publicado su código bajo una licencia Open Source, lo que permitirá que desarrolladores y usuarios puedan colaborar para mejorarla y seguir disfrutando de ella" (Xataka, 2021).

El segundo software nos sumerge en un entorno que recuerda precisamente a un aula virtual de dibujo del natural. Concretamente replica ese modelo de espacio de trabajo y, como dice en la descripción del producto, es para practicar el dibujo haciendo énfasis en el estudio de la figura humana. Nos referimos la aplicación Gesture VR producto del dibujante y animador Nick Ladd que hace su aparición el 6 de diciembre de 2022, que cuenta incluso con un modelo multijugador para cuatro personas y cuyas características son las siguientes según sus creadores:

> The Drawings: Sketch in 2D on the paper pad, or draw in 3D in the space around you. Draw with pressure sensitivity to make your lines thicker/thinner and darker/lighter depending on how hard you push.
>
> The Models: Gesture VR features over 200 models to draw from. Many of these are 3D scans of real, professional models representing various age groups and body types. Also available are some miscellaneous models, including a skeleton, a horse, statues, and anatomy guides.
>
> The Studio: Choose from three environments: the traditional art studio, the white void, and the black void. The traditional studio is modeled after actual figure drawing classrooms, complete with decorative objects that you can use to do studies.
>
> The Sketchbook: Every time you open Gesture VR, you create a new page in your growing sketchbook. You can add or delete pages from this sketchbook and revisit past drawings.
>
> Multiplayer: In the spirit of a real Figure drawing class, you can connect with up to three other artists and draw together from either the same model or different ones. This feature can be used to showcase your sketches, practice together, share tips and tricks, and most importantly, just chill.
>
> Sharing: Artwork created in Gesture VR can be captured as 2D snapshots using the camera or exported as a PNG ready to be shared online.

> Passthrough: Artists can enable passthrough mode on Meta Quest devices for a unique drawing experience that will allow them to draw from a virtual model with real-world paper and tools. (Ladd, 2022)

7. CONCLUSIONES

A pesar de que los cimientos del trabajo educativo en entornos virtuales todavía son incipientes debemos imaginar una práctica docente aumentada, más amplia y más libre (Gomes, 2022). Las metodologías didácticas en torno al dibujo en nuestras aulas han de favorecer que el estudiante ejercite sus capacidades gráficas tanto en espacios físicos como digitales como parte fundamental dentro de su proceso formativo, pues no debemos olvidar que "promover la pedagogía del arte por medio de la relación arte/tecnología fortaleció los procesos de enseñanza de la educación artística y le permitió al docente revisar sus metodologías con el fin de estar a la vanguardia de las nuevas tecnologías" (Bacca-Pachón y Sierra-Castro 2022, p.1439).

Si observamos, por ejemplo, los objetivos de una asignatura como la de "Dibujo II: Lenguajes y Procedimientos" perteneciente al programa de estudios del Grado en Bellas Artes de la Universidad de Granada y fuertemente vinculada al uso de modelos vivos para ejercitar el dibujo del natural, encontraremos que varios de ellos bien podrían lograrse en entornos de trabajo virtuales: El alumno podría llegar a "Comprender la articulación del lenguaje gráfico en la construcción de la obra artística" a través de una práctica del leguaje gráfico digital e inmersivo en un espacio virtual bien estructurado para ello o adquirir un "Conocimiento analítico y sintético de la figura humana a través del dibujo" en un espacio donde la realidad física interaccione con recursos didácticos desarrollados en y para realidad aumentada. Pero, si se han de destacar dos objetivos en los que el uso de nuevos medios tecnológicos y nuevas estrategias didácticas en entornos virtuales serían pertinentes para la práctica del dibujo del natural esos son: "Conocer los métodos y procedimientos de producción del dibujo" actuales y "Conseguir habilidad para dibujar con diferentes técnicas" tanto analógicas como digitales (Universidad de Granada [UGR] 2022).

> In the future, VR technology may subvert our current level of experience and bring us more surprises. At the same time, with the advancement of gesture interaction technology, higher precision, and more natural interaction technologies will be produced. Therefore, applying gesture interaction to VR will bring us a new experience so that we will feel that we are communicating with real "people", and further increase the authenticity, immersion, and interactivity of gesture interaction in VR. (Li, et al 2019).

Las fuentes documentales analizadas se reducen considerablemente si filtramos la búsqueda y la centramos en las experiencias relacionadas con el dibujo de la figura humana. Esta circunstancia puede deberse –como ya hemos mencionado anteriormente- a que las bases de datos consultadas no son el lugar más concurrido para las publicaciones de nuestra área de trabajo. Sin embargo, y al margen de dicha suposición, creemos que esa la falta de presencia que tienen los proyectos de investigación y el estudio de casos en torno a las metodologías didácticas del dibujo en espacios mixtos ha de ser corregida. Consideramos que la línea de acción más apropiada es a través de la ejecución de Proyectos de Innovación Docente o Proyectos de Investigación y Transferencia del conocimiento en nuestro campo. Si se trabaja con los estudiantes en este sentido, diríamos que este tipo de proyectos educativos pueden enriquecer y complementar el programa de una asignatura de dibujo de Segundo Curso de Grado. También podría funcionar -de forma muy puntual- en una asignatura de primer curso, donde los modelos suelen ser objetos inanimados, lo cual facilita su digitalización y su inclusión en los posibles espacios virtuales.

En lo que a hardware se refiere, existe la posibilidad de que el alumno adquiera en un entorno de realidad mixta parte de las competencias exigidas en los programas de este tipo de asignaturas. La apuesta por incluir iniciativas didácticas de esta índole es compleja y costosa; hemos visto y vivido las dificultades sobrevenidas de una apuesta por la implementación curricular en nuestra área al consolidar asignaturas como imagen digital, audiovisuales, modelado 3D… para responder a las necesidades de una sociedad cada vez más digitalizada.

Para concluir, no podemos olvidar que el estudiante en una asignatura de dibujo con modelo vivo aprende a conceptualizar el fenómeno

artístico a través de su propio cuerpo, conceptualización que puede verse distorsionada en un espacio virtual. Por su parte, el profesor, en su labor docente, interacciona directamente con su presencia, lo que describe una situación espacio-corporal muy concreta, necesaria y con una fuerte presencia del lenguaje no verbal en el discurso didáctico entre docente y discente.

8. REFERENCIAS.

Ahmad, L., Sosa, M. y Musfy, K. (2020). Interior Design Teaching Methodology During the Global COVID-19 Pandemic. *Interiority, 3*(2), 163–184. https://doi.org/10.7454/in.v3i2.100

Álvaro, S. (2013) Topologies of Art in the Information Age. *Artnodes, 2013*, Num. 13, https://doi.org/10.7238/a.v0i13.2016.

Bacca-Pachón, P. A. y Sierra-Castro, D. E. (2022). Relación arte/tecnología como herramientas para mejorar los procesos de enseñanza de la educación artística en estudiantes de Educación Primaria del contexto rural. *Arte, Individuo y Sociedad 34* (4), 1427-1441, https://dx.doi.org/10.5209/aris.79000

Cerdá Bertoméu, MJ., Mateo Corredor, D. y Álvarez Tortosa, JF. (2022). Educación Patrimonial y Aplicaciones de la Arqueología Virtual en Museos y Yacimientos Arqueológicos: Un estudio de caso para el Museo del Mar de Santa Pola (España). *REVISIÓN HUMANA. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades, 15* (4), 1–14. https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4254

Flores-Lucero, M. y González-Llanos, P. (2022). Proposal for the applicability of augmented reality in anatomy laboratories: Application in the Kinesiology career of the Universidad del Alba, Antofagasta (Chile). *HUMAN REVIEW. International Humanities Review / Revista Internacional De Humanidades, 13*(2), 1–10. https://doi.org/10.37467/revhuman.v11.4019

Gomes, C. (2022). Reconfigurations of Identity in Mixed Realities: the Virtual, Corporeality and the New Post-Human. *VISUAL REVIEW. International Visual Culture Review / Revista Internacional De Cultura Visual, 12*(3), 1–10. https://doi.org/10.37467/revvisual.v9.3740

Ladd, N. (2022) GestureVR: Exploring Hand Gesture Interaction in Virtual Reality. https://www.nickladd.tv/gesturevr

Legault, J., Zhao, J., Chi, Y.-A., Chen, W., Klippel, A., y Li, P. (2019). Immersive Virtual Reality as an Effective Tool for Second Language Vocabulary Learning. *Languages, 4*(1), 13. MDPI AG. http://dx.doi.org/10.3390/languages4010013

Li, Y., Huang, J., Feng, T., Hong'an, W. y Guozhong, D. (2019). Gesture interaction in virtual reality. Virtual Reality & Intelligent Hardware. 1. 9. 10.3724/SP.J.2096-5796.2018.0006.

Naranjo Macías, A. J. y Domínguez Muñino, J. (2020). *La proxemia y otros recursos docentes comunicativos en la Enseñanza Artística*. En: López Meneses, E., Cobos Sanchiz, D., Molina García, L., Jaén Martínez, A., Martín Padilla, A. H. Claves para la innovación pedagógica ante los nuevos retos: respuestas en la vanguardia de la práctica educativa. pp. 2671-2677. https://www.innovagogia.es/claves-para-la-innovacion-pedagogica-ante-los-nuevos-retos/

Pervolarakis, Z., Zidianakis, E., Katzourakis, A., Evdaimon, T., Partarakis, N., Zabulis, X. y Stephanidis, C. (2023). Visitar sitios patrimoniales en AR y VR. *Herencia, 6* (3), 2489–2502. MDPI AG. http://dx.doi.org/10.3390/heritage6030131

Raj, A. y Tomy, P. (2023). Mobile technology as a dependable alternative to language labs and to improve listening skills. *International Journal of English Language and Literature Studies, 12*(1), 17–32. https://doi.org/10.55493/5019.v12i1.4702

Redondo Domínguez, E., Fonseca, D., Valls, F. & Olivares, A. (2016) «Enseñanza basada en dispositivos móviles. Nuevos retos en la docencia de la representación arquitectónica. Caso de estudio: Los Tianguis de Tonalá, Jalisco, México», *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica, 21*(27), pp. 64–73. doi: 10.4995/ega.2016.4730.

Ruiz, J. M. (2021). «Las virtualidades del arte (o cómo el arte es, ante todo, virtual)». En: Benítez, Laura; Berger, Erich (coord.) «Artes en tiempos de pandemia». *Artnodes, núm. 27*: 1-8. UOC. http://doi.org/10.7238/a.v0i27.373919

Tan, J., Kannis-Dymand, L. y Jones, C. Examining the potential of VR program Tilt Brush in reducing anxiety. *Virtual Reality* (2022). https://doi.org/10.1007/s10055-022-00711-w

Universidad de Granada [UGR] (2022) *Guía docente de Dibujo II: Lenguajes y Procedimientos (2601122). Curso 2022-2023*. https://www.ugr.es/estudiantes/grados/grado-bellas-artes/dibujo-ii-lenguajes-procedimientos

Xataka. (7 de abril de 2021). *Google convierte a Tilt Brush en open source: la popular app de pintura 3D en realidad virtual pervivirá gracias a los usuarios*. https://www.xataka.com/realidad-virtual-aumentada/google-convierte-a-tilt-brush-open-source-popular-app-pintura-3d-realidad-virtual-pervivira-gracias-a-usuarios.

A TRAVÉS DE LA PANTALLA: IMAGEN Y MIRADA

IRENE CARMONA NAVARRO
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

El Arte Contemporáneo se nutre de un contexto que es Post-Internet. Es decir, es un arte que se desprende de la influencia de Internet en la estética, la cultura y la sociedad. El término surgió del debate iniciado por Marisa Olson, Gene McHugh y Artie Vierkant en torno a la década del 2000. Sus características suelen diferir de una definición a otra ya que la discusión en torno al tema no llegó a concluirse. "A menudo se confunde con la primera generación de artistas de Internet conocida como Net.art. Estos se basaron en la programación, los errores y las trampas de la tecnología de Internet." (HiSoUR Arte Cultura e Historia, s.f.)

Sin embargo, este no tiene que ver el denominado Net.Art, "puesto que el Post-Internet incluye arte creado fuera de la red, pero que se crea directamente para su presentación en internet" (HiSoUR Arte Cultura e Historia, s.f.)[62]; y es que, prácticamente todo arte visual actual está pensado (sino condicionado desde su ideación) para ser expuesto a través de una pantalla.

[62] Más sobre las características del término:

Todo arte visual contemporáneo a menudo se conoce como post-internet. El concepto también se asocia con un cierto estilo visual, que consiste principalmente en la combinación de collages digitales con pintura digital en forma de impresiones digitales bidimensionales, videos u objetos escultóricos. (HiSoUR Arte Cultura e Historia (s.f.) *Post-Internet*)

1.1. Fenómenos Plásticos en torno a la Digitalización y el uso cotidiano de Internet y Redes Sociales: El cambio de Paradigma de la Mirada.

En nuestra sociedad, el flujo de información visual es incesante, y nuestra mirada, acostumbrada ahora a navegar por la red; ya no es solo hacia el exterior, hacia nuestro entorno físico y *real,* sino que pasamos gran parte de nuestro tiempo mirando unilateralmente una pantalla[63]. Este fenómeno provoca un cambio de paradigma en la mirada, que ya no es contemplativa, sino rápida y dispersa[64]. Pues las redes nos han enseñado que mirar consiste en *echar un vistazo rápido*. El arte resultante de esta Cultura Post-Internet, tendrá, por tanto, unas características determinadas. Ya sea en los procesos creación, o en la tipología de imágenes que usa como referencia, a las cuales nos referiremos en este capítulo.

Si nos centramos en este punto, encontramos que se trata, sobre todo, de un problema representacional; y, por tanto, supeditado a una dinámica de búsqueda referencial especialmente presente en el Arte Figurativo o Representacional, cualesquiera que sean sus medios (dibujo, pintura, escultura, fotografía…). Así pues, resulta preciso aclarar que no usaremos estos términos en el sentido academicista y decimonónico que históricamente han adquirido, sino para referirnos a cualquier medio artístico que haga uso de una imagen descriptiva. Es decir, cuyo punto de partida sea la realidad en cuanto a formas, volúmenes y color; lo que podría venir, bien de una referencia fotográfica figurativa, o bien, de la observación directa del natural.

Sin embargo, con el fin de profundizar y hablar de rasgos específicos de creación, en este capítulo, nos centraremos en los medios plásticos y gráficos bidimensionales. Además, por tener estos una correlación composicional directa con la propia fotografía, y por ser aquellos en los que

---

[63] "Generalmente lo virtual no es inmanente ni trascendente, ni exterior ni interior, borra todas estas determinaciones. (…) la cuestión de la libertad ya no se puede plantear en un espacio interactivo." (Baudrillard, 1989, p. 34).

[64] En 'La sociedad del cansancio', Byung-Chul Han (2010) reitera en numerosas ocasiones, que debido al ritmo de vida moderno en el que estamos inmersos (Sociedad Neoliberal y Capitalista, Cultura digital y Redes Sociales), vivimos abocados a un ritmo frenético e hiperactivo, que nos roba el espacio para la detención y la contemplación de nuestro propio entorno.

más explícitamente se ha usado y se usa la imagen fotográfica como punto de partida.

2. OBJETIVOS

Nuestro objetivo principal será analizar las principales características contextuales en torno a la digitalización que afectan de manera directa o indirecta al proceso artístico, y qué efectos producen en este.

Por otro lado, encontrar qué artistas plásticos contemporáneos participan, total o parcialmente, del planteamiento conceptual y metodológico que expondremos a continuación; y qué imágenes y dinámicas de creación emplean. Asimismo, nos delimitaremos al contexto contemporáneo del territorio español.

2.1. RASGOS CONTEXTUALES PRINCIPALES:

- Descorporalizar el mundo: Reflexión sobre la proliferación del formato digital en detrimento de la presencia física del objeto, la pérdida de la materia y la creciente descosificación.
- La compulsión de la mirada – La mirada frenética: sobre la dinámica de comunicación visual acelerada y dispersa.
- Hiper-saturación visual.

2.2. CARACTERÍSTICAS MANIFIESTAS EN LA CREACIÓN:

- Nuevos procesos de búsqueda referencial on-line: Apropiacionismo Iconográfico Post-Internet.
- Análisis de la tipología de las imágenes empleadas.
- De la pantalla a la materia (observaciones en el paso a lo analógico).

3. METODOLOGÍA

En el presente apartado, desglosaremos y explicaremos los rasgos contextuales principales (expuestos anteriormente en ‘Objetivos’) que

hacen posible la aparición de características concretas en el arte que se produce bajo la influencia del nuevo imaginario digital.

3.1. Descorporalizar el mundo: descosificación y dominio de la mirada-pantalla

Las fotografías son un rastro, una huella de algo que ha estado ahí, pero que no volverá a estar en ese lugar de la misma forma[65]. Reproducen lo irrepetible, y amplían así nuestros horizontes perceptivos. Además, estas condicionan prácticamente todo lo que miramos y el modo en que lo hacemos, pues "alteran y amplían nuestras nociones de lo que merece la pena mirar y de lo que tenemos derecho a observar. Son una gramática, y, sobre todo, una ética de la visión." (Sontag, 1973, p. 13).

Pero los nuevos formatos de la imagen fotográfica digital y su expansión a través de las plataformas virtuales van más allá, suprimiendo todo límite físico, lo que genera un cambio de paradigma en la manera de percibir el mundo que nos rodea. Pues donde antes nuestro entorno se limitaba a nuestro contexto cercano, hoy no hay frontera física alguna. Nuestro imaginario ya no tiene un límite tridimensional, sino que formamos con nuestro teléfono móvil un circuito integrado, donde la realidad visual que experimentamos ya no se limita ni siquiera a los cuerpos que tocamos, ni a la obsoleta fotografía en papel que podíamos tocar y sentir como objeto, como cuerpo que se nos contrapone (Han, 2010):

> Tanto Hanke como Heidegger reaccionan contra la creciente descosificación y descorporalización del mundo. (…) La pesadez de las cosas constituye el peso del mundo. Son cuerpos que se nos contraponen. (…) El orden digital provoca una creciente descorporalización del mundo. Hoy hay cada vez menos comunicación entre cuerpos. El orden digital elimina también los cuerpos que se nos contraponen privando a las cosas de su pesadez material, su masa, su peso específico, su vida propia y su tiempo propio, dejándolas disponibles en todo momento. (pp.69-70)

Descorporalizar el mundo lo hace más asequible. Que la experiencia visual sea ahora más consumible "es la consecuencia que se desprende de volverse el mundo imagen" (Candaudap, 2011, p. 74)

---

[65] "La fotografía repite mecánicamente lo que nunca más podrá repetirse existencialmente." (Barthes, 1980, p. 31)

Dado que la imagen digital monopoliza ahora nuestra mirada, una de las consecuencias para la creación visual sería que la observación del natural queda cada vez más obsoleta; cediendo ese terreno a la visualización por pantalla. Esto sin duda, conforma un cambio en los procesos analógicos, gráficos y plásticos; en cómo traspasamos esa información visual, que ya no es presencia física, al papel, al lienzo, en definitiva, a la materia. Pues como dice Han (2011), "en los espacios virtuales, el yo prácticamente se puede mover sin el principio de realidad, que sería un principio del otro y de resistencia. (…) La virtualización y la digitalización comportan cada vez más la desaparición de lo real." (p. 55)

3.2. La Compulsión de la Mirada – La Mirada Frenética.

Otro rasgo fundamental se centraría en el frenesí de la mirada contemporánea. Y es que, debido a la rapidez y la saturación visual de la comunicación actual, la mirada contemporánea ya no es contemplativa, sino hiperactiva. Puesto que ya no soportamos el aburrimiento del entorno conocido, buscamos mirar por la gran ventana al mundo que Internet nos ofrece. Se nos hace cada vez más tedioso detener la mirada. Pues en la sociedad occidental tardomoderna de la que habla Han, hemos reemplazado la mirada atenta por una mirada compulsiva, impaciente y de atención dispersa. La ferviente actividad en la red ha eliminado la paciencia de nuestra mirada. En su lugar, existe el *vistazo rápido.*

La sustitución del correo postal por el correo electrónico, el WhatsApp y el obsoleto Messenger, llegó bajo la premisa de hacernos más fácil y cómoda la comunicación con seres queridos lejanos. En lugar de eso, la comunicación no mejoró significativamente, sino que se aceleró; dando lugar a un flujo hiper-acelerado de información, dispersando nuestra atención y cargándonos con una lista infinita de mensajes por responder. En contraste, en tiempos en que aún se usaba el correo postal, las personas sólo recibían unas pocas cartas al mes, las respuestas tardaban semanas en llegar, y la gente casi siempre se comunicaba para decir algo significativo; lo que induce a pensar que es probable que se pensase más lo que se quería comunicar antes de escribir (Harari, 2014). Hoy, una inmensa cantidad de mensajes y comunicación que recibimos son trivialidades o distracciones. El mismo fenómeno se extiende a la

comunicación visual, a las imágenes que recibimos y consumimos. Sin ánimos de idealizar una situación pasada, ni condenar la actual, no está de más llevar a la reflexión estos acontecimientos, que afectan directamente sobre nuestra capacidad de atención y observación, así como sobre la tipología de imágenes que consumimos.

3.3. Nuevos Procesos de Búsqueda Referencial. La Imagen Robada: Apropiacionismo Iconográfico Post-Internet.

El uso masivo de Internet y las Redes Sociales ha tenido un gran impacto en la comunicación visual, dando lugar a nuevos fenómenos en la creación artística. El apropiacionismo de imágenes de la red es uno de estos fenómenos, que se ha convertido en una práctica cada vez más común en el arte contemporáneo. Aunque podemos remontar sus inicios al siglo XX, estando muy presente ya desde las vanguardias hasta la Cultura Pop.

Quizás uno de los casos más icónicos sea el del artista Andy Warhol, solo por citar un ejemplo de este arte resultante del uso de la imagen robada, que se reproduce y comunica a través de los mass media.

FIGURA 1.



Andy Warhol (1986) *The last supper*.

En el panorama contemporáneo, ya no es raro el uso de imágenes no propias para la creación. Más bien, parece una práctica bien aceptada y

extendida por la comunidad virtual. Dichas imágenes no son tomadas por el artista, este se apropia de ellas libremente, y las trabaja de manera más o menos explícita para crear un subproducto de ello. En torno a esta dinámica creativa surge la Cultura Remix, "que permite y fomenta las obras derivadas mediante la combinación o edición de materiales existentes para generar un nuevo producto" (Ferguson, 2011).

Esta práctica, como venimos diciendo, tiene como base el hecho de que nuestro entorno visual se da mayoritariamente a través de las pantallas de los dispositivos que usamos a diario.

La cuestión de la autoría se ha vuelto cada vez más difusa en este entorno digital, donde la propiedad intelectual de las imágenes es cada vez más compleja y discutida. Sin embargo, este fenómeno ha generado una tipología de obras específicas y ha abierto nuevas posibilidades para la creación artística.

4. RESULTADOS

Como resultado de los fenómenos expuestos anteriormente, podemos deducir que la rapidez y expansión comunicativa en la red amplían nuestro universo iconográfico. Sin embargo, gran parte de las imágenes que consumimos, que se comunican especialmente a través de Redes Sociales, tienden a estar marcadas por un carácter anestesiante e indiferente: son imágenes complacientes, amables selfies, irrelevantes o carentes de interés estético. Resulta complicado ya encontrar imágenes que nos impacten, que nos penetren y nos fascinen. Pues "también en las imágenes hoy se pierde cada vez más el carácter de lo contrario. (…) Han dejado de ser contrarréplicas que desconcierten, fascinen, sorprendan, embelesen al espectador. El me gusta es el grado absolutamente nulo de la percepción" (Han, 2016. p. 68).

Esta misma idea se repite en el ensayo 'La sociedad del cansancio', donde Han (2010) comienza exponiendo que la sociedad actual se caracteriza por una creciente proliferación de lo igual, y concluye que "también hemos perdido toda capacidad de asombrarnos" (p. 117).

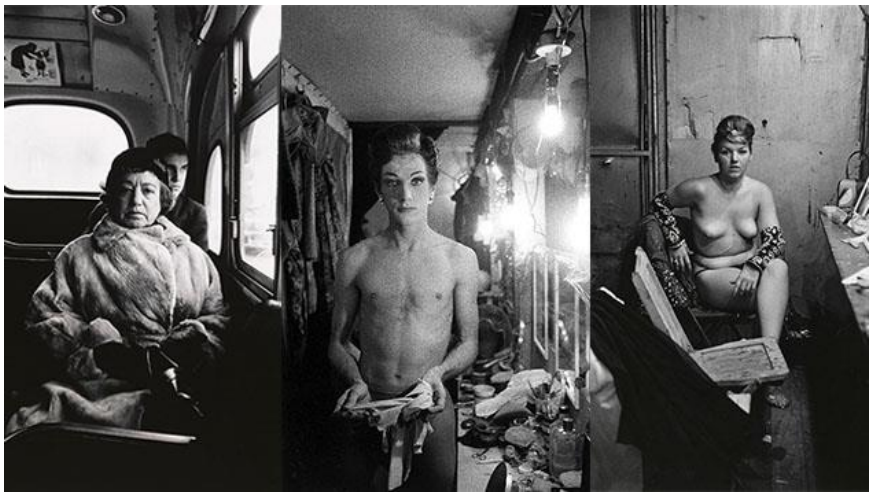
Pero esta capacidad para la fascinación, para el asombro, ¿proviene realmente de la naturaleza de las imágenes que consumimos? ¿O más bien, de una prolongada exposición al horror y la violencia visual, así como igualmente, a imágenes bellas, monumentales y paisajísticas, que consiguen inmunizarnos?

Sin duda, el empacho visual puede ser un factor determinante. Puede que las imágenes ya no nos asalten, no nos impacten en el sentido que antes lo pudieran hacer las primeras fotografías de reportaje de guerra, por ejemplo. Pues es indudable que hoy día estamos bastante inmunizados ante el horror. Estas imágenes, en su mayoría, ya no nos afectan en un sentido carnal, ni verdaderamente empático; estamos acostumbrados a lo gore, lo terrorífico o la violencia: sobre todo como consecuencia del cine y la televisión.

Puede que estos fenómenos de la comunicación sean los generen esa sensación de entumecimiento visual, de tedio y falta de fascinación en nuestra sociedad. Y es posible que la experiencia artística sea una respuesta eficaz para luchar contra el tedio y de alguna manera, apoderarse de la experiencia (o prolongarla), aunque sea desde una posición de protección. Aquí nos serviremos del ensayo 'Sobre la Fotografía' de Susan Sontag, y concretamente, de sus anotaciones sobre Diane Arbus como ejemplo de la hipótesis que queremos lanzar. Arbus se dedicó a documentar la vida en los suburbios de Nueva York a mediados del s. XX, y esa búsqueda del extrañamiento y la fascinación vino desde la fotografía:

> El fotógrafo siempre está intentando colonizar experiencias nuevas o descubrir nuevas maneras de mirar temas conocidos para luchar contra el tedio. Pues el tedio es precisamente el reverso de la 'fascinación' (…) Arbus, provenía de una familia judía acomodada, gozaba pues de todos los lujos y ventajas propios a esta condición. – Según sus propias palabras, como cita Sontag: <Una de las cosas que padecí de niña, fue que nunca sentí la adversidad. Estaba confinada en una sensación de irrealidad… Y la sensación de ser inmune, por ridículo que parezca, era incómoda.> (…) Para Arbus, por tanto, el modo de procurarse una experiencia, y adquirir una percepción de la realidad, era la cámara. (…) El interés de Arbus por los monstruos expresa el deseo de violar su propia inocencia, de socavar una sensación de privilegio, de aliviar su frustración por sentirse segura. (Sontag, 1973. pp. 49-50).

FIGURA 2.



Diane Arbus, fotografías entre 1957 y 1961.

Quizás podría hacerse una modesta comparación entre la concepción de la fotógrafa y la del artista plástico contemporáneo que pretendemos abordar; que lejos de hablar del dolor desde la experiencia propia, lo busca, lo captura y se apropia de él desde el surtido que ofrece el imaginario de internet. Puesto que ya no se necesita vivir la experiencia, ni siquiera afrontar el riesgo de tomar una fotografía atrevida o perversa, puede buscarla y adueñarse de ella a través de la pantalla. Puede que esta misma búsqueda sea la del artista visual contemporáneo, aunque desde su posición de espectador-recolector de imágenes en la red. No nos enfocaremos por tanto en la expresión artística fundada en la emoción interna, es decir, en la experiencia propia. Sino en la expresión a través de la búsqueda externa del dolor como sería el caso de Arbus, según las anotaciones de Sontag.

Hemos observado pues, que esta tendencia se da especialmente ligada a imágenes violentas, que representan conflictos, así como de retrato, desnudos explícitos, etc. Puede que también se deba a que la manipulación plástica de estas imágenes atenúe en cierto modo su significado, ya que lo coloca fuera de contexto, confiriéndole otros valores plásticos que no están referidos a la temática iconográfica; sin embargo, al mismo

tiempo, actúa como una llamada de atención sobre la misma imagen y lo que ésta representa.

Dentro de esta búsqueda encontramos, sobre todo, obras gráficas y plásticas que usan como soporte el dibujo y la pintura, y tratan imágenes de conflicto a partir de referencias fotográficas digitales, recogidas esencialmente de la red y medios de divulgación digitales (smartphones, tablets, ordenador, televisión…). Algunos ejemplos de esta tipología de obras se exponen a continuación.

Alex Gambín.

FIGURA 3.



Alex Gambín (2023) Sin título.

FIGURA 4.



Alex Gambín (2023) Sin título.

José Dodero.

FIGURA 5.



José Dodero (2023)

Gville.

FIGURA 6.



Gville (2021) Cursed Idols. Black series.

FIGURA 7.



Gville (2022)

Iván Floro.

FIGURA 8.



Iván Floro (2022) Pinchazo obligatorio.

FIGURA 9.



Iván Floro (2018) Pantallazo real.

5. DISCUSIÓN

Al mismo tiempo, Sontag (1973) apuntaba las siguientes reflexiones sobre la obra de Diane Arbus, con las que no estaríamos de acuerdo respecto a nuestra investigación:

> La obra de Arbus, expresaba su rebelión contra lo público (como ella lo vivía), convencional, seguro, tranquilizador -y tedioso- en pro de lo privado, oculto, feo, peligroso y fascinante. Estos contrastes en la actualidad, parecen casi rebuscados. Lo seguro ya no monopoliza la imaginería pública. Lo monstruoso ya no es una zona privada de difícil acceso. Todos los días se ve gente estrafalaria, sexualmente denigrada, emocionalmente hueca, en los quioscos, en la televisión, en los subterráneos. (pp. 52-53).

Quizás esto pueda aplicarse al contexto temporal en el que Sontag escribió su ensayo, pero no nos serviría para exponer nuestra hipótesis. Precisamente, la sociedad contemporánea ha evolucionado hacia una magnificación de la seguridad, la comodidad y la salud. Aunque la imagen de 'lo monstruoso' o lo extraño se halla masificado, ello no significa

mayor aceptación. La alteridad se camufla con la diversidad de la que habla Han; pero lo más acuciante, sigue siendo el triunfo de lo igual por antonomasia. Ya que sigue habiendo tabúes y clichés no superados. Por tanto, algo similar puede suceder a los artistas plásticos contemporáneos, en esa búsqueda externa del dolor, de la fascinación y lo extraño, fuera de su entorno cotidiano:

> La "extrañeza del mundo" es para Adorno un factor del arte. Quien percibe el mundo de otro modo que no sea como extraño, no lo percibe en absoluto. Al arte le es esencial una tensión de negatividad. De este modo, para Adorno, no habrá ningún arte que haga sentirse a gusto.
>
> En la sociedad del Me gusta, todo se vuelve complaciente, incluso el arte. Hoy nos hemos olvidado de asombrarnos. (Han, 2016, p. 96)

Así pues, observamos que dentro de ese flujo de imágenes indiferentes a las que nos hemos referido al principio, habría algunas fotografías que sobreviven a los patrones predominantes, causando extrañamiento y detención en el espectador acostumbrado a mirar de manera pasiva y desinteresada, acostumbrado al *vistazo rápido* y al *like*. Estas imágenes despiertan un interés, ya sea estético o temático. Se trata de impresiones que no podemos encontrar fácilmente en nuestro entorno cercano. Imágenes que nos permiten hablar de experiencias que no nos afectan directamente, pero sí psíquicamente. Actúan como un lugar de identificación, y también como una resistencia al exceso de positividad. La sospecha principal es que el artista visual las tomaría para su creación desde una actitud crítica, ampliando así su horizonte representativo y su universo iconográfico.

Por otro lado, cabe la posibilidad de que esta búsqueda virtual de referencias pueda deberse a la creciente obsesión por la protección de la privacidad y la imagen personal (que amparan las nuevas leyes de protección de datos y de la imagen), y que ha hecho que la fotografía callejera o documental, el retrato robado, sea hoy casi inviable. Hipótesis que ya apuntaba Susan Sontag en sus notas sobre Arbus:

> "Siempre me pareció que la fotografía era una cosa muy traviesa, para mí fue uno de sus aspectos favoritos - escribió Diane Arbus -, y cuando lo hice por primera vez me sentí muy perversa." - Ser fotógrafo profesional puede parecer algo <travieso> por usar la expresión pop de Diane Arbus, si el fotógrafo busca temas considerados escandalosos, tabúes, marginales. Pero los temas traviesos son más difíciles de encontrar hoy en día. (Citado por Sontag, 1973, p. 22).

Pese a esto, exhibimos nuestra imagen de manera generalmente despreocupada por las redes, creyéndonos libres, pero siendo realmente, masivamente observados. De hecho, más observados y privados de nuestra privacidad que nunca. La eliminación de la mirada del otro, en términos físicos, no nos hace más libres ni dejamos de ser observados. Aunque haya desaparecido el observador directo, estamos expuestos a una óptica global:

> La transparencia y la hipercomunicación nos despojan de toda intimidad protectora. Es más, renunciamos voluntariamente a ella, y nos exponemos a redes digitales que nos penetran, nos dilucidan y nos perforan. (…)
>
> La diferencia entre centro y periferia pierde aquí todo sentido. (…) Nos vemos iluminados por completo de todas partes, incluso desde dentro. (…) Ya no hay puntos ciegos. (…) Surge una sensación engañosa de libertad. Los ocupantes del panóptico no se sienten observados, es decir, no se sienten vigilados. Se sienten libres y se desnudan voluntariamente. El panóptico digital no restringe la libertad, la explota. (Han, 2016, p. 59 y p. 80).

Si nuestra pulsión como creadores en el dibujo, es hacia lo representacional, y lo figurativo, buscaremos esos retratos, esas imágenes, dentro del flujo de la red; apropiándonos de ellas, y probablemente, creando al mismo tiempo una paradoja sobre la privacidad de la imagen personal. Pues todo apunta a que hoy día, a la gente parece importarle menos exponer su retrato en una red social abierta, que ser fotografiada por un extraño en la calle.

Dejando estas anotaciones para la reflexión, quizás podamos entender mejor cómo funciona el proceso de captación de imágenes a través de la red para el artista visual actual.

6. CONCLUSIONES

Hemos reflexionado sobre el papel de las imágenes digitales en el arte contemporáneo, y cómo éstas son transformadas por los artistas a través de medios plásticos. Se plantean cuestiones sobre la relación entre la red y la realidad cotidiana, así como sobre el impacto que tiene la materialización de las imágenes en su significado. De todo lo cual, podemos esbozar las siguientes conclusiones:

Los artistas contemporáneos utilizan las imágenes digitales como punto de partida para su obra, capturando estas imágenes de la red para luego transformarlas a través de medios plásticos. Esta práctica supone una respuesta a la experiencia visual contemporánea, y también al impulso de dar cuerpo a la imagen. A través de la materialización, se produce una ruptura con la imagen representada, pero al mismo tiempo una vuelta a ella. Esta práctica invita a reflexionar sobre las imágenes que producimos y reproducimos, y supone una resistencia al consumo rápido de las mismas, debido a la lentitud propia del medio; y la exigencia inherente a este de una mirada lenta, contemplativa y atenta.

Asimismo, la investigación realizada plantea preguntas sobre la relación entre la red y la realidad cotidiana. ¿Nos proporciona la red un archivo visual más interesante y diverso que nuestra realidad cotidiana? ¿Podemos conseguir imágenes más comprometidas o controversiales gracias a internet? En este sentido, se puede decir que Internet abre los campos de posibilidad a la representación figurativa, expandiendo los límites estéticos y la tipología de las imágenes escogidas. Por ejemplo, la caza de imágenes a través de las redes sociales, Internet o el mundo fílmico (películas) amplían las posibilidades representacionales del desnudo, entre otras temáticas controversiales. Aportan referencias ya dadas, fotografías hechas, que en el Archivo Personal del artista pueden configurar un patrón o una coherencia estética de las imágenes seleccionadas a través de su materialización, ya sea mediante pintura, collage, dibujo, instalación.

La transformación de las imágenes digitales a través de medios plásticos invita también a reflexionar sobre el impacto que tienen las imágenes que usamos y sobre cómo conferimos o ampliamos su significado a través de la manipulación plástica. La materialización y la observación

prolongada de las imágenes les confiere aún más importancia, en tanto que la materialización es una llamada de atención y una sacralización de las mismas. En este sentido, la práctica del arte invita a reflexionar sobre nuestra relación con las imágenes y con su significado.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Quiero agradecer a Isidro López-Aparicio (director de mi tesis) su ayuda en la búsqueda de material y referencias, así como de lecturas para este artículo, que será parte del primer capítulo de mi investigación doctoral. También agradecer a todos los artistas aquí mencionados el prestarme las imágenes de sus obras para la elaboración del capítulo.

8. REFERENCIAS

Baudrillard, J. (1989). *Videosfera y sujeto fractal.* En Videoculturas de fin de siglo (pp. 27-36). Madrid, 1990: Ediciones CÁTEDRA (Signo e Imagen).

Benjamin, W. (1936). La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica. México, 2003: Ediciones ITACA.

Candaudap, L. (2011). Descanso en la huida a Egipto. Bilbao.

Clot, M. y Eraso, M. y Hegyi, L. y POWER, K. y SÁENZ DE GORBEA, X. (2002). Malas formas – Txomin Badiola. 1990 – 2002. MACBA, Exposiciones, Catálogo. Coedición: ACTAR.

Ferguson, K. (director). (2011). Everything is a remix [Documental].

Han, B-C. (2010). La sociedad del cansancio. Barcelona, 2022: Herder Editorial.

Han, B-C. (2011). Topología de la violencia. Barcelona, 2016: Herder Editorial.

Han, B-C. (2016). La expulsión de lo distinto. Barcelona, 2017: Herder Editorial.

Harari, Y-N. (2013) Sapiens. De animales a dioses. Barcelona, 2015: Penguin Random House Grupo Editorial, S.A.U.

HiSoUR Arte Cultura e Historia (s.f.) *Post-Internet.* Disponible en: bit.ly/419hdJW

Martín Prada, Juan (2021). Prácticas Artísticas e Internet en la época de las Redes Sociales. Madrid, 2012: Ediciones Akal S.A.

Sontag, S. (1973). Sobre la fotografía. Barcelona, 2008: Penguin Random House Editorial DEBOLSILLO.

LA IMAGEN PUBLICITARIA EN LOS PLÁSTICOS DESDE LA PERSPECTIVA GRÁFICA DE REPRODUCCIÓN MÚTIPLE

ROSANGELA AGUILAR BRICEÑO
Universitat Politècnica de València
ANA TOMÁS MIRALLES
Universitat Politècnica de València

INTRODUCCIÓN

"La forma puede definirse como un encuentro duradero".

(Nicolás Bourriaud, 2006)

Los plásticos se han convertido en una temática de extensa discusión en la práctica de la publicidad impresa. A su vez, e históricamente ésta se ha servido de la evolución tecnológica y cultural de la gráfica artística tanto a nivel técnico como estético.

El paradigma de la sostenibilidad actual plantea la erradicación de los polímeros sintéticos del medio ambiente, pues existe un consenso general sobre su toxicidad y efecto negativo sobre los ecosistemas en los que irrumpe. Además de que la publicidad impresa, por su difusión masiva y uso comunicativo de la imagen, históricamente ha difundido (ya sea por sus bajos costes o la versatilidad técnica que el material tiene), la aplicación de los plásticos en la vida cotidiana. Por todo esto, la publicidad impresa se encuentra también relacionada con la problemática de la contaminación por plásticos en el medio ambiente.

2. OBJETIVOS

– El objetivo principal de este capítulo es el establecimiento de un recorrido analítico donde sobre la imagen impresa

publicitaria aparece el plástico desde mediados del siglo XX y su evolución hasta el siglo XXI, para la producción de efectos que influyan las masas a través de la manipulación gráfica del contenido visual.

– A su vez en esta investigación se procura integrar parámetros tanto estéticos como sociológicos en la evolución de la imagen publicitaria relacionada con el uso de plásticos, para posteriormente crear un análisis gráfico que permita evaluar dichas interrelaciones de subjetividades. Entre diferentes campos de opinión y sentidos adoptados observando un recorrido evolutivo.

3. METODOLOGÍA

Para el desarrollo de este trabajo se establecen las siguientes preguntas de investigación: ¿cómo ha evolucionado sociológicamente la imagen impresa publicitaria sobre el plástico? y ¿cómo ha intervenido el arte de reproducción múltiple en esa evolución?

Por medio de la estética relacional definida por Nicolás Bourriaud se analiza la reproducción múltiple de imágenes como intersticio social entre la forma y el interlocutor. A su vez, para analizar este intervalo se emplea el modelo del Valor, las Normas y Creencias sobre el medio ambiente de P.C Stern, para profundizar en los aspectos sociológicos relacionados con los comportamientos de las personas en relación con la producción y consumo de la imagen publicitaria.

De esta manera, intercambios en el espacio-tiempo entre la reproducción publicitaria y los agentes como: la temática, la manipulación de y a través de la imagen, la belleza y la frontera con la experimentación artística y artístico-digital son parámetros estudiados siguiendo una línea temporal comparativa representada en un análisis gráfico.

4. ANTECEDENTES: LA INFLUENCIA DE LA TIPOGRAFÍA Y LOS SISTEMAS DE REPRODUCCIÓN MÚLTIPLE EN LA CONFORMACIÓN DEL MENSAJE VISUAL

Desde su origen, la imagen era el único elemento que permitía reconocer, en todos los niveles sociales y culturales, un mensaje, ya que, se puede codificar en todos los idiomas con el mismo sentido y lectura. La imagen que ha ido desplegándose por diferentes soportes, se ha adaptado, desde su aparición intencionada en la prehistoria, a la piedra, arcilla, hueso, madera, metales, textiles, papiro, pergamino, papel, lonas, vinilos, retroproyección, pantallas, holografías, etc.

La imagen impresa siempre ha estado a merced de la tecnología, constantemente sujeta a épocas pendulares con auges y declives cíclicos según el tiempo, la técnica y el espacio desde sus primeras incursiones, hechos puntuales tan antiguos como la humanidad y con aspectos llenos de incógnitas, dudas e hipótesis.

Para ubicarnos en la historia y sin una pretensión lineal, analizaremos los antecedentes de la publicidad gráfica y escrita. Además, debe tenerse en cuenta que, *sin el pasado, no se podría progresar hacia el futuro* por lo que tenemos que apreciar todos los períodos tanto pre como protohistóricos.

Cronológicamente la evolución de la reproducción múltiple en Europa acontece con el primer método empleado: el de la xilografía o grabado en relieve, siendo por tanto el sistema de estampación más antiguo. En la mitad del siglo XV, aparece (como heredera de la xilografía) la imprenta; unos años después, surge el segundo método llamado grabado calcográfico (o en hueco); más tarde, en el siglo de las luces s.XVIII, se incorpora otro gran invento de reproducción denominado litografía (método planigráfico), mejorando con creces las posibilidades y tiradas de edición. Tendremos que esperar un siglo más, al siglo XIX, cuando la preocupación y la experimentación de la física-química y la óptica confluyen dando como resultado la aparición de las fotomecánicas. Es en el siglo XX cuando otro eficiente avance irrumpe con fuerza en el campo de la estampación, la serigrafía (o permeografía). A todos estos métodos

habría que añadir las múltiples aportaciones procedimentales y variadas técnicas que de ellas se ramifican.

Para no eternizarlo (desde el origen prehistórico), se prosigue a dar un gran salto al s.XV con el inicio de la difusión de mensajes gracias a los textos e imágenes en los libros. Los llamados libros tabularios, anopistógrafos u opistógrafos, son sin duda alguna los precursores inmediatos a la imprenta, (editados hasta 1480). Éstos no pudieron competir con el primer gran avance democratizador del conocimiento: la imprenta de Gutenberg, un milagro de la reproducción seriada de texto. Con la imprenta surgieron los primeros incunables desde 1452 como "la Biblia de las 42 líneas" impresa por Johannes Gutenberg en Maguncia a medio camino entre lo artesanal y lo industrial.

La conocida primera Galaxia de Gutenberg fue el motor que posibilitó una revolución y una accesibilidad de la cultura icónica gracias a la invención de los tipos móviles metálicos, que se usarían en la composición de textos para dar paso al libro moderno de tiradas más largas. este ingenio, impulsó a la sociedad europea a salir de la larga oscuridad en la que vivía sumida (Tomás y Aguilar, 2020). Como acompañante visual, la xilografía y el grabado calcográfico fueron los responsables de la reproducción múltiple de la imagen, más tosca al principio por el tipo de entalladuras sobre madera s.XIV y más definidora con el grabado desde el s.XV sobre planchas de metal.

El libro fue una de las armas más poderosas de las que nos han precedido y que obtuvo conquistas sociales, culturales y científicas muy importantes.

La supermecanización de las artes gráficas devino con la segunda Galaxia de Gutenberg gracias a las fotomecánicas, con una mayor elegibilidad de los lenguajes expresivos y compositivos según los fines estéticos planteados. Cuestión que contribuyó a modificar constantemente la transmisión de información.

Con ello se llega a abaratar costes y producir en masa para llegar a toda la población (Chavarrias y Arias, 2017).

La revolución industrial (segunda mitad del s.XVIII) y su avance en los años, promueve la aplicación de las técnicas fotográficas (Niepce 1826,

Talbot 1835, Daguerre 1839 y Poitevin 1856); fotomecánica (desde 1872 con la invención del fotograbado clásico por Guillot); polímeros y fotopolímeros (desde 1990). A partir de entonces se sucedieron grandes avances en las emulsiones fotosensibles, insoladoras, procesadoras automáticas (realizan todos los pasos), cámaras fotográficas de grandes prestaciones industriales, ampliadoras, filtros, tramas, escáneres, etc. La veloz evolución química y la introducción de modernas tecnologías, permite un imparable ritmo de experimentación con la litografía y la serigrafía.

En cuanto al diseño, revolucionando el arte de los impresores en tiempos posteriores y mejorando con creces las posibilidades de edición impresa, en 1776 Aloys Senefelder se sirvió de la piedra como soporte para realizar una impresión de una factura sobre un papel, utilizando sus propiedades antagónicas hidrófilas e hidrófugas, creando la litografía y ampliando los métodos de producción.

Posteriormente se irían adecuando los procedimientos abaratándolos para la producción en masa y diversificando sus técnicas, hasta que en el siglo XX entra en auge la serigrafía, que, con su pantalla de seda y rasquetas, facilitaba la impresión gracias a la matriz permeográfica, que ya, más que ser un proceso de registro gráfico, permitía recursos de ejecución experimentales y flexibles que facilitaban la expresión artística por medio de las facultades de la técnica.

Hacia el primer cuarto del s.XX comenzarían las primeras transmisiones comerciales regulares y para entretenimiento con las que se aceleraría exponencialmente esa divulgación en masa con la aparición de la televisión, la radio: pasando de la imagen analógica a la imagen virtual.

Ya a finales del s.XX surge la imagen e impresión digital, primeras aplicaciones informáticas, los programas informáticos, escáneres, vídeo, corte láser, control numérico y las páginas web en la llamada tercera Galaxia de Gutenberg, desplazando las galaxias impresoras que tanto han contribuido a la cultura, a las ideas y en general a la civilización con todo su progreso.

Desde el s.XXI, con el inicio de las páginas *web, APPS, redes sociales, telellamadas* y sus variantes todo ha dado un vuelco hacia la cuarta Galaxia de Gutenberg.

En una quinta galaxia de Gutenberg es posible mencionar los sorprendentes y novedosos NFTs y la inteligencia artificial como herramientas generativas de arte gráfico desde la democratización y el metaverso. Una cuestión ética a debate. (Polo Serrano et al., 2023)

Toda esta historia social de los medios de comunicación demuestra los avances vertiginosos en el tiempo que nada puede predecir nuestro devenir, competencias y consecuencias futuras. Los cambios sustanciales en el lenguaje y soporte utilizado y en el terreno técnico, favorecido por el progreso tecnológico y digital permite obtener cada vez mejores y eficientes resultados, pero ahora la cuestión radica en mejorar el sistema, repensando el concepto de progreso tecnológico versus el concepto de prospectiva técnica y sostenible hacia la deriva informativa con reclamo publicitario.

A lo largo de los siglos se han establecido las capacidades mecánicas de los grabados como una forma de democratizar el arte. Los cuatro grandes métodos de reproducción múltiple, xilografía, calcografía, litografía y serigrafía fueron los encargados de crear un arte asequible para todos, que no fuera excluyente de las clases sociales y que, aún mejor, su proceso de ejecución o de producción se viera facilitado por la reproducción múltiple en masa de una misma imagen

La investigación sobre las capacidades mecánicas para la explotación es parte de la transversalidad vigente. No obstante, a este concepto de vigencia, todavía se adecúan subjetividades como la fascinación con la tecnología novedosa, facilitadora de procesos, de optimización del uso del tiempo y de recursos monetarios. Esta interrelación entre productividad e innovación se encuentra al borde de la obsolescencia y muestra de ello es la rectificación de la gama de valores que inciden en la producción industrial que está siendo modificada lentamente, para lo cual las empresas tienen que adaptar paulatinamente su producción a las nuevas necesidades de la sociedad, tal es el ejemplo de la creación mediante inteligencia artificial.

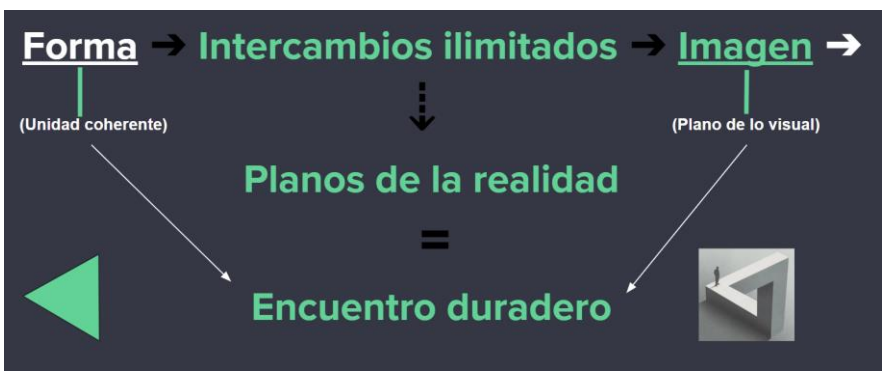
5. ENCUENTROS IMAGEN-EFECTO

El avance de la tecnología hace incluir la publicidad en los medios electrónicos, pero también todavía se tiene en versiones físicas como en revistas, periódicos, publicaciones, libros.

La forma según Nicolas Bourriaud (2006), es una unidad coherente. Esto quiere decir que es una imagen conformada por una cantidad de formas que a su vez representan distintos planos de la realidad y que, a su vez, estos planos son fundamentados en un encuentro duradero entre formas y el interlocutor que las observa. Las imágenes quieren generar efectos sobre la lectura del plástico creando nexo perdurable entre sus formas, aun coexistiendo con otros lenguajes similares o radicalmente opuestos en su contexto próximo.

La estética relacional de Bourriaud es una teoría de la forma. Para el autor, la imagen posee el poder de reunir a los interlocutores, así como el poder de apertura para un "intercambio ilimitado" de heterogeneidad. Es decir, del establecimiento de reciprocidad entre las formas y las personas que participan en su percepción, construyendo "modos de existencia o modelos de acción dentro de lo real" (Bourriaud, 2006, p.12).

GRÁFICO 1. *Interrelación de los conceptos forma e imagen según Bourriaud (2006)*



Fuente: Elaboración propia

En este orden de ideas, el desarrollo de este encuentro duradero se desarrolla en el plano no de lo perceptible, es decir dentro del plano de lo visual y no obedece a la creación de ideas imaginarias o argumentos

inconexos, sino que tiene una causa y un efecto, que, afecta a los interlocutores.

Autores como Junco (2012) diferencian la imagen publicitaria de la imagen artística. Este autor indica que el orden de lectura de la publicidad se diferencia en el proceso de observar el arte. De hecho, encuentra que la publicidad encierra arte dentro de sí y que este debe ser descubierto a través de un proceso de desactivación de su naturaleza comercial.

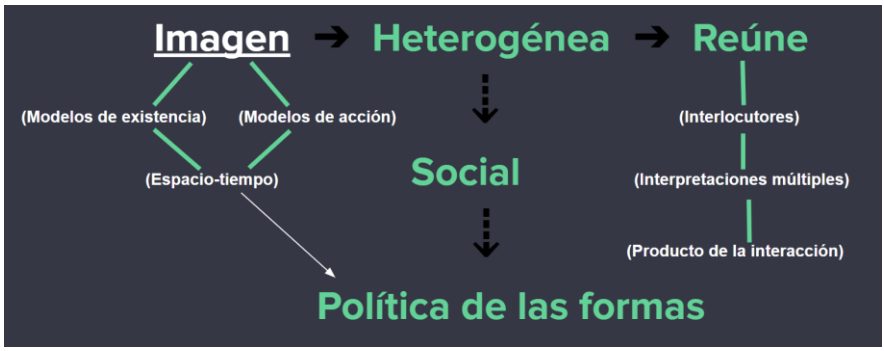
Para ello debe establecerse el distanciamiento de los interlocutores con respecto a los objetivos monetarios de la imagen publicitaria y esto se realizaría con la extracción del contenido cualitativo como el proceso creativo, la novedad, lo elevado y lo subjetivo. Asimismo, la desactivación de la publicidad permitiría entender su situación en el contexto en el que permanece, para observar los valores sociales que le conforman.

En similitud, tanto la elaboración de una imagen publicitaria como el desarrollo de una imagen artística son precedidas por un proceso de creación naciente de una idea, de la representación de esa idea por medio de lo visual. La diferencia marcada se encuentra en que la publicidad amolda los medios de producción tanto simbólicos como físicos a un objetivo conciso. Por tal razón prima la configuración utilitaria de la imagen y el producto físico final.

6. LA INTENCIONALIDAD DE LAS IMÁGENES

Según Costa (2012, p. 171) "La Publicidad –por medio del Cartel y del Anuncio– nació con la imprenta y la litografía, o sea la industria gráfica que fabrica mensajes para ayudar a otra industria: la que fabrica Consumidores". Los formatos reproducidos múltiples veces, sea de forma digital o analógica, se discuten como eje de intencionalidades construidas por los diseñadores y artistas sea por su contenido simbólico, por sus códigos o por su tratamiento técnico.

GRÁFICO 2. *Capacidad de reunión de la imagen en el espacio-tiempo según Bourriaud (2006). Se establece la capacidad de acción desde lo visual hacia lo político.*



Fuente: Elaboración propia

Por su parte, para la estética relacional la imagen no es un ente activo, pero tampoco es un ente pasivo, sino que es un ente que habita dentro de la vida cotidiana, existe en el día a día de los interlocutores pues se presta para interpretaciones múltiples, que devienen de otras interpretaciones previas de otros interlocutores.

> "Esta información del objeto –simbólica o funcional– es aquello por lo cual lo reconocemos, porque está en nuestra memoria. Tenemos una memoria vertical simbólica de la catedral, que es un arquetipo; una memoria circular simbólica de la plaza de toros; una memoria rectangular simbólica del campo de fútbol; una memoria funcional de la botella como forma contenedora y una memoria funcional del zapato como forma que se adapta a la forma del pie. Esos objetos son objetos autorreferenciales. (...) La publicidad no es una cosa, es un lenguaje." (Costa, 2012, p. 179)

A este respecto la estética relacional se extiende más allá del arte. Las imágenes son una lectura de un sólo momento. Existen en un espacio y un tiempo. Tienen poder político. Bourriaud (2006) considera la linealidad o generalización de los vínculos clientelistas no sólo en las imágenes sino en todos los aspectos de la vida cotidiana como un adversario alienante de lo social (p.104).

No obstante, reconoce el "poder envolvente" de las imágenes, y como la ingeniería de las ideas se transversa a través de las imágenes con unos fines o con otros. El efecto de las formas combinadas viene siendo lo contrario a la decodificación de estas. En seguimiento a este

planteamiento, Costa encuentra que, lo exhibido en los museos se presenta como "el residuo cultural de los carteles y los objetos", es decir, el remanente estético de su espacio tiempo, de los cuales se le ha desvanecido su utilidad y funcionalidad.

En contraste a lo anterior expuesto, Costa (2012) también entiende que las características formales de un cartel publicitario no corresponden únicamente al Arte. Sino que también son vehículo de la persuasión de los interlocutores con apología y validación de conductas de consumo. La efectividad de este vehículo, en publicidad, viene dada por la eventualidad del encuentro con la imagen. La imagen publicitaria tiene que capturar la atención inmediatamente, primando el efecto sobre la contemplación para transmitir determinado mensaje.

A diferencia de la publicidad, la imagen artística sí depende del contemplar y del tiempo invertido en decodificar o descifrar lo que se tiene enfrente. El encuentro entre la obra artística y el interlocutor no es fortuito, constituye en la inmersión voluntaria una experiencia sensorial, estética y conceptual.

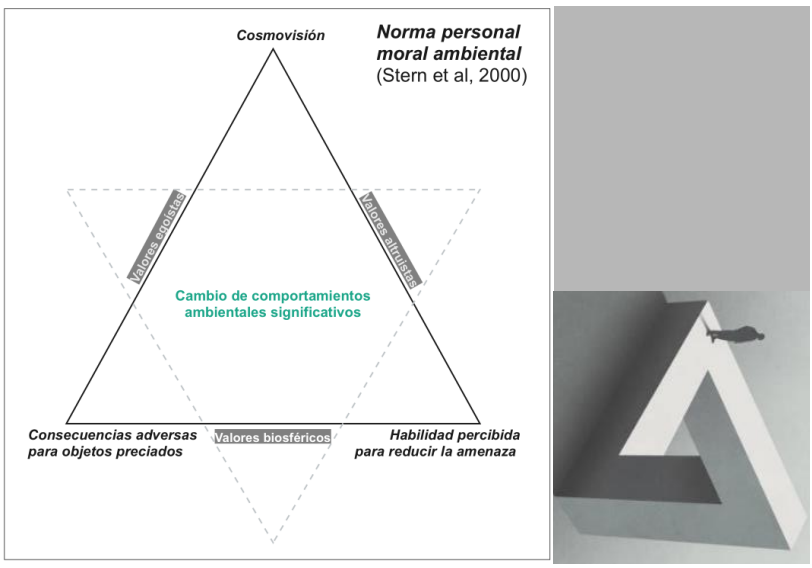
7. INTENCIONALIDADES AMBIENTALES EN LA IMAGEN IMPRESA

Entre los años 1999 y 2000 P.C Stern y su equipo desarrollaron un análisis sociológico centrado en las conductas ambientales de las personas, así como en la razón de su proceder. Teniendo como hipótesis central el origen de las motivaciones de los individuos de proteger su entorno. Creando la *VBN Theory* o la teoría de Valores, Creencias y Normas sobre el medio ambiente.

Entre sus hallazgos determinaron que la mayor causa de los comportamientos de origen no activista enfocados a la protección del medioambiente es la tenencia de lo que denominaron, la Normal Moral Personal Ambiental. Así, cada individuo que actúe en pro de la naturaleza debe considerar que lo que afecta a lo que le rodea y considera suyo, le afecta a sí mismo. Por ende, sólo así se movilizará para resarcir estas amenazas, revisando en sus propias capacidades las posibles acciones a realizar para resarcir el problema de manera objetiva.

A esto que se denomina, cosmovisión, que engloba como se observa al mundo en el que se existe; por ese filtro se incide en el mundo. Stern et al (2000), a su vez determinaron que el activismo puro, o la militancia activa, no es suficiente para erradicar un problema ambiental e incluso para movilizar al resto de la población, sino que es el activismo el que depende mayormente de personas que no militan directamente en sus causas.

GRÁFICO 3. *Representación gráfica y visual de la interrelación de los componentes de la Norma Personal Ambiental según Stern (2000) para el cambio o modificación de acciones o comportamientos ambientales significativos.*



Fuente: Elaboración propia e imagen de *stock*

Cualquier *Acción Ambiental Significativa*, según Stern es aquella que impacta ya sea positiva o negativamente sobre el medio ambiente…y es susceptible de estudio. ¿Y cómo no? La estimulación de comportamientos por medio de la imagen que procura un efecto también incide como acción ambiental significativa. Desde los intercambios que origina (Bourriaud, 2006) hasta el impacto ambiental y acciones sobre el medioambiente (Stern et al., 2000).

En técnicas como la gráfica digital y el grabado en hueco o en relieve, tras su estampación, la imagen propagandista no siempre tiene que abogar por una ética proambiental (ambientalismo). Lo impreso puede visibilizar valores individuales, como la disuasión por medio de la representación (egoísmo), o se basa en la capacidad de convencimiento de la imagen sobre las creencias de los sujetos y en beneficio de ellos (altruismo) como proponen Schwartz y Stern en 1994 y en 1999, respectivamente.

Existen otros aspectos llamativos que trascienden la fisicidad de la imagen impresa. Como por ejemplo la toma de decisiones previa a la creación de la imagen. Costa (2012, p.172) destaca que el artista transfiere sus capacidades a "una exigencia publicitaria –una instrumentalización– implica una serie de condicionamientos técnicos y económicos, empezando por el soporte papel (…) así como la supeditación a un objetivo de rentabilidad y a un tema concretos, que son lo que motiva el anuncio."

Con esta premisa y habiendo una instrumentalización de los elementos artísticos para la producción de la imagen publicitaria. Queda en descubierto que hay una intencionalidad en la imagen que se imprime. Estas intencionalidades pueden ser de variadas índoles. No obstante, ¿es la intencionalidad de afectar el entorno únicamente propia de la publicidad?

Claramente se podría responder que no. La intencionalidad es parte del arte visual también, así como de otros tipos de arte. Para entrar en materia, en esta investigación se ha realizado una extracción de conceptos claves de las teorías expuestas. Para luego contrastarlo con las tendencias de la imagen impresa directamente relacionada al consumo de plásticos, desde mediados del siglo pasado hasta el presente.

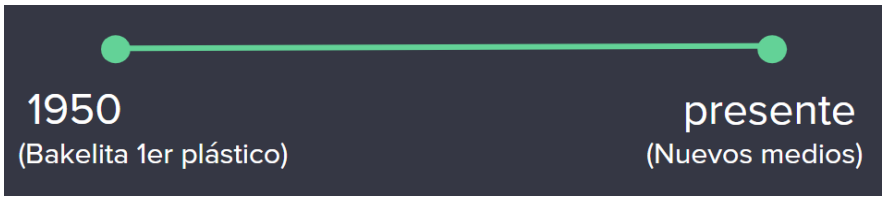
4. DISCUSIÓN

Es necesario que para que se visualice un contexto de la combinación de estas teorías. Se realiza para ello el establecimiento de una línea temporal evolutiva.

Esta línea temporal de la imagen publicitaria y los plásticos y su desarrollo empieza desde 1950 con la creación de la Bakelita o Resina

Fenólica que es el primer plástico sintético reconocido hasta la fecha. Hasta el presente.

GRÁFICO 4. *Representación de línea temporal para el desarrollo de la investigación*



Fuente: Elaboración propia

Para el estudio de la línea temporal se han determinado una serie de parámetros evolutivos. Entre ellos se establecen:

- Valores, Creencias y Normas sobre el medioambiente
- La manipulación de la imagen
- La manipulación a través de esa imagen manipulada
- La frontera con la experimentación gráfico-artística

A partir de la década de 1950 podemos realizar un análisis de estos parámetros. En este período se encuentra que priman los valores egoístas, es decir, del refinamiento del yo. La cosmovisión está orientada al enraizamiento y prosperidad de la individualidad del consumidor. En este sentido prima la impresión y utilitarismo de la impresión en masa con fines de democratización de los objetos plásticos.

FIGURA 1. *Representación visual de la imagen publicitaria de marcas de envases como Tupperware en la década de los 50.*



Fuente: Elaboración propia por medio de Inteligencia Artificial

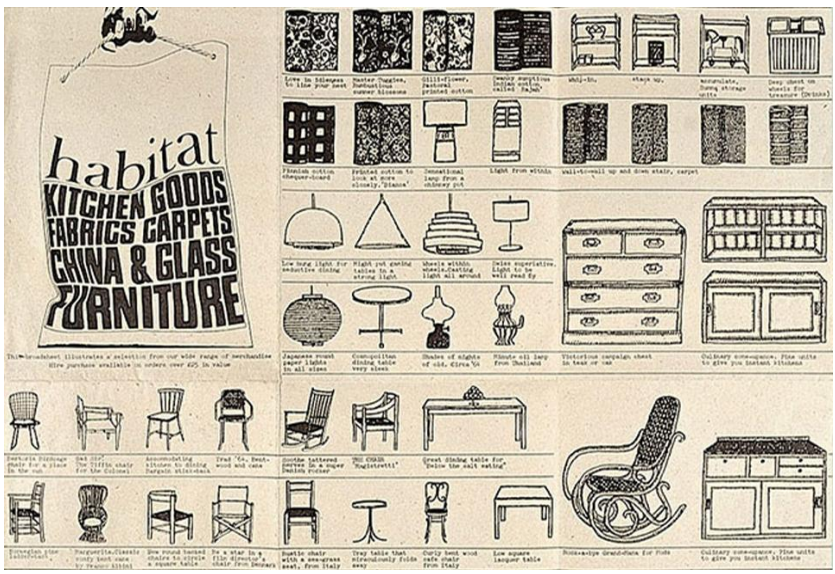
Esto puede verse en la publicidad masiva de marcas centradas en la producción de envases para el hogar de la marca *Tupperware*. Dirigidas específicamente a mujeres amas de casa. Asimismo, la modernización de la imprenta permitió la impresión masiva de estas imágenes fotográficas e ilustradas, tanto en periódicos como en revistas.

En la década de 1960 se encuentra que la cosmovisión sigue siendo mayormente egoístas. Prevaleciendo el modelo de estetización de la vida material y de la abundancia. La publicidad entra a los hogares en forma de catálogos impresos e ilustrados como en el caso de la empresa *Habitat* que llega de Inglaterra a Estados Unidos.

Prima la democratización del plástico no solo para objetos de uso cotidiano para la conservación de alimentos, sino que, entra en el mobiliario de los hogares. Ya el plástico es parte del estilo de vida, al que se la

asocian valores como la belleza y es parte de la cultura material de consumo que se encuentra en desarrollo.

FIGURA 2. *Primer catálogo de la tienda de mobiliario Habitat. Impreso por primera vez en 1996. En esta se ilustran los objetos disponibles para su comercialización.*

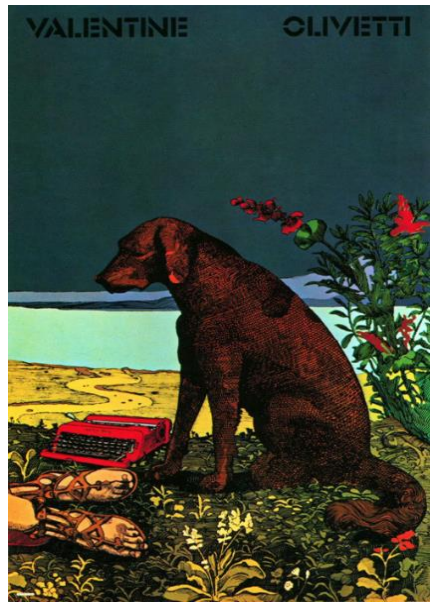


Fuente: Habitat. https://bit.ly/3BqF25B

Más adelante, en la década de 1970 se crea un quiebre con la experimentación artístico-gráfica. Se mezcla todo lo que es ilustración, vanguardias históricas del arte con la publicidad, como si de un reciclaje de recursos visuales se tratase. Existe una fuerte influencia del surrealismo. Hay una alternancia de cosmovisión entre valores altruistas y valores egoístas.

Se encuentra que no solamente la gráfica es un apelativo al llamamiento a la convicción personal sino también una forma de colaboración, de realzar el estilo de vida a través de la estética. Se producen grandes comisiones a artistas visuales e ilustradores muy reconocidos, que aportan semánticamente artisticidad a las imágenes publicitarias creadas.

FIGURA 3. *Poster realizado por el diseñados Milton Glasser en 1968 para el modelo de máquina de escribir portátil Valentine. Perteneciente a la marca Olivetti.*



Fuente: Pixartprinting. https://bit.ly/3I9J6L7

Un ejemplo claro de esto es el caso de Milton Glaser, diseñador gráfico, al que le es encargado cartelería promocional para marcas como Olivetti en sus máquinas de escribir. Es enraizar los valores positivos y validadores del arte a lo que se promociona.

Es bastante notable que a la par que el prestigio del uso del material se acrecienta, mayores son los recursos empleados en la composición del uso del material. Aquí ya no solo se muestra objetos en venta. Se está creando a través de ellos, comunicando su inclusión en la vida natural y de la innovación creativa de la modernidad.

Según Costa (2012, p.172) los recursos lingüísticos y textuales y sus "sistema codificado que invade parte del espacio icónico", propio del arte, condiciona la imagen y a los artistas. Esto se hace más notorio durante la década de 1980. En las que se elaboran campañas de publicidad que procuran establecer relaciones más cercanas con los clientes. Encontrando en ello el texto el lenguaje más cercano a las personas.

Se procura enraizar valores humanos altruistas a los objetos publicitados. Prima la comunicación de empatía social e incluso la humanización de los objetos. Existe una potente influencia de la fotografía y los medios audiovisuales, así como de la tipografía por medio del eslogan. Se habla de campañas completas de *Marketing* en las que se desarrollan valores altruistas desde el corazón de las marcas. La impresión digital paulatinamente se hace norma.

FIGURA 4. *Imagen publicitaria impresa de la marca de juguetes LEGO en 1981.*



Fuente: The brother's brick. https://bit.ly/41BnGxp

Para la década de 1990 es notable que la corriente de valores dominantes es la dualidad altruista-ambientalista. La imprenta está completamente digitalizada. La imagen se puede utilizar como una herramienta clara de convicción y de activismo de ideas por medio de herramientas gráficas como la tipografía y el diseño.

Empieza a haber igualmente un contraste de discursos, entre el ambientalista que identifica a los plásticos como una problemática de contaminación. Como otros enfoques, en los que aún se defiende el plástico por su practicidad en el hogar y en la vida diaria. Concepto, como se ha estudiado, arraigado en la cultura material moderna desde 1950.

FIGURA 5. *"Los plásticos. Una importante parte de tu dieta saludable". American Plastics Council. Impreso en 1995.*



Fuente: My plastic free life. https://bit.ly/3MojAEE

Asimismo, aparece internet y la imagen publicitaria está en toda la ciudad global: desde los hogares en revistas, catálogos y panfletos. Hasta vallas, portadas de libros, catálogos, pósteres, *banners* en la web, entre muchos otros sitios visibles al ojo inadvertido.

FIGURA 6. *Portada de la revista Plastics World. 1990. Para el Día de la Tierra.*



Fuente: plasticsrecyclingworld.com

En la década de 2000, se ejecuta otro quiebre, pues se prosigue a analizar la relación interlocutor-forma y la relación entre los valores, creencias y comportamientos y las acciones que afectan al medioambiente. Llama la atención que tanto en la década de 1990 y la década de 2000 tanto Nicolas Bourriaud y P.C Stern desarrollan sus estudios estéticos y sociológicos de las formas y renovación del entendimiento del medioambiente. También ha incidido en la relación de las formas incidentes en publicidad. Las formas publicitarias también atestiguan la evolución de las cosmovisiones pues procuran adaptarse al lenguaje.

FIGURA 7. *Primera valla publicitaria realizada con bolsas recicladas colectivamente. 2009. Iniciativa de Nedbank en Sudáfrica (https://bit.ly/42BYoAB).*



Fuente: Nedbank

Observando estos cambios desde un punto de vista de la manipulación de la imagen. Tienen protagonismo el diseño digital y el diseño gráfico digitalizado. En este periodo la cosmovisión es ambientalista y altruista. Está claro que hay una problemática y graves consecuencias al medioambiente asociadas al uso del plástico. Las campañas publicitarias dan por entendido el conflicto de la contaminación Cambiando el discurso radicalmente y elaborando sobre la capacidad que tienen los seres humanos para reducir la amenaza ambiental potencial que tienen los plásticos.

Las empresas entienden que la publicidad no sólo se vincula a un lenguaje común, sino que hay valores humanos que son corriente o tendencia y si es necesario cambiarlos por otros (más actuales, o mejores), se modifican.

Más recientemente en la década de 2010 en adelante, se traza una fina línea entre la imagen publicitaria y el arte ambiental. Hay un claro componente activista, influenciado por las campañas publicitarias de asociaciones e instituciones.

FIGURA 8. *Campaña Plastic Bag Free World, 2008. Tuvo incidencia no solo a nivel impreso sino también en internet y en redes sociales. (https://bit.ly/41ApMxy)*

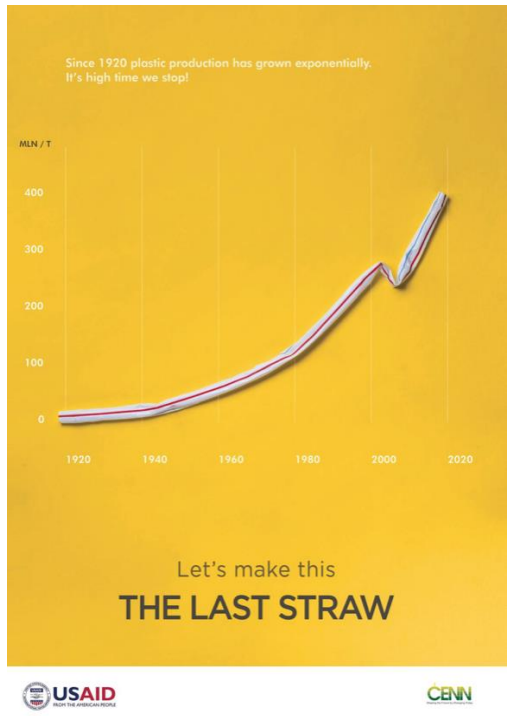


Fuente: One Black Bear

Así pues, los medios de difusión se centran en lo digital como en internet y en redes sociales. Influye también la creación colaborativa ambientalista y centrada en cómo reducir amenazas y consecuencias con respecto a la contaminación del plástico. Al menos a nivel comunicativo del mensaje activista como eje de concienciación del ciudadano.

En la presente década la cosmovisión, valores y creencias dispuestas por la publicidad sobre el plástico es de un marcado carácter ambientalista. Continuando con la tendencia institucional, toma una mayor partida el carácter político de la imagen. Se incide en las redes sociales, habiendo un fuerte componente de búsqueda de concienciación de la población con respecto a la protección del medioambiente.

FIGURA 9. *Campaña End Plastic Pollution, 2020. Realizada por la agencia Mr. Wolf y co-financiada por instituciones como USAID y CENN. (https://mrwolf.studio/)*



Fuente: Mr. Wolf

Tras lo anterior expuesto, entra en este juego la inteligencia artificial y la realidad virtual para el entendimiento del concepto publicitario por medio de la imagen creativa. Por medio de una solicitud de texto en una inteligencia artificial, es factible realizar una más o menos lectura global de lo que se considera el plástico hoy en día en el imaginario colectivo. Al menos dentro de la web y los vestigios de la cultura material que habitan en ella.

FIGURA 10. *Representación visual de la imagen publicitaria sobre los plásticos en 2023.*



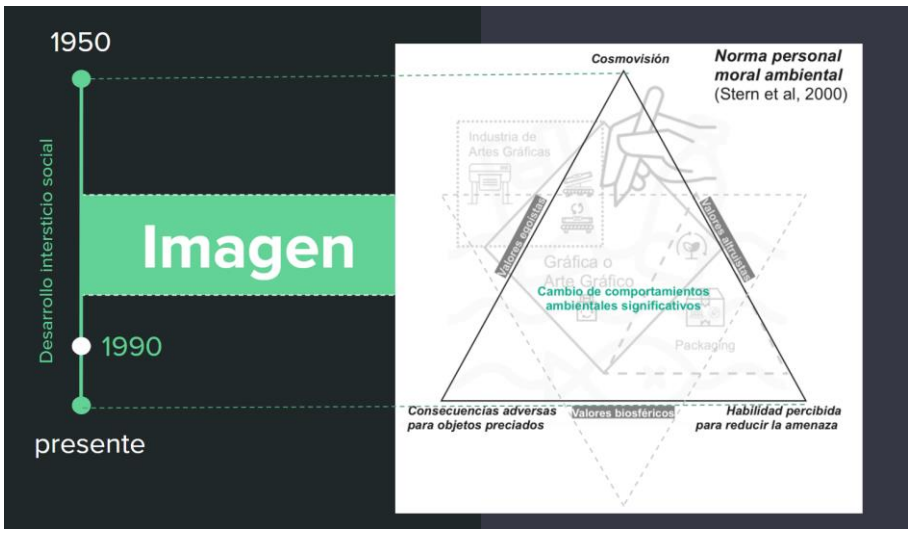
Fuente: Elaboración propiá por medio de Inteligencia Artíficial

5. RESULTADOS

Como parte de los resultados, combinando la teoría de Bourriaud y la teoría de Stern, vemos que durante las décadas. La imagen de la publicidad impresa ha ido evolucionando desde valores y cosmovisiones más centradas en el egoísmo, a instaurarse en un lenguaje mayormente activista (ambientalista).

El intersticio social por medio de la imagen publicitaria define que esta no se produce por sí sola, es parte de acontecimientos sociales. De hitos sociales. Se denota por medio de las teorías a través de las cuales, se ha realizado un análisis gráfico que combina los aconteceres para compararlos.

GRÁFICO 5. *Representación gráfica de las interrelaciones realizadas y los resultados encontrados en relación con el marco temporal, la interacción de la norma moral ambiental y el diálogo social entre la imagen y los interlocutores.*



Fuente: Elaboración propia

En este orden de ideas el resultado de la suma entre las formas representadas en una estampación o impresión y la intencionalidad creativa están vinculadas al encuentro entre la imagen y el efecto dentro de una relación duradera en un constante temporal.

Se ha analizado que, las finalidades comerciales, propias de la publicidad, han ralentizado el uso y desarrollo de la imagen en lo que a características formales se refiere. Las formas empleadas obedecen a composiciones que poseen unas normas de lectura determinada (con tipografía y textos descriptivos, imágenes frontales, colores contrastados, perspectiva central y primer plano central). La separación de la imagen de la complejidad y la manipulación a través de ella, que es lo que busca crear el "efecto" inmediato en los interlocutores, sigue siendo el resultado deseado.

La reivindicación de lo social, que se filtra en la imagen publicitaria, con respecto a la contaminación por plásticos, es un cruce entre el activismo ambiental y una imagen artística que se sirve a un propósito social. Se han difuminado levemente los límites de los bordes entre la creación y

la comunicación. Quizá ya no se sepa demasiado dónde termina una y dónde acaba la otra.

La aplicación a diestra y siniestra de la comunicación visual de la Norma Moral Personal Ambiental y por medio del activismo ambiental, es un recurso en tendencia pero que, como en periodos previos, puede deteriorarse y desgastarse, quedando en una tendencia más.

Esto se evidencia en el siguiente cuadro comparativo realizado con fines de tener una visión más global de la lectura que se ha hecho sobre las décadas estudiadas.

GRÁFICO 6. *Cuadro comparativo en el que se visualiza globalmente el recorrido realizado y se visualizan las similitudes y diferencias encontradas en la evolución de la imagen impresa publicitaria en relación con los plásticos.*



Fuente: Elaboración propia

6. CONCLUSIONES

Es destacable que no solo los artistas piensan en incluir a los interlocutores en la producción de las obras. La imagen publicitaria cada vez más se sirve de los valores del arte, considerando la creación colectiva de conceptos y valores estéticos. Si bien es cierto que, el contexto de la

imagen es relevante y parafraseando a Junco (2012) la publicidad debe ser <<desactivada>> de su utilitarismo comercial, para luego ser leída como arte.

Tal es el caso de, por ejemplo, carteles publicitarios en museos que son extraídos de su contexto. Se reafirman sus características formales, sus características de producción artística. Pero esto debe tomarse con cautela.

Este análisis comparativo se recorren caminos que arrojan luz sobre esta tríada de intencionalidades ambientales, su evolución durante décadas desde que la imagen se democratizó por medio de la reproducción múltiple y su interés por afectar a los individuos, alimentando la imagen impresa como icono de la cultura material global.

La gráfica de reproducción múltiple histórica y técnicamente se ha separado de la producción industrial publicitaria. Conservando sus características de obra artística. No obstante, desde la imagen publicitaria se están recuperando lecturas de la imagen subjetiva, de la imagen colectiva y del sentir *común*.

En definitiva, la reproducción múltiple de imágenes como intersticio social entre la forma y el "otro" como lo indica Bourriaud, es el rol más exacto que se le puede dar a la gráfica de reproducción múltiple en publicidad con respecto a los plásticos, ya que su efecto sobre los interlocutores no es de adoctrinamiento, ni apaciguamiento. Es de intervalador de encuentros forma-interlocutor dentro de un *continuum*.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

El presente texto nace en el marco de un proyecto titulado *GRÁFICA BIOPLÁSTICA: TRANSVERSALIDAD TÉCNICA PARA UN MODELO DE REPRODUCCIÓN MÚLTIPLE SOSTENIBLE* (ACIF/2021/008) de la Generalitat Valenciana (GVA) y el Fondo Social Europeo (FSE)

8. REFERENCIAS

Bourriaud, N. (2006). *Estética relacional* (1a, 4a ed.). Buenos Aires: Adriana Hidalgo.

Chavarria, F. H., & Arias, O. (2017). Acercamientos al Grabado. *Káñina*, 41(1), 69–.

Costa, J. (2012). La publicidad desde el otro lado de la cocina. Observaciones y constataciones de un fenomenólogo. *Pensar la publicidad*, 6, 169–.

Curtis, D. J., Reid, N., & Ballard, G. (2012). Communicating Ecology Through Art: What Scientists Think. *Ecology and Society,* 17(2), 3–3.

García Fernández-Villa, Silvia y San Andrés Moya, Margarita (2002) El Plástico como Bien de Interés Cultural: Aproximación a la historia y composición de los plásticos de moldeo naturales y artificiales*. PH Boletín del Instituto Andaluz del Patrimonio Histórico*, 40-41. pp. 87-102.

Junco, M. Á. (2012). Introducción: Arte, Publicidad y Vida Cotidiana en los Espacios del Arte. Publicidad: el Arte Tapado. *Pensar la publicidad*, 6, 205–.

Polo Serrano, D., Micaletto Belda, J.P., Ramallal, P., 2023. *Inteligencia Artificial y metaversos. Una cuestión ética a debate. [Ponencia].* VIII Congreso Internacional Comunicación y pensamiento. Universidad de Sevilla. https://bit.ly/3pzX4Q9

Schwartz, S. H. (1994). Are there universal aspects in the structure and contents of human values? *Journal of Social Issues*, 50(4), 19–46.

Stern, P. C. (2000). Toward a Coherent Theory of Environmentally Significant Behavior. *Journal of Social Issues*, 56(3), 407–.

Stern, P. C., Dietz, T., Abel, T., Guagnano, G. A., & Kalof, L. (1999). A Value-Belief-Norm Theory of Support for Social Movements: The Case of Environmentalism. *Human Ecology Review*, 6(2), 81–97.

Tomás Miralles, A., Aguilar Briceño, R., 2020. *Acciones formativas-gráficas desde las estrategias artísticas en beneficio del medioambiente, sostenibilidad y erradicación de los plásticos.* Análisis y enfoques novedosos para contenidos culturales. pp. 1 - 16. Madrid: Tirant lo Blanch.

EL CUERPO Y MÁQUINA EN EL ARTE CONTEMPORÁNEO

M. J. AGUDO-MARTÍNEZ
Universidad de Sevilla

1. INTRODUCCIÓN

La investigación trata de analizar el papel jugado por la figura humana, como materia prima, en el arte contemporáneo. Se busca con ello clarificar los diferentes criterios utilizados por los artistas para abordar el cuerpo, unos criterios que, en algunos casos, se aproximan a un maquinismo más que evidente. Todo ello pone de manifiesto, no sólo la búsqueda de nuevos horizontes expresivos, en los que el cuerpo se hibrida con la máquina, convirtiéndose en un cuerpo-y-máquina al mismo tiempo, sino además un enriquecimiento de los propios artistas, debido sobre todo al fenómeno de la internacionalización del arte.

Así, desde el Constructivismo hasta el actual *Cybert Art*, la máquina ha ido ganando progresivamente terreno, haciendo que la frontera entre el arte y la tecnología sea cada vez más difusa.

1.1. CONSTRUCTIVISMO

'Victoria sobre el sol' es el nombre de una ópera cubofuturista[66] que fue estrenada en el teatro Luna Park de San Petersburgo en 1913. La obra, cuyo vestuario y decorados corrió a cargo de Malévich, inauguraba la vía del 'alogismo' (Fauchereau, 1992), es decir de una ilógica heredada después por el Dadaísmo. Así, en dos actos, se representaba primero la captura del sol y, a continuación el mundo del futuro, con un marco

[66] El Cubofuturismo ruso se inició en 1910, de la mano de los poetas Chlebnikov y Maiakovski.

escénico de forma cuadrada[67], basado en una novedosa superposición de planos, abogando con ello por un nuevo realismo sin objetos (Pagé et al., 2003, p.24).

Por otro lado, el vestuario[68] simbolizaba las cualidades de los personajes, es decir, se basaba en conceptos abstractos, por lo cual hacía uso de la geometrización, así como de la planitud y el protagonismo del color.

Por otro lado, en la representación se utilizaba un lenguaje desintegrado, basado en ruidos y sonidos y denominado ZAUM.

FIGURA 1. *Liuvob Popova. La muerte de Talkerin (1922)*



Fuente: (Dabrowski, 1991)

[67] Se trata del origen de las ideas desarrolladas en el Suprematismo de 1915 (Douglas, 1994, p.22), considerado por Malévich 'un movimiento puramente filosófico, un movimiento cognitivo a través del color' (Pagé et al., 2003, p.18). Precisamente su famoso cuadrado negro tiene un precedente en un boceto del decorado de Victoria sobre el sol (González García et al., 2006, p.35).

[68] También Pablo Picasso realizó, en 1917, vestuarios y la escenografía para los Ballets Rusos, con texto Jean Cocteau y música de Erik Satie.

Dos mujeres artistas ocuparon también un papel relevante en el teatro del Constructivismo ruso. La primera de ellas es Liuvob Popova[69], encargada de la escenografía y vestuarios de la obra 'La muerte de Tarelkin'[70] (1922) [Fig. 1] de Alexander von Suchowo-Kabylin en el teatro Meyerhold de Moscú. La artista creaba un espacio multiperspectivo, mediante dos plataformas, unas aspas y tres ruedas, en el cual se desenvolvían los personajes con un austero vestuario que evocaba los monos de los obreros fabriles. Es de destacar además su serie denominada 'Arquitecturas pictóricas'(1917), en las que abordaba esculto-pinturas, así como su adopción del vocabulario de Malevich, si bien con un cromatismo mucho más expresivo (Rodchenko et al., 2009, p.16).

La segunda artista es Varvara Stepanova, encargada igualmente de la escenografía y los vestuarios de la obra 'El cornudo magnánimo'[71] (1922) y cuyo director teatral fue Vsevolod Meyerhold. La artista conseguía integrar el movimiento real con los diseños geométricos de los vestuarios de los personajes, logrando un efecto tridimensional de plasticismo mediante formas simples e integrando sabiamente vestuario y escenografía[72].

1.2. STELARC. CYBERT ART.

Se trata de un artista sin duda polémico y que afirma que "el cuerpo está obsoleto" (Aguilar García, 2008, p.125). Su serie de 'suspensiones' ´fue iniciada con '*Seaside Suspension. Event for Wind and Waves*' (Miura, Japón 1981). Esta primera suspensión, que tuvo una duración de 20', consistió en suspender su cuerpo de una estructura de madera mediante ganchos en la piel. Todo ello teniendo como telón de fondo un mar alborotado y un viento trepidante.

---

[69] Un año antes, Popova había participado en la exposición '5 x 5 = 25' (Moscú, 1921), junto a Stepanova y otros tres artistas: A. Exter, A. Rodchenko y A. Vesnin.

[70] Se trataba de una comedia que describía las consecuencias de la equivocación en un listado de defunciones.

[71] La cual versaba sobre la infidelidad irreal de la mujer de un molinero.

[72] Destacan en la escenografía las estructuras plegables con listones blancos y rotación de ruedas y todo ello con una trituradora de carne que hacía las veces de aparato de tortura.

Stelarc es catedrático en la Escuela de Artes de la Universidad Brunel West (Londres). Su obra se basa en elementos robóticos, realidad virtual e intervenciones quirúrgicas, poseía una tercera mano creada por ingenieros japoneses [Fig. 2], motivo por el cual algunos lo consideran un escultor genético (Hernández, 2003, p.174). Sus eventos de suspensión se enmarcan en la década de los años 80', durante la cual realizó 25 suspensiones durante 13 años, en diferentes situaciones y posiciones y en lugares tan variopintos como Japón, USA, Alemania y Australia.

FIGURA 2. *Stelarc. The Third Hand (Tokio, 1976)*



Fuente: (Jones & Warr, 2006, p.184)

En alguna de ellas el artista experimentaba la amplificación de sus propios sonidos corporales y era movido por máquinas, y a veces estuvieron enmarcadas en festivales de danza y teatro experimental.

En '*Ping Body*' (París, Pompidou Centre, 1995) el artista ensaya los movimientos de su cuerpo activados telemáticamente. Se produce así una coreografía, de flexión de brazos y piernas, con la ayuda de un estimulador muscular múltiple a partir de un transductor que permitía detectar la actividad colectiva de los participantes en internet.

Esta performance en la que se explora y amplía el potencial corporal[73], con sensaciones producidas mediante bucles de retroalimentación y flujo externo de datos, se representó también en Helsinki y Amsterdam.

Otra de sus producciones singulares es '*Exoesqueleto. Muscle Machine*' (Londres, 2003). Consistió en una coreografía hombre-máquina de él mismo con un exoesqueleto robótico de 6 patas y 5m. ancho y que era controlado neumáticamente. El movimiento y la velocidad de la máquina eran dirigidos por un controlador, con un resultado bastante similar al de un insecto de 6 patas. En este sentido, en el campo de la robótica existen también algunas experiencias de performances con robots (Zappe, 2010).

2. OBJETIVOS

2.1. GENERALES

- Clarificar el protagonismo del cuerpo humano y su relación con la máquina como temática recurrente en el arte contemporáneo.
- Poner de manifiesto las diferentes maneras cómo ha sido abordado el cuerpo, en el sentido de material artístico, desde la contemporaneidad.
- Analizar las correspondientes repercusiones de estos nuevos enfoques, asociados a los diferentes cambios, tanto conceptuales como tecnológicos.

[73] En otras obras, como '*Parasite*' (1997), el artista exploraba lo que él denomina un 'Sistema nervioso virtual extendido' (VNS), lo que consistía en un movimiento muscular activado involuntariamente, a partir de un mecanismo alojado en su cavidad abdominal y activado por control remoto.

2.2. Específicos

- Plantear un estudio de casos que permitan poner de manifiesto la búsqueda de un hombre nuevo, en relación con el cuerpo y la máquina y asociado a las relaciones artísticas interdisciplinares del arte contemporáneo.
- Verificar la apertura de nuevos horizontes culturales y de internacionalización en la génesis de la obra artística.
- Enfatizar que dicha apertura se traduce en un enriquecimiento recíproco de los artistas implicados en los diferentes procesos de colaboración interdisciplinar y de internacionalización.
- Constatar el progresivo, pero imparable, predominio tecnológico, que conecta a las personas y ofrece oportunidades nuevas de interacción e inmersión sensorial, real y/o virtual.
- Valorar la importancia de este planteamiento tecnológico que despliega, sin duda, nuevos canales de exploración y comunicación artística.

3. METODOLOGÍA

Para la consecución de los objetivos propuestos se realiza un estudio de casos de artistas y grupos, con propuestas, obras y proyectos relevantes o significativos, y todo ello en relación con las ideas de cuerpo y máquina estrechamente asociadas en numerosos casos. Se busca por ello evidenciar, tanto los referentes, como el valor añadido de las nuevas contribuciones que se producen, así como sus propias influencias en otros artistas.

3.1. Bauhaus

Oskar Schlemmer, artista fundador del Teatro de la Bauhaus[74], primero en Weimar y después en Dessau, fue profesor, bailarín y pintor, y

[74] Con el cual se planteaba la obra de arte total, siguiendo los postulados de la Bauhaus (Schlemmer et al., 2019, p.11)

estudió la figura humana en el espacio en distintos ámbitos: coreografía[75], escenografía y vestuario.

Su obra el 'Ballet Triádico' (Stuttgart, 1922) se basaba en un baile sinfónico, en tres actos[76] y con tres escenarios: uno de color amarillo (cómico), un segundo rosa (festivo) y el tercero negro (místico). La obra quería ser un homenaje al número tres: con tres bailarines (dos hombres y una mujer), doce danzas y dieciocho vestuarios.

Los bailarines, con trajes pesados[77] y máscaras, junto a miembros artificiales, parecían en realidad arquitecturas en movimiento en una metamorfosis conseguida gracias al disfraz (Schlemmer et al., 2019, p.37). Se trata, en realidad de seres a medio camino entre lo mecánico y lo orgánico (Crego Castaño, 2007, p.173), que ponen de manifiesto un deseo de desmaterialización de los cuerpos (op. cit, p.187).

Otro profesor de la Bauhaus fue el artista húngaro L. Moholy-Nagy, quien ejerció su docencia entre 1923 y 1928.

[75] Schlemmer proponía que el teatro debía reinventar su propio lenguaje, en aras de un acercamiento a lo objetivo (Schlemmer et al., 2019, p.9). En ese sentido, fue precursor de la *Performance Art* o danza experimental.

[76] En una secuencia de lo humorístico a lo serio.

[77] Basados en la geometría del círculo, el cuadrado y el triángulo y realizados en alambre, tela y hule, escenificaban la relación entre la forma y el color en movimiento.

FIGURA 3. *L. Moholy-Nagy. Mass Psychosis (G. Eastman Museum, Rochester, 1927)*



Fuente: (Moholy-Nagy et al., 2016, p.95)

Autor de la publicación: "Pintura, Fotografía, Film" (1925), fue el creador de la técnica del fotomontaje[78], con obras como 'Human Mechanics'

[78] Realizados a partir de imágenes plásticas y tecnológicas al mismo tiempo y estableciendo conexiones entre pintura, fotografía y cine.

(1925) o 'Mass Psychosis' (1927) [Fig. 3]. En dicha obra aparece la figura humana en una hibridación de nuevos medios técnicos[79], los cuales, según el propio artista, debían ser aprovechados en beneficio de la sociedad (Moholy-Nagy, 2008, p.24).

Por su parte, su mujer Lucia Moholy fue alumna en la Bauhaus de Otto Eckner y se interesó por la fotografía experimental en relación con personas y espacios de la propia Bauhaus. Así, por ejemplo, sus numerosas fotografías de retratos poseen fuertes contrastes lumínicos y están hechas con encuadres de primeros planos. Por otro lado, su labor fotográfica fue determinante al hacer visible a la Bauhaus (Vadillo Rodríguez, 2010, p.122).

3.2. Marcel Duchamp

Se trata de una de las figuras claves y uno de los artistas más influyentes[80] del arte del siglo XX. Su obra más compleja y suma de todos sus experimentos (Cabanne et al., 2013, p.82) fué el 'Gran Vidrio'[81] (1915-1923) [Fig.4], también titulado '*La Mariée mise à nu par ses célibataires, même'*. Se trata de una obra concluida por el propio azar, tras romperse en un traslado en 1923 (Paz, 1989). En ella el artista aborda la representación de una máquina de amor frustrante a partir de una novia, que asemeja a un insecto atrapado, y nueve solteros representados como aparatos mecánicos[82], entre los que destaca un molinillo de chocolate,

[79] De ahí su interés por la pintura con luz en el espacio (Moholy-Nagy, 2008, p.119), así como por una nueva visión en movimiento (op. cit, p.139).

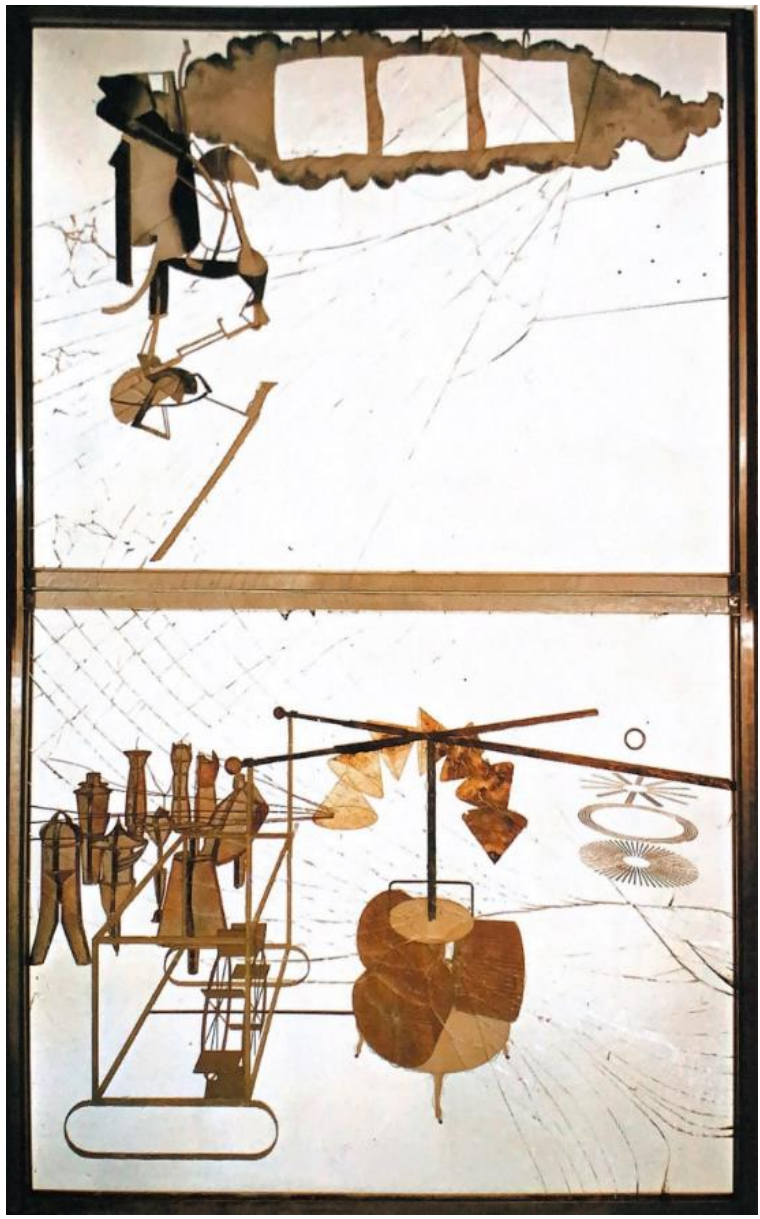
[80] Su obra 'Desnudo bajando las escaleras', con un precedente en 'El rey y la reina, rodeados de desnudos veloces' (1912) (Mink, 2002, p.30), fue expuesta en la famosa exposición *Armory Show* (1913), la primera de arte moderno que tuvo lugar en Estados Unidos y que causó un gran impacto. En ese sentido, y por su enorme influencia posterior, Duchamp hizo de intermediario artístico entre los dos continentes (Cabanne et al., 2013, p.64).

[81] Esta obra, que es un trabajo de factura impecable, está realizada con plomo, alambre y diferentes elementos azarosos, pegados entre dos cristales de forma meticulosa. El artista trataba con esta obra de 'erótica mecánica' de romper 'el sentimentalismo que cubría al erotismo' (Crego Castaño, 2007, p.210).

[82] Su amigo Picabia veía en la máquina un parelelismo con el ser humano (Crego Castaño, 2007, p.212).

ensayado previamente en '*La Broyeuse de Chocolat nº2*' (1914) (Moure, 2009, p.73).

FIGURA 4. *Marcel Duchamp. Gran Vidrio (1915-1923)*



Fuente: (Moure, 2009, p.80)

Esta dualidad *célibataires*/ *mariée* aparece además marcada por los dos sectores inconexos de la obra, cuyas notas y estudios preparatorios fueron recopilados en otra obra, '*La Boîte Verte*'[83] (1934) (Moure, 2009, p.99).

En 'L.H.O.O.Q.' (1919), otro de sus *ready-made*[84] u *objet trouvé*, el artista presentaba una tarjeta postal de la Gioconda, grafiada con bigote y barba, junto al propio título. Se trataba de un claro ataque al Giocondismo[85] de la burguesía francesa y tuvo múltiples versiones con distintos soportes y acabados (Cabanne et al., 2013, p.79).

Su obra póstuma[86] '*Étant donnés, le gaz d'éclairage et la chute d'eau*' (1946-66) conservada en el Philadelphia Museum of Art, consta de dos partes: un ready-made, en el que se utiliza una puerta de Cadaqués con un par de mirillas, a través de las cuales puede verse a una mujer. Podría tratarse de su modelo María Martins, desnuda[87] y sosteniendo una lámpara, y que viene a simbolizar la incompatibilidad entre la sombra y la luz, si bien la obra también es un homenaje a la individualidad (Crego Castaño, 2007, p.106), con la participación del observador (Moure, 2009, p.106).

3.3. Creación colectiva

El coreógrafo y bailarín Merce Cunningham protagonizó, junto a otros destacados artistas[88] el primer happening de la historia, 'Theater Piece No. 1', un teatro colaborativo que tuvo lugar en el Black Mountain College el 16 de agosto de 1952. Previamente Había formado parte de la Compañía de Martha Graham, entre 1939 y 1945. Había llegado al

[83] Cfr. además (Schwarz, 2000, p.407).

[84] Se trata, en realidad, de una rectificación (Moure, 2009, p.68).

[85] La obra tiene un claro precedente en la Mona Lisa fumando una pipa (1887) de Eugène Bataille. Por otro lado, la androginia es abordada también por Duchamp en su personaje *Rrose Sélavy*, con gran semejanza fonética con la frase *Eros, c'est la vie* (Moure, 2009, p.57).

[86] Se trata de la primera instalación artística conocida y el artista dejó por escrito las instrucciones para armarla y desarmarla.

[87] Que evoca a la obra de Courbet 'El origen del mundo'.

[88] El elenco de participantes fue: John Cage, Nicola Cernovich,

Merce Cunningham, Charles Olson, Robert Rauschenberg, M.C. Richards y David Tudor.

Black Mountain College en 1948, donde realizó colaboraciones danza-música-arte que abrieron sin duda un nueva era para la danza. Posteriormente formaría su propia compañía, la *Merce Cunningham Dance Company* en 1953, para la que el propio Rauschenberg fue autor del diseño de vestuario y decorados de obras como 'Travelogue' (1977) o 'Trackers' (1991). En ellas se aplican los resultados de una investigación que convierte al cuerpo en objeto de conocimiento (Albarrán & Estella, 2015) e incluye los movimientos de la vida cotidiana (Albarrán & Estella, 2015, p.210), así como la indeterminación en el espacio y el tiempo (Naverán et al., 2013, p.183).

FIGURA 5. *The Living Theatre. Paradise Now. Space Electronic (Florencia, 1969)*



Fuente: (Brugellis et al., 2017, p.167)

El grupo The Living Theatre, fue fundado inicialmente en Nueva York por Judith Malina y Julian Beck en 1947, si bien experimentó su auge

entre los años 1951-64[89]. Con este teatro como forma de vida comunitaria se abogaba por una apuesta experimental de creación colectiva, mediante poesía, conciertos y happenings y enmarcada en la lucha política de los años sesenta. Su obra más representativa o emblemática fue '*Paradise Now. Space Electronic*' (Florencia, 1969) (Brugellis et al., 2017, p.167). [Fig.5]. Se trata de una obra que se ha convertido en el emblema de la contracultura del Mayo francés (Tytell, 1999, p.153).

Marta Minujín protagonizó el happening 'La Destrucción' (París, 1963), que consistió en la quema de sus obras por artistas del Nouveau Réalisme, lo que supuso la promoción personal de la artista, pero también una apertura de interacciones interculturales. Se encargaron de inmortalizarl los fotógrafos Harry Shunk y János Kender, quienes documentaron numerosos happenings tanto en Europa como en EEUU. Su obra 'La Mesenuda'[90] (1965), cuyo nombre hace alusión a las palabras mezcla y confusión (Noorthoorn & Ferreiro Pella, 2011, p.50), consistía en una secuencia de espacios que generaban estímulos multisensoriales.

3.4. JOSEPH BEUYS

En su acción 'Cómo explicar los cuadros a una liebre muerta' (1965) en la Galería Schmela de Düsseldorf, el artista evoca el misterio y el milagro de la vida, mediante una muerte que pasa a convertirse en algo sagrado[91]. En este sentido, la obra de arte es la liebre[92]. Así, el artista se nos presenta con su cara embadurnada con miel y polvo de oro y con su pié izquierdo atado a una chapa de cobre.

En otra de sus acciones, '*I like America and America likes me'* (1974) [Fig.6] en la Galería René Block Nueva York, Beuys se presenta

[89] El periodo europeo, iniciado en 1964, se caracterizó por la improvisación y la participación del público.

[90] Se trata de un happening que tuvo lugar en el Instituto Di Tella (Buenos Aires, Argentina).

[91] Como 'un flujo de energía de una realidad absoluta' (Beuys, 1986, p.31). Beuys habla del 'hombre en la cumbre misma de su conciencia' (op. cit. p.32), una idea que se enfatiza en su acción *Feet Washing* (1971).

[92]La cual nos evoca a la acuarela excepcional de la liebre de Durero, conservada en el Museo Albertina de Viena. Por otro lado, Beuys relaciona además a Durero con el fieltro (Beuys, 1986, p.17), en un concepto ampliado del arte que busca que éste se confunda con la vida misma.

envuelto en una manta de fieltro, como metáfora de material aislante. En este caso junto a un coyote salvaje, animal sagrado de los pueblos amerindios de América del Norte. Esta vez utiliza sulfuro amarillo y diversos objetos como una linterna, un bastón[93] e incluso un ejemplar del periódico *The Wall Street Journal*.

FIGURA 6. *Joseph Beuys. 'I like America and America likes me' (N. York, 1974)*



Fuente: (Rosenthal, 2005, p.19)

Esta convivencia de tres días con un coyote salvaje suponía en realidad una suerte de reconciliación con una espiritualidad perdida.

En su instalación '*Zeige deine Wunde*'[94] (Múnich, 1976) en un paso peatonal subterráneo en Maximilianstrasse, se aborda la idea de que una herida que se muestra puede ser curada[95], con una nueva visión de la educación de las personas y la libertad de creación (Jarque, 2015, p.24). La instalación constaba de diversos objetos tales como dos viejas

[93] Con frecuencia utilizaba en sus acciones el bastón de Eurasia, un "cayado de pastor o báculo de caminante" (Szeemann, 1994, p.242).

[94] Guarda una cierta relación con su obra '7000 robles' (Kassel, 1982) (Beuys, 1986, p.52).

[95] En la misma línea es su obra '*Feet Washing*' (1971).

camillas, dos cajas de zinc con grasa, dos rastrillos, la calavera de un pájaro en un bote de cristal y un termómetro.

3.5. Acción corporal

La obra más conocida del artista Yves Klein es, sin duda *La grande Anthropométrie bleue*[96] (1960) (Ottmann, 2010), realizada con modelos reales[97] en la Galerie Internationale d'Art Contemporain de París. Se trata de una serie de cuatro obras de '*pinceaux vivants*' o pinceles vivos (Weitemeier, 2001, p.54), es decir, mediante la huella o impresión monocromática de cuerpos femeninos a escala natural y con una puesta en escena teatral, con 8 músicos que tocaban violines y violonchelos.

Jackson Pollock[98] y sus *Action Paiting*[99] o pinturas de acción, realizadas entre 1947 y 1952, realizadas con el lienzo sobre el suelo, emulaba, mediante movimientos realizados con el cuerpo, en todas direcciones, el método de pintura en arena de los indios del oeste americano. Así la técnica del *dripping* (Emmerling, 2003, p.65 ss.) consiste en pintura goteada o chorreada directamente sobre lienzo horizontal, generando líneas caóticas[100], con salpicaduras y, en algunos casos, con añadido de arena. Otras posibles influencias son el automatismo del Surrelismo, en pintores como Miró, o el muralismo mejicano de José Clemente Orozco.

En el caso de Gordon Matta-Clark, autor de numerosas acciones o actuaciones artístico-arquitectónicas, él mismo define sus obras como acciones de orientación escultórica y performativa (Matta-Clark, 2020, p.7). En ese sentido, su forma de trabajar era un proceso de eliminación de material, más parecido al de un escultor (Donoso, 2016, p.51), motivo

[96] En relación con sus Antropometrías del periodo azul (Baker & Moran, 2016). El artista patentó el Azul Klein como *International Klein Blue* (IKB).

[97] Sus trabajos con *pinceaux vivants* (pinceles vivos) fueron realizados entre los años 1958 y 1960.

[98] Su primera venta a una pinacoteca se produjo en 1944, año en el que el Museo de Arte Moderno de Nueva York compró su obra '*The She-Wolf*' (Emmerling, 2003, p. 35).

[99] Se trata de pinturas sin título, numeradas tan sólo.

[100] De ahí el liderazgo de Pollock en la "internacionalización del estilo informalista" (Jachec, 2011, p.114).

por el cual califica su obra (Corbeira, 2000, p.173) como no-arquitectura o Anarquitectura (Moure, 2006, p.166).

FIGURA 7. *Gordon Matta-Clark. Conical Intersect (París,1975)*



Fuente: (Diserens et al., 2007, p.94)

En su obra 'Conical Intersect' (París, 1975) [Fig.7], el artista, formado como arquitecto, aborda una perforación[101] cónica en dos casas de Les Halles, en una propuesta enmarcada en la IX Bienal de París[102]. Se trataba de un par de edificios colindantes con la parcela en la que se estaba construyendo el Centre Pompidou (Moure, 2006, p.180). En este caso, los medios utilizados para comunicar las acciones o actuaciones artístico-arquitectónicas, son la fotografía, el fotocollage o el video[103], además de los propios dibujos analíticos (Piccardo & Wolf, 2014) y bocetos preparatorios. El artista se refiere al desarrollo de roles sociopolíticos

[101] Los denominados "Building Cuts" o cortes de edificios abandonados, eran filmados y, a veces, con exposición incluida de trozos en museos o galerías. En 'Conical Intersect' el artista relata la experiencia de sorpresa de sus disecciones al mirar a través de los fragmentos recortados (Walker, 2009, p.97)

[102] Fue elegido para representar a Estados Unidos (Donoso, 2016, p.52).

[103] Mediante sus propias grabaciones realizadas en el transcurso de la acción.

mediante su práctica artística, así como a la necesidad de establecer relaciones con el transeúnte, con la incursión de su obra a una situación ambiental real (Walker, 2009, p.115).

3.6. Body Art

El artista Günter Brus, enmarcado dentro del denominado "Accionismo Vienés"[104], realizó la 'Acción 17' en el año 1966 [Fig.8]

FIGURA 8. *Günter Brus, 'Acción 17' (1966)*



Fuente: (Jones & Warr, 2006, p.96)

[104] Junto a Hermann Nitsch, Otto Mühl y Rudolf Schwarzkogler. El grupo llevó a cabo numerosas acciones expresionistas y de experimentación metafísica, caracterizadas muchas de ellas por la radicalidad escatológica y la transgresión de tabúes. Sin embargo, existen, en este sentido ejemplos históricos de enorme crudeza, como es el caso de 'El buey en canal' de Rembrandt (M. Louvre, s.XVII).

Utilizó en dicha acción su propia cabeza maquillada y mutilada[105] como material y otorgándole una dimensión espiritual y social al mismo tiempo.El maquillaje con simulacro de heridas es, en este caso, una propuesta de purificación, buscando desprenderse de lo reprimido para poder así restituir la unidad mente y cuerpo. En otra de sus acciones, la titulada '*Kunst+Revolution*' (Arte+Revolución) el artista fue condenado en Viena, por lo que se vió obligado a huir a Berlín.

Vito Acconci protagonizó tres instalaciones performance de 'arte en vivo' con su propio cuerpo, tituladas 'Sonnabend Show' (Nueva York, 1972). El desarrollo tenía lugar en tres salas, con nombres respectivos 'Seedbed', '*Transference Zone*' y '*Supply Room'* (Jones, 1998, p.105 ss.). En dichas salas, que representaban respectivamente el presente del artista, su pasado y su futuro, el espectador podía oír las fantasías sexuales del artista, oculto pudorosamente bajo una tarima y con un monólogo por micrófono (Kastner, 2012, 106). Se trataba, en definitiva, de una propuesta de interacción psicológico-social o relación de dependencia con el espectador (Cruz Sánchez & Hernández-Navarro, 2004, p.170).

La artista Marina Abramovic realizó su acción 'Ritmo 0' (Galleria Morra, Nápoles, 1974) utilizando su propio cuerpo como protagonista y permaneciendo durante seis horas impasible. Dispuso una mesa con 72 objetos (Abramovic, 2020, p.71), algunos inofensivos pero otros peligrosos e incluso letales, como una pistola cargada (Heartney et al., 2013). El público podía usarlos libremente con ella, y esta acción extrema casi le cuesta la vida, por sadismo desatado en el público y violencia sin límites. El pensamiento puede redimir el mal, ya que el lado oscuro[106] de la humanidad con frecuencia desemboca en tragedia por falta de reflexión.

[105] En relación con el cuerpo mutilado y herido, pueden citarse ejemplos reales como el cordón umbilical o la circuncisión y otros tradicionalmente artísticos como la crucifixión del cristianismo.

[106] En relación con enterramiento y dolor en la obra de la artista Ana Mendieta, cfr. (Salanova, 2015, p.63).

4. RESULTADOS

La figura humana tiene una tradición ancestral y un protagonismo indiscutible en el arte de todos los tiempos y culturas. Se trata de una búsqueda artística que guarda una estrecha relación con los avances tecnológicos de la humanidad, los cuales sin duda contribuyen a la revisión y sustitución de los paradigmas vigentes por otros mucho más acordes con la época en la que tienen lugar dichos avances. En este sentido, el arte se revisa y renueva continuamente de la mano de la tecnología. En ese sentido, los resultados obtenidos son los que siguen:

- El Constructivismo ruso abordó, sobre todo desde el teatro, un estudio interdisciplinar de la figura humana en relación con el maquinismo y con una revisión profunda que buscaba 'un hombre nuevo'.
- La figura humana en la Bauhaus fue analizada con medios y recursos expresivos nuevos, tales como la fotografía y el teatro experimental.
- Marcel Duchamp se ocupó de diseccionar la sexualidad humana con un lenguaje satírico y elegante a la vez, una búsqueda que fue sintetizada en su obra el 'Gran Vidrio'.
- La participación colectiva que se inicia en los años 60' hace al público parte de la obra de arte mediante el happening, forjado en el *Black Mountain College*, y el teatro de creación colectiva auspiciado por el grupo *The Living Theatre* de Nueva York.
- Joseph Beuys analizó la herida corporal y la sanación mediante la reconciliación con la espiritualidad perdida.
- Yves Klein, Jackson Pollock y Gordon Matta-Clark utilizaron el cuerpo en movimiento como *leivmotiv* de sus respectivas propuestas conceptuales.
- Günter Brus, Vito Acconci y Marina Abramovic analizaron los tabúes del cuerpo y conectaron con la soledad y con la tragedia humana.
- Las nuevas tecnologías posibilitan propuestas radicales como las de Stelarc, en las que el hombre y la máquina se funden en el cybort, sintetizando arte, ciencia y tecnología.

5. DISCUSIÓN

El arte actual se revisa a sí mismo, también en nuestros días, debido a la doble revolución en la que nos encontramos, la tecnológica y la de las comunicaciones. La máquina viene a facilitar el trabajo y a ofertar más oportunidades de ocio, así como de creatividad humana. La colaboración artística supone la supresión de fronteras físicas y de taxonomías endogámicas, herméticas o trasnochadas. La inteligencia colectiva aúna el arte con la ciencia y la tecnología, mediante la participación, la acción y los procesos de creación compartida.

6. CONCLUSIONES

El ser humano se prolonga en la máquina, si bien a ésta última le falta el alma, de ahí la dependencia mutua entre ambos. Por otro lado, el arte de nuestro siglo XXI se abre a nuevos horizontes ligados al mundo virtual, posibilitando numerosas prácticas artísticas colaborativas y transdisciplinares sin precedente, transgresoras y revisionistas. Así, el arte utiliza lenguajes tecnológicos nuevos compartidos con otras disciplinas y especialidades tradionalmente ajenas al ámbito artístico o lúdico. A todo ello se suma además el atractivo potencial de la interacción real y virtual y de la inmersividad.

8. REFERENCIAS

Abramovic, M. (2020). *Derribando muros* (Primera ed). Malpaso.

Aguilar García, T. (2008). *Ontología cyborg. El cuerpo en la nueva sociedad tecnológica*. Gedisa.

Albarrán, J., & Estella, I. (Eds.). (2015). *Llámalo performance: historia, disciplina y recepción*. Brumaria.

Baker, S., & Moran, F. (Eds.). (2016). *Performing for the camera* (First edit). Tate Publishing.

Beuys, J. (1986). *En torno a la muerte de Joseph Beuys. Necrologías, ensayos, discursos*. Inter Nationes.

Brugellis, P., Pettena, G., & Salvadori, A. (2017). *Radical utopias: Archizoom, Remo Buti, 9999, Gianni Pettena, Superstudio. UFO, Zzigurat*. Quodlibet.

Cabanne, P., Duchamp, M., Dalí, S., & Motherwell, R. (2013). *Conversaciones con Marcel Duchamp* . Centro de Artes Visuales Fundación Helga de Alvear.

Corbeira, D. (Ed.). (2000). *¿Construir... o deconstruir?Textos sobre Gordon Matta-Clark*. Ediciones Universidad Salamanca.

Crego Castaño, C. (2007). Perversa y utópica. La muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX. In *Muñeca, el maniquí y el robot en el arte del siglo XX, La.* Abada.

Cruz Sánchez, P. A., & Hernández-Navarro, M. Á. (2004). Cartografías del cuerpo. La dimensión corporal en el arte contemporáneo. In *Dimensión corporal en el arte contemporáneo*. Cendeac.

Dabrowski, M. (1991). *Liubov Popova, 1889-1924 [exposición]. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 18 diciembre 1991-17 febrero 1992*. Prestel-Verlag.

Diserens, C., Crow, T. E., Kirshner, J. R., & Kravagna, C. (2007). *Gordon Matta-Clark* (Reprint.). Phaidon Press.

Donoso, P. (Ed.). (2016). *Gordon Matta-Clark. La experiencia se convierte en objeto/ Experience Becomes the Object.* Ediciones Polígrafa.

Douglas, C. (1994). *Kazimir Malévich* . Thames and Hudson.

Emmerling, L. (2003). *Jackson Pollock 1912-1956*. Taschen.

Fauchereau, S. (1992). *Malévich* . Polígrafa.

González García, Á., Marcadé, J.-C., Martin, J.-H., & Petrova, E. (2006). *Kasimir Malévich [exposición]. Del 21 de marzo al 25 de junio*. Fundació Caixa Catalunya.

Heartney, E., Posner, H., Princenthal, N., Scott, S., & Nochlin, L. (2013). *After the Revolution. Women Who Transformed Contemporary Art* (2ª edición). Prestel Verlag.

Hernández, D. (2003). *Arte, cuerpo, tecnología*. Ediciones Universidad de Salamanca.

Jachec, N. (2011). *Jackson Pollock. Obras, escritos y entrevistas*. Polígrafa.

Jarque, F. (2015). *Cómo piensan los artistas. Entrevistas* (1a ed.). Fondo de Cultura Económica.

Jones, A. (1998). *Body Art. Performing the Subject*. University of Minnesota Press.

Jones, A., & Warr, T. (2006). *El cuerpo del artista* (1231}0ed. en español.). Phaidon.

Kastner, J. (2012). *Nature* . Whitechapel.

Matta-Clark, G. (2020). *Gordon Matta-Clark. Entrevistas*. Puente.

Mink, J. (2002). *Marcel Duchamp, 1887-1968 : el arte contra el arte*. Taschen.

Moholy-Nagy, L. (2008). *La nueva visión y Reseña de un artista*. Infinito.

Moholy-Nagy, L., Witkovsky, M. S., Eliel, C. S., & Vail, K. P. B. (2016). Moholy-Nagy. Future Present. In *Future present* (lst ed.). The Art Institute of Chicago.

Moure, G. (2006). *Gordon Matta-Clark. Obras y escritos.* Polígrafa.

Moure, G. (2009). *Marcel Duchamp. Obras, escritos y entrevistas*. Polígrafa,.

Naverán, I. de, Écija, A., Foster, S. L., Greiner, C., Kunst, B., Lepecki, A., Cvejić, B., Burt, R., Romero, P. G., Manning, S., Banes, S., Servos, N., Siegmund, G., Sánchez, J. A., Cunningham, M., Nelson, L., Louppe, L., Guerra, R., & Laermans, R. (2013). *Lecturas sobre danza y coreografía* . Artea.

Noorthoorn, V., & Ferreiro Pella, J. (2011). *Marta Minujín. Obras 1959-1989* (Primera re). Fundación Eduardo F. Costantini.

Ottmann, K. (2010). *Yves Klein. Obras y escritos*. Polígrafa.

Pagé, S., Fuchs, R., Marcadé, J.-C., & Imanse, G. (2003). *Malévitch. Un choix dans les collections du Stedelijk Museum d'Amsterdam. [exposition] Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, 30 janvier - 27 avril 2003.* Paris-Musées.

Paz, O. (1989). *Apariencia desnuda. La obra de Marcel Duchamp*. Alianza.

Piccardo, E., & Wolf, A. (2014). *Beyond environment*. Actar.

Rodchenko, A. M., Popova, L., Tupitsyn, M., & Kiaer, C. (2009). *Rodchenko y Popova. Definiendo el constructivismo*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Rosenthal, M. (2005). *Joseph Beuys. Actions, Vitrines, Environments*. The Menil Collection, in association with Tate Publishing. http://www.tate.org.uk/modern/exhibitions/beuys/ room_beuys.shtm

Salanova, M. (2015). *Enterrados. El ocaso de los cuerpos*. Micromegas.

Schlemmer, O., Gropius, W., & Moholy Nagy, L. (2019). *El teatro de la Bauhaus*. Casimiro.

Schwarz, A. (2000). *The complete works of Marcel Duchamp* (Rev. and e). Delano Greenridge Editions.

Szeemann, H. (1994). *Joseph Beuys [exposición] Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid, 15 de marzo - 6 de junio de 1994*. Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía.

Tytell, J. (1999). *The living theatre. Arte, exilio y escándalo*. Los libros de la liebre de marzo.

Vadillo Rodríguez, M. (2010). *Otra mirada: Las fotógrafas de la Bauhaus*. Editorial Universidad de Sevilla.

Walker, S. (2009). *Gordon Matta-Clark, art, architecture and the attack on modernism.* I.B. Tauris.

Weitemeier, H. (2001). *Yves Klein, 1928-1962. International Klein Blue*. Taschen.

Zappe, J. (2010). On the relationship between robots and space. In M. Schumacher, M., Schaeffer, O., & Vogt (Ed.), *Move: Architecture in motion - dynamic components and elements.* (pp. 26-29.). Birkhauser. https://doi.org/10.1515/9783034608541

FRONTERAS ENTRE LO VIRTUAL Y LO FÍSICO: NUEVAS VÍAS DE ENTENDER LA REALIDAD A PARTIR DEL PROYECTO ARTÍSTICO *FLAT SPACE*, UNIENDO LO GRÁFICO, LO PLÁSTICO Y LA REALIDAD AUMENTADA

JOSE-ANTONIO SORIANO-COLCHERO
Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

Flat Space es el título del proyecto artístico instalado y expuesto en Fuentenueva Espacio de Arte, desde el pasado 10 de febrero de 2023 hasta el día 25 de febrero de 2023 en la ciudad de Granada. Dicha exposición queda enmarcada como parte de la programación del Festival de Arte y Diseño del Barrio del Boquerón –FADBB 2023-. Se trata de una propuesta de creación gráfico – plástica a la que también se incorpora la realidad aumentada como hilo conductor de todas las piezas. En esta publicación se presenta una aproximación teórica de la muestra, que es el resultado de una investigación previa y posterior sobre un análisis de los nuevos paradigmas de representación del espacio en la creación artística contemporánea en la sociedad occidental, en la que los avances tecnológicos y las imágenes que se publican a través de los medios de comunicación –incluyendo a la publicidad y las redes sociales- influyen de forma constante y considerable en la conceptualización de la realidad y nuestra forma de comprender la vida en general.

1.1. CONCEPTOS

Son varios los conceptos principales que definen este proyecto. A pesar de la relación obvia que existe entre ellos, los diferenciamos con el objetivo de desarrollarlos de forma clara. Estos son el consumismo, la

estética neo-pop *kitsch*-cuqui, la pantalla como paradigma del nuevo espacio y la anamorfosis.

En primer lugar trataremos sobre la estética que predomina en el proyecto, que definimos como neo-pop *kitsch*-cuqui, por lo que debemos entender cuáles son las causas que nos llevan a ello. Partimos de la ausencia de fundamento filosófico de la sociedad occidental actual según Hito Steyerl (2016), artista que también ha trabajado sobre la pérdida de la perspectiva cónica como medio de representación ideal del espacio, dadas las nuevas imágenes que proporcionan los satélites, así como la publicidad. Esta misma se fundamenta en el *ser-ahí* de Heidegger (1998) como paradigma del ser humano que puede preguntarse a sí mismo por el ser como una realidad universal, y que tiene especial parecido al sujeto que propone Lefebvre (2013), en cómo este determina la construcción del espacio. Dicho espacio existe siempre y cuando el sujeto lo ocupa, necesita de la relación el sujeto con el mundo.

El capitalismo y el consumismo entran en tanto que la vocación del *ser-ahí* de Heidegger queda dirigida por estos, dado el nivel de influencia que las grandes corporaciones ejercen sobre los mandatos de la sociedad, interfiriendo en la economía de la globalización. Por otra parte, como establece Bauman (2004), el avance de las telecomunicaciones y la tecnología han fomentado el ritmo de vida consumista por el deseo de distinción del mismo sujeto, anteponiéndose los valores materiales por encima de los sociales. Se trata, por lo tanto, de la apariencia, que no forma más que de un simulacro (Baudrillard 2005).

Los *mass media* actúan en dicha sociedad como medio y como fin, en los cuales la existencia de productos es transmitida al sujeto, siendo adquiridos para ser publicados en dichos medios a través de las redes sociales. Tienen un gran impacto sobre nuestra conceptualización de la realidad, ya que finalmente esta se basa en el "entrecruzarse, […] de las múltiples imágenes, interpretaciones y construcciones que compiten entre sí, o que, de cualquier manera, sin coordinación «central» alguna, distribuyen los media" (Vattimo y Oñate 1996, 81). Dada la relevancia de las imágenes electrónicas, que se asemejan más a las imágenes mentales que a las imágenes físicas, por su fluidez y carácter efímero, el tipo de imágenes que nos influyen no tienen avance secuencial, tratándose

de imágenes acontecimiento sin coherencia espacial (Brea 2010). Son imágenes que no pretenden perdurar en el tiempo, pero sí hacerse un hueco en el sujeto desde el impacto.

El *homo videns* de Sartori (2008) evidencia lo fundamental que resultan las imágenes en nuestra sociedad, siendo la mayoría de estas procesadas desde lo digital, con dispositivos móviles que nos permiten tener acceso a los mundos virtuales de las redes sociales. En el año 2022, 4,59 miles de millones de habitantes en el mundo han sido usuarios de redes sociales y se prevé que en 2027 las cifras alcancen los 5,85 (Statista 2023). Siendo la población mundial de 7,94 miles de millones de habitantes (Statista 2023*), en el año 2022, más de la mitad de la población mundial ha tenido algún perfil en alguna red social, concretamente el 57,8%. La sociedad evoluciona hacia lo digital, siendo los bebés que nacen en la actualidad, considerados como nativos digitales. Para ellos, el trabajo, el conocimiento y las relaciones sociales tendrán lugar fundamentalmente desde ese universo digital (Melamud y Waisman 2019).

Esta omnipresencia de lo digital y la imagen digital en concreto, hace que la estética y el lenguaje visual evolucionen en relación a ello. El marketing digital ha dado lugar a un lenguaje visual común en occidente que según Castro Flórez (2019) queda caracterizado por el naturalismo y el hiperrealismo. Se trata de vender lo que sucede en la vida de las personas, en publicar y dar a conocer las propias vidas de los individuos. Por otra parte, el artificio visual se encuentra en la estética de lo *Kitsch* (Greenberg 2006), una herramienta de control sobre las masas; y lo cuqui (Simon May 2019), entendiéndose el término como aquello que controla o interfiere en la capacidad de decisión del consumidor, por la seducción que genera lo vulnerable. Deducimos pues que la estética cuqui como parte del *Kitsch* es una de las más adecuadas en la actualidad para transmitir ese mensaje de optimismo e ideal que se vende en las redes sociales, pues precisamente llega a cubrir lo negativo.

2. OBJETIVOS

El objetivo general de esta investigación consiste en introducir un discurso visual sobre la ilusión, la ambigüedad en la representación y en la

conceptualización de la realidad, a través de una estética aparentemente banal, *kitsch*-cuqui; y con ello una reflexión acerca del actual sistema social occidental en cuanto al espacio en el que toma lugar, concretamente sobre la forma de entender la realidad y la vida como término final.

Con la aplicación de la anamorfosis en las obras, dicho discurso queda intensificado, dada la obvia artificiosidad del sistema que por sí mismo pre-establece puntos de vista concretos desde los cuales observar las piezas, pero al mismo tiempo, invita a encontrar interpretaciones alternativas dadas por el criterio individual de los observadores. De esta forma se permite que la pintura y el dibujo funcionen más que nunca como la representación del espacio en sus posibilidades de ser. Así, uno de los objetivos específicos sería la interactuación entre las piezas y los observadores.

Todo ello unido a la creación gráfica digital en realidad aumentada, que introduce la tecnología en la exposición, posibilitando esta la apertura a un nuevo espacio. De esta forma, la sala física da paso a un espacio híbrido, cuando esta es observada desde la cámara fotográfica de los dispositivos móviles de los visitantes, que a través de un código QR, pueden introducir el filtro de realidad amentada. Así, el espacio en el que realmente tiene lugar la exposición es la sala que se observa en la pantalla del móvil: plana, bidimensional, que se presenta con aparente profundidad. Se entiende, por lo tanto, que otro de los objetivos específicos es cuestionar la realidad del espacio de exposición, así como tratar sobre el artificio cuando este es presentado como real.

3. METODOLOGÍA

Las metodologías aplicadas para el proyecto han sido diversas. Encontramos la lógica deductiva, partiendo de la investigación bibliográfica y de referentes artísticos que han trabajado desde las imágenes de los medios de masas y la cultura popular, tomando como punto de partida obras de Kurt Schwitters, Richard Hamilton, Eduardo Paolozzi, Peter Blake, David Hockney, Andy Warhol y James Rosenquist. También otros artistas contemporáneos más actuales han funcionado como referentes de la evolución de esa línea estética en una sociedad digital, como son Jeff

Koons o Philip Colbert. Las técnicas pictóricas que se emplean en sus pinturas son planas, sin texturas, como la superficie lisa de una pantalla. Referentes iniciales de la estética cuqui o *Kawaii* en el arte, han sido Edo y Takashi Murakami y su movimiento *Superflat*, que rechaza la perspectiva matemática como sistema de representación, siguiendo la tradición japonesa de la superposición de los elementos compositivos. Seguidores de este movimiento son también Mr. y MADSAKI.

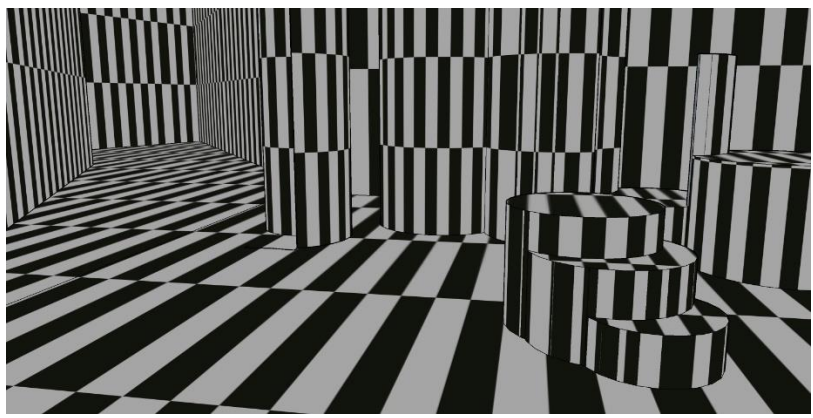
Analizados dichos referentes y movimientos, se ha procedido a desarrollar un estudio acerca de cómo estos influyen a las nuevas generaciones de artistas emergentes de Europa y América. Aspectos relacionados a cómo representan el espacio en sus dibujos y pinturas, cómo interpretan el espacio y el grado de influencia de las imágenes de los *mass media* en sus obras. La selección de emergentes queda compuesta por unos diez nombres como Katerina Zbortkova, Sean Norvet, Arturo Montalvo, Miguel Scheroff, Alison Zuckerman, Hunter Potter, Emma Stern, Philip Gerald, Oli Epp y Carter Flachbarth. Los datos obtenidos (Soriano-Colchero 2022) indican que la nueva corriente pictórica de estética pop, *kitsch* y cuqui, representa una realidad aparentemente banal y superficial en la que el consumismo y el marketing global son grandes responsables, que influyen desde la bidimensionalidad de las pantallas que configuran el nuevo espacio. Otra parte fundamental de esta investigación teórica trata sobre la realidad aumentada y su aplicación en el arte, que dada su relevancia en el proyecto, desarrollamos en un próximo apartado.

Establecidas las vías teóricas y referenciales, se ha procedido con la experimentación práctica, de ahí la naturaleza crítico – evaluativa de nuestra propuesta. Inicialmente, con la realización de bocetos y supuestos visuales a partir de fotografías encontradas en internet, así como mediante dibujo experimental digital, para establecer algunas pautas estéticas, tales como los colores predominantes en las nuevas creaciones. Han supuesto también un componente esencial los trabajos previos realizados en otros proyectos artísticos. No podemos olvidarnos de la componente personal, ya que las vivencias y la experiencia son también visibles.

Establecido un discurso con hilo conductor consistente en conceptos clave sobre los que hemos tratado en la introducción, se pudieron

generar los bocetos definitivos fundamentados en técnicas digitales, tales como la fotografía, la edición y el diseño vectorial; empleándose softwares tales como Photoshop, Illustrator y Sketchup principalmente. Este último ha sido la herramienta que ha permitido crear los escenarios que sirven de fondo a las composiciones, marcándose en ellos diferentes perspectivas geométricas. Se pretende generar la ilusión de profundidad, pero realmente no es más que una composición de fondo-figura en la que las reglas de la Gestalt generan tal alteración de la sensación espacial –véase la figura 1-.

FIGURA 1. *Boceto digital para la creación del fondo de una de las obras que compone la muestra*



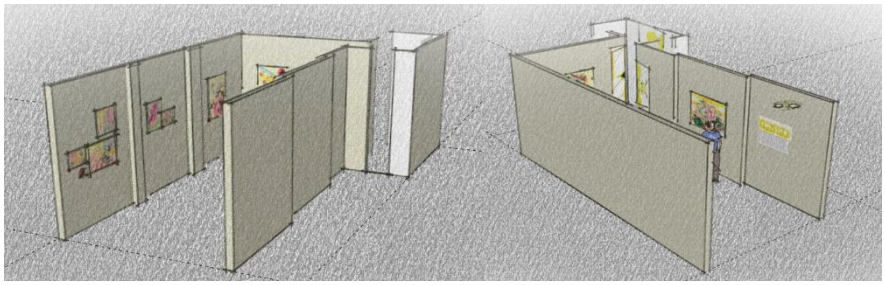
Fuente: elaboración propia

Definidas las imágenes y la tipología de obra que compondrían el proyecto artístico, el siguiente paso sería la ejecución final de las obras. Los materiales empleados principalmente han sido soportes de madera con bastidor, de diferentes tamaños, pinturas acrílicas y óleos, spray y cera fría. Este último material surge de la experimentación, a partir de la mezcla de componentes como aceite de lino, esencia de trementina y cera de abeja granulada, en diferentes proporciones según las necesidades respecto a la consistencia de la crema final que se obtiene. Al añadir pigmentos u óleos, se obtiene un empastado suficientemente resistente como para ofrecer texturas interesantes, que forman parte de muchas de las composiciones creadas. Para la pieza anamórfica, los materiales

empleados han sido grafito y pastel seco, ya que se trata de un dibujo instalado en la sala de exposición. Por último, el filtro de realidad aumentada ha sido diseñado con el software Meta Spark, que permite crear objetos tridimensionales virtuales que posteriormente, con otras aplicaciones como Instagram o Facebook, pueden ser visualizados en la pantalla del móvil cuando la cámara fotográfica del mismo se conecta. De esa forma, el objeto virtual se presenta como si estuviera en el espacio físico. Durante este proceso metodológico, han sido frecuentes las ocasiones en las que han surgido problemáticas a resolver, dado el carácter experimental de la práctica. No obstante, todas estas situaciones han podido ser resueltas.

Una vez ejecutadas todas las piezas, ha sido necesario el estudio de la disposición y colocación de las mismas en la sala de exposición. Para ello, hemos partido de los planos, con el objetivo de conocer las dimensiones exactas y dibujar una previsualización virtual tridimensional con Sketchup, que permite el análisis gráfico digital. Una vez levantado el espacio, las piezas –también diseñadas en el programa- han sido colocadas buscando un orden, proporcionalidad y armonía en la sala, teniendo en cuenta que el espacio del pasillo, que se abre al fondo derecho de la sala principal, quedaría reservado para el dibujo de la anamorfosis –véase la figura 2-. Para la ejecución de esta misma, se ha puesto en práctica una metodología, fruto de una investigación teórico-práctica previa (Soriano-Colchero, 2023), que facilita la toma de decisiones tales como la dimensión final del dibujo, el punto de proyección, el ángulo y orientación y la relación de la obra con la sala. Han sido intervenidos tres planos verticales –tres muros-, que mantienen relación de paralelismo y perpendicularidad entre sí.

FIGURA 2. *Vista provisional del montaje previo en la sala de exposición*

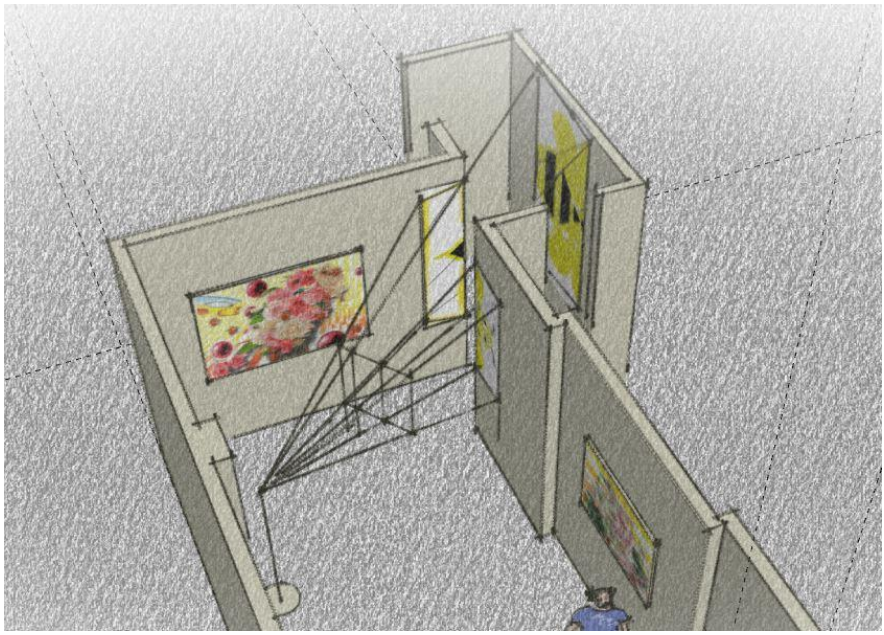


Fuente: elaboración propia

En primer lugar, en el espacio virtual se ha colocado el punto de proyección a la altura seleccionada -1,65 m-. Posteriormente ha sido necesaria la construcción de una pantalla virtual en la que insertar el diseño original sin deformación, inscrito en un rectángulo cuyos vértices serán trasladados hasta los muros a intervenir a modo de rayos visuales que parten del punto de proyección. Este mismo procedimiento ha sido repetido con otros puntos clave del diseño, hasta que se consigue dibujar en los muros verticales las diferentes secciones correspondientes a los encuadres de las tres partes del diseño. Finalmente, solo hay que adecuar las tres secciones del diseño original a las deformaciones correspondientes que hemos obtenido en los muros. Obteniéndose las vistas paralelas de las secciones deformadas, solo hay que adaptar el diseño a las mismas en algún programa de edición de imágenes como Photoshop –véase la figura 3-.

El montaje final fue sencillo, dado que el proyecto había quedado claro en la previsualización previa ya creada. No han surgido demasiadas problemáticas, dado que el estudio previo había sido conciso. No obstante, durante el montaje se han tomado decisiones que han intervenido en el aspecto final de la muestra.

FIGURA 3. *Vista de los bocetos previos para el montaje de la pieza gráfica anamórfica en la sala*



Fuente: elaboración propia

4. RESULTADOS

El resultado más representativo de esta investigación es la exposición individual titulada *Flat Space*, que tuvo lugar desde el 10 de febrero de 2023 hasta el día 25 de febrero de 2023 en Fuentenueva Espacio de Arte, en Granada. Se trata de una sala de exposiciones dirigidas por los artistas plásticos Leonor Solans y Eugenio Ocaña desde el año 2019. La muestra forma parte del Festival de Arte y Diseño del Barrio del Boquerón FADBB 2023, una iniciativa dirigida por los artistas y gestores Bigote Sucio y Groso, que comprende una serie de talleres artísticos y eventos expositivos y musicales en diferentes espacios.

La muestra se compone de varias piezas sobre cuyos procesos de elaboración ya hemos tratado. Entre las pinturas, encontramos: *Flat Space 2*, de 180 x 120 cm; *Flat Space Compo 1*, compuesta por varias piezas independientes que dan lugar a una obra montada de 155 x 115 cm; *Flat*

Space Flowers, de 100 x 80 cm; *Flat Space Compo 2*, formada por dos piezas que funcionan como obra de 85 x 60 cm; y *Flat Space IG rays*, de 130 x 89 cm. Todas estas son técnica mixta de acrílico, óleo, spray y cera fría sobre madera. También forma parte de la muestra otra pintura con la misma técnica, pero elaborada sobre un soporte anamórfico de PVC espumado de 19 cm que tiene la forma del emoticono de la calavera, titulada *Flat Space Bees Skull*, de 100 x 42 cm. En cuanto a obra gráfica se encuentra la anamorfosis titulada *Flat Space Flowers Bee*, de medidas variables según el espacio en el que se incorpore, elaborada con grafito y pastel seco sobre los dos muros de la sala principal que dan lugar al pasillo, y sobre uno de los muros del pasillo –véanse las figuras 4 y 5-. La muestra se completa con un código QR que se incorpora al entrar en la sala, a partir del cual se tiene acceso al filtro de realidad aumentada a través de la aplicación Instagram. Esa realidad aumentada complementa al resto de obras, al ser vistas desde la pantalla del móvil.

FIGURA 4. *Vista del interior de la muestra, con vista panorámica de la sala principal*



Fuente: elaboración propia

FIGURA 5. *Vista de la obra gráfica anamórfica Flat Space Flowers Bee desde el punto de proyección*



Fuente: elaboración propia

5. DISCUSIÓN

5.1. Realidad aumentada como clave del proyecto

El filtro digital de realidad aumentada funciona como hilo conductor de la muestra. El arte digital o el *media art* interfiere como una re-conceptualización acerca de la relación entre el arte y el espacio, así como la participación en el arte. Es decir, que la incorporación de este tipo de arte, supone una nueva forma de interacción entre el observador y la exposición -con la anamorfosis aparece una relación similar, dada la virtualidad de la imagen que se observa desde el punto de proyección-. La realidad aumentada aparece cada vez más en los proyectos artísticos, a consecuencia de que los dispositivos tecnológicos relacionados están sufriendo un desarrollo considerable (Jaume Pérez 2021). Esto da lugar a una nueva vía de posibilidades para la creación artística, con nuevos discursos (Rhodes 2018). Referentes artísticos a destacar que trabajan en torno a la realidad aumentada son Tamiko Thiel, Heater Dunaway Smith o Susan Kozen entre otros.

El término fue acuñado por Paul Milgram y Fumio Kishino en 1994 (Roig y Mestre 2021) y puede ser definido literalmente como "Información digital presentada en entornos de la vida real"[107] (Chen y Lai, 2021, 2) y como "Esa taxonomía de la realidad que articula el Entorno Aumentado, donde los conceptos *espacio, campo* e *información* aparecen entrelazados por la tecnología […]" (Roig y Mestre 2021, 508). Podemos deducir que su característica principal consiste en que integra objetos virtuales y físicos que colaboran entre sí, y existe una interacción a tiempo real (Azuma, Baillot, Behringer et al. 2001). No debe confundirse con la realidad virtual, puesto que en esta segunda no hay cabida para el espacio físico. La realidad aumentada funciona también como un avance de la experiencia cinematográfica, en la que el espacio físico a tiempo real se incorpora a lo que se proyecta en la pantalla junto a los elementos virtuales. La diferencia fundamental es que en lugar de un proyector, lo que existe es un sistema que renderiza, como unidad, a la realidad física y a la aumentada (Rhodes 2018).

[107] "Digital information presented in the real-life surrounding".

La aplicación de la realidad aumentada en el arte tiene todo el sentido, ya que la labor de un artista siempre ha sido dar forma física a algo que ya existía previamente de forma virtual en su pensamiento. Puede ser empleada para emplear gráficos digitales que aportan dinamismo y volumen a obras físicas, así como para complementar una imagen física con otra virtual. La mayor ventaja en cuanto a impacto medioambiental y costes de producción, es la no necesidad de espacio durante el proceso creativo ni de materiales físicos. No obstante, es necesario el espacio físico real cuando se trata de la presentación de la obra final, una vez se quiere exponer al público. Estos gráficos funcionan como obra en sí misma, que requiere de un contexto en al cual incorporarse. El resultado es una propuesta artística que "[…] utiliza estructuras reprimidas en la producción industrial para crear experiencias que deconstruyen nuestra relación contemporánea con la realidad, la virtualidad y la transformación"[108] (Ibid., 170).

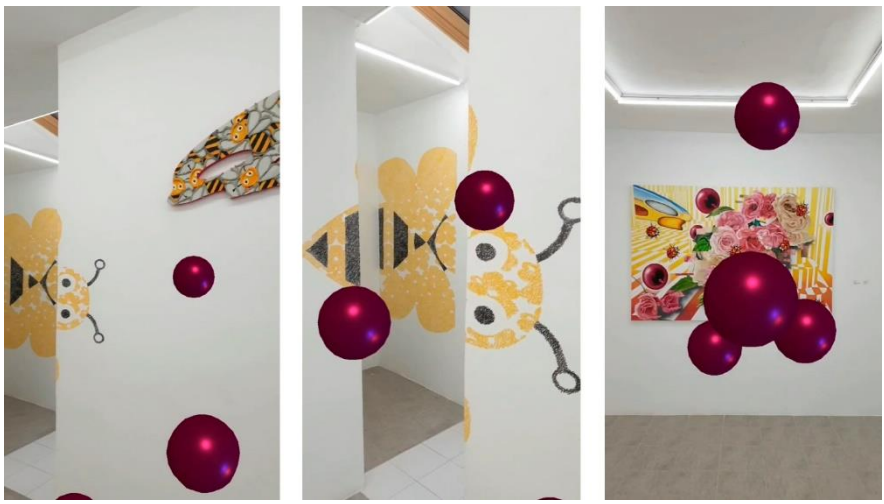
5.2. Burbujas virtuales de una realidad híbrida

En la sala de Fuentenueva Espacio de Arte, una vez finalizada la instalación de la muestra, la realidad aumentada da lugar a una realidad mixta, donde la virtualidad y la realidad –espacio físico- se unen para crear un nuevo espacio. El observador puede emplear su dispositivo móvil para escanear el código QR que se encuentra en la entrada –véase la figura 6-. Es entonces cuando las respectivas pantallas funcionan como la cuarta pared del siglo XVIII que separaba al escenario del público, cuya existencia confirmaba Diderot (Roig y Mestre 221). Detrás de la pantalla aparece el espacio de realidad aumentada, donde realmente está sucediendo la exposición. La aplicación de la red social Instagram, una de las muchas que existen actualmente, como Artivive, es la que funciona de puerta de entrada. Estos avances difieren del primer casco de visión que funcionó como dispositivo para la primera aplicación de realidad aumentada creada por Ivan Sutherland en 1968 (Zapata Cárdenas 2016). Desde entonces, la técnica mejoró considerablemente sobre la década de los noventa, evolucionando en aspectos relacionados a la

[108] "[…] utilize the structures repressed in industry production to create experiences that deconstruct our contemporary relationship to reality, virtuality, and processing".

naturalidad de los objetos virtuales. Pero ha sido en el siglo XXI cuando la industria y los avances tecnológicos han permitido un desarrollo más fluido de estas tecnologías.

FIGURA 6. *Fotogramas de un vídeo que recoge la muestra a través del dispositivo móvil en el que se ha abierto el filtro de realidad aumentada a través del código QR que se ha facilitado en la sala*



Fuente: elaboración propia

Actualmente, la realidad aumentada tiene numerosas aplicaciones en el ámbito expositivo. Supone una ayuda para los visitantes de museos cuando se trata de profundizar sobre los contenidos, de forma que estos obtienen una experiencia didáctica más personalizada y motivadora, principalmente debido a que esta tecnología incrementa de forma significativa la experiencia audiovisual. La realidad aumentada, incorporada a los espacios físicos, estimula la interacción que se puede dar entre los objetos que se muestran, o el contenido y los observadores (Chen y Lai 2021). En nuestro caso, se trata de objetos dinámicos que se encuentran en movimiento. El observador recorre el nuevo espacio híbrido –más ambiguo por las dificultades que aparecen en cuanto a determinar la profundidad espacial (Jaume Pérez 2021)- mientras se desplaza en la esfera de lo físico. La imagen aumentada sirve como un apoyo que crea una composición artística, un nuevo espacio de interacción.

5.3. Anamorfosis como imagen virtual

Como apuntamos anteriormente, cuando las imágenes anamórficas que se incluyen en la muestra son vistas desde sus respectivos puntos de proyección, a la mirada del observador se aparecen imágenes que no tienen dimensiones exactas, que parecen flotar en el espacio como si se tratara de composiciones que aparecen en pantallas virtuales que no existen realmente –véase la figura 5-. Se consigue con ello un efecto similar al de la realidad aumentada, en cuanto a que una imagen parece interponerse entre el observador y el espacio físico, solo que en este caso es resultado de los efectos de las ilusiones visuales que se consiguen con este sistema de representación, y no es consecuencia del uso de la tecnología. A pesar de esta similitud entre la realidad aumentada y la anamorfosis, existe un factor que definitivamente las diferencia. Se trata de que el efecto visual al que da lugar la anamorfosis es fugaz en el tiempo y dependen de una posición espacial exacta del observador. Sin embargo, con la realidad aumentada, el observador se puede desplazar libremente en el espacio y la imagen virtual nunca desaparece del espacio híbrido de su pantalla. La anamorfosis, por lo tanto, genera una ilusión sincera que evidencia la artificiosidad irreal, mientras que con el artificio de la realidad aumentada se espera que lo virtual sea considerado como real.

6. CONCLUSIONES

Dada la complejidad del proyecto, existen diversas vías de desarrollo de las cuales podemos deducir las conclusiones, pero la pantalla funciona como nexo de unión del entramado conceptual. Esta aparece en el proyecto como el nuevo escenario espacial sobre el que sucede la nueva realidad o hiperrealidad, conceptualizada como bidimensional y rectangular, compuesta de píxeles contenedores de colores brillantes que acaparan la atención visual de los observadores. Están presentes en la producción artística contemporánea como herramienta de trabajo o como referente en la era post-internet o post-digital; pues el continuo consumo de imágenes desde estos medios intervienen en nuestra percepción de la realidad, y con ello, en la forma en que la representamos a través del arte. Así se refiere Baudrillard a las imágenes de las pantallas: “Ya no

son el espejo de la realidad: han ocupado el corazón de la realidad transformándola en hiperrealidad en la cual, de pantalla en pantalla, ya no hay para la imagen más destino que la imagen" (2006, 28).

Cada vez interactuamos físicamente menos con nuestros semejantes, lo cual hace que las relaciones tiendan aún más al simulacro: "Lo social, en el fondo, jamás existió. Jamás hubo relaciones sociales. […] no hubo jamás otra cosas que simulación de lo social y de la relación social" (Ibid., 176). Tiene más sentido representar la pantalla –modelo de lo real-, que la realidad física –que se convierte en hiperrealidad-. Teoría que podemos relacionar a la membrana-burbuja del universo como proyección holográfica virtual de un universo de dimensiones superiores (Hawking y Jou i Mirabent, 2002). Espacio como proyección, como dimensión inferior a aquellas dimensiones en las que sucede lo real.

La perspectiva que se observa en los fondos de las composiciones de naturalezas muertas es el artificio de las formas geométricas estratégicamente dispuestas para generar sensación de profundidad a pesar de ser estas planas. En dichas composiciones, la flor aparece como un bien de consumo y objeto puramente estético desde la perspectiva humana común; como metáfora de todo lo manufacturado disponible en centros comerciales, que tiene una fecha de caducidad u obsolescencia programada. También como invitación a reflexionar entre las barreras que distinguen lo natural de lo artificial, lo físico de lo virtual, lo real de lo ficticio.

Aquello que puede dar atisbo de realidad física en esta exposición es la anamorfosis, entendiéndose como sistema de representación que posibilita generar imágenes bidimensionales a pesar de estar estas contextualizadas en espacios tridimensionales, añadiendo una cuarta dimensión con el tiempo. Con ella somos capaces de expresar la multitud de posibilidades interpretativas existentes dependiendo del punto de vista del observador; pues el máximo valor de la imagen no está en el ángulo preestablecido, sino en la multiplicidad y en la interconexión de las diferentes propuestas y puntos de vista. Lo relacionamos a continuación con la siguiente cita de Vattimo:

> La experiencia de la ambigüedad es, como oscilación y desarraigo, constitutiva para el arte; son estas las únicas vías a través de las cuales, en el mundo de la comunicación generalizada, el arte puede configurarse […] como creatividad y libertad (Vattimo y Oñate, 1996, 154).

La anamorfosis refuerza esa posibilidad del arte contemporáneo para la reflexión y el replanteamiento de la realidad, pues desde la ambigüedad se evidencia la pluralidad de la obra. Y así mismo lo establece Martín Prada con la metáfora entre las imágenes de los medios, el arte y la anamorfosis. Al referenciar a la calavera pintada por Hans Holbein el Joven, el autor estipula que la anamorfosis es ofrecida como imagen que proporciona las múltiples interpretaciones más allá del dualismo preconcebido de la diferenciación entre el punto de vista preciso y el resto: "El arte, en última instancia, pues, no tanto como algo distinto que se da a ver, sino, sobre todo, como la exigencia un tipo distinto de mirada" (Martín Prada, 2018, p. 54).

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

Debemos expresar agradecimiento al Festival de Arte y Diseño del Barrio del Boquerón de Granada y a Fuentenueva Espacio de Arte por posibilitar la muestra, así como a las Ayudas Margarita Salas financiadas por la Unión Europea – NextGeneratioEU, a través del Ministerio de Universidades, con la que ha sido posible desarrollar la investigación.



8. REFERENCIAS

Azuma R, Baillot Y, Behringer R, et al. (2001). Recent advances in augmented reality. IEEE Comput Graph Appl 21, 34–47. https://doi.org/10.1109/38.963459

Baudrillard, J. (2005). Cultura y Simulacro. (7ª ed.). Kairós.

Bauman, Z. (2004). Modernidad Líquida. Fondo de Cultura Económica.

Brea, J. L. (2010). Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-imagen. Ediciones Akal.

Castro Flórez, F. (2019). Estética de la crueldad: enmarcados artísticos en tiempo desquiciado. Fórcola.

Chen, C., y Lai, H. (2021). Application of augmented reality in museums – Factors influencing the learning motivation and effectiveness. Science Progress 140(S3), 1-16. https://doi.org/10.1177/00368504211059045

Greenberg, C. (2006). Vanguardia y Kitsch. En Greenberg, C. (au.). La pintura moderna y otros ensayos. (pp. 23 – 44). Siruela.

Heidegger, M. (1998). El ser y el tiempo. (11ª ed.). Fondo de Cultura Económica.

Jaume Pérez, B. (2021). Arte y realidad aumentada. Ilusiones ópticas en el espacio híbrido. Artnodes 28, 1-12. http://doi.org/10.7238/a.v0i28.375418

Lefebvre, H. (2013). La producción del Espacio. Capitán Swing Libros S. L.

Martín Prada, J. (2018). El ver y las imágenes en el tiempo de internet. Ediciones Akal.

Melamud, A., Waisman, I. (2019). Pantallas: discordancias entre las recomendaciones y el uso real. Arch Agent Pediatr, 117(5), 349 - 351. http://dx.doi.org/10.5546/aap.2019.349

Rhodes, G. A. (2018). Augmented Reality in Art: Aesthetics and Material for Expression. Geroimenco, V. (Ed.). Augmented Reality Art. (pp. 163–172). Springer. shorturl.at/zMTY4

Roig, E., y Mestre, N. (2021). De la cuarta pared barroca a las Google Glasses. Sintaxis topológica y precedentes de la Ciudad Aumentada. Arte, Individuo y Sociedad 33(2), 501-519. https://dx.doi.org/10.5209/aris.68822

Sartori, G. (2008). Homo videns: La sociedad teledirigida. Taurus.

Soriano-Colchero, J. (2022). Pantalla y pintura contemporánea: La influyente planicidad de los mass media. Fedro, Revista de estética y Teoría de las Artes 22, 196-225. https://dx.doi.org/10.12795/Fedro/2022.i22.09

Soriano-Colchero, J. (2023). Anamorphic pictorial installations applied to architecture: virtual design with Sketchup for real projects. Artnodes 31, 1-11. https://doi.org/10.7238/artnodes.v0i31.402701

Statista. (2023). Number of social media users worldwide from 2017 to 2027. Statista. shorturl.at/lCTX8

Statista. (2023*). Forecast about the development of the world population from 2022 to 2100. Statista. shorturl.at/dhxW1

Steyerl, H., Berardi, F., Expósito, M. (2016). Los Condenados de la pantalla. Negra.

Vattimo, G., y Oñate, T. (1996). La sociedad transparente. Paidós.

Zapata Cárdenas, M. I. (2016). Aplicación en realidad aumentada para divulgación del patrimonio cultural. KEPERS 13(14), 33-59. https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.14.3

DE LA FOTOGRAFÍA DE ESTAMPADOS A LA PINTURA ABSTRACTA. EL PROYECTO *ANIMALES HILVANADOS* COMO INVESTIGACIÓN-CREACIÓN ARTÍSTICA Y REFLEXIÓN VISUAL

MARÍA DOLORES GALLEGO MARTÍNEZ[109]
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN. DE LAS IMÁGENES FOTOGRÁFICAS A LAS IMÁGENES PICTÓRICAS

Hoy en día, no cabe duda de que la pintura es un medio de comunicación y reflexión visual potente y transgresor. En suma, la pintura bebe y está influida por otras disciplinas artísticas tales como la moda, el cine, el diseño, la artesanía, la fotografía, etc. Por ello, en nuestra *era digital,* las imágenes fotográficas (de internet, revistas de moda, etc.) tienen un papel importantísimo en nuestro conocimiento sobre el mundo en el que vivimos y sobre cómo lo percibimos y lo representamos a través de nuevos formatos y materiales pictóricos (Ortega Solano, 2019). Así pues, las imágenes (mediante sus formas y colores) permiten (nuevas) interrelaciones que dan lugar a múltiples lecturas, transmiten valores, pensamientos, ideas, sentimientos, reflexiones, etc. A través de las imágenes generadas por las obras pictóricas podemos representar y reflexionar sobre cómo percibimos el *mundo líquido* (Bauman, 2017) y complejo

[109] Artista visual (www.mariadoloresgallego.com), investigadora (https://orcid.org/0000-0003-3876-405X) y profesora del Departamento de Pintura de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada. Miembro del Grupo de investigación "Nuevos Materiales para el Arte Contemporáneo" HUM-611 y de la Cátedra de Innovación en Artesanía, Diseño y Arte Contemporáneo de la Universidad de Granada; así como de los equipos de investigación de los Proyectos de I+D+i "Artesanas y diseñadoras en Andalucía" (US, PAIDI, 2021-2023), "Cartografías textiles. Arts Based Participatory International Project" (APECV - Portugal coord., 2021-2024) y "RRReMaker" (EU – MSCA RISE, 2021-2024).

como es el actual, y cómo intentamos vivir en él. Las imágenes fotográficas ofrecen un sinfín de posibilidades artísticas en un proceso de investigación y creación artística y, por ello, es necesario reflexionar sobre ellas, sus usos, cómo se construyen las nuevas imágenes y cómo se emplean en el ámbito del arte contemporáneo y, más específicamente, en la pintura actual (González Flores, 2005) adentrándonos en un trabajo específico titulado: *Animales Hilvanados*. Un proyecto pictórico de autoría propia desarrollado en el periodo comprendido entre 2008 y 2012 y, cuya seña de identidad principal, es la fuerte influencia de las imágenes fotográficas de moda y sus diseños textiles a modo de inspiración y como metáfora para representar y reflexionar visualmente sobre el mundo en el que habitamos desde una perspectiva personal e íntima, estableciendo relaciones críticas entre lo que aparece en la pantalla y la realidad del mundo fuera de ella (Aguaded, 2012).

1.1. INFLUENCIA DE LA FOTOGRAFÍA DE MODA Y LOS ESTAMPADOS EN LA PINTURA CONTEMPORÁNEA

La fotografía y la moda, como aliados indispensables, tuvieron su epicentro de proyección y comunicación en conjunto "en las revistas de moda que se multiplicaron rápidamente a lo largo del siglo XX, cuando el fenómeno *online* no había hecho aún su irrupción" (Incorvaia, 2021, p. 100). De hecho, la moda siempre ha tenido como grandes aliados a los medios de comunicación, y ahora las redes sociales también. Así pues, como explican Patricia SanMiguel y Teresa Sádaba:

> Las primeras investigaciones en moda ya señalaron que esta se difundía de una forma vertical, de las clases más altas a las más bajas, a través de un proceso de imitación (Baudelaire, 2011; Georg Simmel, 1957; Veblen, 1899). Un proceso de difusión que se daría tanto en las sociedades pre-consumistas como en las consumistas (Martínez-Barreiro, 2006), conocido como «trickle-down effect», es decir, la difusión de una moda «gota a gota» basada en la imitación y en el contagio (2019, p. 188).

Un proceso de difusión, influencia y contagio que ha tenido lugar a través de múltiples publicaciones periódicas, tanto *offline* como *online*, entre las que podemos destacar la archiconocida Revista VOGUE, considerada como la biblia de la moda a nivel mundial, y en la que las

fotografías de moda ocupan un espacio y papel muy importante ya que la moda, al igual que otras disciplinas artísticas, es, sobre todo, visual. De este modo, las revistas de moda han sido y son un gran escaparate para dar a conocer lo último del diseño en este ámbito y, por tanto, la principal función de la fotografía de moda es comunicar, proyectar al exterior las nuevas tendencias estilísticas. Así, pues, tal y como desarrolla Beatriz Guerrero:

> La fotografía de moda pretende crear imágenes atrayentes para mostrar nuevos diseños, siendo su principal cometido captar la atención y el deseo del público (…). El cambio permanente y la innovación son exigencias constantes, así como la originalidad; de ahí que la creatividad y la experimentación jueguen un papel tan destacado. En la fotografía de moda hay una mezcla incesante entre lo real y lo imaginario" (2011, pp. 31-32).

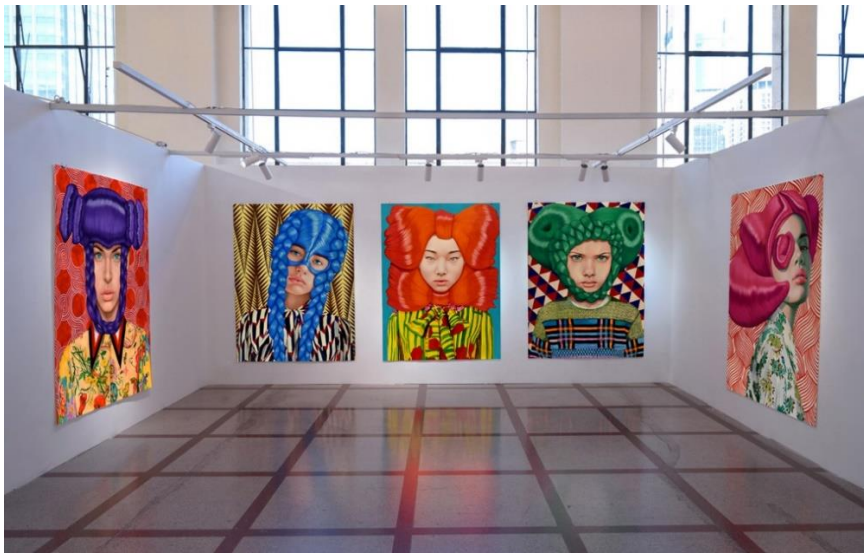
Estas características tan atrayentes e innovadoras de la fotografía de moda seducen e inspiran a multitud de pintores/as, tanto nacionales como internacionales, provocando que la dimensión estética de la moda rompa los límites establecidos y se transfiera a la propia creación pictórica actual[110] manteniendo así una fuerte relación con el arte contemporáneo (Rivera, 2017).

En esta línea de investigación y creación artística podemos destacar el último proyecto en proceso de la artista Ángeles Agrela (Úbeda, Jaén, 1966), afincada en Granada (España) desde hace décadas. *Fanzine* es un trabajo que se caracteriza por la presencia de cuerpos en posición frontal, con peinados escultóricos y la combinación de estampados imposibles que hipnotizan al espectador a través de una serie de formatos a gran

[110] Este aspecto no es algo característico solamente de la pintura contemporánea. De hecho, existen numerosos estudios y publicaciones que demuestran la relación y la presencia de la moda en multitud de obras pictóricas de importantes pintores/as como Diego Velázquez, Joaquín Sorolla, Francisco de Goya, etc. a lo largo de los siglos, pero desde otro punto de vista. Es decir, la presencia y relación de la moda en estas pinturas figurativas, históricas y/o costumbristas responde más a un punto de vista de la pintura más como medio representativo del uso de la moda, de las costumbres de la indumentaria de cada época y del estatus social de la persona retratada, por ejemplo. Algo muy distinto a lo que se plantea en la pintura contemporánea como campo artístico y experimental más trasgresor, creativo, reflexivo, autobiográfico o conceptual, por ejemplo.

escala. A través de estas obras, la artista reflexiona sobre la identidad camuflada a través del disfraz o las máscaras, por ejemplo.

FIGURA 1. *Obras de Fanzine de Agrela en la Feria de Arte ART Shanghai 2021 con un Solo Project representada por su Galeria Yusto/Giner de Marbella.*



Fuente: studioap.es/fanzine

Como podemos observar en la Figura 1, los estampados se expanden por los formatos inundando, en la mayoría de las ocasiones, los fondos de los retratos y se multiplican más allá de las vestimentas. Los estampados de patrones geométricos o florales tan característicos están siempre presentes en cada una de las obras de este proyecto, provocando un fuerte contraste que enmascara el fondo y la figura, la pared y el cuerpo (Gallego, 2022). Por ello, la observación de su trabajo produce una sensación hipnótica similar en los amantes de la moda debido al gran formato. El recorrido visual de sus obras nos hace adentrarnos de la ropa al color, del color al estampado, del estampado al fondo, del fondo al cabello… y así podríamos estar yendo de un cuadro a otro infinitamente (Sánchez de la Medina Alcina, 2019).

Por su parte, las monumentales y coloridas obras pictóricas del californiano Kehinde Wiley (Los Ángeles, 1977), y residente en Nueva York

(Estados Unidos), plantean unos rasgos característicos muy similares a las fotografías de moda y a las obras del proyecto *Fanzine* de Agrela, aunque con más dinamismo y expresión corporal. Además, en sus obras, los estampados inundan sus composiciones (fondo y figura) siendo un rasgo muy representativo de su pintura (Ver Figuras 2 y 3), tal y como se pudo ver en su exposición individual a modo de retrospectiva titulada *Kehinde Wiley: Una nueva república* (Chaoi y Tsai, 2015) que tuvo lugar en el Brooklyn Museum desde el 20 de febrero al 24 de mayo de 2015. En esta muestra, el pintor plantea una reflexión visual y personal sobre diversas cuestiones de su contexto e historia como son la raza, el género y la política retratando a hombres y a mujeres afroamericanos contemporáneos inspirándose tanto en la pintura histórica de la aristocracia europea como en las fotografías de las portadas de las revistas de moda más actuales.

FIGURAS 2 y 3. *Izquierda: Shantavia Beale II, 2012, Óleo sobre lienzo, 152,4 x 121,9 cm. Derecha: The Two Sisters, 2012, Óleo sobre lienzo, 243,8 x 182,9 cm.*



Fuente: brooklynmuseum.org/exhibitions/kehinde_wiley_new_republic/

Por otra parte, desde un punto de vista más fragmentado y con foco total en los estampados, nos vamos a detener a presentar la obra de Isabel Flores (Hornachos, Badajoz, 1989). Su pintura contemporánea, sobre

tejidos, en murales, en papel o a modo de instalaciones (Ver Figura 4), se focaliza en el desarrollo de nuevos patrones geométricos a partir de diversos ornamentos cerámicos que extrae de la arquitectura o de los bordados textiles que selecciona de los trajes tradicionales femeninos de su tierra natal, por ejemplo. De este modo, "Isabel trabaja con la repetición de formas rediseñadas que va superponiendo sujetas a la variación y al cambio" (Pereira, 2022, p. 5). Así, pues, Flores "se sirve de los ornamentos, los lugares y los espacios que frecuencia y vive para entrelazar en sus obras pictóricas aspectos de diversas culturas (pasadas y actuales) y elementos identitarios decorativos tradicionales" (Gallego, 2021, p. 247).

FIGURA 4. *Vista de la exposición individual titulada Pattern Reveal + Cartografías de Isabel Flores en el Palacio Montemuzo de la ciudad de Zaragoza (España) en 2022.*



Fuente: isabelflores.com.es/pattern-reveal-cartografias/

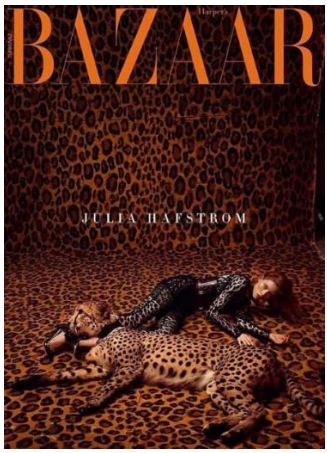
Tras este repaso por una selección de obras inspiradoras y de referencia para nuestra propia producción artística y como ejemplos de la influencia de la fotografía de moda y de los estampados en la pintura contemporánea vamos a continuar con el siguiente subapartado de este capítulo del libro donde nos vamos a centrar en una tipología de estampado muy común y popular desde hace décadas: el *animal print*. Se trata del estampado que es el punto de origen del proyecto *Animales Hilvanados,* en el que profundizaremos en todas sus fases de desarrollo más adelante.

1.2. EL *ANIMAL PRINT*: TENDENCIA DE MODA ATEMPORAL Y FUENTE DE INSPIRACIÓN PARA LA CREACIÓN ARTÍSTICA CONTEMPORÁNEA

El *animal print* es un tipo de estampado muy popular desde hace décadas que sigue siendo tendencia en la actualidad (Santos, 2023; Ortega, 2023; Gómez, 2023). Los motivos más populares de este tipo de estampado están inspirados en las pieles de diversos animales como son la cebra, el leopardo, el tigre o la serpiente, principalmente. El *animal print* podemos encontrarlo en diferentes tejidos para prendas de vestir (abrigos, camisas, etc.), así como en accesorios (bolsos, zapatos, pañuelos, etc.) y en diversos materiales y productos empleados para la decoración de espacios (papel pintado, muebles tapizados, revestimiento de suelos, etc.). En suma, cabe destacar que el *animal print* es un estampado *unisex o sin género* ya que, como podemos ver en las portadas de múltiples revistas internacionales de moda, como VOGUE o Harper's Bazaar (Figura 5), o de contenidos musicales, como *Rolling Stone* (Figura 6), el *animal print* ha sido y es tendencia en la moda tanto femenina como masculina.

Además, publicaciones recientes como *Print: Fashion, Interiors, Art* (Clarke, 2014), *Animal Style. Textures Col.1* (Sguera, 2012) y, por ejemplo, *1980s Fashion Print. A Source Book* (Fogg, 2009), demuestran cómo los estampados *animal print* se han expandido por todo el mundo, convirtiéndose en una tendencia global principalmente desde los años 80, y en diversas áreas como la moda, la decoración y el arte, llegándose a desarrollar importantes proyectos de diseño y artísticos más experimentales, arriesgados e innovadores basados en estas formas pero reinterpretados por artistas y diseñadores internacionales como la firma textil Jakob Schlaepfer, afincada en Gallen (Suiza), que "desarrolló un diseño basado en la temática del *animal print*, pero con marcadas diferencias: la manufactura digital fue distorsionada con un efecto caleidoscópico, reinterpretando así el clásico diseño" (Clarke, 2014, p. 62).

FIGURAS 5 y 6. *Izquierda: Portada de la Revista Harper's Bazaar Turquía de diciembre de 2017. Derecha: Portada de la Revista Rolling Stone de mayo de 2013.*





Fuente Figura 5: megamodelagency.com/women/Julia-Hafstrom.
Fuente Figura 6: abcblogs.abc.es/tendencias-moda

FIGURA 7. *Selección de diseños presentado por Alexander McQueen en la SS2010 presentada en París (Francia) en octubre de 2009.*



Fuente: vogue.es/moda/modapedia/disenadores/lee-alexander-mc-queen

Una de las colecciones de moda emblemáticas y que marcó un antes y un después en el mundo de la moda fue la propuesta para la primavera de 2010 denominada *Platon's Atlantis* (*La Atlántida de Platón*) de Alexander McQueen (Londres, 1969-2010). Una colección muy artística

(Figura 7) que se convirtió en la última del diseñador antes de su muerte con la que rompió moldes y superó volúmenes en los patrones a través de una gama de colores brillantes y unos diseños inspirados en el *animal print* generando vestidos como criaturas con vidas propias.

Otros diseños que nos han inspirado fuertemente y que destacamos dentro de esta tendencia artística contemporánea son los trabajos del diseñador gráfico suizo Ralh Schraivogel (Lucerna, 1960) para *Cinemafrica*, el Festival de Cine Africano de Zúrich (Figuras 8 y 9).

FIGURAS 8 y 9. *Carteles de Ralh Schraivogel para las ediciones de 1993 (izquierda) y de 2006 (derecha) de Cinemafrica.*



Fuente: typographicposters.com/ralph-schraivogel

Se trata de una serie de carteles realizados para las ediciones del festival desde 1986 hasta 2006 de forma anual que se caracterizan por la superposición y deformación de diferentes formas de pieles de animales africanos, así como por utilizar la gama cromática característica de estos. A su vez, estos diseños de carteles nos hacen recordar a las obras pictóricas del artista alemán Marcus Oehlen (Kefreld, 1956). Representado por la prestigiosa Galería Juana de Aizpuru de Madrid, los lienzos de Oehlen se caracterizan por desarrollar diversas tramas deformadas inspiradas en el *animal print* típico de la piel de la cebra con la combinación de otras

imágenes tratadas a modo de *collage* y empleando múltiples capas superpuestas y con transparencia, tal y como podemos ver claramente en su obra de grandes dimensiones titulada *Portrait (seamed)* (Figura 10).

FIGURA 10. *Portrait (seamed), 200 x 150 cm. Laca sobre tela. 2008.*



Fuente: juanadeaizpuru.es/artista/markus-oehlen

2. OBJETIVOS

- Dar a conocer el proceso de investigación y creación artística contemporánea llevado a cabo para la creación del proyecto pictórico titulado *Animales Hilvanados.*
- Demostrar la influencia de la moda y los estampados en la pintura contemporánea de diversos artistas nacionales e internacionales.
- Visibilizar a los estampados denominados como *animal print* como un campo de investigación artística transdisciplinar inagotable.
- Profundizar en la práctica pictórica contemporánea como un medio de reflexión visual y de comunicación personal generador de nuevo conocimiento artístico, cultural y patrimonial.

3. METODOLOGÍA. EL PROCESO DE INVESTIGACIÓN-CREACIÓN DEL PROYECTO *ANIMALES HILVANADOS*

Tal y como explicaba el pintor Wassily Vasílievich Kandinsky en su obra *De lo espiritual en el arte* (1996), a la hora de realizar una obra pictórica abstracta nos enfrentamos a distintos 'obstáculos' que hay que superar hasta conseguir un resultado interesante, creativo y único. Los 'obstáculos' más importantes, según el pintor, son la forma y el color. Estas dos cuestiones, que pueden ser cotidianas para todas las personas, son grandes dificultades que se nos plantean a la hora de crear.

Así, pues, en esta parte del capítulo de libro, nos centraremos en visibilizar la metodología de trabajo llevada a cabo en la globalidad del proyecto artístico realizado y, más concretamente, en torno a la forma y el color en los diversos cuadros creados. Como desglosaremos a continuación, se trata de un trabajo de *Investigación Basada en las Artes* a través de la práctica pictórica y como investigación cualitativa (Vera Cañizares, 2004; Barone y Eisner, 2012; Marín Viadel, Roldán y Pérez Martín, 2014; Silva Flores, 2015; Marín y Roldán, 2017; Vera Cañizares, 2021). Una investigación que parte del interés por la moda, los estampados

estilo *animal print* y por entender el medio pictórico como un canal de comunicación, experimentación y reflexión personal.

Concretamente, el origen de *Animales Hilvanados* podemos localizarlo en el año 2008, durante el tercer curso de nuestra formación académica universitaria en la Facultad de Bellas Artes 'Alonso Cano' de la Universidad de Granada. Nuestro foco de atención en esta temática visual fue por el propio interés personal generado con respecto a este tipo de estampados y formas tan presentes y de moda en la vestimenta, principalmente femenina, de estos años. De forma paralela, nuestro interés personal por este tipo de pieles 'interesantes' e 'inspiradoras' propias de estos animales estaba relacionado con las formas y colores que se generaban en nuestra propia piel por una afección que nos acompaña desde nuestro nacimiento. Personalmente, nos llamaba la atención cómo las formas y colores de diversas pieles de animales producían efectos y sensaciones diferentes e, incluso, opuestos a los/as espectadores/as.

3.1. Origen: creación de una biblioteca visual

Como hemos comentado en diversas ocasiones a lo largo de este texto, uno de los ejes principales de este trabajo es demostrar la influencia de las imágenes de moda y, más concretamente, de los estampados *animal print* en la pintura contemporánea y en nuestro propio imaginario personal. Pero, en nuestro caso, en vez de inspirarnos en imágenes de estampados *animal print* sobre tejidos ya realizados o diseñados, nos concentramos en ir al origen de éstos. En profundizar en las formas y colores de estas pieles reales, y no en sus imágenes icónicas por la cuales son reconocibles. Nos interesaba profundizar en la singularidad de las formas y colores de cada animal o parte de éste fotografiado para adentrarnos en un universo de posibilidades mayor y rico.

Así, pues, nuestro proceso inicial de trabajo fue desarrollar una labor incesante de búsqueda de imágenes digitales en el entorno de internet sobre pieles 'reales' de animales en las que se basaban este tipo de estampados tan populares e icónicos. De este modo, nuestra primera fase de trabajo fue crear una amplia y variada biblioteca visual con múltiples referencias visuales de fragmentos y anatomías completas de pieles de animales como vacas, leopardos, tigres, elefantes, etc. (Figuras 11 y 12)

con las que poder trabajar a partir de ellas tras su análisis y estudio detenido. De esta forma, esta biblioteca visual de pieles diversas pero específicas de animales reales fue configurada para convertirse en nuestro primer y principal material artístico con el que trabajar, investigar y crear.

FIGURAS 11 y 12. *Fragmentos de la biblioteca visual creada a partir de imágenes recolectadas de internet.*



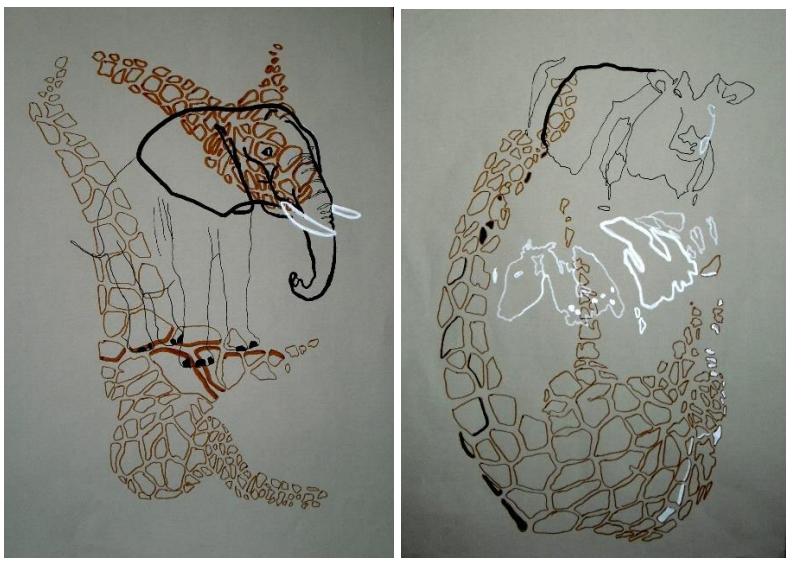
Fuente: propia.

3.2. Bocetos visuales: formas y colores

Siguiendo las palabras de Kandinsky (1996), en nuestros primeros bocetos realizados nos centramos en elaborar un ejercicio de reduccionismo formal y extracción de las principales formas y colores de las imágenes que configuraban nuestra biblioteca visual con el objetivo de realizar unas obras puramente pictóricas con ayuda de sus propios 'medios' u 'obstáculos' como eran la forma y el color. Para ello, aprovechamos la multitud de colores, formas, combinaciones, efectos, etc. que nos ofrecían las imágenes digitales recolectadas. En definitiva, contábamos con un material artístico con el que trabajar que es inagotable. Y, es que, para cualquier obra, se puede aplicar infinitas posibilidades puramente pictóricas como son las combinaciones de colores y formas, el predominio de un color sobre otro, la delimitación de la mancha cromática, la disolución uniforme y multiforme, la delimitación estricta, etc. Tan amplio era y es el campo de posibilidades, que esto conlleva a plantearnos la composición de todo el cuadro como la creación de diversas formas que se interrelacionan en diferentes combinaciones.

De este modo, los primeros bocetos visuales generados fueron realizados con rotuladores y sobre papel A3. La gama cromática utilizada se acotó a los colores presentes en las imágenes de donde habíamos extraído las formas compositivas: marrón, gris, blanco y negro. Como se puede observar en las Figuras 13 y 14, estos primeros bocetos visuales se caracterizan por la figuración de sus composiciones. Unas composiciones configuradas a través de la superposición de dos capas y diversas formas de animales dando lugar a nuevos estampados combinados.

FIGURAS 13 y 14. *Bocetos visuales seleccionados y representativos de los resultados obtenidos de la primera fase de la investigación artística llevada a cabo.*

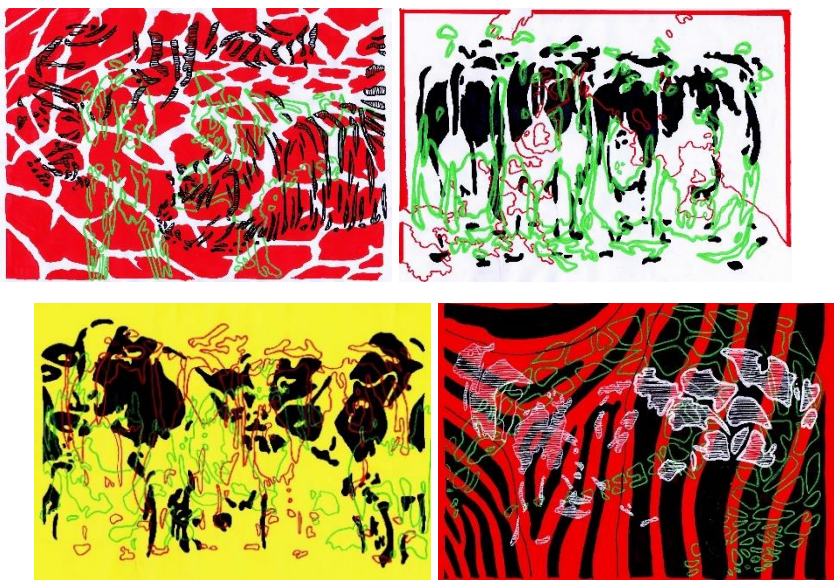


Fuente: propia

En la siguiente fase de la investigación artística, tal y como podemos apreciar en las Figuras 15, 16, 17 y 18, el trabajo se centró más en la investigación formal y compositiva puramente abstracta y con predominio del color. En este caso, las formas extraídas de las imágenes digitales fueron ampliadas y reducidas de escala para profundizar en composiciones abstractas configuradas por planos y líneas de colores, en las que seguimos trabajando por superposición de capas, pero ampliamos el número a tres. Además, en esta parte del trabajo, seleccionamos una gama cromática interesante con la que poder profundizar en los 'obstáculos'

de los que nos habla Kandinsky, alejándonos así cada vez más de la figuración. También, se estableció trabajar el color en serie en las capas de cada composición, así como en los diversos cuadros diseñados. Es decir, a través de una gama cromática acotada de colores (amarillo, rojo, verde, negro y blanco) y tonos específicos, estos aparecían y desaparecían en las diversas capas y formas, desde el soporte a la última línea trazada. En suma, en esta fase del trabajo, se determinó que el soporte pictórico iba a ser la primera capa de trabajo. Por tanto, cada composición pictórica partía de un color y forma (rectangular) ya establecido y que se repetiría en serie. Los bocetos creados fueron realizados con papeles A4 y rotuladores Posca de los colores seleccionados e indicados anteriormente.

FIGURAS 15, 16, 17 y 18. *Bocetos visuales seleccionados y representativos de los resultados obtenidos de la segunda fase de la investigación artística llevada a cabo.*



Fuente: propia.

3.3. INVESTIGACIÓN EN NUEVOS MATERIALES PICTÓRICOS

A partir de los bocetos obtenidos en la segunda fase del trabajo inicial, se llevó a cabo una investigación en materiales pictóricos con los que poder transferir la estética visual obtenida en los bocetos realizados

sobre papel y con rotuladores acrílicos Posca, pero trabajando con tejidos como soporte pictórico y material artístico. De este modo, se volvió al origen inspirador del proyecto: los estampados textiles *animal print*. Tras múltiples pruebas sobre diversas tipologías de tejidos (algodón, lino, poplín y loneta), determinamos trabajar con loneta como primera capa pictórica y, al mismo tiempo, como soporte pictórico de las obras. Para las capas superiores, seleccionamos trabajar seguidamente con pintura acrílica y, sobre ella, se llevaría a cabo la siguiente capa compositiva y formal con rotuladores Posca. Por último, la última y tercera capa de las líneas y formas sería ejecutada cosiendo. Es decir, emplearíamos un procedimiento textil y técnico artesanal propio de la costura como es coser para dibujar con hilo, en este caso, de lana. De este modo, el proyecto pictórico final fue creado con el empleo de técnica mixta, en la que se combinó técnicas más tradicionales como la pintura acrílica con otras más innovadores o procedentes de otras áreas artísticas y creativas como el dibujo, con los rotuladores Posca, y el mundo de la moda, con el empleo de hilos (Figura 19).

FIGURA 19. *Detalle del cuadro Animales hilvanados n. VIII donde se puede identificar los diversos materiales pictóricos empleados en la elaboración del proyecto Animales Hilvanados: loneta amarilla, acrílico rojo, rotulador Posca negro y lana blanca.*



Fuente: propia

4. RESULTADOS

Como resultados principales de la investigación teórica y artística llevada a cabo desde 2008 a 2012, podemos destacar la configuración de un amplio proyecto pictórico conformado por más de una treintena de cuadros. Entre todos ellos, a continuación, vamos a exponer una selección de tres resultados finales (Ver Figuras 20, 21 y 22) en torno a la serie creada en 2011 y en la que todos los cuadros miden 100 x 116 cm, así como reflexionar sobre ellas.

FIGURA 20. *Animales hilvanados n. VIII, 100 x 116 cm. Técnica mixta. 2011.*



Fuente: propia

FIGURA 21. *Animales hilvanados n. V, 100 x 116 cm. Técnica mixta. 2011.*



Fuente: propia.

FIGURA 21. *Animales hilvanados n. X, 100 x 116 cm. Técnica mixta. 2011.*



Fuente: propia

Esta serie de pintura del proyecto *Animales Hilvanados* se caracteriza por mantener formas, medidas, colores y títulos entre un formato y otro. Todo fue trabajado en serie y desde la práctica de la abstracción pictórica. En cuanto a las formas, podemos identificar cómo fueron trabajadas desde diversas perspectivas y capas partiendo de la teoría estudiada del pintor Kandinsky (1996), así como tras la investigación (teórica, analítica y visual) de las obras de diversos diseñadores (textiles y gráficos) y artistas contemporáneos (pintores) en los que hemos profundizado en los apartados anteriores y que han sido: Jakob Schlaepfer, Alexander McQueen, Ralh Schraivogel y Marcus Oehlen, por ejemplo.

Así, pues, por una parte, en las diversas composiciones pictóricas resultantes, se ha profundizado en la forma como delimitación de campos de color y que tiene el objetivo de dibujar el objeto o motivo formal que nos ha inspirado sobre un plano. Pero, también por otra parte, se ha trabajado la forma puramente abstracta que no define el motivo real que nos ha inspirado, sino que la forma generada se ha convertido en una entidad totalmente abstracta, tal y como nos explicaba Kandinsky (1996), diferente al motivo inspirado y éste sólo es recordado por los títulos del proyecto y los cuadros. Además, en cada composición pictórica, se observa cómo los colores seleccionados, aunque sean trabajados en serie y por capas, algunos son realzados por determinadas formas y otros son mitigados por otras.

Por otra parte, aunque estamos muy influidos por las formas y los colores que extraemos de las imágenes de nuestro entorno o, más concretamente para este proyecto pictórico, de las fotografías de múltiples pieles de animales por la influencia de los estampados *animal print* e interés por la moda, en la práctica pictórica nos resulta más interesante profundizar en formas puramente abstractas que no sabemos o podemos reconocer, que en otras que reconocemos a simple vista. Lo que realmente se ha buscado conseguir en este proyecto artístico a través de la investigación y práctica pictórica contemporánea, a través de las formas y los colores, ha sido crear un conjunto de composiciones puramente pictóricas en una serie de cuadros a través de un movimiento sencillo y orgánico cuyo objetivo se esconde, teniendo un efecto misterioso y solemne que dura mientras no se conoce su objetivo externo y práctico. Por lo

tanto, hemos profundizado desde la práctica artística en aquello que nos trasmitía Kandinsky (1996) en torno a que un buen cuadro es, según él y con el que compartimos su opinión, aquel que no puede alterarse en absoluto sin que se destruya su vida interior.

De este modo, las formas orgánicas (las líneas y los planos de colores) con las que se han ido configurando la serie de composiciones pictóricas representan el mundo femenino personal y de las mujeres de mi familia. Un mundo femenino acotado y recogido dentro de formas o limitaciones rectas que representan a nuestros antepasados y ciertos familiares masculinos. Unas formas y límites que, a su vez, representan metafóricamente nuestra piel exterior, en ocasiones visiblemente enferma y con marcas por la propia violencia emocional experimentada en nuestro interior incomunicado. Podríamos decir aquí que las pieles nos identifican, así como las pieles de los animales que han inspirado este proyecto pictórico, pero también las pieles reflejan los factores internos y externos de nuestro ser individual y del ambiente limítrofe en el que habitamos. Unos factores que son exteriorizados en esta capa fina y frágil que nos recubre como es la piel.

5. DISCUSIÓN Y CONCLUSIONES

Reflexionando sobre todo lo expuesto anteriormente y, específicamente, centrándonos en el proceso de investigación y creación pictórica llevado a cabo en el proyecto *Animales Hilvanados* podemos afirmar que concebimos la *Investigación Artística* o la *Investigación Basada en las Artes* como una metodología de aprendizaje válida, profesional y efectiva con la que seguir profundizando en el conocimiento de la pintura desde su práctica, dentro y fuera de las aulas. Es decir, destacamos la importancia de aprender pintura haciendo pintura de forma activa. Por ello, consideramos que, como profesional activa en este ámbito, debemos compartir y dar a conocer nuestros procesos de trabajo para seguir ampliando este rico campo de conocimiento como es la pintura contemporánea.

Por otra parte, hoy en día y a través de las diversas obras de pintura contemporánea seleccionadas en este capítulo de libro, es conveniente destacar cómo la pintura sigue siendo un poderoso medio de comunicación

visual y reflexión personal con el que tratar y abordar diversos temas de interés actuales como la enfermedad, las relaciones sociales, el racismo, etc. Además, la pintura es un lugar para la experimentación artística, estética, conceptual y técnica propio, pero también la pintura se nutre de otras disciplinas artísticas e, incluso, se fusiona con ellas borrando, en ocasiones, sus límites, tal y como podemos observar en las pinturas de Ángeles Agrela, Isabel Flores, Kehinde Wiley y, por ejemplo, Marcus Oehlen.

Por ello, tal y como hemos ido exponiendo en las páginas anteriores, y más concretamente con respecto al proyecto pictórico de autoría propia denominado Animales Hilvanados, la pintura contemporánea es el resultado de una rica mezcla de conocimientos, experiencias y materiales que, en este caso, provienen de la moda, el diseño textil, la historia de vida de la autora y la propia teoría de la pintura, principalmente. En suma, la fotografía de moda y los estampados *animal print* no sólo inspiran a pintores/as sino que su influencia llega a otros campos como el diseño gráfico e, incluso, ellos mismos se han convertido en áreas de experimentación y creación transdisciplinares generadoras de nuevos conocimientos artísticos, culturales y patrimoniales.

En definitiva, desde las diversas disciplinas artísticas contemporáneas, y particularmente en la pintura actual, así como acontece en la fotografía de moda, se pretende:

> Crear imágenes atrayentes para mostrar nuevos diseños [u obras], siendo su principal cometido captar la atención y el deseo del público (…). El cambio permanente y la innovación son exigencias constantes, así como la originalidad; de ahí que la creatividad y la experimentación jueguen un papel tan destacado. En la fotografía de moda, [así como en las obras de arte contemporáneo] hay una mezcla incesante entre lo real y lo imaginario (Guerrero, 2011, pp. 31-32).

Y, es que, el proyecto pictórico titulado *Animales hilvanados*:

> "Ilustra a la perfección aquello del 'hilo de plata' al que hacía referencia Agnes Martín: ese descubrimiento que hace posible dar salida al impulso artístico cada vez que uno tira de él (…) La combinación de algo tan sencillo como la superposición de imágenes de pieles de animales, y las demás ideas que de allí brotan, le ofrecen tal cantidad de 'hilo de plata' que difícilmente podrá dar satisfacción a su propio impulso sin caer en la extenuación. [Los *Animales Hilvanados* de María Dolores Gallego] son un producto de sí mismos" (Zabell, 2011).

Un proyecto pictórico producto de sí mismo que, siguiendo con la metáfora del 'hilo', ha sigo generado por la artista hilvanando imágenes (Mazuecos Sánchez, y García López, 2022) de estampados de fragmentos de pieles de animales que han sido trabajadas y transformadas pictóricamente persiguiendo la abstracción pura a través de la forma y el color.

6. REFERENCIAS

Aguaded, J. I. (2012). La competencia mediática, una acción educativa inaplazable. Comunicar, 39, 7-8. https://doi.org/10.3916/C39-2012-01-01

Barone, T. y Eisner, E. (2012). Arts Based Research. Sage.

Bauman, Z. (2017). Tiempos Líquidos. Vivir en una época de incertidumbre. Tusquets.

Chaoi, C.H. y Tsai, E. (2015). Kehinde Wiley: A new republic [Catálogo de exposición]. Prestel Verlag & Brooklyn Musem.

Clarke, S. (2014). Print: Fashion, Interiors, Art. Laurence King Publishing.

Fogg, M. (2009). 1980s Fashion Print. A Source Book. BatsFord.

Gallego, M.D. (2021). Contemporary art now! Itinerario por la geografía española sobre prácticas artísticas basadas en procesos artesanales: una muestra de creadoras y obras. En A. García López y A. Suárez Martín (Eds.). Repensar la artesanía. Estrategias para impulsar la artesanía contemporánea (pp. 235-252). Editorial Comares.

Gallego, M.D. (2022). Artistas contemporáneas andaluzas. Una muestra representativa de la realidad plástica de esta comunidad en torno al dibujo y la pintura. En M. Aguilar Alejandre y M.C. Molina Barea (Eds.). Mujeres creadoras. Dibujo, trazo y discurso (pp. 153-178). Editorial Comares.

Gómez, S. (2023, 3 de enero). Alerta tendencia: el estampado de leopardo está de moda y así se lleva en invierno. Revista Cosmopolitan. https://bit.ly/3nQHqPN

González Flores, L. (2005). Fotografía y pintura: ¿dos medios diferentes?. Editorial Gustavo Gili.

Guerrero, B. (2011). La evolución de 'Vogue" a través de cuatro de sus grandes fotógrafos. En P. Pérez Cuadrado y B. Puebla Martínez (Coords.). III Jornadas de Diseño en la Sociedad de la Información: revistas vs. 'magazines'. Memoria y libro de comunicaciones (pp. 31-38). Editorial Universidad Rey Juan Carlos. https://bit.ly/3Bf6jYG

Incorvaia, M. (2021). Fotografía y moda. Aliados indispensables. Cuaderno del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación, 127, 95-105. https://doi.org/10.18682/cdc.vi127.4585

Kandinsky, W.V. (1996). De lo espiritual en el arte. Paidós.

Marín Viadel, R., Roldán, J. y Pérez Martín, F. (Eds.). (2014). Estrategias, técnicas e instrumentos en investigación basada en artes e investigación artística. Editorial Universidad de Granada.

Marín, R. y Roldán, J. (2017). Ideas visuales. Investigación Basada en Artes e investigación artística. Editorial Universidad de Granada.

Mazuecos Sánchez, B. y García López, A. (2022). La hilvanadora de imágenes. En María Dolores Gallego: Retrospectiva Visual [Catálogo de exposición] (pp. 5-8). Concejalía de Cultura del Ayto. de Torreperogil.

Ortega Solano, J.C. (2019). Nuevos medios y proyectos en la pintura de la era digital [Tesis doctoral]. Editorial de la Universidad de Barcelona. https://bit.ly/3I4i6gh

Ortega, A. (2023). Cómo llevar el estampado de leopardo la primavera de 2023. Revista Harper's Bazaar. https://bit.ly/3O4gtTG

Pereira, B. (2022). Isabel Flores: Pattern Reveal + Cartografías [Catálogo de exposición]. Ayuntamiento de Zaragoza. https://bit.ly/3I6PB1l

Rivera, A.M. (2017). La dimensión estética de la moda y su relación con el arte contemporáneo [Tesis de Grado]. Universidad de Chile. https://bit.ly/3LO4XZy

Sánchez de la Medina Alcina, C. (2019). La madeja infinita. En J.R. Rodríguez-Mateo, I. de la Torre Amerighi y C. Sánchez de Medina Alcina. Ángeles Agrela: El cuerpo en la mirada [Catálogo de exposición]. Centro de Arte Alcobendas y Ayuntamiento de Alcobendas. https://bit.ly/3Bg2mmz

SanMiguel, P. y Sádaba, T. (2019). Consumo de información de moda entre los/as millennials. Prisma Social: Revista de investigación social, 24 (Ejemplar dedicado a: La Investigación en Moda: Nuevos Formatos de Comunicación y Consumo), 186-208. https://bit.ly/3pBaGuE

Santos, P. (2023, 7 de febrero). Cómo se lleva el 'animal print' en 2023: las mejores prendas para lucir el estampado más salvaje. Periódico Vozpopuli. https://bit.ly/42MBoP7

Sguera, V. (2012). Animal Style. Textures Col.1. Arkivia Books.

Silva Flores, V. (2015). Práctica artística como Investigación: Aproximaciones a un debate. II Congreso Internacional de Investigación en Artes Visuales - ANIAV2015. http://dx.doi.org/10.4995/ANIAV.2015.1075

Vera Cañizares, s. (2004). Proyecto artístico y territorio. Editorial Universidad de Granada.

Vera Cañizares, s. (2021). La investigación en la creación artística. En B. Mazuecos Sánchez y M.J. Cano Martínez (Coords.). Artes visuales y gestión del talento. Estrategias para la promoción y difusión de artistas emergentes en Andalucía (España) y otros contextos iberoamericanos (pp. 12-25). EnRedArs. https://rio.upo.es/xmlui/handle/10433/9506

Zabell, S. (2022). Me gustó más el libro [Catálogo de exposición]. Diputación de Granada.

PRÁCTICA PROCESUAL E IDENTIDAD ESTÉTICA EN TORNO AL DESARROLLO DEL LENGUAJE GRÁFICO DEL GRABADO EN RELIEVE HASTA SU CONTEMPORANEIDAD

José Gracia Pastor
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

En el siguiente texto se pretende establecer una revisión de la evolución del lenguaje gráfico del grabado en relieve en Europa desde su génesis funcional como medio de comunicación, desarrollado para el correcto desempleo de unas determinadas funciones que le capacitaron para ocupar ese lugar y como ante el desarrollo tecnológico de procedimientos de estampación paralelos emprendió una evolución técnica que derivó en el desarrollo gráfico de su lenguaje hacia un estilo minucioso, refinado y sistematizado encargado de suplir las necesidades estéticas de la industria de producción de imágenes impresas. Presentándose ante el inicio del siglo XX como un procedimiento desbancado funcionalmente a nivel industrial quedando como medio de creación al servicio de los lenguajes artísticos, totalmente liberado de las estrictas normativas que establecía dicha sistematización para emprender un nuevo camino como medio de expresión al servicio de los lenguajes artísticos hacia la exploración de nuevos horizontes gráfico plásticos, un camino a través de un terreno inexplorado que permitió la reinvención de su práctica y la exploración de nuevas vías de investigación para los artistas que vieron en la utilización de este procedimiento un campo de experimentación carente de limitaciones tanto a nivel técnico como conceptual. Presentándose ante la llegada del siglo XXI como un procedimiento que alberga en sí un extenso abanico de recursos plásticos acumulados ante el longevo desarrollo sufrido desde su llegada a Europa en los albores del siglo

XV, donde encontramos gracias al desarrollo industrial surgido en las últimas décadas del pasado siglo de una enorme variante de tipologías de matrices de diversa naturaleza que tendrán una extensa diversidad de opciones fácticas y que generarán una diversidad de comportamientos en beneficio de la riqueza del lenguaje gráfico del grabado en relieve. A esto hay que añadir la extensa variedad de herramientas que este desarrollo industrial presenta en la época contemporánea, ya que a las herramientas heredadas de la tradición como son cuchillas, gubias y buriles, debemos sumar las herramientas manuales de carácter mecánico como herramientas rotativas o gubias eléctricas, sumando a su vez las herramientas de control numérico como pantógrafos o máquinas de corte láser que permitirán multiplicar exponencialmente las posibilidades estratégicas para abordar un proyecto creativo a partir de este medio. Como se ha visto nos encontramos ante un medio que a priori puede parecer muy acotado y restringido pero que al analizar detenidamente es capaz de esconder tras de si una pluralidad de alternativas que van desde su proyección a partir de los planteamientos mas tradicionales y cercanos al dibujo a planteamientos totalmente experimentales radicalmente alejados de esa concepción clásica.

Ahora planteamos una cuestión, ¿supondrá un cambio de paradigma la incorporación de estas nuevas metodologías de trabajo para el grabado en relieve?, ¿aportarán una nueva identidad estética al lenguaje gráfico del grabado en relieve?, ¿Estas nuevas tipologías de materiales y herramientas serán capaces de aportar a nivel estético un desarrollo plástico tan radical capaz de acabar u ocultar las capacidades expresivas de un lenguaje con una tradición gráfica tan extensa a nivel histórico como es la del grabado en relieve?

2. OBJETIVOS

Después de haber establecido esta breve introducción se han planteado una serie de objetivos que nos ayudarán a consolidar una estructura más o menos estable para la elaboración de este ensayo. Así comenzaremos por:

- Analizar históricamente la evolución a nivel formal los elementos de construcción del lenguaje gráfico del grabado en relieve, la talla y la función del código, desde su génesis hasta la llegada del siglo XX.
- Analizar la funcionalidad de su lenguaje. Por qué y para qué ha evolucionado el lenguaje gráfico del grabado en relieve.
- Analizar las aportaciones de los movimientos artísticos que transformaron la concepción del lenguaje gráfico plástico del grabado en relieve en el siglo XX.
- Analizar la identidad y peculiaridad del lenguaje gráfico del procedimiento del grabado en relieve en comparación con otros lenguajes gráficos.
- Analizar las aportaciones técnicas que han permitido el cambio a nivel procesual del grabado en relieve a partir de la segunda década del siglo XX.
- Analizar como afectan esas aportaciones al desarrollo del lenguaje contemporáneo del grabado en relieve a nivel formal.
- Plantear el cuestionamiento de cómo afecta y afectará la llegada de las nuevas incorporaciones tecnológicas al desarrollo del lenguaje del grabado en relieve.

3. METODOLOGÍA

Al plantear la hipótesis inicial de este capítulo de libro se partió de una metodología de investigación cualitativa, la cual va acompañando el desarrollo de mi corta carrera como investigador. Comenzando por una búsqueda de fuentes primarias, autores y publicaciones que hayan estudiado el tema de primera mano con las que poder empezar a crear un marco teórico para así extraer aquella información que sea más relevante para el objetivo de mi investigación. Analizando en profundidad las hipótesis que de estos podemos extraer, contrastando los datos recopilados con los supuestos que se han planteado de manera personal. Un proceso de investigación flexible y abierto basado en el contraste sistemático de

análisis de datos que permitan en el proceso de la investigación la modificación y adaptación de la hipótesis primera. Acudiendo a distintos canales y ámbitos que nos hagan cambiar el foco de visión con el que se aborda una primera búsqueda, permitiendo así la conexión entre distintas fuentes que interpretan el mismo sujeto de estudio desde posicionamientos diversos.

La estructura a seguir vendrá articulada en torno al orden de los objetivos planteados. Se comenzará así desde un análisis histórico, como surgió en Europa el procedimiento, el desarrollo del lenguaje del grabado en relieve desde su génesis en el siglo XIV y XV como medio de reproducción de imágenes, las funciones comunicativas del mismo y el desarrollo formal de su lenguaje ante el desarrollo de otros procedimientos técnicos que permitían nuevas soluciones estéticas. Hasta la llegada del siglo XX, cuando el desarrollo social y tecnológico derivó en la implantación de un nuevo modelo que dejará obsoleta la funcionalidad que este había ejercido hasta la fecha. Estudiando la evolución técnica y estética del lenguaje del grabado en relieve a través de los diferentes movimientos que permitieron la gestación de ese cambió que dará lugar al grabado en relieve como un procedimiento de creación artística, a partir de publicaciones y ensayos de los mismos autores, historiadores o psicólogos que han estudiado el tema desde diferentes perspectivas. Para acabar con el análisis del panorama contemporáneo de estas primeras décadas del siglo XXI, recurriendo a las últimas investigaciones que han tratado este fenómeno a nivel teórico sumado a un análisis formal de las metodologías de trabajo que utilizan los artistas actuales más relevantes. Desarrollando a partir de los resultados obtenidos unas conclusiones sobre el devenir del lenguaje del grabado en relieve en torno a las prácticas artísticas.

4. DISCUSIÓN

Partiendo del desarrollo estético y funcional del lenguaje gráfico del grabado en relieve desde sus primeras manifestaciones en occidente a partir de los siglos XIV y XV como medio de reproducción de imágenes y transmisor de conocimiento, hasta su posicionamiento actual como medio de expresión al servicio de los lenguajes artísticos, plantea

necesariamente un análisis formal de su desarrollo de su lenguaje para poder comprender los motivos que han permitido a este alcanzar el lugar que actualmente ocupa.

Así debemos remitirnos a los orígenes del grabado en relieve en Europa, analizando el lenguaje xilográfico más temprano utilizado en sus albores para la elaboración de pliegos religiosos, juegos de naipes o libros xilográficos. Lenguaje caracterizado por un uso sintético de los recursos gráficos del medio, la línea, encargada de enfatizar el carácter comunicativo del medio, donde la funcionalidad de su lenguaje se encargaría de trasmitir una información totalmente codificada basada en la formación cultural del espectador, encargado de interpretar esas imágenes. Ejemplo ello podemos ver la *Figura 1* imagen del primer libro impreso combinando el uso de tipos móbiles e ilustraciones xilográficas, *Der Edelstein* de Ulrich Boner publicado en 1461.

FIGURA 1. *Der Edelstein. Ulrich Boner. 1461.*



Fuente: www.metmuseum.org

Frente al desarrollo del grabado en hueco, el grabado en relieve comenzará un proceso de transformación hacia un lenguaje más complejo, con una mayor capacidad de representación que le acerque al lenguaje gráfico delicado y sutil de la talla en dulce o el aguafuerte del siglo XV, incorporando al uso de la línea de contorno como elemento configurador de la imagen la utilización modular de un sistema regular de tramas lineales para la interpretación de los medios tonos, que aporte a las imágenes una mayor sensación de volumen. Así podemos ver varios ejemplos, entre los que seleccionaremos dos autores que firmarán la

autoría de sus planchas, de un lado vemos el trabajo de Hans Hollbein y sus 51 grabados para *La Danza Macabra* donde predomina una excelente soltura en el dibujo y una enorme capacidad narrativa. Y de otro lado como ejemplo la *Figura 2,* estampa que ilustra el *Viaje a Egipto* de la serie *La Vida de la Virgen* de Alberto Durero, donde este demuestra el excelente dominio del dibujo, su capacidad de representación y su astucia para la traducción del lenguaje del dibujo a plumilla al lenguaje xilográfico.

***FIGURA 2**. La Vida de la Virgen. Alberto Durero. 1503.*



Fuente: www.bne.es

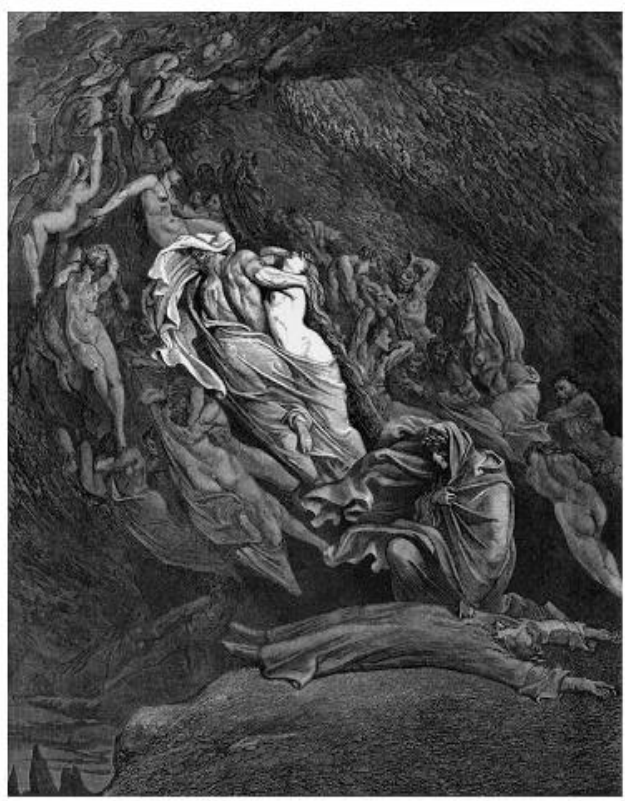
A pesar de esa búsqueda por emular las características estéticas del grabado en hueco, la naturaleza del procedimiento y la precaria evolución técnica de los elementos que intervenían en el proceso de creación de una imagen xilográfica le hará perder popularidad entre los grandes editores de la época, decantándose por el grabado calcográfico para la ilustración e publicaciones o la reproducción de obras de arte, sumando a ello la inexactitud que ofrecía para su utilización para la ilustración de tratados de carácter científico, quedando relegado su lenguaje únicamente para su utilización en obras de bajo costo.

Ante la imposibilidad del lenguaje del grabado en relieve de competir estéticamente con las capacidades físicas del lenguaje del grabado en hueco, dos nombre propios rivalizan a través del testimonio de varios autores en el desarrollo del primer procedimiento de grabado a color, el *camafeo* (G. Larraya. 1952. p.67). Procedimiento que imita a nivel estético los dibujos a tinta, utilizando entre dos y cuatro planchas para la estampación de distintos tonos de una misma gama, generalmente tierra o verdosos, emulando las distinta saturaciones de color de las aguadas. A pesar de la innovación estético plástica que supuso esta innovación técnica, la complejidad del procedimiento y la carga de trabajo que ello precisaba produjo de nuevo un desinterés por parte de editores y talleres de estampación, debido a la poca rentabilidad de su empleo. Aún así su desarrollo para la ilustración de pliegos sueltos permitió su desarrollo.

Después de varios siglos de cierta oscuridad, la invención del grabado a contrafibra en los últimos años del siglo XVIII transformará las capacidades de representación del lenguaje gráfico del grabado en relieve. El desarrollo de este nuevo procedimiento implicará el empleo de la herramienta más característica de la talla dulce, el buril, transformando el lenguaje limitado y tosco característico de la xilografía a fibra hacia un lenguaje más detallado y minucioso, donde la capacidad de representación de las medias tintas funcionará de manera similar al lenguaje del grabado en hueco, a pesar de las desigualdades en la metodología de construcción de las imágenes. Al tratarse de un procedimiento de grabado en relieve la imagen se construirá de manera inversa al grabado en hueco, dibujando la *línea blanca* (Bastida de la Calle. 1991. p.369) sobre las áreas de imagen de la matriz, modificando radicalmente la

concepción formal para la construcción de las imágenes a nivel comercial. Esta innovación técnica permitió la simplificación de los procesos de impresión de texto e imagen en un mismo pliego, lo que produjo un ahorro de costes muy significativo para la industria gráfica, permitiendo su rápida expansión. A nivel estético la incorporación al grabado en relieve de un lenguaje más preciso y delicado permitirá la revisión de su práctica anterior y la modernización de las metodologías de trabajo seguidas a nivel industrial. Ejemplo de ello podemos ver la *Figura 3*, xilografía que realizó Gustave Doré para ilustrar *La Divina Comedia* de Dante Alighieri, donde se puede observar el lenguaje preciso y delicado que supuso la llegada de la xilografía a contrafibra para el enriquecimiento del lenguaje gráfico del grabado en relieve.

FIGURA 3. *La divina comedia. Gustave Doré. 1503.*



Fuente: www.bne.es

La funcionalidad del grabado en relieve como medio de reproducción de imágenes había llegado a su culmen, en el siglo XIX el desarrollo de la litografía y la fotografía, irán ganado terreno progresivamente a los procedimientos de grabado en relieve para concluir definitivamente con el descubrimiento del sistema de impresión offset en los albores del siglo XX.

Con la llegada del nuevo siglo, los arcaicos procedimientos de grabado como el grabado en relieve quedan relegados de su funcionalidad comercial, así descubiertos por un número muy reducido de artistas encontrarán en ellos, nuevas vías de experimentación para el desarrollo de los lenguajes artísticos. Totalmente liberados de los sistemas de representación anteriores los lenguajes gráficos comenzarán una nueva etapa de desarrollo hacia nuevos horizontes.

A pesar de la enorme tradición del grabado en relieve, la predilección de los artistas de las vanguardias de principio de siglo XX, gestadas alrededor del París sentirán una mayor predilección por la utilización del lenguaje gráfico de grabado en hueco como la punta seca o el aguafuerte. A pesar de ello un número reducido de artistas entre los que destaca Paul Gauguin se sentirán atraídos ante las cualidades estéticas y expresivas que les ofrecía el lenguaje de la Xilografía a fibra, estableciendo a partir de sus primeras experiencias un nuevo devenir para el grabado en relieve como podemos ver en la *Figura 4, Xilografía con cabeza de cuernos* de 1888-89. Una vuelva a los orígenes del lenguaje primogénito del grabado en relieve, una mirada hacia esas primeras manifestaciones, a la esencia del lenguaje de carácter más expresivo y simbólico, austero y desenfadado influenciado por las primeras muestras de grabados japoneses en las Exposiciones Universales de Paris de 1878 y 1889. El lenguaje del grabado en relieve adquirirá una concepción más experimental que romperá a aspectos formales con el desarrollo lineal que había sufrido hasta la fecha.

FIGURA 4. *Xilografía con cabeza de cuernos. Paul Gauguin. 1888-89*



Fuente: www.parismuseescollections.paris.fr

La puesta en valor de su potencial plástico en estas primeras décadas desligo XX tanto por el mismo Gauguin como por los artistas del Expresionismo alemán como Erik Heckel, Ernst Ludwig Kirchner o Emil Nolde supondrán un radical cambio que permitirá la transgresión del lenguaje gráfico del grabado en relieve hacia la reconstrucción de su identidad estética como procedimiento de creación al servicio del arte. De manera paralela la artista del expresionismo ruso Liubov Popova utilizó un nuevo material de naturaleza sintética, el linóleo, para la experimentación hacia nuevas metodologías de trabajo en la búsqueda de un lenguaje gráfico más cercano a su obra pictórica, interviniendo algunas de sus estampas con guache o acuarela, fruto de ello encontramos su serie 6 Prints de 1917 donde superpondrá hasta 8 colores como podemos ver en la *Figura 5*, una de las seis piezas que compone la serie, donde a partir de la estampación de formas geométricas entintadas con colores planos conseguirá un resultado estético totalmente opuesto al trabajo previo de los artistas del Expresionismo Alemán.

FIGURA 5. *6 prints. Liubov Popova. 1917*



Fuente: www.moma.org

Solamente en las dos primeras décadas del siglo XX el grabado en relieve afrontará un cambio radical de dirección en torno al desarrollo de su lenguaje plástico. La preocupación para alcanzar un lenguaje mimético y deshumanizado amparado bajo la demanda de imágenes comunicativas dará paso al surgimiento de una práctica más sentida y personal al servicio de la investigación de los nuevos movimientos artísticos que desarrollarán de manera personal nuevas formas de entender y abordar

el procedimiento y por lo tanto generar nuevas interpretaciones de su lenguaje.

A partir de esta ruptura, los procedimientos tradicionales emprenderán nuevas vías de acción de hacia nuevos planteamientos que en el caso del grabado en relieve dará pie al surgimiento en Londres en 1925 de la Grosvenor School Of Modern Art, un centro de estudios artísticos dirigido por Claude Flight que abordará en profundidad la práctica artística de la Linografía desde un posicionamiento más profundo y analítico.

> Since our education tends towards a standardization of intellectual thought the creations of the artist are more than ever necessary, for it is by his work alone that we can realize or make efforts to rectify our innatural position, clinging as we find ourselves so tightly to worn-out traditions and prejudices.111 (Flight. 1927. p.9)

El trabajo que se realizará dentro de esta institución hará cuestionar el sistema piramidal de las prácticas artísticas, reflexionando sobre las posibilidades estéticas a nivel formal que ofrece este procedimiento. La repercusión del trabajo desarrollado a lo largo de sus 15 años de vida marcará el camino que posteriormente abordará el lenguaje plástico del grabado en relieve, *Linoleum-cut Colour Printing is an art that has come to stay.*[112] (Flight. 1927. p.10)

A partir de la segunda mitad de siglo el trabajo desarrollado por Pablo Picasso en colaboración con el maestro impresor Hidalgo Arnera, permitirá el perfeccionamiento a nivel técnico del proceso de color en la Linografía, desarrollando un nuevo método que traerá con sigo la evolución del lenguaje plástico, abordando el proceso creativo desde un nuevo punto de vista. Picasso introducirá planteamientos totalmente experimentales que permitirán la transgresión del lenguaje plástico del grabado en relieve, así a lo largo de ese trabajo en colaboración con Arnera posicionará definitivamente el grabado en relieve como un medio artístico con un lenguaje propio, derribando los prejuicios que hasta la fecha

---

[111] Dado que nuestra educación tiende a la uniformización del pensamiento intelectual, las creaciones del artista son más necesarias que nunca, ya que sólo mediante su obra podemos darnos cuenta o esforzarnos por rectificar nuestra posición innata, aferrados como estamos a tradiciones y prejuicios desgastados.

[112] El grabado en linóleo a color es un arte que ha llegado para quedarse.

acompañaban a su práctica. Así a partir de la década de los años sesenta su ejercicio experimento una enorme popularidad, viviendo una notable época de esplendor.

La contribución que realizarán Michael Rothenstein y John Ross y Clare Romano también es de notable mención, ya que el trabajo experimental de ambos producirá un vuelco definitivo hacia la ruptura con las tradiciones y los viejos prejuicios que comentaba Flight. Un campo de visión de 360 grados que derribará definitivamente las restricciones a nivel creativo, incorporando al desarrollo del lenguaje del grabado en relieve todos aquellos elementos capaces de ofrecer un enriquecimiento de su lenguaje.

Así las prácticas artísticas contemporáneas supondrán la evolución a nivel conceptual de lo que ha significado este devenir histórico. El ejercicio del grabado en relieve está completamente desprendido de los viejos prejuicios, quedando condicionado únicamente por sus características físicas, incorporando a sus práctica actual aquellos avances tecnológicos producto del desarrollo industrial. Suponiendo esto la incorporación de un enorme elenco de recursos gráfico plásticos a aquellos que vienen implícitos a las prácticas procesuales tradicionales, permitiendo así el desarrollo de nuevas variaciones estéticas que terminarán por definir la peculiaridad de su lenguaje dentro de las prácticas más actuales. Del mismo modo que hemos visto que la interpretación puntual de un número muy limitado de artistas ha permitido la evolución o mejor dicho la incorporación de ciertas metodologías de trabajo al grabado en relieve, permitiendo así la expansión de su lenguaje, en la actualidad un número muy limitado los artistas que producirán notables aportaciones que continuarán transformando aquello que conocemos como lenguaje del grabado en relieve.

5. RESULTADOS

El enorme abanico de recursos tecnológicos con que se dispone actualmente para abordar las prácticas artísticas a través del grabado en relieve le hacen presentarse como un medio con un lenguaje rico en variantes estéticas, donde a pesar de sus limitaciones fisiológicas posee una enorme capacidad de adaptación y renovación constante de su lenguaje

plástico a las necesidades de su tiempo. A través del análisis de su recorrido histórico podemos observar cómo ante las necesidades tanto a nivel comunicativo como artístico siempre ha encontrado la forma de reinventarse.

La fisicidad de la práctica del grabado en relieve como procedimiento gráfico y la relación que se establece dentro de todos los elementos que entran en juego a lo largo del proceso de creación de una estampa artística, le proporcionarán a su lenguaje unas características a nivel estético muy concretas que no pueden ser obtenidas a través de cualquier otro medio de creación, manteniendo así unos rasgos determinados que lo diferenciarán de otros lenguajes gráficos y artísticos. Esto le permitirá la permanencia como medio de creación y el desarrollo de unas características estéticas muy concretas condicionadas por los elementos sintácticos que operan en el proceso de construcción de la propia imagen. A partir de la segunda mitad del siglo XX ante la incorporación de las publicaciones de Rothenstein *Relief Printing. Basic Methods · New directions* y *Frontiers of Printmaking. New aspects of relief printing* observaremos un cambio radical ante la concepción del grabado en relieve como un medio restringido y acotado, atendiendo a una nueva mirada, un nuevo punto de vista que permitirá la apertura de conciencia en favor de nuevas formas de construir y plantear la identidad gráfica del lenguaje de este procedimiento técnico, sintetizando los conceptos de construcción de la imagen a favor de hacer llegar las prácticas del grabado en relieve a un publico más extenso, *I want to suggest a freer and more flexible printing system, where the design-file of found objects and others materials has been put to practical aplications.*[113] (Rothenstein. 1966. p.13)

Ante esto y siguiendo la línea de pensamiento del mismo Rothenstein podemos ver en la extensa variedad de soportes y herramientas que el mercado actual ofrece, un extenso campo de opciones estratégicas donde la elección de unos y no otros determinará una conducta determinada que condicionará profundamente las características gráficas y plásticas de la imagen a construir, desafiando constantemente la acotación de su

[113] Quiero proponer un sistema de impresión más libre y flexible, en el que el archivo de diseño de objetos encontrados y otros materiales se aplique de forma práctica.

lenguaje en favor de las capacidad creativa del individuo, creando así un *problema de ruptura* (Ramos, J.C. 2015. p.71) que llevará al medio a adquirir unos nuevos atributos a favor de la ampliación de su espectro gráfico.

La incorporación de los nuevos avances científicos y la llegada de la tecnología de control numérico a través de maquinas de fresado y máquinas de corte láser, presentan un nuevo terreno a explorar, un terreno de enormes posibilidades estéticas únicamente restringidas por las limitaciones técnicas derivadas del proceso de entintado y estampación. Planteando aquí un nuevo recorrido en torno a la investigación de su espectro fáctico, para establecer unos parámetros controlados que nos ayuden a sacar el máximo recorrido estético posible dentro de estas nuevos lenguajes. Sabemos que cada incorporación tecnológica dentro de las prácticas de grabado en relieve pondrá de manifiesto su predilección por una vía de desarrollo que ofrecerá nuevas vías de desarrollo anteriormente no desarrolladas y que precisará de un tiempo de adaptación.

La evolución de la identidad estética del grabado en relieve vendrá altamente condicionada por el desarrollo de las tecnologías que han acompañado al ejercicio de su práctica, donde intervienen desde el proceso de construcción de la imagen sobre la matriz, el proceso de entintado de la misma y el proceso de estampación. Permitiendo la investigación en la búsqueda de nuevas metodologías de trabajo que incluyan la incorporación de estos nuevos recursos técnicos que enriquecerán el lenguaje gráfico plástico del grabado en relieve.

Como resultado de este pequeño análisis en torno al desarrollo estético en occidente vemos en la Figura 6 a modo de un modo gráfico la evolución del lenguaje gráfico del grabado en relieve como medio de comunicación desde las primeras manifestaciones en los albores del siglo XV hasta sus últimos vestigios antes de la incorporación de los procedimientos fotomecánicos a la industria gráfica con la llegada del siglo XX.

FIGURA 6. *Evolución lenguaje gráfico grabado en relieve s. XV-XX.*



Fuente: Creación personalizada.

FIGURA 7. *Evolución lenguaje gráfico grabado en relieve s. XX-XXI.*



Fuente: Creación personalizada.

Para de este modo hacer una comparación de la evolución del lenguaje del mismo medio a partir de su incorporación a los lenguajes artísticos, donde las aportaciones de conceptuales de cada uno de los movimientos en combinación con el desarrollo tecnológico que permitió la introducción de nuevos recursos planteará un recorrido menos previsible, que a su vez nos hará ver como desde esas primeras aproximaciones de Gauguin hasta su utilización por parte de artistas contemporáneos de reconocido como Jasper Johns, verán en su lenguaje unos atributos que les harán decantarse por él y no por otro medio.

6. CONCLUSIONES

A modo de conclusión analizaremos la repercusión que ha tenido la incorporación más reciente de nuevas herramientas de creación al

desarrollo del lenguaje gráfico del grabado en relieve. Cómo la tecnología de control numérico ha abierto nuevas vías de investigación en torno a la expansión de su lenguaje y cómo ello repercutirá en el desarrollo futuro de la identidad estética del medio. La relación entre tradición e innovación está estrechamente ligada al desarrollo de los procedimientos gráficos de grabado, la incorporación de nuevas tecnologías permitirá dar cabida a planteamientos estéticos que anteriormente se verían condicionados ante limitaciones técnicas, ampliando así las posibilidades de expandir su lenguaje hacia territorios no convencionales.

Aún así vemos como una gran parte de los artistas que se acercan a su práctica se ven atraídos por la capacidad del medio de establecer un dialogo con su praxis en sí, una relación directa que se crea entre el artista y la metodología de construcción de la imagen, que elimina multitud de artefactos innecesarios presentes en otros medios gráficos de creación, que puedan condicionar de algún modo su lenguaje y posiblemente rebajar expresividad. Por ello planteo que la incorporación de estas tecnologías que momentáneamente pueden parecer sorprendentes, sobre todo si partimos de que el grabado en relieve ha sido desde siempre un medio muy apegado a las prácticas analógicas en relación directa con el dibujo, en un futuro relativamente cercano pasarán a convertirse en meras herramientas de trabajo que se sumarán a las existentes hasta ahora. Ejemplo de ello podemos ver la obra de diferentes artistas que ya han incorporado a su trabajo la utilización de herramientas de CNC láser para desarrollar parte de las matrices, intercalando el trabajo mecánico con el trabajo manual que no haga renunciar a esa identidad estética que aporta la utilización de sus herramientas más tradicionales, la gubia. Buscando esa conexión del artista con su mano a la que Focillon dedica un breve ensayo y que termina con estas palabras:

> …, entre el espíritu y la mano las relaciones no son tan simples como las que existen entre un jefe al que se obedece y un dócil servidor. El espíritu hace a la mano, y la mano hace al espíritu, El gesto que no crea, el gesto sin mañana provoca y define el estado de la conciencia. El gesto que crea ejerce una acción continua sobre la vida interior. La mano lo saca de ahí y lo toca en su pasividad receptiva, lo organiza para la experiencia y la acción. Enseña al hombre a poseer la superficie, el peso, la densidad y el número. Creando un universo inédito, deja su huella por todas partes. Se mide con la materia que metamorfosea, con la forma que

> transfigura. Educadora del hombre, lo multiplica en el espacio y en el tiempo. (Focillon. 1934. p.83-84)

La herramienta como extensión del espíritu y la mano, encargada de proyectar sobre la materia el gesto transmisor del carácter expresivo del individuo en conexión con su conciencia. Así podemos ver por ejemplo la *Figura 8*, *Retorn for ever* obra del artista cubano Luis Cabrera que utiliza la tecnología CNC láser para resolver las figuras más estilizadas que aparecen en primer plano, reservando el plano del fondo para incorporar un tramado manual elaborado con la ayuda de la gubia, consiguiendo así unas calidades estéticas difícilmente igualables de manera mecánica. Restando frialdad al conjunto, ganando así en profundidad, sensibilidad y calidez.

FIGURA 7. *Retorn for ever. Luis Cabrera. 2020.*

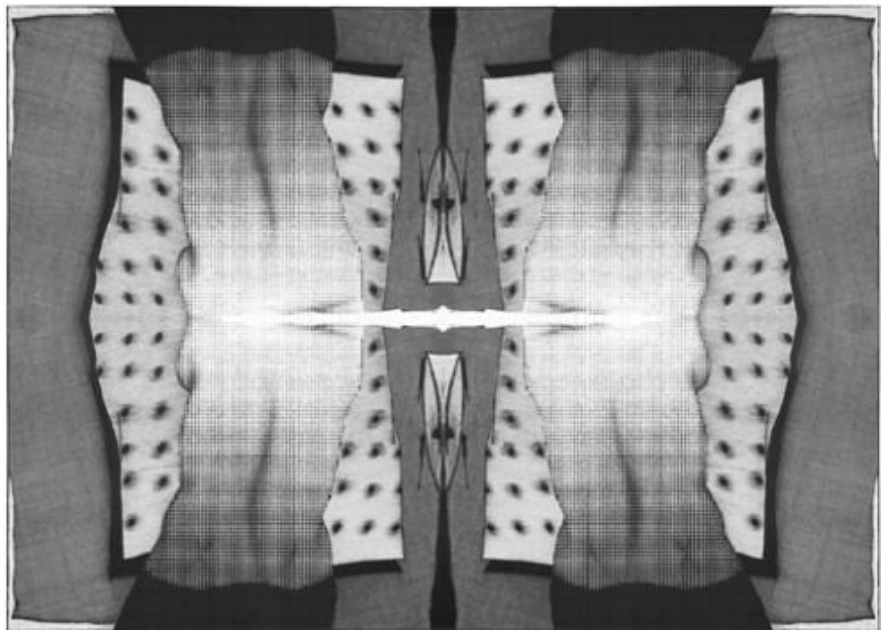


Fuente: www.luiscabrera.es

Igualmente el artista polaco Marek Basiul utiliza la tecnología CNC láser para llevar a la matriz partes de figuras humanas reinterpretadas digitalmente a través de un mapa de bits, que combina como podemos ver en la obra *Facie Ad Faciem I* correspondiente a la *Figura 9* con distintos planos resueltos de manera manual. Creando obras gráficamente muy

complejas que llevan a establecer un diálogo justamente en torno a esta relación de convivencia entre la tradición y la innovación dentro de las prácticas contemporáneas del grabado en relieve.

FIGURA 7. *Facie Ad Faciem I. Marek Basiul. 2006.*



Fuente: www.grafika.umk.pl

Podemos concluir afirmando que a través de una profunda búsqueda de lo ocurrido en estas dos últimas décadas en los premios más influyentes de grabado contemporáneo y en los congresos especializados en torno al desarrollo de la obra gráfica no se han encontrado casos de artistas actuales que trabajen de manera exclusiva mediante estas tecnologías en el grabado en relieve. Lo que puede llevar a pensar que el peso expresivo y análogo de su hacer es visto como un valor intrínseco a su practica que aporta unas connotaciones estéticas al lenguaje del grabado en relieve irremplazables.

8. REFERENCIAS

Bastida, M.D. (1991). Grabado a la testa: línea blanca, línea negra. Espacio, Tiempo y Forma, Serie Vil, Historia del Arte. 367-376. UNED

Bravo, M.P. (1988). La metodología cualitativa en el estudio de cuestiones educativas. Cuestiones pedagógicas: Revista de ciencias de la educación. 4-5, 79-97. Universidad de Sevilla.

Flight, C. (1927). Lino-Cuts. Butler and Tanner LTD

Focillon, H. (1934). Elogio de la mano. Centellas

Martínez, J. (2017). Grabado en expansión: Medios históricos y nuevas perspectivas. Cátedra de dibujo de la Universidad de Cantabria.

Larraya, T. (1952). Xilografía. Historia y técnicas del grabado en madera. Sucesor de E. Meseguer

Ramos, J.C. (2015). En torno al grabado. La estampa y su práctica reflexiva. Entorno Gráfico Ediciones

Ross, J., Romano, C. (1974). The complete relief print. The Free Press

Rothenstein, M. (1966). Frontiers of printmaking. Studio Vista

Rothenstein, M. (1970). Relief printing. Watson-Gutpill Pubications

LOS NFT'S COMO RESIGNIFICACIÓN DEL COLECCIONISMO TRADICIONAL. ESTUDIO DE CASO DE DC COMICS Y TINTÍN

MIGUEL ÁNGEL PÉREZ-GÓMEZ
Universidad de Sevilla

MILAGROS EXPÓSITO-BAREA
Universidad de Sevilla

JOSÉ PATRICIO PÉREZ-RUFÍ
Universidad de Málaga

1. INTRODUCCIÓN

Los NFTs no solo han abierto el espectro del coleccionismo a lo digital, sino que las formas de hacer las transacciones pasan por el uso de Criptomonedas y del Blockchain. A eso hay que sumarle una forma de coleccionismo más centralizado y controlado por las empresas emisoras de los NFT. En el ámbito del coleccionismo de cómics, este se centra, por un lado, en dibujos originales, números uno de diferentes colecciones, primeras apariciones de personajes, o de ejemplares firmados por los autores originales. Pero el mercado del coleccionismo del cómic se extiende a productos derivados; desde figuras (de muchas calidades y precios), *trading cards*, objetos relacionados con lanzamientos, estrenos, etc. Se trata de entrada de un mercado expansivo en el que la explotación del producto forma parte de las bases fundamentales del negocio desde sus inicios, y en el que la comercialización de NFTs son una iteración más.

El propósito de esta investigación es hacer un análisis exploratorio de las características de esta nueva venta que se abre para el mercado editorial del cómic, e indagar qué signficará para el comic como forma de arte. Para ello se analizará, por un lado, la colección de NFTs lanzada por DC Comics, en la que se reutilizan y crean nuevos contenidos, que se expanden la experiencia del coleccionista más allá de la mera imagen

digital, combinando portadas e ilustraciones ya preexistentes y la generación de contenidos puramente digitales. Y, por otro lado, los NFTs de Tintín, personaje que se encuentra en una encrucijada editorial, ya que desde 1986 no se publica nada nuevo sobre el personaje. En este caso el uso de esta tecnología es una estrategia para que no pasen al dominio público. Se trata de una iniciativa para mantener la propiedad de los derechos de autor. Por el momento han puesto a la venta dos NFTs basados en la portada original de El Lotus Azul: uno completamente digital y otro a modo de certificado de una ilustración.

Algunas de las cuestiones que se van a responder en esta investigación son: ¿va a suponer la creación de nuevos contenidos?, ¿Qué relación tiene con el coleccionismo clásico? ¿va a evolucionar a partir de este?, ¿se trata de revitalizar una industria con iconos del siglo pasado?

Los resultados ponen de manifiesto que ambas iniciativas se encaminan hacia lo digital a través del NFT para no dejar morir franquicias que se acercan al siglo de existencia. Y que el mercado del coleccionismo relacionado con los cómics va a seguir con las mismas tendencias mercadotécnicas en lo que se refiere a creación de variantes de una solo imagen para incentivar la compra y el intercambio, que a su vez estará cada vez más controlado por la industria y registrados por la criptoeconomía.

1.1. ¿Qué son los NFTs?

NFT es la abreviatura de *Non Fungible Token*, es decir, un activo digital que está basado en la misma tecnología que el blockchain, tecnología destinada a acabar con los intermediarios en cualquier tipo de transacción. La tecnología *blockchain* permite que el control de estas transacciones quede en manos de miles de usuarios, por lo que se produce un proceso anónimo y descentralizado. Esta tecnología permite que, al menos en el caso que nos ocupa de coleccionismo digital, la relación entre el artista y el coleccionista sea directa, y que el primero pueda saber quién adquirido su obra o si está siendo revendida, o ser el mismo el que vende la obra sin necesidad de galerías ni marchantes de arte.

Los NFTs están generados mediante el protocolo ERC-721 de Ethereum[114] en 2017 y el ERC-1155 a partir de 2019. Los activos digitales que se generan a partir de estos protocolos dan lugar a artículos de todo tipo, tangibles e intangibles únicos: *trading cards*, ropa virtual, arte virtual, etc. Estos suelen adaptar la forma de fotografías, vídeos, ilustraciones, audios, etc.

Las características principales de los NFTs son las siguientes:

- No son interoperables (no se pueden intercambiar)
- Son indivisibles.
- Son verificables.
- Son virtualmente indestructibles (Medina Amores y Medina, 2022, p.210).

A nivel de coleccionismo estas características nos sitúan ante unos parámetros no vistos hasta el momento, ya que nos encontramos con unos activos digitales únicos, rastreables y totalmente verificables. Es decir, el coleccionista sabe que se encuentra ante un original o parte de una tirada de edición limitada. Esto se debe a que incluyen un segundo elemento criptográfico conocido como *smart contract* en el que se incluyen los acuerdos y condiciones entre las partes, artista/vendedor y coleccionista/comprador. Los *smart contracts* suponen una manera de mantener el control y seguridad sobre la adquisición por ambas partes. Dependiendo de las condiciones que se impongan en los contratos inteligentes el artista tiene la posibilidad de obtener royalties sobre posibles reventas del NFT que ha creado.

La primera colección popular de NFTs fue *CryptoKitties* (2017) una serie de imágenes en la que se representaban a gatos virtuales que permitían a los jugadores comprarlos, coleccionarlos, criarlos y venderlos en Ethereum. Esto nos puede recordar a los *Tamagotchi* (Bandai, 1997) el juego electrónico en el que se criaba a una mascota, pero con el añadido que posteriormente se puede comerciar con la mascota digital que se ha criado. Otro de los hitos en el arte NFT es la venta en una subasta de

[114] Ethereum es una plataforma de código abierto, que sirve para ejecutar contratos inteligentes. Es programable, por lo que los desarrolladores pueden utilizarlo para la creación de aplicaciones descentralizadas.

Christies de la obra *Everyday: the First 5000 Days* (2021) de Beeple por 69,3 millones de dólares. Dicho NFT, tal como indica el título está compuesto por 5000 imágenes, una por día, creadas por Beeple. Otro de los referentes de ventas millonarias son tres *Cryptopunks*, de los 10.000 personajes generados de manera digital, que se vendieron por 11,8, 7,6 y 7,6 millones de dólares respectivamente.

Como se puede apreciar el mercado de los NFTs está muy vivo, sin embargo, a pesar de que los tres ejemplos anteriores nos pueden servir para valorar la buena salud del coleccionismo digital pero no para saber cómo se dividen los diferentes activos digitales. Este mercado se clasifica por colecciones. Las seis categorías más comunes son:

- Arte.
- Coleccionable.
- Juegos.
- Metaverso.
- Otros.
- Utilidades (Nadini, Alessandretti, Di Giacinto et al., 2021, p. 2).

Estos pueden ser desde *trading cards,* selecciones de obras de arte, espacios virtuales en juegos online, etc.

1.2. Coleccionismo y cultura popular.

Para Lincoln Geraghty "collecting high value ítems such as first edition of famous comic books was a more stable form of investment in trouble economic years" (2014, p. 1). Porque el coleccionismo relacionado con la cultura popular está ligado con lo afectivo y tener ese objeto, que posiblemente fuese un deseo en el pasado del comprador y que no pudo tener, no tiene precio. Pero al igual que en la alta cultura tener en posesión un objeto que posteriormente puede haber definido los usos culturales de una gran parte de la sociedad convierte este coleccionismo en icónico. Como ejemplo de esta manera de entender el coleccionismo esta la venta en una subasta en Nueva York en 2011 del número 1 de *Action Comics* por 2,16 millones de dólares. El hecho de que este cómic fuese tan codiciado y valorado entre los coleccionistas es que se trata de la primera aparición de Superman, el superhéroe más icónico de la

historia, del origen de las narrativas superheroicas en el cómic y de la conversión del noveno arte en una lectura de masas (Pérez-Gómez, 2018, pp. 139-146)

Como se ha indicado en el párrafo anterior se trata de un consumo que tiene dos aspectos principales, el primero de carácter afectivo, lo cual lo vincula a cuestiones del *fandom* y la cultura participativa, y en segundo lugar a cuestiones puramente económicas que puede ligarse a un consumo especulativo. A veces, ambas esferas se unen, "objects and ephemera from popular culture have proven for a long time to be quite lucrative money-spinners at auctions, fan conventions and online" (Geraghty, 2014, p. 1). Este teórico apunta a una cuestión de convergencia a la hora de adquirir este tipo de objetos, subastas y convenciones de fans, que han ido dejando paso a la venta online de este tipo de objetos.

Esta fascinación por adquirir y poseer estos objetos coleccionables tiene que ver con un proceso a la hora de valorar estos objetos que a día de hoy podemos considerar como icónicos de la historia cultural, principalmente del siglo XX hasta nuestros días. Sin embargo, no estamos ante un coleccionismo unificado, sino que podemos encontrar diferentes niveles a la hora de aproximarnos a estas prácticas. Desde aquellas personas que coleccionan objetos originales de una producción cinematográfica, utilizadas durante el rodaje, coches, máscaras, vestidos, atrezo, etc. cazadores de autógrafos, objetos de segunda mano relacionados con las producciones, réplicas de los objetos licenciadas de manera oficial y limitadas, y a partir de ahí objetos relacionados pero que pierden el sesgo de exclusividad que van desde productos promocionales, pequeños objetos, juguetes, muñecas, figuras de acción, cómics, pegatinas, cintas VHS, DVDs, Blu Rays, CDs, videojuegos, juegos de mesa etc. se trata de una división que sesga en dos el tipo de coleccionismo por el tipo de acceso económico para la adquisición de estos productos.

Otro aspecto que Geraghty apunta como característica del coleccionismo relacionado con la cultura popular es el crecimiento exponencial del mismo (2014, p. 2). Cada año el panorama mediático crece en todos los ámbitos, cada franquicia que adquiere una relevancia dentro del público sufre una explotación en forma de productos que son susceptibles

de ser coleccionados por los fans y seguidores; pero no debemos de olvidarnos de los especuladores.

Internet ha supuesto, también, un cambio de paradigma, mientras que antiguamente los mercados del coleccionismo estaban relacionado al ámbito de las relaciones personales del coleccionista. En la actualidad páginas como Ebay, Todo colección o Catawiki han procurado que los objetos coleccionables lleguen a un público mucho más amplio fuera de círculos más cerrados. La apertura de la web se puede traducir principalmente en dos valores: de edad, ampliando el target del coleccionismo, y de carácter geográfico, cualquiera puede tener acceso a productos de culto que antes no eran ofertados fuera de regiones muy concretas.

Aunque podemos explicar el factor del coleccionismo contemporáneo como algo alejado de lo puramente especulativo y vincularlo a motivos más personales relacionados con la nostalgia del coleccionista en el que existe un valor de preservación de los objetos relacionados con la cultura popular por el que estos pueden llegar a construir verdaderos museos digitales[115].

Para Paul Grainge la colección personal "as a cultural style, nostalgia has developed in accordance with a series of political, cultural and material factors that have made pastness an expedient and marketable mode" (2002, p. 58). Recuperar objetos del pasado que sirven para contar nuestra historia individual. Que para Svetlana Boym "nostalgia is about the relationship between individual biography of groups or nations, between personal and collective memory" (2001, p. xvi).

Estos son los retos a los que se enfrenta el coleccionismo digital de los NFTs relacionados con la cultura popular.

2. OBJETIVOS

Este textoartículo tiene como punto de partida el ver cómo ha evolucionado el coleccionismo en el ámbito del cómic como elemento de la

[115] Paginas como TVcream, TVArk o Archive.org, son ejemplos de este tipo de preservación digital.

cultura de popular hasta el momento. En principio los NFTs en su forma se pueden asociar al coleccionismo de cromos, muy vinculado a la infancia, o a las *trading cards*, más relacionadas en el coleccionismo especulativo. Sin embargo, el formato digital puede ofrecer una amplia gama de contenidos más allá de la pura imagen, al menos en el ámbito del cómic. De ahí que se puedan plantear las siguientes cuestiones:

- ¿Los NFTs van a suponer la creación de nuevos contenidos en el coleccionismo relacionado con los cómics?
- ¿Qué relación va a tener con el coleccionismo clásico que se ha desarrollado hasta el momento?
- ¿Va a evolucionar a partir de este o se van a imponer nuevas formas de coleccionismo ampliado?
- ¿Los NFTs vinculados al coleccionismo de cómic buscan revitalizar iconos del siglo pasado o al menos que sigan siendo económicamente rentables?

3. METODOLOGÍA

Se va a proceder a realizar una revisión bibliográfica sobre el impacto de los NFTs en el ámbito del coleccionismo y sobre el ámbito del coleccionismo de objetos de cultura popular. Por otro lado, se va a proceder a realizar un análisis de carácter exploratorio sobre los dos estudios de caso seleccionado. Ver qué tipo de NFT ofrecen, que características tienen y como amplían la idea de coleccionismo vinculada al noveno arte. En este apartado es importante evaluar las posibilidades de creación a partir de los NFTs o si simplemente se trata de reproducir imágenes de los archivos de ambas empresas sin ofrecer nuevo nada a cambio.

Las dos iniciativas que se van a examinar son iconos culturales del siglo XX que están muy cerca de celebrar su siglo de vida. Por un lado, está DC comics, la casa editorial donde se han publicado las aventuras de los tres personajes más populares del cómic de superhéroes: Superman, Batman y Wonder Woman, así como de centenares de personajes que pueblan las historias que tienen lugar en este universo ficcional. Por otro

lado, el personaje seleccionado es Tintín creado por Hergé y el referente más conocido de la *bande dessinée* franco-belga. Otro motivo que por el que se han seleccionado es porque recientemente, en ambos casos utilizan los NFTs para seguir estando en activo como referentes de la cultura popular y revitalizar el interés hacia ellos entre los coleccionistas más jóvenes.

4. RESULTADOS

Tal como se ha indicado anteriormente las dos iniciativas de coleccionismo digital seleccionadas son DC Comics y Tintín. A continuación, se examinarán como se han adaptado a los nuevos mercados.

4.1. DC Comics

DC Comics empieza su andadura como editorial de historietas en 1935 bajo el nombre de *New Fun Comics*, pero no es hasta 1937 en el que lanza el número 1 de *Detective Comics*, cabecera que todavía sigue en activo, y que posteriormente le daría el título a la editorial. En junio de 1938 aparece el número 1 de *Action Comics*, publicación en la que, entre otros personajes, haría su primera aparición Superman, creado por Joe Shuster y Jerry Siegel, convirtiéndose en el superhéroe primigenio del noveno arte. La tirada de este primer número fue de 202.000 ejemplares, pero con el tiempo, el personaje con su propia cabecera tuvo unas ventas que llegaron a los 1,4 millones, siendo el éxito del personaje el responsable de la ola de *merchandising* que se comercializo sobre este superheroe. En el número 27 de *Detective Comics* (1939) hace su aparición Batman, otro de los iconos de la editorial, creado por Bob Kane y Bill Finger, y en 1941 hace su aparición el tercer miembro de la trinidad de DC Comics, Wonder Woman, creado por el psicólogo William Moulton Marston (Tucker, 2021, pp. 33-34).

El bagaje de la editorial en otros medios pasa por el cine, todo tipo de objetos coleccionables, figuras de acción, videojuegos, etc. adaptándose a un entorno cambiante que durante las últimas décadas ha ido volcándose en el formato digital.

En 2022 lanza su colección de NFTs a través de la empresa Palm NFT Studio utilizando una promoción en la que a lo largo de unas semanas se regalaban diferentes NFTs con el fin de darse a conocer entre los coleccionistas de estos activos digitales y los fans de la editorial. Para obtener un nuevo NFT de manera gratuita había que compartirlo en redes sociales, una vez hecho se daba la opción de obtener el siguiente de manera gratuita. Una de las características de esta colección es que buscan crear una comunidad de usuarios, dicho de otra manera, intentan trasladas a un nuevo medio el concepto de experiencia que el lector y coleccionista de esta empresa ha tenido previamente al lanzamiento de estos objetos digitales. Para ello utilizan un perfil en la red social Twitter, canales en Discord y un Market Place que cumple dos funciones. La primera es controlar el negocio y que no salga de la esfera de la empresa, y la segunda es que los usuarios tengan un lugar fiable donde comprar y vender los NFTs lanzados por la empresa.

Se busca dar a los nuevos coleccionistas una experiencia muy similar a los más veteranos. Anne de Pies, vicepresidenta sénior y gerente general de DC Comics, lo expresa de la siguiente manera:

> Queremos tomar la experiencia física del mundo real de coleccionar historietas que tantos de nuestros lectores han amado a lo largo de los años. A partir de ahí, expandirla a una nueva comunidad digital. Queremos construir ese aspecto comunitario del que todos han estado tan orgullosos de ser parte, en nuestro ecosistema digital. De ese modo haremos que la colección de cómics esté más disponible y accesible que nunca.[116]

Esta disponibilidad se ofrece a través de los diferentes medios digitales, y el poder adquirir con dólares, sin tener que utilizar ninguna criptomoneda.

La oferta de NFTs que ofrece DC Comics se divide en dos grandes colecciones:

[116] https://bit.ly/3ptXmlb

– La primera es aquella en la que los NFTs se han creado exclusivamente como producto digital. Podemos tomar como ejemplo la *Bat Cowl Collection* consistente en diferentes variantes de la capucha con orejas puntiagudas de Batman. Cada uno de estos activos digitales contiene una serie de elementos que lo convierte en convencional o raro, siendo este último caso los más caros. Esta colección permite definir los storylines del cómic *Batman: The Legacy Cowl* creado por Dan Abnett, Pablo Collar y Mikel Janin. Poniendo de relieve la intención comunitaria de la editorial

– El segundo tipo de colecciones es el de las portadas históricas de la editorial. Esta conforma una gran colección que a su vez tiene dos variantes. Por un lado, dichas portadas históricas, como el *Action Comics* número 1, que se dividen de en función de su "desgaste digital", como si fuesen cromos que se han desgastado con el tiempo o que se han preservado muy bien. Están categorizadas como *Uncommon*, *Common*, *Rare*, *Epic y Legendary*, y de ahí la diferencia de precios. Por otro lado, están aquellas portadas que son más actuales y apoyándose en las *variant covers* como estrategia comercial para la venta de comic. Esta consiste en que cada vez que aparece una nueva entrega de una colección aparte de la portada general aparecen variantes realizadas por diferentes artistas. Esta política se ha trasladado a los NFTs. Este segundo tipo de colección da acceso al comic digital y a materiales extras relacionados con estos.

Pero estos NFTs ofrecen una serie de privilegios comunes para los coleccionistas que los adquieren:

– Acceso a eventos de la editorial en la San Diego Comic Con.
– Material añadido.
– Acceso prioritario para la adquisición de nuevos NFTs.
– Información privilegiada a través de fórums privados.
– Muchos de los diseños están preparados para futuras experiencias en el metaverso.

Todo gira entorno cerrado de coleccionismo a través de una comunidad y una editorial que quiere controlar los derechos de sus propiedades intelectuales.

4.2. TINTÍN

El caso de Tintín es completamente diferente al de DC, si bien la editorial americana sigue publicando cómics sobre sus personajes clave, el último álbum firmado por el propio Hergé fue *Tintín y el Arte-Alfa* (Casterman, 1986). Pero se trata de un título incompleto ya que está inacabado y gran parte de su contenido son bocetos del trabajo del autor belga. Desde entonces tan solo se ha producido una serie de animación que adapta las aventuras de los álbumes y una adaptación cinematográfica dirigida por Steven Spielberg manteniendo el legado. Ha diferencia de otros títulos de la *bande dessinée*, como *Lucky Luke*, *Spirou*, *Blake y Mortimer* o *Los Pitufos*, las aventuras han tenido continuidad más allá de los creadores originales. Y tampoco existe ningún legal que impida que se publiquen nuevas aventuras del personaje (Pérez-Gómez, 2020, p. 17). Tan solo unas declaraciones que el propio Hergé realizó a Numa Sadoul en su serie de entrevistas al autor:

> ¿Sin mí? Bueno, sinceramente, no lo creo. Por supuesto, hay muchas cosas que mis colaboradores pueden hacer sin mí e incluso mucho mejor que yo. Pero para hacer que Tintín viva, para hacer que Haddock, Tornasol, los Dupondts, todos los demás vivan, creo que soy el único que puede hacerlo: Tintín (y todos los demás) soy yo, exactamente como Flaubert dijo: «Madame Bovary, soy yo» [...] Si otros usaran a Tintín, podrían hacerlo mejor, tal vez menos bien. Una cosa es segura: ¡lo harían de manera diferente y, de repente, ya no sería Tintín! (1983, pp. 45-46)

Esta situación pone a Moulinsart S.A, empresa gestora de los derechos de Hergé, ante el problema de que la obra pase a dominio público algo que puede suceder en 2053. De ahí que tanto las futuras nuevas ediciones de los álbumes con un nuevo tratamiento del color como los NFTs, se conviertan en una estrategia para no perder los derechos y no caer en dominio público.

Para el primer NFT del personaje se ha utilizado el primer proyecto de ilustración creado por Hergé en 1936 para la portada del álbum *El loto azul*, esta fue rechazado por la editorial por ser demasiado caro para

reproducirlo en color. El original de la obra se vendió en subasta pública el 14 de enero de 2021 por 2,6 millones de euros.

Esta portada inédita se comercializa de dos maneras:

- The Blue Lotus Print + certificado NFT. Esta modalidad consiste en una impresión de alta calidad de la imagen limitada a 777 copias acompañada de un certificado digital NFT que garantiza la originalidad del mismo. A esto se le añade dos privilegios, el primero es un libreto digital escrito por el especialista en Hergé Philippe Goddin titulado *At the Heart of the Mystery of the Blue Lotus*, así como derechos preferentes para la adquisición del siguiente NFT de la colección.

- The Blue Lotus NFT, únicamente en formato digital. Es un NFT completamente digital limitada a 1777 copias y con la numeración en caracteres chinos. Al igual que en la versión física tiene una serie de privilegios añadidos, en este caso al folleto del Goddin y la preferencia a la hora de comprar otro podemos sumar ediciones digitales del álbum original en blanco y negro, la versión actual y la futura edición con nuevo tratamiento del color, así como un pase familiar para el Museo Hergé.

En ambos casos y a diferencia de los NFTs de DC nos encontramos que el pago se realiza con criptomoneda, concretamente Ethereum. También podemos destacar los añadidos como un incentivo para los coleccionistas más veteranos.

5. CONCLUSIONES

Podemos considerar que la irrupción de los NFTs en el mundo del coleccionismo ha sido sólida y con gran aceptación por parte de los coleccionistas. En gran medida por las garantías que el *blockchain* ofrece a los compradores y las posibilidades de monetización para los creadores. Como hemos podido apreciar el coleccionismo en la cultura popular va mucho más allá de la experiencia de la obra de alta cultura, sino que tiene un valor personal vinculado a la experiencia vivida por el coleccionista en torno al objeto coleccionado.

Los NFTs vinculados a la cultura popular buscan esa misma sensación, pero ampliada con las experiencias que ofrecen las nuevas tecnologías. En los dos casos analizados, ambas iniciativas se encaminan hacia lo digital a través del NFT para no dejar morir franquicias que se acercan al siglo de existencia. Se ha podido comprobar que el mercado del NFT en el coleccionismo de comic va a ser una iteración dentro de la amplitud de productos que se ofrecen a personas interesadas en coleccionar ítems relacionados con dichos productos, pero con posibilidades de futuro para los futuros entornos digitales o para hacer más participe al usuario de posibles narrativas, al menos en el caso de DC Comics.

También se ha podido observar que la creación de variantes de una solo imagen y de nuevos contenidos, específicos para este medio, para incentivar la compra y el intercambio al igual que si fueran objetos físicos. En el caso de los NFTs de DC Comics, se busca crear una comunidad, interacción entre usuarios y también con la empresa, y asemejar la experiencia a la de los coleccionistas más veteranos, acentuado con la idea de desgaste digital. En el caso de Tintín se trata de revitalizar la imagen del personaje, no dejarlo morir para la siguiente generación, para ello la empresa ha optado por un camino hibrido para contentar tanto a los antiguos como a los nuevos coleccionistas. Esta maniobra les tendría que servir para evitar que la obra de Hergé pase a dominio público.

Pero, sin ningún tipo de dudas estamos ante los orígenes de una nueva forma de coleccionismo entorno al mundo del cómic que con el tiempo puede evolucionar y generar más contenidos propios alejados de la obra original y que con seguridad será compatible con los nuevos espacios virtuales.

6. REFERENCIAS

Boym, S. (2001). The Future of Nostalgia. Basic Books

Geraghty, L. (2014). Cult Collectors. Nostalgia, Fandom and Collecting Popular Culture. Routledge

Grainge, P. (2002). Monochrome Memories: Nostalgia and Style in Retro America. Praeger

Medina Amores, M. y Medina, M. Á. (2022). El arte NFT y su irrupción en el mercado del arte. Boletín de Arte-UMA, 43, 207-220. Universidad de Málaga. https://bit.ly/41z48de

Nadini, M., Alessandretti, L., Di Giacinto, F. et al. (2021). Mapping the NFT revolution: market trends, trade networks, and visual features. Sci Rep 11, 20902, 1-11. https://bit.ly/44XOZ88

Pérez-Gómez, M.A. (2018). Portada de Action Comics nº 1. En M.M. Ramírez Alvarado y M. A. Martínez (Eds.), Imago Mundi. 50 imágenes para la historia de la comunicación en el siglo XX (pp. 139-146). Tirant Lo Blanch

Pérez- Gómez, M. A. (2020). Entre la forgerie y el pastiche: la obra tributo a Tintín de Yves Rodier. CuCo, Cuadernos de cómic, 15, 10-30. https://bit.ly/42Vmsy9

Sadoul, N. (1983) Tintin et moi, Entretiens avec Hergé. Casterman

Tucker, R. (2021). Marvel vs DC. 50 años de guerra editorial. Planeta Cómic

ARTE URBANO Y REDES SOCIALES: DE LA PRESENCIA DIGITAL A LA EXISTENCIA DIGITAL

GARA NIVARIA MASCARELL RAMOS
Universitat Politècnica de València

1. INTRODUCCIÓN

Las redes sociales han democratizado el mundo del arte. El consumo de arte ha pasado de ser algo especializado a ser algo accesible a cualquiera que tenga un teléfono móvil en sus manos. Esta accesibilidad en el consumo de la obra de arte ha modificado sustancialmente la forma en la que los artistas pueden crear y presentar su trabajo al mundo. Atrás quedan esos tiempos donde la figura del comisario o de las galerías tenían un peso importante en la configuración del escenario artístico, en función de la subjetividad de sus elecciones. Hoy en día, gracias a las redes, los artistas tienen la posibilidad de controlar cuándo y cómo presentar su obra a los demás de forma directa.

No cabe duda de que la accesibilidad que ofrecen este tipo de plataformas, bien aprovechada, es una ventaja para los artistas. Pero esta ventaja no viene exenta de algún que otro inconveniente. La inexistencia de filtros previos a la hora de mostrar la obra dota a todos los artistas de cierta igualdad de condiciones en su capacidad para presentarse y representarse frente a los demás. Esta circunstancia, hace necesaria una búsqueda personal de la diferenciación para destacar entre la multitud. El espectador, entrenado para recibir cientos de imágenes diarias, no se conforma con cualquier propuesta, sino que necesita que cautiven su atención mediante imágenes llamativas o videos de procesos capaces de retener su interés durante unos valiosos segundos. “Es en este contexto en el que surge la visión-navegación, ese nuevo modelo óptico derivado de la

velocidad, la digitalización y la sobreexposición a la imagen característica de nuestro mundo-iconosfera" (Jimenez-Donaire, 2021, p. 113)

Ante este escenario, en el mundo del arte urbano, aparecen nuevos creadores que utilizan las redes no sólo cómo un medio para mostrar su trabajo, sino cómo el lugar donde crearlo. El artista urbano desdibuja las fronteras entre los muros físicos y los muros virtuales; entre lo que es real, en el sentido de que ha existido fuera de las redes sociales, y lo que no. Se abre así el debate sobre si la calle es menos calle cuando su forma material no es vista de forma directa por los ojos del espectador, sino que lo hace a través de una pantalla. "La velocidad de la cultura-red facilita la omisión de ese distanciamiento crítico, aquel que nos salva de la subordinación y la dependencia" (Jimenez-Donaire, 2021, p. 115).

En los próximos párrafos se examinarán las diferentes maneras que tres artistas urbanos tienen de abordar la relación de sus imágenes con TikTok e Instagram y el impacto que estas tienen en los usuarios de dichas plataformas, mediante el análisis de sus reacciones.

2. OBJETIVOS

- Estudiar algunas de las posibilidades que las redes sociales proporcionan a los artistas urbanos en cuanto a la manera de materializar sus obras y de mostrarlas al público de la plataforma.
- Ver qué relación establecen los usuarios de TikTok e Instagram con las distintas formas en las que estos artistas les presentan sus propuestas englobadas dentro del campo del arte urbano.

3. METODOLOGÍA

Para poder llevar a cabo los objetivos propuestos anteriormente se ha utilizado una metodología de carácter cuantitativo. En la aplicación práctica de dicha metodología, se ha llevado a cabo el estudio de tres casos de artistas que realizan trabajos dentro del campo del arte urbano, con presencia en redes sociales y con un número notable de seguidores.

Para extraer los datos necesarios para llevar a cabo la investigación, se han analizado los perfiles de sus cuentas de Instagram y de TikTok, en el caso de que tuvieran ambas, y se han obtenido datos relativos a las diversas formas de mostrar su obra a los usuarios de dichas plataformas y la acogida e interacción que estas generan en el espectador.

4. RESULTADOS

Existen otras maneras de proceder alejadas del concepto tradicional que tenemos del arte urbano, en las que los artistas de este sector profesional pueden crear y mostrar sus imágenes en las redes sociales. Aunque parezca contradictorio, algunas de estas propuestas no requieren su materialización en la calle. Este aspecto, hace necesario establecer un nuevo debate sobre los límites del arte urbano, que establezca si su definición depende del lugar donde ocurre la acción o de la intencionalidad del artista y de las características propias del entorno urbano, captadas principalmente a través del sentido de la vista.

Hay un tipo de artista para el que las redes no son un medio de visibilidad sino un lugar de trabajo. Sus obras, en este caso, no sólo están dotadas de una presencia digital, sino que pueden llegar a desarrollar una especie de existencia digital independiente, a pesar de no haber sido materializadas jamás en el mundo físico.

Las redes sociales proporcionan al artista urbano nuevas formas de entender y desarrollar su arte. Dándole la posibilidad de explorar otras vías de comunicación con su público, las cuales sean capaces de generar en él algún tipo de reacción, positiva o negativa.

5. DISCUSIÓN

Las redes sociales han hecho que el artista urbano se replantee su relación con las imágenes que crea, enfrentándose a otro tipo de opciones que hasta ahora eran impensables En muchos casos, los usuarios de estas plataformas buscan el impacto visual, la sorpresa, y no les importa si la obra alguna vez llegó a existir físicamente o si su existencia en el mundo real tuvo cómo único propósito ser mostrada en el mundo digital. “La

única temporalidad que parece tener cabida es el ahora. Ya. Aquí, en la pantalla, a golpe de clic" (Jimenez-Donaire, 2021, p. 122). Esta falta de interés sobre la obra más allá de lo visto en la pantalla cambia la manera en la que el artista crea sus imágenes y el propio sentido de las mismas.

5.1. Gabriel Gault

Gabriel Gault conocido en redes sociales como @gabegault enmarca su trabajo físico dentro de la práctica pictórica y el muralismo. Sus obras, de corte figurativo, se enfocan principalmente en el retrato. En su página web se describe a sí mismo, y a su trabajo, de la siguiente manera:

> Gabe Gault's work challenges the assumptions. Employing classical painting techniques while using modern mediums, Gault bucks conformity, not allowing himself or his work to be easily defined. Channeling Renaissance portraiture and still-lifes, Gault explores his identity as a Black American, re-appropriating, breaking down, and repurposing Colonial influences in order to celebrate Culture. The symbiosis of classic imagery representing abundance and wealth and the modern fascination with innovation and forward movement is at the core of Gault's vision as an artist. Nothing is only one thing, and Gault's work sets out to challenge our notions of labels and reductive definitions. [El trabajo de Gabe Gault desafía los supuestos. Empleando técnicas de pintura clásicas mientras usa medios modernos, Gault se resiste a la conformidad y no permite que él o su trabajo se definan fácilmente. Canalizando los retratos y las naturalezas muertas del Renacimiento, Gault explora su identidad como afroamericano, reapropiando, rompiendo y reutilizando las influencias coloniales para celebrar la cultura. La simbiosis de las imágenes clásicas que representan la abundancia y la riqueza y la fascinación moderna por la innovación y el avance es el núcleo de la visión de Gault como artista. Nada es solo una cosa, y el trabajo de Gault se propone desafiar nuestras nociones de etiquetas y definiciones reductivas] (Gault, 2023).

La lista de exposiciones referenciadas en su web comienza en 2017 y se puede ver cómo en los últimos años ha alcanzado un mayor reconocimiento realizando trabajos para grandes empresas cómo Amazon Studios, CBS Sunday morning, Adidas, Meta, Ford Motors Company, los Lakers o la NFL. Gault (2023), que tiene 108 000 seguidores en Instagram, se define a sí mismo en esta plataforma cómo: "Virtual explorer. Traditional painter" [Explorador virtual. Pintor tradicional]. Aquí muestra parte de su obra física y virtual, de sus procesos y de los eventos a

los que asiste. Pero donde alcanzó gran popularidad fue en la red social TikTok. En esta plataforma cuenta en la actualidad con aproximadamente 162 000 seguidores y un total acumulado de 2 300 000 me gusta.

En TikTok este artista muestra principalmente su obra planteada dentro del campo artístico del muralismo, o del grafiti digital, y creada mediante el uso de la realidad virtual. Para ello, utiliza unas gafas VR y un mando con el cual simula tener en la mano un espray y con el que puede realizar los movimientos adecuados a la hora de pintar. Para poder llevar a cabo su trabajo utiliza el simulador virtual Kingspray Graffiti VR. Los distribuidores de este simulador lo definen así:

> Kingspray is the original graffiti simulator for virtual reality.
>
> Hanging out with friends, bombing walls, and smashing bottles would be much more fun without the jail time. Kingspray offers realistic spray and drip effects that allow you to spray collaboratively with up to four players at once from anywhere in the world!
>
> Choose the right cap and pressure to paint with, and choose from a wide range of predefined colors, or create your own. Join in the painting or just hurl barrels, bricks, bottles and other heavy objects at your mates to show them how much you dig their work.
>
> To save your work take a photo or a selfie, load it back up and keep painting later on.
>
> Afterwards, watch your avatar replay your creations to share your technique or show off your speed. Share your artwork with friends, and download other people's work to admire their technique or just spray over!
>
> [Kingspray es el simulador de grafiti original para realidad virtual.
>
> Pasar el rato con amigos, bombardear paredes y romper botellas sería mucho más divertido sin pasar tiempo en la cárcel. ¡Kingspray ofrece efectos realistas de rociado y goteo que le permiten rociar en colaboración con hasta cuatro jugadores a la vez desde cualquier parte del mundo!
>
> Elija la boquilla y la presión adecuadas para pintar, y elija entre una amplia gama de colores predefinidos, o cree los suyos propios. Únase a la pintura o simplemente arroje barriles, ladrillos, botellas y otros objetos pesados a sus compañeros para mostrarles cuánto disfruta con su trabajo.
>
> Para guardar su trabajo, tome una foto o un selfie, vuelva a cargarlo y siga pintando más tarde.

> Luego, mire a su avatar repetir sus creaciones para compartir su técnica o mostrar su velocidad. ¡Comparta su obra de arte con amigos y descargue el trabajo de otras personas para admirar su técnica o simplemente rociar!] (Infectious Ape, 2017).

Cómo se puede comprobar en la descripción del simulador, los murales creados no tienen una materialización física fuera del mundo virtual. Sólo existen dentro de esta plataforma y, por lo tanto, sólo pueden ser vistos por el creador y por un máximo de tres personas más, en el caso de que se encuentren compartiendo la misma partida en el juego. La única manera de que el resultado de este trabajo artístico sea visto por el público en general, es mediante la subida de los videos a las redes sociales. Decir que este tipo de obra tiene una presencia digital no se ajustaría a la realidad, sería mucho más exacto hablar de una existencia digital propia.

La técnica y los movimientos físicos que realiza Gault, mediante el uso de la realidad virtual, son los equivalentes a los que realizaría en la calle. Los escenarios donde tienen lugar estas pinturas representan escenas urbanas que podrían tener lugar en cualquier ciudad del mundo. La única diferencia es que el artista está físicamente en su casa, pero para la mayoría de los consumidores de este tipo de redes sociales no especializadas, no hay una diferencia significativa entre el arte urbano que pueden ver de forma directa o el que pueden ver a través de sus pantallas. Los elementos implicados son los mismos, un artista con un espray en la mano, que pinta sobre un muro en una ciudad.

Los videos sobre realidad virtual que el artista sube a TikTok tienen miles de reproducciones, en algunos casos millones, y cuentan con cientos de comentarios. Entre estos comentarios destacan tres tipos de reacciones. En primer lugar, están los usuarios a los que les gusta tanto la propuesta del formato que están viendo, como el resultado pictórico. En segundo lugar, están los usuarios que buscan no sólo la experiencia visual sino la posibilidad de aprender a hacer lo mismo. Estos preguntan, principalmente, por datos técnicos sobre los materiales necesarios para poder llevar a cabo esta práctica. El tercer tipo de reacción es la relacionada con el debate en torno al grafiti. Están los usuarios que se centran en vislumbrar si este tipo de práctica se puede considerar grafiti, o no, y

los que abogan por llevar el grafiti a las redes para evitar los efectos de este las calles.

5.2. Eloisa Henderson-Figueroa

Eloisa Henderson-Figueroa conocida en Instagram como @eloisa.artist enfoca el desarrollo de su carrera artística en el muralismo, aunque también realiza trabajos de estudio dentro del campo del collage y ofrece talleres para niños y adultos. En su página web se describe a sí misma de la siguiente manera:

> I'm Eloisa (pronounced El-o-wee-sa), a Chilean/Scottish artist, born and raised in North London by my musician parents who surrounded me with music and art. It helped me see the beauty of following your own path and doing something that you love.
>
> I spent 3 years at the University of Brighton where I studied 3D materials practice; wood, ceramics, metals and plastics and made toys and games for children with emotional and behavioural problems. This lead me to design kids toys for M&S and then work on a children's art show on CBBC, which then lead on to prop painting for film and television.
>
> It's only in the past few years I've discovered what I really love to do and it was only through discovering collage that my style developed and became what it is today. My love of colour and shape has followed me throughout my artistic career and has made me the artist I am now.
>
> I have been fortunate to work with amazing people and companies over the years such as Westfield, Ted Baker, Lewisham Music and Haringey Council to name a few.
>
> It took me a long time to find my passion and find something I truly love, but I'm glad I got there and can now say that I love my job and filling the world with colour.
>
> [Soy Eloisa (pronunciado El-o-wee-sa), una artista chilena/escocesa, nacida y criada en el norte de Londres por mis padres músicos que me rodearon de música y arte. Me ayudó a ver la belleza de seguir tu propio camino y hacer algo que amas.
>
> Pasé 3 años en la Universidad de Brighton donde estudié la práctica de materiales 3D; madera, cerámica, metales y plásticos y fabricaba juguetes y juegos para niños con problemas emocionales y de comportamiento. Esto me llevó a diseñar juguetes para niños para M&S y luego a trabajar en un programa de arte para niños en CBBC, que luego me llevó a la pintura de utilería para cine y televisión.

> Solo en los últimos años descubrí lo que realmente amo hacer y fue solo a través del descubrimiento del collage que mi estilo se desarrolló y se convirtió en lo que es hoy. Mi amor por el color y la forma me ha seguido a lo largo de mi carrera artística y me ha convertido en la artista que soy ahora.
>
> He tenido la suerte de trabajar con personas y compañías increíbles a lo largo de los años, como Westfield, Ted Baker, Lewisham Music y Haringey Council, por nombrar algunas.
>
> Me tomó mucho tiempo encontrar mi pasión y encontrar algo que realmente amo, pero me alegro de haber llegado ahí y ahora puedo decir que amo mi trabajo y llenar el mundo de color] (Henderson-Figueroa, 2023).

Mientras que en su web se puede encontrar información acerca de sus talleres, su blog y el resultado de sus trabajos murales, es en Instagram donde muestra las imágenes que se van a analizar a continuación, los montajes fotográficos.

Henderson-Figueroa tiene aproximadamente 16 000 seguidores en Instagram. En dicha plataforma muestra fotografías y videos de los procesos y los resultados de la obra física que lleva a cabo, de los eventos en los que participa y alguna que otra foto más personal. Entre todas estas imágenes, hay algunas que no existen físicamente, sino que son fotomontajes. Para llevar a cabo estas obras, la artista usa un iPad con el que realiza los bocetos que posteriormente monta sobre las diferentes fachadas de edificios, que previamente ha fotografiado.

Los murales creados de manera digital y presentados en forma de fotomontaje sólo pueden ser vistos por los espectadores una vez que dichos montajes son publicados en las redes sociales. Esta obra, al igual que la del caso de Gault, se caracteriza por pasar de ser una imagen con una mera presencia digital a tener una existencia digital independiente de la realidad matérica del mundo físico. En este punto, cabría preguntarse si hay alguna diferencia entre hacer un boceto, materializarlo a través de la impresión, salir a la calle a buscar un muro, pegar el boceto y sacarle una foto; o hacer un boceto, salir a la calle a buscar un muro, sacarle una foto, pegar el boceto digitalmente y materializarlo a través de su publicación. ¿el orden de los factores altera el producto? O lo que es lo mismo ¿podemos decir que uno es arte urbano y el otro no, sólo teniendo en cuenta el espacio en el cual habita el resultado final? ¿Dónde están los límites? "… el espacio,

teóricamente y en la práctica, ha sufrido una serie de transformaciones, de igual manera la idea de habitar el espacio se ha ido acomodando a la dinámica de la sociedad" (Vargas, 2010, p. 232) .El consumidor de Instagram lo tiene claro, no hay ninguna diferencia. La media total de me gusta en las publicaciones de Henderson-Figueroa es de 372 frente a los 197 de media que tienen los fotomontajes. Esta diferencia podría ser significativa si no fuera porque coincide con que, en la actualidad, que es cuando más seguidores tiene y por lo tanto más interacción, sus publicaciones se centran en trabajos de muralismo físico dejando a un lado el significativo número de fotomontajes que publicaba en épocas anteriores. En cuanto a los comentarios, la media total es de 22 mientras que en los fotomontajes es de 17. Dichos comentarios se centran, principalmente, en cuatro tipo de reacciones. En primer lugar, están los que expresan que les gusta la propuesta. En otro grupo podemos encontrar aquellas personas que quieren que esos montajes lleguen a llevarse a cabo físicamente. En un tercer grupo podemos englobar a aquellos que proponen que la artista pinte sus residencias o algunas edificaciones presentes en el lugar donde habitan. Y en último lugar, están aquellos usuarios que ven este tipo de publicaciones cómo una motivación para pintar ellos mismos sus casas.

5.3. Valerio Vincenzo

Valerio Vincenzo conocido en redes sociales como @this_is_vastrini es un fotógrafo documental autónomo que ha trabajado para medios como Le Monde, El País o el Corriere della Sera. En los últimos años ha desarrollado su faceta más artística llevando a cabo diversas exposiciones y residencias. En su web se presenta a sí mismo de la siguiente manera:

> Valerio Vincenzo has always been insatiably curious.
>
> Not satisfied with his work as a documentary photographer, he doubts, he steps back, he explores.
>
> His research springs from an aporia: although he is convinced it is impossible to represent reality accurately, he keeps trying to document it.
>
> Valerio has many sources of inspiration, all linked to this acknowledged failure, be it the work of a philosopher (Clément Rosset - Le Réel. Traité de l'idiotie), a film director (Michelangelo Antonioni - Blow Up) or science historians (Lorraine Daston and Peter Galison - Objectivity).

With the rigour of a researcher and the naivety of a child, Valerio plays with formats and stereotypes. Like many autodidacts, he's eclectic.

Valerio has been Italian since 1973 and French since 2014 and is currently based in Paris.

Trained as an economist, he was a business strategy consultant and NGO administrator before becoming a freelance photographer in 2004. He works for the press (Geo, Le Monde,...) as well as public and private institutions, all while diving into a number of artistic projects.

He is the founder of the association Borderline, Frontiers of Peace, which not only organizes the photo exhibitions of the eponymous project but also workshops on image education in schools across Europe. He is also a public speaker, taking the stage, for instance, to talk about photography for Live Magazine.

[Valerio Vincenzo siempre ha sido insaciablemente curioso.

No satisfecho con su trabajo como fotógrafo documental, duda, retrocede, explora.

Su investigación parte de una aporía: aunque está convencido de que es imposible representar con precisión la realidad, sigue intentando documentarla.

Valerio tiene muchas fuentes de inspiración, todas vinculadas a este fracaso reconocido, ya sea el trabajo de un filósofo (Clément Rosset - Le Réel. Traité de l'idiotie), un director de cine (Michelangelo Antonioni - Blow Up) o historiadores de la ciencia (Lorraine Daston y Peter Galison - Objetividad).

Con el rigor de un investigador y la ingenuidad de un niño, Valerio juega con formatos y estereotipos. Como muchos autodidactas, es ecléctico.

Valerio es italiano desde 1973 y francés desde 2014 y actualmente reside en París.

Economista de formación, fue consultor de estrategia empresarial y administrador de ONG antes de convertirse en fotógrafo autónomo en 2004. Trabaja para la prensa (Geo, Le Monde...) así como para instituciones públicas y privadas, todo mientras se sumerge en un número de proyectos artísticos.

Es el fundador de la asociación Borderline, Frontiers of Peace, que no solo organiza las exposiciones fotográficas del proyecto homónimo, sino también talleres sobre educación en imagen en escuelas de toda Europa. También es orador público y sube al escenario, por ejemplo, para hablar sobre fotografía para Live Magazine] (Vincenzo, 2023).

Basado en su creencia de la imposibilidad de representar la realidad tal y como la percibimos, este artista lleva a cabo un proyecto bajo el seudónimo de Vastrini, que el mismo describe en sus redes de la siguiente manera: "Making reality (in)visible" [Haciendo realidad (in)visible] (Vincenzo, 2023). Dicho proyecto consiste en la realización de una serie de intervenciones en espacios públicos, en los cuales busca una textura, la fotografía, la imprime en un folio, regresa a ese lugar y mediante la técnica del *paste up*, una persona pega la hoja en el punto exacto en el que se captó la imagen. Este proyecto tiene su propia cuenta de Instagram donde con aproximadamente 5700 seguidores, no es especialmente reconocido, y una cuenta de TikTok donde el proyecto ha llegado a adquirir relevancia, con 18 000 seguidores y un total de 1 300 000 me gusta, sus videos cuentan con miles de reproducciones, algunos millones, y con decenas de comentarios.

Este proyecto, por la propia naturaleza de su concepto, pasa desapercibido en la realidad física, pero una vez que llega a las redes adquiere la presencia digital que necesita para hacerse visible. Las reacciones que derivan de esta propuesta se dividen en cuatro grupos. En el primer grupo se encuentran las personas a las cuales les parece una tontería. Un segundo grupo de usuarios, por el contrario, creen que el concepto del proyecto es muy interesante y les encanta la obra. Existe un tercer grupo de personas que no terminan de comprender lo que ven y se preguntan si la fotocopia es en realidad una pintura realista. Y en un último grupo se encuentran los que piensan que este tipo de propuestas no se pueden calificar cómo arte.

6. CONCLUSIONES

Las redes sociales han generado otra manera de consumir el arte y con ello otra forma de crearlo. Ya no importa si los artistas urbanos desarrollan sus propuestas dentro o fuera de las pantallas. Los consumidores navegan entre cientos de imágenes buscando la diferencia; aquello que les sorprenda, les motive o sea capaz de generar un debate. La línea que separa la realidad física y la realidad digital se desdibuja, dando pie a obras que existen en las redes a pesar de no haber sido materializadas jamás fuera de ellas. Este nuevo escenario se presenta no solo cómo una

oportunidad para los artistas que quieran crecer en su profesión, sino cómo la ocasión de replantearse los límites teóricos que definen los conceptos que hacen referencia al arte urbano y explorar nuevas vías de expresión dentro de este campo.

8. REFERENCIAS

Gault, G. (1 de marzo de 2023). Bio. Gabe Gault. https://www.gabegault.com/bio

Gault, G. [@gabegault]. (s.f.). Publicaciones [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 1 de marzo de 2023, de https://www.instagram.com/GabeGault/

Gault, G. [@gabegault]. (s.f.). Publicaciones [Perfil de TikTok]. TikTok. Recuperado el 1 de marzo de 2023, de https://www.tiktok.com/@gabegault?lang=en

Henderson-Figueroa, E. (1 de marzo de 2023). About. Eloísa Henderson-Figueroa. https://www.eloisahenderson.com/

Henderson-Figueroa, E. [@eloisa.artist]. (s.f.). Publicaciones [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 1 de marzo de 2023, de https://www.instagram.com/eloisa.artist/?hl=es

Infectious Ape (1 de marzo de 2023). About. Infestious Ape. http://infectiousape.com/about/

Jiménez-Donaire, S. (2022). II Congreso Internacional Estéticas Híbridas de la Imagen en Movimiento: Identidad y Patrimonio. (Des)cansar la Mirada: Un Acercamiento a las Políticas del Ver/Visionar en la Era Digital (pp 111-124). Universitat Politècnica de València https://doi.org/10.4995/EShID2021.2021.13203

Vargas Gómez, C. (2010). Habitar desde la superficie: espacio y gesto decorativo. Un acercamiento a las intervenciones artísticas sobre muro desde el minimalismo a nuestros días [Tesis doctoral, Universitat Politècnica de València.]. Repositorio Institucional UPV. https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/8498

Vincenzo, V. (1 de marzo de 2023). About. Valerio Vincenzo. https://valeriovincenzo.com/ABOUT

Vincenzo, V. [@this_is_vastrini]. (s.f.). Publicaciones [Perfil de Instagram]. Instagram. Recuperado el 1 de marzo de 2023, de https://www.instagram.com/this_is_vastrini/?hl=es

Vincenzo, V. [@this_is_vastrini]. (s.f.). Publicaciones [Perfil de TikTok]. TikTok. Recuperado el 1 de marzo de 2023, de https://www.tiktok.com/@this_is_vastrini

ARTE Y OCIO CULTURAL. EL MUSEO EN LAS ESFERAS DEL CONSUMO

Enrique López Marín
Universidad de Granada (España)

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el concepto de "museo" se utiliza para cosas muy diferentes: todo aquello que se pueda coleccionar, clasificar, exhibir, mostrar, guardar, proteger y preservar, será susceptible de habitar un espacio así denominado. Pese existir museos para casi todo (pinturas, esculturas, piezas arqueológicas o históricas de todo tipo), tener su prolongación en la exposición sobre cualquier temática, y haber vivido una transformación radical, entre la institución decimonónica y el espacio icónico del momento actual, para muchos, el museo todavía conserva un prejuicio de entorno caduco, desfasado, aburrido o destinado a entendidos. En cambio, desde finales del siglo xx las instituciones museísticas desarrollaron nuevas vías para hacer más accesibles sus contenidos y objetivos en la sociedad, y las ideas que configuraron estos espacios se han visto alteradas con nuevas propuestas.

2. OBJETIVOS

Acerca del fin para el que se crean y remodelan los museos actuales, y la función que cumplen, y lo que se espera de ellos.

El lugar del artista, más allá de la consideración como genio admirado, ha evolucionado a la de facilitador de experiencias sensibles o de mero símbolo, a veces cercano al de icono mediático. La consideración del público como partícipe de la obra, que ya había sido anunciada por Pirandello en el teatro, dejará el paso expedito al consumidor de la obra creativa. Esta faceta favorecida por la constante digitalización de los

productos culturales también está marcando una nueva etapa en esta evolución del museo del siglo XXI, donde grandes proyectos emblemáticos se desarrollan en busca de una concepción de museo como espacio orientado al espectáculo, en el que las fronteras entre obra y público parecen haberse derrumbado.

La digitalización y la virtualización de las imágenes y las experiencias, donde conseguir "mi imagen" es más importante que la propia contemplación, nos llevará a realidades donde quizás, la visita a lugares no implique la presencia física del espectador ni de la propia obra expuesta.

3. METODOLOGÍA

En un primer lugar, exploraremos el origen del museo y su evolución a lo largo del siglo XIX y XX para analizar las distintas vertientes y tendencias que este concepto ha experimentado, para posteriormente analizar desde un punto de vista crítico el sentido del museo en la sociedad contemporánea, y hacer una crítica de las variables museísticas y su relación con los medios de masas y su influencia en la cultura actual.

4. DISCUSIÓN

En la actualidad, el concepto de "museo" se utiliza para cosas muy diferentes: todo aquello que se pueda coleccionar, clasificar, exhibir, mostrar, guardar, proteger y preservar, será susceptible de habitar un espacio así denominado. Pese existir museos para casi todo (pinturas, esculturas, piezas arqueológicas o históricas de todo tipo), tener su prolongación en la exposición sobre cualquier temática, y haber vivido una transformación radical, entre la institución decimonónica y el espacio icónico del momento actual, para muchos, el museo todavía conserva un prejuicio de entorno caduco, desfasado, aburrido o destinado a entendidos.

El origen del concepto «museo» se pierde en el tiempo, y podemos encontrar antecedentes consolidados en las colecciones privadas y en las «galerías» donde la nobleza acumulaba obras para su deleite personal. Estas colecciones eran complementadas con los llamados «gabinetes de curiosidades», donde tenían cabida objetos y materiales de la más

diversa índole. En el Siglo de las Luces, estas colecciones en manos de la nobleza y la realeza se abren a un público entendido y próximo a sus promotores, manteniéndolas como un privilegio que éstos ofrecen a sus visitantes, pues en ningún momento están abiertas al Pueblo. Como consecuencia de la Ilustración, que influyó en la apertura de dichas colecciones reales, aparece un nuevo modelo de museo, que surge con la Revolución francesa y el ascenso social de la Burguesía. En Francia, el Louvre se convierte en una entidad pública y se abre a los ciudadanos. Poco a poco, este enfoque se extiende y se hace común. Las guerras napoleónicas trajeron la creación de los museos nacionales, y en ellos se desarrolla y se mantiene un criterio global, mediante la disposición en diferentes áreas con un marcado interés clasificatorio.

Estos museos nacionales fomentaron la idea del valor del patrimonio cultural e histórico de un país, introduciendo el concepto de memoria colectiva. De esta idea surge la veneración por el pasado, representado en los objetos auténticos, las piezas de museo. En cuanto al Arte, se contempla que cada país o comunidad posee un genio nacional, o «genius loci», que lo caracteriza frente a los demás. Francia se considerará protagonista de la civilización, y se realizará una labor modernizadora: creación de escuelas, desamortización a la Iglesia, sustitución del antiguo régimen, códigos civiles, donde el Estado ocupa el lugar central. Esta actitud llevará al constante expolio de sus vecinos, encontrándose legitimada para llevarse lo mejor de otros países, al tiempo que consiguen convertir a El Louvre en la pinacoteca más completa del mundo.

En este contexto, el lugar otorgado al museo es crucial, del que Walter Benjamin afirma que: «así como el recinto más propio de la Edad Media es la catedral, y el del siglo XVII, dominado por el absolutismo, es el palacio, el más característico del siglo XIX —una centuria obsesionada por la historia, por el culto a la ruina y el pasado— es el museo, que, bajo el modelo gestado en la Ilustración, se consagró como un ámbito dotado de un formidable poder intelectual».

En este contexto, aparecerán los salones, invento francés de carácter burgués, que terminarán por imprimir un estilo y unos comportamientos nuevos en relación a la contemplación de las obras de arte. Estos darán lugar a las galerías de arte y las exposiciones de las Academias. En las

sociedades occidentales, los logros industriales y técnicos derivaron en el movimiento de las Exposiciones Universales, y fue en 1851 en Londres su primera materialización.

Ese culto al patrimonio hará que se sistematicen las técnicas de estudio y catalogación científicas, y se busque la mejor forma de exponer y organizar las colecciones, con el objetivo de su apreciación y disfrute. Con ello se crea una conciencia estética y una uniformización del gusto. El museo es un lugar para dar rienda suelta a nuestra imaginación por su poder evocador. Las exposiciones y las salas de museos utilizaban la luz natural, a través de un atrio central. Las pesadas vitrinas de madera se utilizaban para contener objetos valiosos, y en general, las obras se alineaban en las paredes en varias alturas. El entorno de la sala o galería era sobrecargado con una decoración exuberante, donde los marcos ocultaban la obra. Muchas piezas, como es el caso de las religiosas, que estaban concebidas para mostrarse en espacios muy diferentes al del museo, quedarán descontextualizadas.

Por influencia del Movimiento Moderno y la Bauhaus, las técnicas expositivas se reinterpretaron y el propio espacio de la exposición adquirió un lugar protagonista en la concepción de la misma. Los amplios espacios, las paredes en blanco y la selección minuciosa de las obras conformaron la visión nueva de lo que debía ser un museo moderno. Sus paredes fueron concebidas como planos de una superficie ubicua. El MOMA de Alfred Barr será su primer paradigma que influirá en las siguientes propuestas.

En los años de la segunda posguerra europea, el museo vivió una crisis que cuestionó los fundamentos de la propia identidad de la institución. Asociado al pasado, la producción artística había dado la espalda al museo tradicional. Vinculado éste al mundo burgués del XIX, la sociedad de consumo que surgió del auge de los medios de masas a mitad del XX transformará la visión academicista y obsoleta que pesaba sobre él, y relegará el museo al olvido.

En esta sociedad de masas aparecen unas clases medias urbanas con nuevos intereses culturales que difieren de los del público burgués de principios de siglo, y otros lugares ocuparán este espacio, como el teatro, el

cine o la música, e incluso un interés renovado por la literatura. La creación artística vivirá un ambiente de contestación y crisis, que afectará también a la universidad y al resto de instituciones. Hay un deseo de olvidar el pasado, de crear algo nuevo que rompa con lo anterior. Los años sesenta y setenta supusieron una crisis completa, una reacción contra la cultura oficial, un deseo de romper con un pasado lastrante, de olvidar lo que ha quedado desfasado. La actitud hacia los Estados se transforma, pues se espera de ellos que cubran unos necesidades que hasta ahora no se habían contemplado: una educación y una sanidad universales, que dé lugar a una sociedad de servicios y garantías.

Los esfuerzos por convertir al museo tradicional en un espacio de conocimiento, entretenimiento e incluso de diversión, dieron sus frutos a partir de los años setenta y ochenta, con la creación de instituciones orientadas a públicos amplios y con temáticas nuevas y diversas, con un evidente interés de servicio público. En el momento actual, este modelo se ha transformado en un abanico de posibilidades que abarcan los ámbitos más diversos y distantes: frente a la exhibición de obras de valor artístico, histórico o documental, el museo y la exposición ofrecen la más amplia diversidad de temáticas: ciencia, deporte, historia, experiencias, cultura popular, etc. Por otro lado, se han convertido en emblemas que representan a países, culturas son el orgullo de la ciudad que los acoge.

La educación conseguirá su extensión a todas las capas de la sociedad, y la imagen protagonizará un lugar destacado en los medios de comunicación, lo que provocará la aparición del consumo cultural y la "civilización del ocio", donde los artefactos culturales estarán sujetos al disfrute y recepción como productos comercializables. Al mismo tiempo, el aumento del nivel de vida dará paso a la industria del turismo masivo, que buscará destinos para satisfacer estas demandas.

En el mundo del arte se producen grandes cambios, pues los medios de masas serán decisivos para convertir a determinados creadores en figuras populares que poblarán los noticiarios, como ocurrirá con Picasso o Dalí, por ejemplo, mientras que en los jóvenes creadores se establece un clima de rebeldía frente a lo establecido. Las performances críticas de artistas como Joseph Beuys o de artistas norteamericanos que se acogen a nuevas formas de entender las obras de Arte, venían precedidas por el

cuestionamiento de las Vanguardias de principios de siglo, el Dadá, Duchamp o el movimiento Anti-Arte posterior.

Flaubert, en su *Diccionario de lugares comunes* de 1913 ya apuntaba el lugar que la fotografía, al plantear que ésta reemplazará a la Pintura. Décadas más tarde, Walter Benjamin en 1936 en *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica* veía la desaparición del carácter singular, único, que tiene la obra de arte por efecto de la reproducción de la imagen y la obra, perdiendo por ello el "aura" que había poseído hasta el momento.

Por otro lado, André Malraux en 1949 en *El museo imaginario* proponía un museo distinto, capaz de contener todas las imágenes "artísticas" valiéndose precisamente de su reproducción fotográfica, y desprendiéndolas de su carácter intocable y único, haciéndolas accesibles al público en general. Esta idea estaba relacionada con el *Atlas Mnemosyne* de Aby Warburg de décadas anteriores, que pretendía poner en relación obras de muy diferentes procedencias que podrían relatar la historia de la Humanidad, a partir de su formato fotográfico y en una disposición global que permitiera visualizarlas en conjunto.

Una nueva posición adquiere el concepto de preservación del museo, pues, como diría Douglas Crimp: «A través de la tecnología reproductiva, el arte posmoderno se deshace del aura. La ficción del sujeto creador cede su lugar a una directa incautación, a la cita, a la extracción, acumulación y repetición de imágenes ya existentes».

Otros hechos marcarán el momento en lo que al Arte y la Cultura se refiere: uno, el traslado del protagonismo del Viejo continente a los Estados Unidos; y otro, el fenómeno de las exposiciones temporales concebidas como un espectáculo cultural mediático.

París había perdido el protagonismo cultural y artístico tras la postguerra en beneficio de Nueva York. En el deseo de recuperar el mismo, el presidente Georges Pompidou promueve la creación de un centro cultural que se inaugura, después de muerte, en 1977. El nuevo concepto de museo que surge, representado por el Pompidou de París, pretende dar cabida a una "Cultura" con mayúsculas orientada a las olvidadas clases populares. Con un aspecto de refinería, con una orientación

multidisciplinar, era la contraofensiva al Mayo del 68. No era un museo, era un concepto nuevo, para un tiempo nuevo, más participativo, más flexible, caracterizado por la transparencia y el movimiento. El Centro Pompidou, un artefacto impresionante situado en un barrio en decadencia en el centro de París. Estas referencias al proyecto de utopía tecnológica de la Modernidad dan paso a una apuesta política intencionada del presidente Georges Pompidou, la mano derecha del muy conservador De Gaulle, que había padecido en primera persona los disturbios de Mayo de 68 y que, a través de este gran centro creado por el Estado central, lanzaba una contraofensiva ideológica amparándose en un concepto consolidado y valorado en Francia: la Cultura.

La aparición de nuevos formatos de museos, no necesariamente como receptores de piezas únicas significativas, sino como facilitadores de interpretación de los temas más diversos (naturaleza, ciencias, historia, momentos históricos, etc) cubrirá la demanda de los grandes contingentes de turistas que inundan las ciudades. El museo, convertido en un centro cultural multipropósito, facilitará la gentrificación de barrios y zonas deprimidas, como había ocurrido en París con el Centro Pompidou (El "efecto Beaubourg" según Jean Baudrillard, para denunciar la consagración del museo como espacio predispuesto a dar rienda suelta a la cultura de masas y albergar un puro simulacro como modelo de civilización). Este será el objetivo de las exposiciones internacionales. Así, para una ciudad o región, la creación de un museo se ha convertido en un revulsivo económico que puede transformarlo por completo, como es el caso del Guggenheim Bilbao. Del mismo modo, una exposición —en cualquiera de sus acepciones— puede dar lugar a un acontecimiento cultural, económico y social de honda repercusión.

Los edificios emblemáticos creados por arquitectos estrella, se convierten en atractivos culturales y lugares de referencia, dan lugar a la resignificación de un espacio histórico (edificios, barrios, ciudades), donde es más importante lo sorprendente y novedoso, el logro técnico, frente a la propia apreciación de la obra o lo expuesto, incluso con copias o recreaciones, y han supuesto una nueva lectura de los lugares de exhibición.

Por ello, se ha buscado la novedad que propicia la exposición temporal frente a la colección permanente. Por otro lado, en momentos más

recientes, los grandes museos han dado paso a espacios de ocio, centros comerciales, celebración de eventos, que completan las demandas del visitante no iniciado, atraído por el acontecimiento.

En resumen, el museo ha evolucionado de diversas formas para adaptarse al interés general, convirtiéndose en piezas clave en las sociedades contemporáneas. Está dispersión de objetivos ha dado lugar a diversidad de tendencias, tales como:

4.1. Experiencias más inmersivas y personalizadas

Los museos del futuro ofrecerán experiencias más inmersivas y personalizadas para los visitantes. Los avances tecnológicos como la realidad virtual y aumentada permitirán a los visitantes explorar exhibiciones en una escala nunca antes vista. Los visitantes podrán sumergirse en el pasado, experimentar diferentes culturas y aprender de nuevas maneras.

Además, los museos utilizarán la inteligencia artificial y el aprendizaje automático para personalizar la experiencia del visitante. La tecnología de reconocimiento facial podría permitir a los museos adaptar las exposiciones a los intereses y preferencias individuales de los visitantes, creando una experiencia más personalizada y atractiva.

4.2. Enfoque en la sostenibilidad y la responsabilidad social

La sostenibilidad y la responsabilidad social serán una parte integral de los museos del futuro. Los museos se comprometerán cada vez más a reducir su impacto ambiental y social, y adoptarán prácticas sostenibles y responsables en sus operaciones y exhibiciones.

Además, los museos del futuro se centrarán en abordar problemas sociales y globales, como la desigualdad, el cambio climático y la justicia racial. Los museos se convertirán en espacios para la reflexión crítica y la acción, fomentando la participación activa de la comunidad y el compromiso cívico.

Museos digitales y en línea

La digitalización y la accesibilidad en línea serán un aspecto fundamental de los museos del futuro. Los museos podrán llegar a una audiencia

global a través de exposiciones en línea y la creación de plataformas de contenido digital. Las tecnologías emergentes, como la realidad virtual y aumentada, permitirán que los museos ofrezcan experiencias inmersivas en línea. Además, la digitalización permitirá a los museos crear una representación virtual de sus colecciones, aumentando la accesibilidad y la preservación de los artefactos y objetos históricos. La realidad virtual y aumentada también permitirán a los museos ofrecer visitas virtuales a lugares que de otro modo serían inaccesibles.

4.3. Colaboración y participación de la comunidad

La colaboración y la participación de la comunidad serán esenciales para el éxito de los museos del futuro. Los museos se convertirán en espacios para la co-creación, la colaboración y la innovación, trabajando con la comunidad para diseñar exposiciones y programas que sean relevantes y significativos para el público local.

5. ¿HACIA DONDE VAN LOS MUSEOS?

Estas tendencias y cambios que ya se están produciendo en el sector y que pueden indicar hacia dónde se dirigen los museos en el futuro. Algunas características que podríamos esperar ver en los museos del futuro son:

- Experiencias inmersivas y tecnología avanzada: Los museos seguirán utilizando la tecnología para crear experiencias inmersivas y atractivas para el público. Las tecnologías de realidad virtual y aumentada seguirán siendo utilizadas para proporcionar nuevas formas de interactuar con las colecciones, así como para crear experiencias más envolventes y personalizadas.
- Museos digitales: Los museos del futuro seguirán evolucionando hacia modelos digitales, en los que la información y las colecciones estarán disponibles en línea y se podrán visitar desde cualquier lugar del mundo. Esto podría incluir la creación de museos virtuales y exposiciones en línea, así como la digitalización de las colecciones físicas.

- Museos más inclusivos: Los museos del futuro tendrán como objetivo ser más inclusivos y accesibles para todo el público, independientemente de su edad, origen, género o capacidad. Esto podría incluir la adopción de políticas más inclusivas en la gestión de los museos, así como la adaptación de los espacios físicos para hacerlos más accesibles.
- Museos sostenibles: Los museos del futuro tendrán un enfoque en la sostenibilidad y la responsabilidad social, mediante la adopción de prácticas sostenibles y responsables en la construcción y el mantenimiento de los museos, así como en la gestión de las colecciones y las exposiciones.
- Colaboración y participación comunitaria: Los museos del futuro estarán más enfocados en la colaboración y la participación comunitaria, trabajando con grupos locales y organizaciones para garantizar que sus colecciones y exposiciones sean relevantes y significativas para el público local.
- Museos personalizados: Los museos del futuro tendrán como objetivo crear experiencias más personalizadas y adaptadas a los intereses y necesidades de los visitantes. Esto podría incluir el uso de tecnología para personalizar las visitas, así como la creación de exposiciones temáticas y eventos especiales para grupos específicos de visitantes.
- Museos vivos: Los museos del futuro podrían convertirse en espacios más vivos y dinámicos, con la inclusión de áreas de trabajo y estudio, así como la organización de eventos culturales y educativos en vivo.

7. ALGUNOS EJEMPLOS

Estas tendencias se ponen de manifiestos en unos ejemplos de recientes espacios museísticos:

7.1. Museo Nacional de Historia y Cultura Afroamericana

Este museo ubicado en la zona del National Mall de Washington se inauguró en 2016 por el presidente Barck Obama está dedicado a documentar la vida, historia y la cultura de los afroamericanos de Estados Unidos. Recorre los aspectos artísticos de esta comunidad asi como un recorrido histórico de su experiencia en el nuevo continente, comenzando por el periodo de la esclavitud, el Movimiento por los Derechos Civiles, así como sus logros deportivos. Su edificio es una obra arquitectónica emblemática como una fachada labrada en bronce para simbolizar el duro trabajo realizado por los afroamericanos en este pais. Contiene gran cantidad de piezas de las que sólo se muestra una parte, pues la política del centro se centra en la organización de exposiciones temáticas temporales, de forma que la visita siempre ofrezca nuevas posibilidades y esté en constante renovación. Crea por ello, un vínculo permanente con su público, pues cada acercamiento siempre será diferente. Una de sus últimas producciones es *Afrofuturism: A History of Black Futures* sumerge a los visitantes en una conversación que reinventa, reinterpreta y reclama el pasado y el presente para un futuro más empoderador para los afroamericanos.

7.2. Museo del Punk Rock en la Vegas, Nevada

Creado por un grupo de artistas y profesionales de la industria musical, su objetivo es presenvar el material efímero vinculado a este movimiento. desde el material publicitario, carteles de conciertos, ropa específica e indumentaria, documentos originales (letras, de canciones, cartas, etc), o instrumentos que pertenecieron a músicos. El centro a su vez es todo un reclamo para los seguidores del moviento Punk, y además de vender todo tipo de recuerdos, dado que se encuentra en Las Vegas, dispone de una capilla para la celebración de bodas temáticas. Ofrece encuentros con personajes que han hecho leyenda.

7.3. Museo Amelia Earhart, en Atchison, Kansas

Es un museo dedicado a esta aviadora y aventura norteamericana, que fue la primera mujer en cruzar sola el Atlántico, además de otras proezas aeronáuticas. Tiene una estética Art Déco para ambientar históricamente

el relato, y dispone de dispositivos para la visualización en 3D en un simulador de vuelo del avión que la hizo famosa.

7.4. Parque y Museo de Fósiles Jean y Rick Edelman, en Glassboro, Nueva Jersey

Es un museo instalado en una antigua cantera de marga que contiene materiales de la extinción masiva de dinosaurios durante el Cretácico inferior. La peculiaridad de las instalaciones, además de que los visitantes puedan interactuar con especies actuales vivas emparentadas con las extintas cuyos fósiles fueron localizados en el lugar, es que es también tendrán acceso a la cantera y excavar en la misma, para llevarse algún fósil encontrados por ellos mismos.

7.5. Centro Richard Gilder para la Ciencia, la Educación y la Innovación, en el Museo Americano de Historia Natural de Nueva York

El Museo Americano de Historia Natural es quizás el museo más famoso y grande del mundo dedicado a esta área. Situado en Central Park, ha sido incluso protagonista de películas de gran taquillaje. Su colección es enorme y sólo una pequeña parte puede ser expuesta. Su fundación data de 1869, siendo una una organización privada sin ánimo de lucro, de tipo "evergético", acogida a la normativa norteamericana que le permite disfrutar de amplios beneficios fiscales. El Centro Richard Gilder acoge a unos cuatro millones de especímenes científicos, pero lo más destacado es que permite crear exposiciones de cualquier temática de carácter inmersivo, con amplias proyecciones, donde se puede contemplar desde una cadena de ADN, el interior del cerebro humano, oir el sonido de insectos reales de Central Park o visualizar el trabajo de una colonia de hormigas. Tiene una biblioteca extensa con una colección de libros raros o destacadas vistas de la ciudad.

7.6. Museo Internacional Afroamericano, en Charleston, Carolina del Sur

Instalado sobre lo que fue uno de los puertos más activos del pais en el comercio de esclavos —casi la mitad de los procedentes de África lo hicieron por este lugar—, tiene un carácter especial, considerado

sagrado por sus descendientes. Además de documentar lo que fue la traumática experiencia del viaje de sus protagonistas, entre sus objetivos está la posibilidad de trazar una genealogía afroamericana de sus visitantes, así como dar cabida a las historias personales y familiares que permitirán engrosar la documentación del museo. Pretender ser además, un lugar de reflexión colectiva.

7.6. Gran Museo Egipcio, en el Cairo, Egipto

El Gran Museo Egipcio de El Cairo sustituirá al Museo Nacional en el centro de la ciudad, que se ha quedado pequeño y anticuado. Su inauguración se ha retrasado por largos periodos desde que se concibió su proyecto en 2012. Está situado a dos kilómetros de las pirámides de Guiza pero con vistas a las mismas. Será –se espera su apertura para este año– el museo más grande dedicado a una sola civilización. Se ha empezado a abrir parcialmente para probar sus instalaciones y cuenta con una extensa área comercial, cines, bibliotecas, auditorio, etc. que convivirán con la más completa colección de antigüedades del mundo egipcio, incluyendo todo el contenido de la tumba de Tutankamón. Ya se han realizado presentaciones de colecciones de moda, como la realizada recientemente por la casa francesa Dior.

7.7. Museo de Robots e IA, en Seúl, Corea del Sur

Retrasado como tantos otros proyectos de este tipo, pretende dar a conocer los avances en robótica e inteligencia artificial, y publicitar el papel destacado que el país quiere desempeñar en este ámbito. El mismo edificio está siendo construido por drones y robots, en un intento de demostrar la capacidad técnica de estas tecnologías. Es decir, su propia construcción ya es motivo de exhibición, antes incluso de que abra sus puertas.

7.8. Sydney Modern Project, en Sydney, Australia

Este museo pretende destacar el lugar de la ciudad que acogió al singular edificio de la Ópera de Sydney, proyecto emblemático en la historia de la arquitectura contemporánea, y lo hace con la creación de un centro dedicado a artistas internacionales y australianos. El proyecto del artista Kimsooja invita a que los visitantes puedan ayudar a ampliar el edificio

a base de bolas de arcilla, como son las construcciones aborígenes. El centro ha conseguido la más alta distinción como construcción sostenible, por los materiales con los que está construido, así como la integración en el paisaje.

7.9. Museo Histórico del Norte de Jutlandia (HMNJ), en Jutlandia, Dinamarca

Con este museo, sus promotores pretenden recrear el periodo de la Guerra Fría utilizando un antiguo búnker a salvo de los efectos de las armas nucleares, destinado a proteger al gobierno danés y su Reina. El centro contiene información de cómo fue la experiencia para los daneses en este periodo, y está ambientado con elementos de la época (mobiliario, ropas) que pueden usarse por el visitante.

7.10. K11 Musea, en Hong Kong, China

Este museo está pensado para un grupo específico de población, los *millennials* asiáticos, grandes consumidores y amantes de los videjuegos, conciertos además de poseer una gran conciencia ambiental. Desde sistemas de recolección de lluvia hasta el enfriamiento del edificio mediante agua del mar, el complejo intenta mantener un reducido impacto medioambiental. Por contra, el edificio reúne todo lo que un joven pueda desear: experiencias inmersivas, conciertos, tiendas de tecnología, ropa, restaurantes, etc.

7.11. Museo Nacional de Qatar, en Doha, Qatar

Diseñado por el arquitecto Jean Nouvel, el museo ofrece la cara más amable del país y, junto con la colección de antigüedades y reliquias del país, sus contenidos están orientados al disfrute y diversión: exhibiciones de automóviles, parques infantiles, jardines, así como exposiciones inmersivas.

8. CONCLUSIONES

Los museos como instituciones culturales desempeñan una función destacada como reclamo turístico, destinada a la promoción de lugares, ciudades y países, con la consiguiente búsqueda de resultados económicos.

Los museos siguen desempeñando una función que nunca perdieron, que es la de otorgar prestigio a sus promotores. Ya fueran reyes, papas o mecenas, sus creadores actuales desde el ámbito de los gobiernos, buscan dicho reconocimiento por la sociedad, político, social, cultural, en tanto que son lugares emblemáticos que otorgan valor a una comunidad.

Quizás el valor de protección y conservación se haya quedado relegada a instituciones de carácter más clásico de mayor recorrido histórico, y podemos encontrar centros que apenas otorgan valor al documento original, a la verosimilitud del objeto o la autenticidad de las piezas expuestas.

Como instituciones que requieren una costosa inversión, los promotores de las mismas lo componen organismos públicos, gobiernos u organizaciones económicas con enormes recursos. Esto provoca, a pesar de la sensibilidad social extendida en el discurso museístico actual, un cierto carácter unidireccional en cuanto a su concepción y creación.

Los museos del futuro probablemente seguirán siendo espacios importantes para la educación, la cultura y el entretenimiento, pero con un enfoque en la inclusión, la sostenibilidad y la tecnología avanzada. La colaboración y la participación comunitaria serán importantes para garantizar que los museos sigan siendo relevantes y significativos para el público.

9. REFERENCIAS

9.1. Bibliográficas:

Benjamin, W. (2003), La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica. Colonia del Mar, México, Ítaca.

Bolaños, M. [Ed.]. (2002), La memoria del mundo. Cien años de museología 1900-2000. Gijón, Trea.

Crimp, D. (2005), Posiciones críticas. Ensayos sobre las políticas del arte y la identidad. Madrid, Akal.

Debord, G. (2005), La sociedad del espectáculo. Valencia, Pre-textos.

Flaubert, G. (2006), Diccionario de lugares comunes. Madrid, Edaf.

Malraux, A. (2017), El museo imaginario. Madrid, Cátedra.

Ortega y Gasset, J. (1985), El espectador. Madrid, Alianza.

Paine, C., Ambrose, T. (2019), El museo. Manual internacional. Madrid, Akal, Arte y Estética.

Vargas Llosa, M. (2012), La civilización del espectáculo. Madrid, Alfaguara.

Warburg, A. (2010), Atlas Mnemosyne. Madrid, Akal, Arte y Estética.

9.2. Enlaces de museos citados:

Museo Nacional de Historia y Cultura Afroamericana: https://nmaahc.si.edu/

Museo del Punk Rock en la Vegas, Nevada: https://www.thepunkrockmuseum.com

Museo Amelia Earhart, en Atchison, Kansas: https://ameliaearharthangarmuseum.org/

Parque y Museo de Fósiles Jean y Rick Edelman, en Glassboro, Nueva Jersey: https://www.rowan.edu/fossils/

Centro Richard Gilder para la Ciencia, la Educación y la Innovación, en el Museo Americano de Historia Natural de Nueva York: https://www.amnh.org/

Museo Internacional Afroamericano, en Charleston, Carolina del Sur: https://hmong.es/wiki/International_African_American_Museum

Gran Museo Egipcio, en el Cairo, Egipto: https://grandegyptianmuseum.org/

Museo de Robots e IA, en Seúl, Corea del Sur: https://www.melikealtinisik.com/2-index/3290-seoul-robot-ai-museum/

Sydney Modern Project, en Sydney, Australia: https://www.artgallery.nsw.gov.au/sydney-modern-project/

Museo Histórico del Norte de Jutlandia (HMNJ), en Jutlandia, Dinamarca: https://nordjyskemuseer.dk/

CK11 Musea, en Hong Kong, China: https://www.k11musea.com/

Museo Nacional de Qatar, en Doha, Qatar: https://nmoq.org.qa/en/

HIPERCONECTIVIDAD Y CREATIVIDAD

JESÚS OSORIO PORRAS
Universidad de Granada

1. INTRODUCCIÓN

Es casi una obviedad insistir en el cambio de paradigma que ha supuesto Internet en nuestro presente; vivimos una realidad radicalmente distinta a la que pudimos conocer algunos lustros atrás. El mundo digital ocupa cada vez más espacio en nuestra existencia, pone a nuestra disposición incontables herramientas que facilitan muchas de nuestras acciones y que responden a casi todas nuestras preguntas. También se han convertido en algo especialmente relevante, casi fundamental, para nuestras relaciones sociales o laborales. Han modificado nuestra forma de relacionarnos, de vivir, de entender y de interactuar en el mundo.

Las nuevas generaciones cuentan con recursos que eran inimaginables hace no muchos años. Tienen acceso a una cantidad infinita de información a la que se pueden acercar libre y cómodamente. Disponen de medios fundamentales que conocen bien y controlan porque han nacido con ellos y han crecido rodeados por esta nueva realidad. Lidian también con la vertiginosidad con la que se incorporan nuevos elementos, pero los integran en su día a día en poco tiempo por su gran capacidad de adaptación a la novedad. En cuanto a la propia construcción de su identidad, su autopercepción y su interacción con los demás, Internet tiene mucho, quizá demasiado, que decir.

En el entorno académico de las enseñanzas artísticas los estudiantes aprenden nuevos lenguajes con los que comunicar sus inquietudes e intereses. Han aprendido a usar herramientas específicas y orientadas a las necesidades de la profesión para la que se están formando. Trabajan también en el desarrollo de ideas propias y, en general, se apuesta por la

creatividad y la innovación. En este contexto, Internet resulta una fuente inagotable, aportando un flujo continuo e infinito de contenidos, referencias e inspiración. Es también un enorme escenario desde el que presentarse inmediatamente al mundo, un escaparate global desde el que autoafirmarse y darse a conocer.

Aunque son enormes los beneficios que ha traído Internet en el ámbito creativo, su uso excesivo puede también traer consigo ciertos aspectos negativos, que pueden mermar la capacidad inventiva y analítica de los jóvenes en formación artística. En este texto observaremos cómo el exceso de conectividad y la hipervisualidad asociada a esta nueva realidad pueden dificultar los procesos de ideación y de creación de algunos estudiantes en el contexto de las enseñanzas artísticas.

2. OBJETIVO

- El principal objetivo de este texto es intentar entender de qué manera la hiperconectividad y la hipervisualidad podrían estar afectando al aprendizaje y a los procesos creativos de las nuevas generaciones de estudiantes de arte.

3. METODOLOGÍA

Consideraremos los siguientes aspectos fundamentales, teniendo en cuenta lo que hemos observado y analizado en el ámbito docente, y atendiendo a los numerosos diálogos que hemos tenido con los estudiantes sobre su proceso de ideación y de producción:

1. Hipervisualidad, dependencia y superficialidad.
2. Consumismo de referencias y referentes: calidad, ambigüedad, *meme.*
3. Sobreexposición, feedback y vulnerabilidad.
4. Comparación, identificación, autodestrucción.

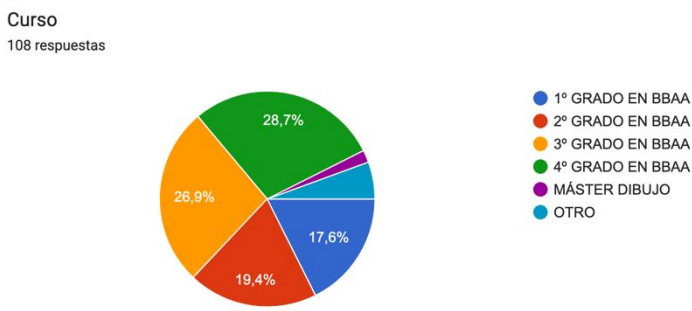
Observaremos estos aspectos tanto desde el punto de vista pasivo (como observadores y como consumidores de imágenes de Internet), como desde el punto de vista activo (como participantes y generadores de contenido).

También, analizaremos los resultados obtenidos en una encuesta realizada como parte de esta investigación entre estudiantes de todos los niveles de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada.

3.1. Encuesta

Para realizar esta investigación nos pareció fundamental realizar una encuesta anónima que pudiera confirmar o desmentir algunas de las observaciones que hemos venido haciendo en los últimos años en el trabajo diario con nuestros estudiantes. Para recoger estas opiniones usamos la aplicación Forms de Google y la distribuimos entre los estudiantes de los cuatro cursos del grado en Bellas Artes, alumnado del Máster Universitario en Dibujo –Ilustración Cómic y Creación Audiovisual– impartido en nuestro centro, y algunos alumnos y alumnas egresados de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Granada.

GRÁFICO 1. *Participantes de la encuesta por cursos.*



Encuesta elaborada por el autor y realizada mediante Google Forms (mayo, 2023)

El formulario está compuesto por 28 preguntas relativa al tiempo de uso de Internet y las redes sociales, el proceso creativo y el uso de referencias online, la exposición de obras y el valor del feedback, la necesidad de aceptación y el sentido de pertenencia, la comparación con otros artistas, salud mental, dependencia y otros asuntos que nos parecieron necesarios para la realización de esta investigación.

Participaron un total de 108 personas, de las cuales el 17,6% cursan su primer año del grado de Bellas Artes; el 19,4% son de segundo curso; el 26,9% de tercero; el 28,7% de cuarto; el 5,6% son alumnos/as egresados/as de nuestra facultad y el 1,9% restante son alumnos de máster.

Analizaremos las respuestas más relevantes del alumnado a lo largo de los diferentes puntos de este capítulo y en las conclusiones.

4. HIPERVISUALIDAD, DEPENDENCIA Y SUPERFICIALIDAD

4.1. Hipervisualidad

La nueva realidad digital supone, entre otras cosas, que manejemos todos los días un exceso de información visual de consumo rápido. Las redes (y en general Internet) no están diseñadas para la contemplación, sino para fluidos vistazos de imágenes en *scroll* constante y sin demasiado espacio para análisis o reflexión crítica. Sin embargo, ¿podríamos decir que las redes sociales son más "artísticas" que nunca?: están plagada de imágenes creativas y estéticas que conviven con obras artísticas que logramos visualizar apenas unos instantes. Pero en una visualidad enfocada al consumo acelerado, el continuo flujo de imágenes y sonidos nos apabullan; las propuestas se superponen, se pisan mutuamente, y nos hacen olvidar rápido todo lo que hemos visto u oído un poco antes.

Nuestros sentidos se embotan de información visual no digerida, de demasiadas opciones, de demasiadas imágenes y estímulos. La sensación es la de estar un poco anestesiados, de pérdida de atención, de control, de memoria y de sensibilidad. Y justo esto, esta percepción anestesiada, puede ser parte de lo que tanto engancha de las redes.

4.2. Dependencia

No es difícil desarrollar cierto grado de adicción ante una fuente inagotable de estímulos placenteros e interesantes. Se han analizado y debatido en numerosas ocasiones cuáles son los mecanismos adictivos que las redes usan con diferentes fines e intenciones. De una parte los algoritmos consiguen anticiparse a nuestros gustos y necesidades,

mostrándonos justo lo que queremos ver en cada momento con mayor o menor acierto. El flujo continuo de información personalizada está asegurado.

Por otro lado, actúan en nuestro cerebro una serie de realidades psicológicas que nos atan de alguna manera a la dinámica ya iniciada y que dificultan nuestro desenganche. Una de ellas fue analizada por la psicóloga soviética de la Gestalt Bluma Zeigárnik. En 1927, observó que el simple hecho de haber comenzado una tarea nos da la motivación de querer finalizarla, de querer llegar hasta el final. Esto nos mantiene insatisfechos y en marcha hasta que logremos acabar lo que hemos empezado. Es lo que se llama el paradigma de la tarea interrumpida. En el caso de las RRSS como Instagram o YouTube es evidente la inercia de continuar vídeo tras vídeo, *story* tras *story*, anhelando un final que nunca llega. Esta motivación es uno de los principales motores que nos engancha a continuar sin límite dentro de la aplicación o web.

La propia interfaz de las aplicaciones ha sido diseñada con la intención de retener el máximo de tiempo posible a quien las utiliza, de animar al espectador a seguir viendo indefinidamente y de forma pasiva, sólo moviendo un dedo para hacer *scroll*, o esperando a que acabe la *story* y a que llegue otra automáticamente, según la aplicación entiende que es nuestro gusto o necesidad.

En los estudiantes de arte se añade, además, la necesidad de estar en continua búsqueda de referentes y referencias visuales. Por un lado, las propias indagaciones se convierten en derivas cuando no sabemos muy bien qué estamos buscando, y es fácil acabar siendo arrastrados por la vorágine de distracciones que nos salen al encuentro.

Por otro lado, aún con fortaleza mental y sin distracciones, los estudiantes de arte lidian con otro tipo de dependencias más fundamentales que han desarrollado a lo largo de su carrera, asumiendo mecanismos para la realización de sus trabajos que ahora no consiguen modificar con facilidad, como la necesidad de buscar referencias, inspiración o ideas en Internet, antes incluso de pararse a pensar, idear o intentar dibujar. Ante la pregunta de si sienten que dependen de Internet para crear, el 12,1% de los estudiantes encuestados responde que “Bastante, si no me dejaran

usar pantallas o redes me costaría un poco más saber qué hacer o cómo hacerlo." El 5,6% responde "Mucho. Uso mucho Internet y lo necesito para hacer cosas." y el 6,5% reconoce que "Demasiado, no sabría qué hacer sin referencias, me siento un poco dependiente." En total, el 24,2% reconoce sentirse bastante, muy o demasiado dependiente de Internet a la hora de crear. Del resto, un 45,8% de los participantes reconoce ser "un poco dependientes", pero no lo ven como un problema.

Formulamos la pregunta en nuestro cuestionario: *¿Cuánto tiempo crees que dedicas a mirar tus redes sociales al día?* y los resultados resultan tan esclarecedores como preocupantes: el 30,6% de los encuestados reconoce que pasa más de 4 horas cada día mirando sus redes sociales. El 49,1% entre 2 y 4 horas.

Trataremos este asunto con más profundidad más adelante, analizando otros resultados de la encuesta.

4.3. Superficialidad

El consumo rápido de contenidos, deslizarse sin profundizar por la superficie, las imágenes que se pisan, se superponen… Aun cuando, por lo general, se usan demasiadas horas para navegar por las redes, se puede dedicar apenas un segundo para cada cosa, menos si lo que ha aparecido en pantalla no interesa, y algo más si, lo que sea, consigue llamar la atención entre tanto estímulo. Esto nos puede dar una idea de la cantidad de información que puede pasar de largo por una pantalla en un día de uso. Infinitas imágenes y datos que no dejarán ninguna huella concreta en la retina ni en la memoria, pero quizá sí una sensación de desorden, de demasiada información que no ha sido procesada.

La manera en la que los estudiantes perciben y transitan las redes sociales está modificando en cierta forma también su manera de sentir y vivir el tiempo, y estos nuevos ritmos han llegado también al aula, a la forma de entender la imagen, la producción y el arte. Se prioriza la inmediatez y cuesta más trabajar cuando se necesita mucha paciencia y tiempo. La presión que sienten también es mayor: algunos creen que deben mostrar su trabajo en redes y no perder el ritmo para no perder seguidores. Quieren trabajar más ágilmente y conseguir mejores resultados visibles en

menos tiempo, aunque eso implique menos profundidad, menos empeño. Las obras se producen con más velocidad para ser visualizadas más rápidamente.

Desde el lado del observador los ritmos también se han acelerado; consumimos más imágenes de las que podemos asimilar, y esta sobrecarga de información –que pasamos de largo a toda velocidad– puede mermar nuestra capacidad de analizar, profundizar o simplemente de observar con atención.

Los resultados de la encuesta revelan que el 63% de los participantes se sienten un poco o bastante reducidos en su potencial creativo por el uso excesivo de las redes: "un poco distraído" (30,6%), "mucho, me cuesta pensar con claridad y me afecta en diferentes sentidos" (4,6%), "creo que me absorbe un poco la energía" (20,4%), "demasiado, dependo mucho…" (7,4%)

5. CONSUMISMO DE REFERENCIAS Y REFERENTES: CALIDAD, AMBIGÜEDAD, *MEME*

5.1. Consumismo de referencias y referentes

Como se ha mencionado antes, los estudiantes a veces manejan un gran número de referencias y referentes para poder hacer frente a los encargos y ejercicios que tienen que hacer para clase o para realizar su obra personal.

Para comenzar este apartado es importante clarificar a qué nos referimos exactamente cuando usamos los dos términos que nos ocupan: cuando hablamos de *referencias* hacemos alusión a las imágenes que los dibujantes, pintores, escultores… usan para poder representar algún elemento de su obra que no les resulta fácil de resolver. Por ejemplo, es muy habitual necesitar ciertas referencias para representar algunas posturas o puntos de vista del cuerpo humano que resulten algo complejas.

Cuando hablamos de *referentes* nos referimos a otras personas u obras que puedan resultar admirables, interesantes o de inspiración por algún motivo, y que pueden llegar a ser un modelo a seguir para quienes están empezando.

La falta de confianza en sus propias habilidades para generar ideas o para hacer imágenes de calidad, y el fácil acceso que tienen al mundo de Internet de forma gratuita e inmediata, hacen que algunas personas tiendan a buscar imágenes de referencia o artistas referentes en la red de manera automática y casi al inicio del proceso creativo, a veces incluso antes de empezar a idear o a pensar en el proyecto.

La necesidad de referencias visuales continuas es, en realidad, una limitación técnica y creativa que implica ciertos riesgos importantes. Por un lado a menudo requiere una gran cantidad de tiempo y esfuerzo invertidos, sobre todo si se necesita una imagen muy concreta para poder empezar a trabajar. Además, es algo habitual no encontrar exactamente lo que se busca y, en ocasiones, esto deriva en una modificación o desistimiento de la idea inicial. Por otro lado, no es extraño encontrar casos de referencias forzadas o visiblemente mal usadas, sobre todo cuando dicha imagen de referencia se usa como modelo a copiar y no como imagen de la cuál obtener la información que nos falta para completar o corregir nuestro trabajo.

En cuanto a los referentes, asistimos a un importante cambio global que de nuevo tiene que ver con la llegada de Internet y las redes sociales a nuestros contextos creativos. Si antes los referentes solían ser otros artistas reconocidos, con cierta solidez y trayectoria profesional, hoy pueden ser cualquier persona que genere cierto tipo de contenidos que, por un motivo u otro, nos resulte de especial interés.

5.2. Calidad

Así, encontramos a menudo que nuestros estudiantes tienen como referentes (quizá por cercanía o por accesibilidad) a otras personas que, como ellos, también están iniciando su trayectoria artística o profesional, pero que, por alguna razón, tienen más seguidores o han llegado a ser más influyentes en ciertos círculos de las redes sociales. Esta nueva realidad –a veces desconcertante–, puede generar mucho debate en cuanto a cuáles deben ser los criterios de calidad a los que debemos aspirar como artistas en formación, o qué se puede considerar como un buen o mal trabajo artístico.

Según la teoría del aprendizaje vicario del psicólogo canadiense Albert Bandura (1987) aprendemos observando e imitando de forma inconsciente lo que nos parece bueno o nos gusta. Lo que despierta admiración en nuestros estudiantes quizá no sea lo que nosotros, como docentes, hayamos podido trasmitirles como referentes de calidad. Aunque reconocen su importancia y suelen apreciar su valor, a veces los consideran demasiado alejados de su universo, y casi siempre los ven como inalcanzables a nivel profesional. Quizá sean estas algunas de las razones por las que, aun sabiendo de la existencia de grandes artistas, prefieran seguir, observar y aprender de personas más cercanas a su experiencia vital y con las que por algún motivo se puedan sentir más vinculadas emocional o artísticamente.

5.4. Ambigüedad

Encontrar alusiones a este tipo de referentes-*influencers* artísticos se hace cada vez más habitual en nuestras aulas. Esto no tiene por qué ser necesariamente negativo, siempre y cuando los estudiantes desarrollen convenientemente su criterio y capacidad de análisis y de crítica. Sin embargo, sí hemos observado un relativismo que durante los últimos años parece más acentuado. Es cierto que en asuntos de arte podría parecer habitual que haya puntos de vista muy diversos en cuanto a la calidad o no de una obra. Sin embargo, en ámbitos más concretos como la ilustración, criterios en los que hace un tiempo podíamos llegar a un consenso de calidad, como la composición, el interés estético y plástico o la unidad o coherencia interna de la imagen, hoy parecen disiparse o, al menos, haber perdido importancia.

5.5. *Meme*

Consideramos importante mencionar también la influencia del *meme* en las nuevas generaciones de creadores de imágenes. Los memes son elementos visuales que tienen una intencionalidad viral, destinada al divertimento y al humor, y no tienen en sí mismos una voluntad estética o artística. Sin embargo, no es extraño encontrar su influencia en ciertos criterios estéticos adoptados –o, al menos, aceptados– por algunos estudiantes de arte. Esta tendencia se ha integrado tanto en nuestra nueva

forma de ver el mundo que también ha acabado afectando la manera de percibir y hacer de los jóvenes artistas.

Una de las características visuales que más hemos visto filtrarse en nuestras aulas tiene que ver la falta de coherencia interna en las imágenes, pasando a ser aceptadas como válidas mezclas de técnicas y estilos que resultarían inaceptables desde cualquier punto de vista de cierto rigor técnico y estético. Ya no resultan chocantes, por ejemplo, imágenes que incluyen el dibujo calcado de una fotografía, mezclado con una reproducción muy pixelada o de muy baja calidad, con un torpe dibujo a mano alzada, cenefas decorativas y unas letras en tres dimensiones de las primeras épocas de Word. La mezcla indiscriminada de elementos y la ausencia de reglas estéticas del *meme* han modificado ciertos criterios y niveles de aceptación en lo visual, llevándonos a una especie de *todo vale mientras sea divertido*.

6. SOBREEXPOSICIÓN, FEEDBACK Y VULNERABILIDAD

El mundo de Internet es enorme y genera muchísimas posibilidades de ser vistos globalmente, de forma instantánea y gratuita; esto justifica el interés de los jóvenes por significarse en este medio, y lo hace especialmente interesante para aquellas personas que quieren dedicarse a crear trabajos artísticos con la intención de que sus imágenes se expandan lo máximo posible.

6.1. Sobreexposición

Las nuevas generaciones asumen con cierta naturalidad el hecho de compartir de forma más o menos regular sus gustos, opiniones, habilidades o vivencias en las redes. En los centros de enseñanza artísticas, como ya hemos mencionado, se suma además la necesidad de estar presentes y hacerse visibles como artistas. El hecho de estar o no presentes en redes puede generar cierto desasosiego por comparación con otros estudiantes a artistas de edad similar, pero una sobreexposición fuera de tiempo puede tener también sus consecuencias en el desarrollo creativo del estudiante de arte. Algunos aspectos a tener en cuenta:

6.1.1. Nuestras ideas a disposición de todos

Cuando se expone prematuramente la obra personal se están mostrando ideas inéditas sin protección alguna, lo que conlleva cierto riesgo de plagio o de una distribución inadecuada del trabajo. Ser conscientes de ello debe ayudarnos a saber cuándo, cómo y hasta dónde enseñar.

Algunos de nuestros estudiantes crean sus obras teniendo como fin inmediato y último el verlas expuestas en una red social; la red se acaba convirtiendo en el principio y el fin de la obra, en inspiración –por cuanto suelen ser también el origen de sus ideas y referencias– y mercado. Cuando publican todo lo que realizan sin una planificación a medio o largo plazo y sin cuidado a veces pierden la posibilidad de mover sus obras en otros ámbitos algo más ambiciosos.

6.1.2. Opinión pública y madurez - resistencia creativa

Por otra parte, si la obra o idea aún está inmadura o forma parte de un proceso de creación mayor –como cuando se trabaja con un proyecto expositivo que aún debe completarse o madurarse–, se debe tener en cuenta que mostrar dicha idea u obra antes de tiempo tendrá una respuesta o feedback que puede influir en su desarrollo creativo.

Esto no interesa, especialmente a artistas que aún se están formando, ya que las opiniones positivas o negativas vertidas sin mucha reflexión en una plataforma digital, o el silencio y la ausencia de respuesta ante la obra mostrada, no deberían determinar ni tener influencia alguna en ningún aspecto del proceso de creación de una obra.

6.1.3. La prisa por identificarse y definirse

En tercer lugar, como también veremos un poco más adelante, en la exposición pública se entra irremediablemente en el juego de las etiquetas y las comparaciones. Al hacerse visible, el artista muestra una obra que tendrá o no aceptación pública, y puede asumir esa obra inicial como buena o mala dependiendo de la experiencia que se genere tras esa primera exposición. Esto puede determinar de forma inconsciente sus decisiones artísticas futuras, pues naturalmente (generalizando) buscará la

satisfacción del halago y el aplauso, o huirá hacia otros derroteros si la respuesta es negativa.

Por otro lado, una vez expuesto puede ocurrir que empiece a identificarse con otros creadores, tendencias o grupos, y esta afinidad puede de alguna manera repercutir en el desarrollo de su identidad creativa.

Para el artista en periodo de formación la presión de hacerse visible y la necesidad de aceptación y de pertenencia a un grupo pueden influenciar de forma indeseada en el desarrollo de su personalidad artística.

6.1.4. Presión innecesaria-menos tiempo para formarse

La sobreexposición también genera a veces una presión de trabajo innecesaria en estos estadios iniciales. Mantener activas y al día las redes sociales suponen un gran esfuerzo y una inversión de tiempo que a veces se tiene que restar de las horas que podrían dedicar a la formación, práctica artística, ideación, producción, experimentación... Es necesario valorar la necesidad o no de estar tan presentes en estas primeras etapas.

6.2. Feedback

Cuando una persona acude a Internet para publicar o para exponer su obra lo hace a la espera de un feedback, una respuesta positiva del espectador. La validación social es una necesidad emocional para muchas personas; satisfacerla produce dopamina, la molécula responsable del placer, el estímulo, la motivación… La dopamina es una sustancia altamente adictiva, y sentir sus efectos puede ser el motor que nos impulse a mostrar nuestros logros en las redes.

La ausencia de esta respuesta puede llegar a desanimar al estudiante de arte o hacerlo dudar sobre su validez o el interés de su trabajo.

Preguntamos en nuestra encuesta: “Cuando subes algo a redes ¿esperas feedback?” y el 39,8% de las personas encuestadas responde: “Sí, estoy atento/a desde el principio para ver quién le da like o comenta algo.”

Ante la pregunta “*¿Qué sientes si tu publicación no tiene la respuesta que esperabas?*”, un 20,4% de los estudiantes reconocieron que se quedan afectados o muy afectados, más de lo que les gustaría.

6.3. Vulnerabilidad

Quizá sea este uno de los puntos fundamentales para los jóvenes que deciden exponer su obra en Internet; mostrar el trabajo artístico personal implica hacerse vulnerable y estar en disposición de aceptar las críticas, sean positivas o negativas.

A diferencia de muchas otras carreras y profesiones, los estudiantes de arte trabajan generando obras que en bastantes ocasiones les implican emocionalmente. Frente a tareas de otros campos de estudio, que pueden estar más centradas en conocimientos –objetivos, estables e independientes–, en el contexto artístico se ejercita tanto el saber hacer como capacidades relacionadas con la expresión de pensamientos, ideas o emociones personales, entre otros muchos asuntos. Se anima al estudiante a construir su propio universo creativo basado en su identidad única y diferenciada, a desarrollar su propio discurso a partir de sus intereses y vivencias. Teniendo esto en cuenta, entendemos que cuando un estudiante de arte expone su trabajo en las redes sociales no está haciendo visible algo ajeno e independiente de sí mismo, sino que está mostrando algo que ha creado y que de alguna forma muestra parte de su personalidad, experiencia, realidad…

La persona joven que decide mostrar su obra personal se hace, pues, vulnerable y debe lidiar y protegerse de ciertos extremos potencialmente peligrosos:

- *Haters* y voces no autorizadas: Las redes sociales están llenas de personas escondidas tras su pantalla que no conocen necesariamente un tema ni a los usuarios que lo han publicado, pero que se animan a comentar todo lo que ven y piensan, y lo hacen de forma un tanto gratuita e irresponsable. Sus ataques pueden herir la seguridad y autoestima de quien ha compartido parte de su creación en una red social.

- El aplauso fácil de los cercanos y los seguidores condicionales: Puede ser igualmente limitante para los jóvenes artistas en formación. Tener muchos aplausos y buenas críticas demasiado pronto puede, por un lado, dar una falsa sensación de haber

alcanzado un nivel suficiente de calidad; por otro lado, puede mermar la libertad creativa, marcando fronteras estilísticas ("me gustabas más cuando hacías este o aquel estilo"), o imponiendo condicionantes estéticos para no perder *followers*. Muchos de estos seguidores aplaudirán dando un like instantáneo y sin esfuerzo, y pueden dejar de apoyar si el artista, en su evolución, decide hacer algo distinto a lo esperado.

– Las nuevas formas de la fama: Frente a un pasado en el que se seguía e idolatraba a algunos famosos globales, la nueva fama, la relacionada con Internet y sus derivados, resulta mucho más accesible y diversificada. Se basa en tres figuras y niveles fundamentales: microinfluencers (entre 1.000 y 10.000 seguidores), influencers (entre 10.ooo y 100.000 seguidores) y macroinfluencers (más de 100.000 seguidores).

Aunque es difícil alcanzar los niveles más altos, no resulta tan complicado alcanzar los 1.000 seguidores en una red social con algo de creatividad y dedicación. Entre nuestros estudiantes contamos con varios microinfluencers, arropados por un buen número de seguidores incondicionales y plenamente dedicados a mantener y mejorar su estatus. Algunos de ellos dejaron sus estudios para poder hacer frente a la cantidad de trabajo que supone llevar adelante su iniciativa. Poseen una imagen de marca ya inamovible y defienden un estilo bien marcado y cerrado. Aún desconocemos la durabilidad y las consecuencias psicológicas de estas nuevas formas de fama, pero parecen plantear situaciones incompatibles con la libertad creativa que se requiere para una evolución artística saludable.

Creemos que todos los extremos son mentirosos y potencialmente peligrosos para quien aún se está formando.

7. COMPARACIÓN, IDENTIFICACIÓN, AUTODESTRUCCIÓN

7.1. Comparación

Es habitual cierto grado de comparación entre jóvenes, pero parece especialmente relevante en estudiantes de arte. En nuestra encuesta, el

94,4% de los participantes asumió que compararse es algo inevitable en nuestro contexto. De ellos, el 43,5% reconoce que esta comparación le ocurre siempre o muy a menudo.

La comparación es positiva y útil cuando ayuda a los potenciales artistas a ubicarse en relación a los demás. Reconocer objetivamente su situación real debe ser una motivación para esforzarse y seguir aprendiendo. El problema aparece cuando la persona infravalora sus propias capacidades, incluso su potencial a largo plazo, y tiene una visión exagerada de las habilidades de los demás.

Cuando nuestros estudiantes acuden a sus redes sociales, bien para exponerse o bien buscando referencias, deben lidiar con el continuo alarde artístico de otras personas aparentemente más productivas, hábiles y ágiles. Al fin y al cabo Internet es una sala de exposiciones infinita y podemos encontrar tanto lo peor como lo mejor.

En respuesta a la pregunta *¿te afecta compararte con los demás en redes?*, el 30,8% de las personas encuestadas reconoció que le afecta un *"Un poco. Cuando veo mucha gente mejor que yo me afecta un poco"*. El 15% dice que le afecta *"mucho, me agobio y creo que no llegaré"*. El 12,1% responde que "*Bastante"*, llegando a admitir que *"a veces pienso en no compartir mis cosas cuando veo lo que hacen otras personas"*.

En un mundo extremadamente competitivo y veloz, y ante mucha realidad maquillada y apariencia de éxito, es fácil caer en la tentación de rendirse ante la autoafirmación "nunca llegaré". Esta es una de las grandes piedras contra las que tenemos que luchar en nuestros centros de enseñanza artística a día de hoy, y se traduce en desánimo, impaciencia, ansiedad, falta de autoestima y aspiraciones de futuro muy poco ambiciosas. Al otro lado de la balanza, la otra gran piedra tiene que ver con el ego engordado por aplausos fáciles en redes y por una comparación despectiva con respecto a los demás estudiantes con menos influencia. Cuando la aspiración se centra en este tipo de aceptación social también se desvanece la necesidad de formarse para alcanzar mejor nivel y el aprovechamiento de la carrera se ve debilitado.

7.2. Identificación

Como ya hemos dicho, el peligro de la identificación cuando tratamos de cuestiones de creación artística es que, de alguna forma, hace que algunos de nuestros estudiantes se encasillen en cajones de estilo incluso antes de comenzar su carrera artística profesional. Es cierto que el propio sistema parece empujar de alguna manera a tomar decisiones estilísticas desde la juventud, premiando las firmas y las estéticas reconocibles pero, desde nuestro punto de vista, este planteamiento es contrario al sentido de la creación artística libre y dificulta el aprendizaje multidisciplinar, rico y abierto que sería deseable antes de iniciar una andadura artística en solitario. Dependerá de la fuerza mental de cada persona el dejarse o no llevar ante la necesidad de validación social si ésta queda por encima de la construcción de su propia identidad artística.

Ante la pregunta "*¿Te identificas con algún estilo, grupo social o comunidad artística que sigas en redes? ¿cuál/es?*" las respuestas son variadas: manga, anime, gótico, urbano, tatoo, cartoon… con un buen número de personas que dicen no identificarse con ningún grupo o estilo. En la siguiente pregunta "*¿Te sientes parte de un grupo o comunidad por tu estilo* " el 14,3% respondió *sí*, el 56,2% respondió *no*, y el 29,5% respondió *tal vez*.

7.3. Autodestrucción

Por último creo que fundamental mencionar, aunque no vamos a profundizar en ello, la importancia de la salud mental de nuestros jóvenes, especialmente vulnerables a problemas de autoestima por la propia característica de nuestra profesión. En este sentido, un uso saludable y responsable de Internet juega un papel fundamental.

Preguntamos directamente en nuestra encuesta: "*En Internet ¿tiendes a la autodestrucción?"* y estos fueron los resultados: el 36,4% dice ser saludable en ese sentido y tener un buen autocontrol. El 39,3% responde "a veces se me va un poco, pero lo llevo bien.". El 14% elige la opción

> "A menudo me pongo a ver cosas, leer comentarios, ver las cosas que hacen los demás... y acabo regular" y el 8,4% reconoce no estar gestionándolo tan bien: "No estoy controlando mucho. Meterme en las redes me absorbe y no pienso con claridad."

En total, más del sesenta por ciento de las personas encuestadas son conscientes de que no pueden controlar siempre, y el 22,4% se reconoce especialmente vulnerable ante esta realidad.

Sin duda, sumergirse en las redes mucho tiempo para mirar lo que los demás hacen puede ser un auténtico problema para las personas que luchan con problemas de autoestima. No es difícil sentirse apabullados ante tanta información y demostración de talento fuera de contexto. Debemos ser conscientes de la importancia de una buena gestión de estos recursos en personas con más vulnerables a nivel emocional.

8. CONCLUSIONES

Después de todo lo dicho podemos concluir que un buen uso de las redes podría ser una de las claves del éxito profesional para los artistas que aún se están formando, pero un uso excesivo o descontrolado merma la capacidad de generar ideas propias con libertad, calidad e independencia.

Podríamos afirmar que, en general, la cultura de la rapidez, el vistazo superficial y del *todo vale* también ha llegado las aulas y a los entornos creativos. Por último, que la presión ejercida por una sobreexposición inmadura puede limitar el sano desarrollo de una personalidad artística diferenciada, valiente y versátil.

Sin duda Internet ha supuesto una auténtica revolución en nuestra manera de vivir, relacionarnos, crear, compartir… Es un tremendo espacio de conocimiento, comunicación y recursos compartidos extremadamente rico, ilusionante y potente. Este texto no pretende ser un alegato contra su uso, o un listado de miedos infundados, sino un análisis de situaciones que hemos visto y vivido de primera mano y de las que queremos aprender. Nuestros estudiantes tienen un enorme potencial creativo; han nacido con muchas posibilidades y recursos en sus manos, sin embargo luchan contra nuevos gigantes que a veces restan energía,

desaniman, confunden, aíslan, bloquean… Viven bajo una presión continua de comparación, de sobreexposición, de exigencia, de competitividad.

Recurren a herramientas digitales en primer lugar, desconfiando a veces de su poder creativo como humanos. Internet es un cúmulo gigantesco de recursos y puede facilitar, potenciar y multiplicar la capacidad creativa, sí, pero también puede ser un agujero negro, absorbente e incapacitante, si no controlamos bien los tiempos y las distancias, si no le damos su lugar justo en el tiempo adecuado.

9. AGRADECIMIENTOS

Agradecemos a todas las personas que han participado en la encuesta sobre Hiperconectividad y Creatividad realizada en la Facultad de Bellas Artes de Granada, por su colaboración y por la sinceridad de sus respuestas y comentarios.

10. REFERENCIAS

Bandura, A. (1987). Teoría del aprendizaje social. Espasa Libros. Madrid

Carr, N. (2017). Superficiales: ¿Qué está haciendo Internet con nuestras mentes? Editorial Taurus

Duart, Josep M. (2009). Internet, redes sociales y educación. RUSC. Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento, 2009, Vol. 6, núm 1

Reig D. y Vílchez L. F. (2013). Los jóvenes en la era de la hiperconectividad: tendencias, claves y miradas. Fundación Telefónica y Fundación Encuentro.

Valle-Peris, M. (2022). Evolución y consecuencias de la hiperconectividad. Proyecta56, an Industrial Design Journal, (2), 58–75. https://doi.org/10.25267/P56-IDJ.2022.i2.05

Zeigárnik, B. (1927). On Finished and unfinished task. Psychologische Forschung

EL DIBUJO COMO HERRAMIENTA DE REPRESENTACIÓN E INTERPRETACIÓN DE LA REALIDAD EN EL CONTEXTO DEL PROYECTO DE INNOVACIÓN EDUCATIVA LERROTUZ

ALFONSO BERROYA ELOSUA
Universidad del País Vasco UPV/EHU

JOSÉ ANTONIO MORLESÍN MELLADO
Universidad del País Vasco UPV/EHU

IONE SAGASTI ALEGRÍA
Universidad del País Vasco UPV/EHU

MAITANE ECHEVARRIA AGUIRRE
Universidad del País Vasco UPV/EHU

1. INTRODUCCIÓN

El presente trabajo de investigación da a conocer una parte de los procesos de enseñanza-aprendizaje que son producto de la puesta en práctica del proyecto de innovación educativa "LERROTUZ: Nuevos procesos creativos y profesionalizantes en el campo del dibujo para afrontar los retos de los ODS". Esta iniciativa, implementada en tres asignaturas de diferentes titulaciones que se imparten en la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU), pone el foco en la enseñanza del dibujo, la profesionalización y los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). En la misma, el dibujo no solo se emplea para conceptualizar, plasmar e iterar ideas en el transcurso del proceso creativo, sino que también tiene cabida como herramienta de representación e interpretación gráfica de la realidad.

En este sentido, el dibujo, como actividad y disciplina creativa, cuenta con una larga tradición. Durante siglos, la observación de la realidad y su interpretación visual han constituido un tema central en la creación

artística, como se observa en varias manifestaciones artísticas del realismo y, más concretamente, en el campo del dibujo del natural. El dibujo se constituye así como un proceso de análisis gráfico de la realidad. A este respecto es interesante la apreciación de John Berger sobre lo que supone estudiar gráficamente un tema escogido por el dibujante, ya que "cada marca que uno hace en el papel es una piedra pasadera desde la cual salta a la siguiente y así hasta que haya cruzado el tema dibujado como si fuera un río, hasta que lo haya dejado atrás" (Berger, 2011, p. 7).

Por otro lado, los sistemas de representación (diédrico, axonometría, perspectiva cónica, etc.), mediante las convenciones gráficas que establecen con el objetivo de representar e interpretar la realidad, permiten trasladar al dibujo características relacionadas con la percepción visual, así como aspectos técnicos propios de la fotografía (Robertson y Bertling, 2020a; 2020b). Los sistemas de representación, además de ofrecer herramientas para analizar aquello que nos rodea, hacen posible visualizar prototipos y configuraciones previas de proyectos que se materializarán en un futuro.

No debemos olvidar la noción de imagen y, con ella, la de icono, que, en el campo de la semiótica (disciplina dedicada al estudio de la comunicación y los signos) se refiere, según la definición peirceana, al tipo de signo que guarda una relación con aquello que representa (Peirce en Eco, 2011, p. 220). No obstante, el denominado "debate sobre el iconismo" es longevo y extenso, enfrentando posturas que defienden que el tipo de semejanza en la que se basa el signo icónico es natural y otras que, por el contrario, son partidarias de considerar esa semejanza como arbitraria, basada en convenciones culturales y, por tanto, codificada (Polidoro, 2016, p. 17). Es pertinente señalar que el propio Peirce indicó que una imagen "es altamente convencional en su modo de representación" (Peirce en Sebeok, 1996, p. 96).

En vista de todo lo anterior, el dibujo nos ofrece, desde su adaptabilidad, la posibilidad de aproximarnos a la realidad desde diferentes ángulos para representar o interpretarla según las características de cada proyecto. En base a ello, los trabajos que ha llevado a cabo el estudiantado en el marco del proyecto de innovación educativa Lerrotuz hacen alusión a diferentes realidades, como se detalla más adelante.

2. OBJETIVOS

Por un lado, este estudio tiene como objetivo identificar las funciones que desempeña el dibujo en la representación e interpretación de la realidad, en las asignaturas vinculadas al proyecto de innovación educativa Lerrotuz. Este proyecto se enmarca en asignaturas de diferentes cursos y titulaciones: "Ilustración de Textos" de 3º curso del Grado en Creación y Diseño, "Geometría Aplicada" de 4º curso del Grado en Arte y "Dibujo Técnico y Asistido" del Máster en Formación del Profesorado de Educación Secundaria.

Por otro lado, también busca detectar las herramientas digitales empleadas por el estudiantado participante y comparar estas y las funciones del dibujo previamente localizadas con aquellas que figuran en trabajos de profesionales actuales de las industrias creativas.

3. METODOLOGÍA

A través de estudios de casos se contempla el desarrollo que experimenta cada proyecto en base a las condiciones que establece cada asignatura y con respecto a las funciones que desempeña el dibujo en las mismas. Además, mediante un análisis comparativo, se forma una panorámica general de aquellos recursos auxiliares de carácter digital que hoy en día sirven a artistas, docentes y profesionales de las industrias creativas para representar e interpretar la realidad.

4. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El dibujo, enfocado hacia la representación e interpretación de la realidad, abre un gran abanico de posibilidades con respecto a la expresión gráfica, dando cabida a registros y aproximaciones de diverso tipo. En este sentido, surgen diversas visiones del mundo que responden a las funciones que desempeña el dibujo en cada proyecto. Así, hay enfoques donde priman los sistemas de representación gráfica para acentuar la condición realista de lo representado, mientras que otras propuestas optan por interpretaciones retóricas y subjetivas. Por otra parte, al relacionar los procesos creativos del aula con los que se dan en las industrias

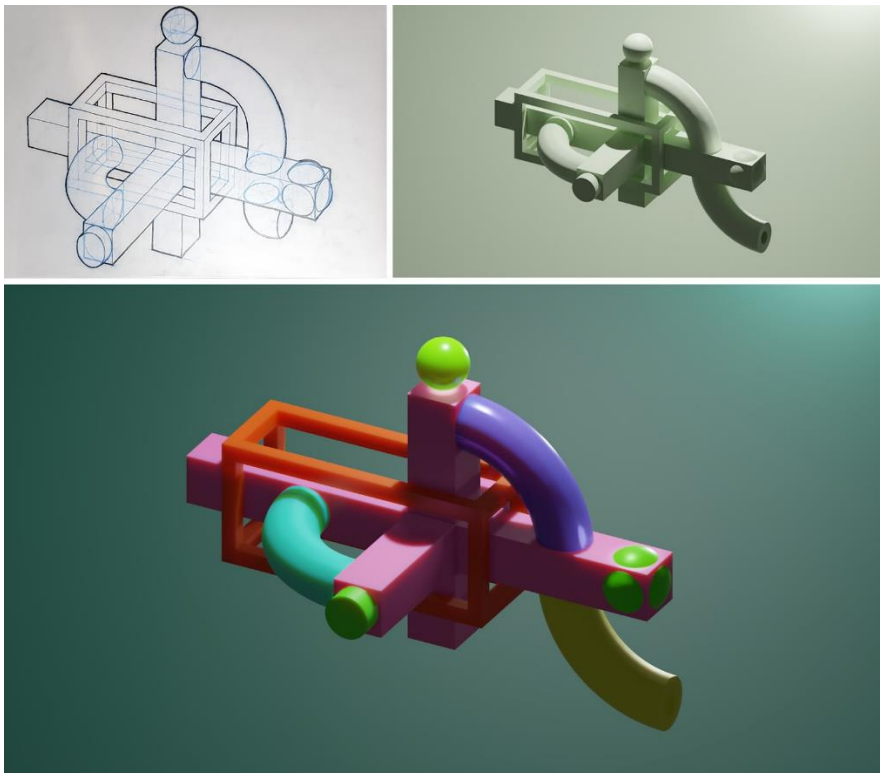
creativas, los procesos de enseñanza-aprendizaje se alinean con la preparación del estudiantado para ejercer su futura profesión.

4.1. Geometría Aplicada

En la asignatura Geometría Aplicada se han generado proyectos en los que el uso de sistemas de representación ha sido fundamental. Estos sistemas, entre los que se encuentran la perspectiva cónica y la representación axonométrica, se han empleado para desarrollar prototipos. Tanto para la industria del entretenimiento como para diseño de producto, la creación de prototipos visuales a través de herramientas digitales facilita, a su vez, la creación de objetos realistas cuyos materiales y aspecto visual sean convincentes.

Hemos establecido esta manera de trabajo tras ser conscientes de una realidad donde las carencias en el manejo de los sistemas de representación a mano alzada son notables en el estudiantado. Ante esta realidad, utilizamos la metodología conocida como *Art Hacking*, empleada por el artista Stephane Wootha Richard (2017). Mediante esta metodología, se pretende aplanar la curva de aprendizaje del estudiantado y permitirles crear imágenes de portfolio profesionales. Para ello, se combina la utilización de *software* digital 2D y 3D que simplifican la creación de espacios, objetos y elementos orgánicos bajo sistemas de representación complejos. Como muestra de esta metodología de aprendizaje, podemos ver la figura 1 del alumno Daniel Bandi, donde, tras una primera aproximación axonométrica en boceto, puede utilizar el programa Blender para crear un diseño tipo más aproximado a la realidad. De esta manera se comunica mejor con el cliente final a la hora de exponer el resultado de su proyecto.

FIGURA 1. *Axonometría a mano alzada, diseño 3D para precisión, y resultado final.*



Fuente: Daniel Bandi

Además, obtenemos ventajas de cara a producir representaciones realistas no sólo en los propios sistemas ya mencionados, si no en el texturizado e iluminación, ya que podemos crear materiales de manera sencilla. Estos, a su vez, se ven afectados automáticamente por diferentes tipos de luces y ambientes, logrando transportar al espectador a una ambientación y momento del día concreto.

Partiendo del ejercicio anterior, planteamos un nuevo reto con una dificultad añadida; si bien el mismo requería representar objetos en sistemas específicos de manera creíble, en este nuevo ejercicio el estudiantado debía poder representar una ambientación, la psicología de un personaje y su estética, sin que apareciese dicho personaje.

De esta manera, tienen que ser capaces de utilizar los objetos, iluminación y entorno para describir la psicología de una persona. Para ello, se valen de *software* como Blender para modelado y texturizado, y Krita para postproducción, como vemos en la figura 2, el estudiante Daniel Bandi recrea un taller de trabajo de madera de un artesano que se dedica a la creación de juguetes.

FIGURA 2. *Boceto de mesa con objetos y resultado del diseño final tras utilizar 3D para renderizar el concepto.*



Fuente: Daniel Bandi

FIGURA 3. *Diseño de jugabilidad a través de iluminación en un entorno de videojuegos.*



Fuente: Álex González

Si bien en el ejemplo anterior apreciábamos cómo estos sistemas de representación son convenciones establecidas para representar objetos y

espacios, en nuestro campo también podemos usarlos para contar historias o definir ambientaciones. De hecho, como vemos en la figura 3 del alumno Álex González, para algunos videojuegos, la creación de espacios no busca sólo representar una realidad, si no que, a través de la iluminación, se diseña un camino que el jugador pueda reconocer inconscientemente, para evitar que se pierda en entornos complejos.

FIGURA 4. *Proceso de creación de un espacio: boceto, modelado para precisión, y retoque digital adaptándolo a una línea de arte para cine de animación.*



Fuente: Ane Gutiérrez

Paralelamente, desde el diseño de espacios se puede trabajar la psicología de personajes sin necesidad de presentarlos. Este trabajo de diseño mostrado en la figura 4 creado por la alumna Ane Gutiérrez a través del recurso del *cutaway* o corte, se utiliza en el sector del entretenimiento (cine y videojuegos) para crear espacios y mostrar su contenido, de forma que la imagen pueda centrarse en transmitir la ambientación y la psicología de sus personajes y para que los directores del proyecto y diseñadores 3D de arte final entiendan la escena de una manera efectiva. Paralelamente, se diseñan los objetos más relevantes de la escena con

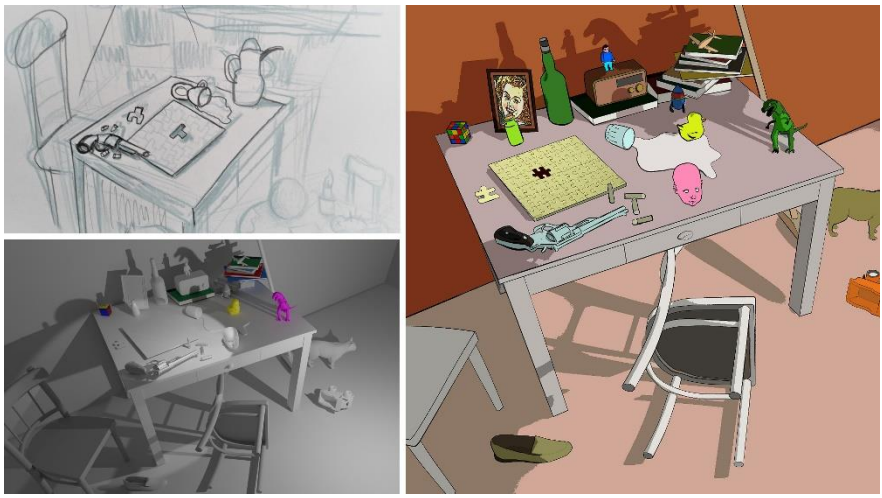
una escala mayor, sobre todo si el jugador o personaje animado va a interactuar con ellos. De esta manera, se potencian cualidades visuales de lo representado, como siluetas y colores, para que sugieran lo que el artista desee.

Además, revisaremos recursos de dibujo convencionales como la creación de siluetas, ritmos y volúmenes que permitan conectar el medio analógico y el digital, que hoy en día están presentes en las industrias creativas y del entretenimiento. En este sentido, se plantea una aproximación al dibujo en la que la realidad o ficción representadas se sustentan en una base sólida de convenciones gráficas asociadas a la representación de la realidad en un espacio bidimensional que tiene una larga tradición, pero con la aportación de la tecnología para corregir o ajustar cuestiones relacionadas con la perspectiva.

Asimismo, podemos ver el proceso de creación desde el primer boceto (con las limitaciones propias y carencias del dibujo), y cómo soluciona el alumno Álex González estos problemas con el renderizado 3D (figura 5). Además, gracias a ello, potencia el escorzo con la lente de la cámara, y trabaja sobre el *render* con *software* digital 2D para acentuar, mediante el uso de colores saturados y fuertemente contrastados, el diseño de una ambientación que bebe de convenciones visuales asociadas al género policíaco y al thriller (figura 6). Finalmente, podemos ver la utilidad de aplicar *software* y sistemas de trabajo profesionales para diseñar previamente un espacio expositivo que albergará, a su vez, representaciones de las obras expuestas en el mismo. Todo ello puede incorporarse a dosieres artísticos que destaquen por su claridad y profesionalidad.

Finalmente, se plantea un tipo de trabajo enfocado a los creadores de piezas expositivas. En estos casos, el objetivo reside en la creación de piezas de portfolio bien diseñadas y enfocadas, de cara a permitir una mayor proyección profesional de la obra para su posterior aceptación en galerías y salas de exposición.

FIGURA 5. *Proceso de trabajo desde el boceto a la posproducción en programas digitales.*



Fuente: Álex González

FIGURA 6. *Renderizado final en 2D y composición final de la Figura 5.*



Fuente: Álex González

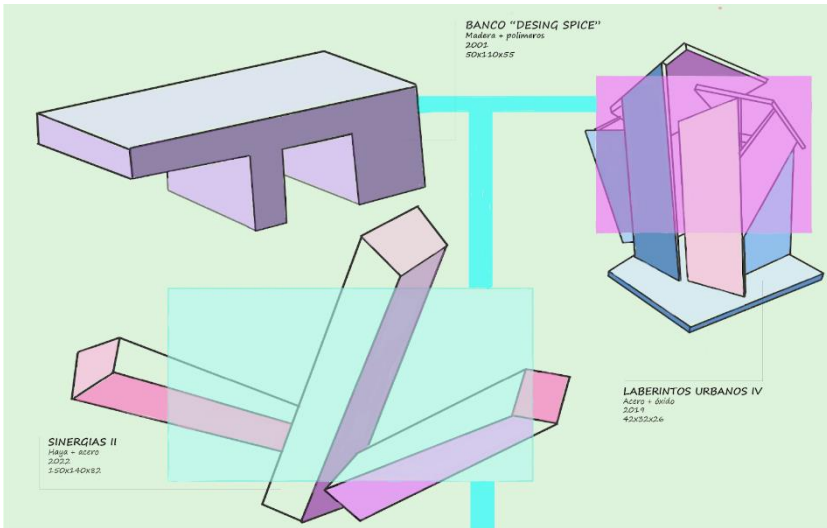
Con esto en mente, aplicamos conocimientos de maquetación y dibujo a las muestras de trabajos, como en el caso del alumno y artista Carlos-Efrén García, quien, como podemos ver en la figura 7, con las piezas en mente, plantea una hoja de diseño de prototipos con un acabado más limpio y legible.

Bajo este mismo criterio, el ejercicio del *cutaway* se adapta al interés propio del estudiantado, y en este caso, el mismo estudiante plantea cómo quedaría la exposición de sus obras y su distribución en una sala de exposiciones determinada (figura 8). A diferencia de los otros ejemplos de trabajos ya comentados, en este caso el criterio de diseño está dirigido tanto al galerista como al posible espectador, de manera que puede dejar planteada la misma exposición y mostrarla como una imagen de portfolio final que incluir en el dossier de las obras.

Como hemos visto, pretendemos aportar al alumnado diferentes metodologías y procesos de trabajo que, en función del interés del mismo, puedan aplicar a su área de interés y especialización. Aplicamos la metodología de "Art hacking" con programas digitales para facilitar y solucionar problemas de base con el dibujo y los sistemas de representación.

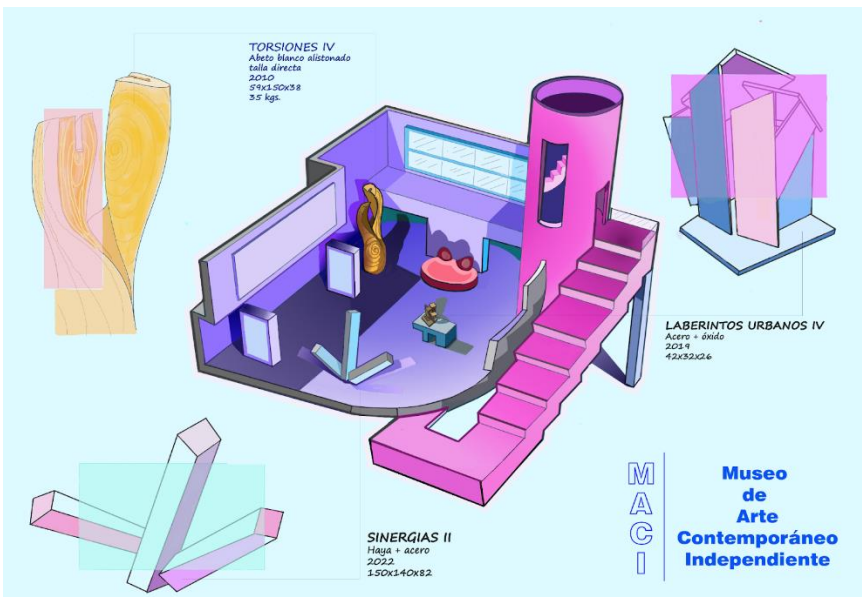
Finalmente, planteamos una serie de ejercicios donde no sólo aprenden a representar de manera fidedigna, si no a adaptar la misma representación al medio o lenguaje al que se dirigen. De esta forma, el alumnado aprende a entender el dibujo y la representación como medio de creación de ideas o historias, e incluso cómo dirigir con él las decisiones del espectador en cuanto a su participación en la obra en función de la composición que hemos realizado.

FIGURA 7. *Diseño de producto enfocado a la representación de piezas que podrían formar parte de una exposición.*



Fuente: Carlos-Efren García

FIGURA 8. *Cutaway de una sala de exposiciones realizado mediante postproducción digital 2D en Krita.*



Fuente: Carlos-Efren García

4.2. Ilustración de Textos

En la asignatura Ilustración de Textos, los enfoques adoptados por cada proyecto, realizados de forma grupal, han sido diversos en lo que respecta a la representación e interpretación de la realidad. Su definición y desarrollo se ha efectuado en función de los mensajes visuales a comunicar, así como el tono y carácter de los mismos.

FIGURA 9. *Imágenes procedentes del proyecto "Sanidad con peros".*



Fuente: Lucía Boronat, Nagore Casado y Uxue Rodríguez

Uno de los proyectos realizados apoya algunas de sus imágenes en la representación axonométrica (figura 9). En ese caso, el uso de los tres ejes sobre los que configurar lo representado sirve para simplificar la apariencia de los volúmenes. Se ofrece así una imagen que puede ser captada y asimilada con mayor facilidad por la persona que la observa, en referencia a las leyes de la Gestalt relativas a la síntesis visual.

Así mismo, las operaciones retóricas adquieren una relevancia capital en la configuración de mensajes visuales. Desempeñan la función de trasladar una reflexión crítica en torno a la sanidad pública actual de forma figurada, esto es, no literal. Por ejemplo, una ilustración presenta la imagen de un brazo con bata blanca cuya mano señala, con el índice, a una silueta humana diminuta. Esta hipérbole visual planteada mediante la significativa diferencia de escalas, interpreta la relación institución-paciente desde una postura en la que la sanidad ostentaría un poder absoluto, casi divino, sobre la ciudadanía (como se aprecia en la referencia a *La creación de Adán*, de Miguel Ángel).

En la imagen central de la figura 9, se recurre a la metáfora visual al transformar medicinas en seres acuáticos: las pastillas redondas se convierten en medusas y las cápsulas cilíndricas en peces. Esto es posible gracias a la suma de elementos característicos en la anatomía de estos animales cuya forma presenta similitudes con los comprimidos mencionados. Así mismo, el cebo que pende de la caña de pescar de un personaje dibujado ha sido sustituido por un billete con el signo del euro. Esta metáfora visual relaciona la compra de medicinas con la pesca, adquisición supeditada, según la interpretación de la autora, a las posibilidades económicas del paciente y no exenta de azar.

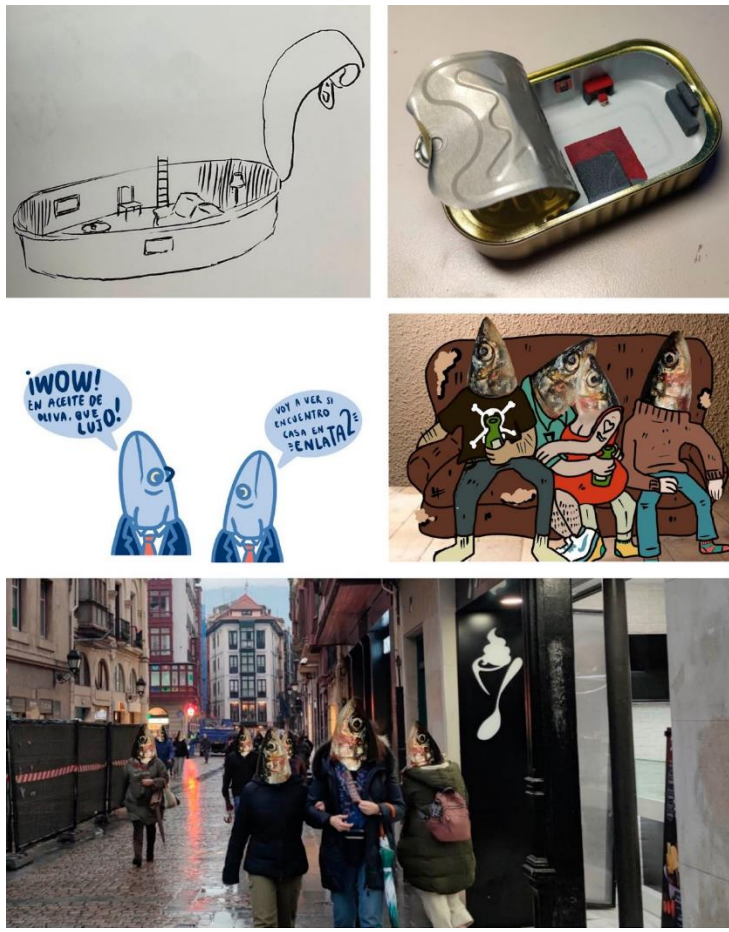
En relación con esta idea se halla un tercer y último ejemplo que exhibe una acumulación visual de monedas. El conjunto forma una montaña en el centro de la ilustración, destacando así su relevancia en la composición y en el mensaje visual que trata de transmitir. En la cima se erige un centro de salud a modo de sinécdoque. Esta operación retórica consiste en la sustitución de un concepto o elemento por una parte del mismo. En este caso, la sanidad es identificada con un edificio representativo. Finalmente, en los laterales de la montaña apenas se aprecian las dos siluetas humanas diminutas que tratan de ascender la pendiente. Una vez más, se ponen en relación los recursos económicos de los pacientes con la carestía de tratamientos y consultas del ámbito sanitario.

La crítica social mediante la retórica visual, el dibujo y la ilustración se observa en trabajos de ilustradores como Riki Blanco o artistas como Dan Perjovschi, entre otros. También en varios trabajos del mencionado Riki Blanco y el ilustrador Pablo Amargo se advierte el uso de la representación axonométrica para plantear una configuración esquemática y claramente organizada, sin distorsiones perspectivas que dificulten la comprensión de lo representado y de lo que ello busca transmitir y comunicar en cada caso.

Otro proyecto de la asignatura se centra en la preocupación juvenil por el acceso a una vivienda de cara a su independización (figura 10). En este caso, la retórica visual es el eje que articula el proyecto y, en concreto, el recurso específico de la metáfora. Basándose en el concepto de "vivir en una lata de sardinas" como epítome de residencia precaria, el

grupo de estudiantes responsables de este trabajo realizó varias interpretaciones gráficas del mismo.

FIGURA 10. *Imágenes procedentes del proyecto "Enlata2".*



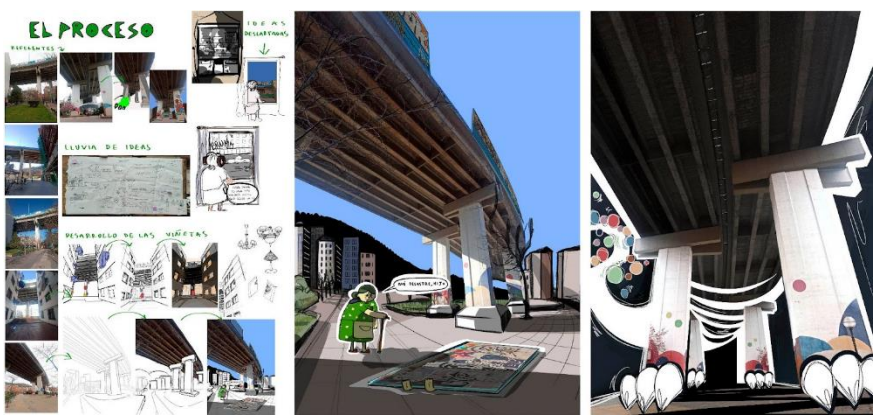
Fuente: Mikel García, Marcos Iturriaga y Janire Tenés

Mediante el dibujo, el grupo planteó bocetos de maquetas de casas a realizar en el interior de latas de conservas que posteriormente materializaron en un prototipo físico. Otro de los ejes del proyecto consistió en la propuesta de sustituir las cabezas de jóvenes por cabezas de sardinas en dibujos y fotografías. Lo hicieron de dos formas: mediante el dibujo digital por un lado, y con el *collage* por otro. De esta manera, se plantea

una visión no literal de la realidad para destacar la problemática que sirve de punto de partida a la reflexión y la creación gráfica en el contexto de este trabajo.

Un tercer proyecto planteaba una visión crítica en clave de humor sobre problemáticas vinculadas con la autopista Rekalde, carretera que atraviesa el barrio de mismo nombre en Bilbao (figura 11). En este caso, las autoras emplearon fotografías de la autopista como base para sus ilustraciones. El registro fotográfico del paisaje urbano aporta un valor documental. Sin embargo, las estudiantes añadieron dibujos realizados mediante *software* digital para destacar o añadir elementos y configurar las escenas que crearon a partir de las instantáneas. Así, tenemos a un personaje ficticio que protagoniza la mayoría de ilustraciones: la abuela Izaskun, residente en Rekalde. Ella personifica al conjunto de habitantes de ese barrio. Imagen tras imagen, experimenta diferentes situaciones basadas en hechos reales y derivadas de la autopista, como pueden ser la contaminación o la peligrosa precipitación sobre la vía pública de elementos arquitectónicos de la carretera, entre otras. El contraste entre el dibujo, de elevada síntesis gráfica, y la fotografía, destaca el punto de vista adoptado por el propio proyecto: la creación de ficciones basadas en la realidad.

FIGURA 11. *Imágenes procedentes del proyecto "Autopista Rekalde".*



Fuente: Iraide Alonso, Paula Hernández, Carolina León y Sabela Prendes

Este trabajo se inspira en varias ilustraciones del ilustrador Christoph Niemann donde también se combinan dibujo y fotografía. En estas piezas tiene cabida una visión humorística y reflexiva de la realidad. También se observa una relación con el proceso creativo del ilustrador Olivier Kugler, especializado en la elaboración de reportajes gráficos. Al igual que él, las estudiantes recurrieron al trabajo de campo para tomar fotografías de los espacios que sentarían las bases de sus ilustraciones. No obstante, a diferencia de Kugler, que realiza en su estudio, con posterioridad, dibujos muy próximos a lo fotografiado, las estudiantes dibujaron sobre las propias fotografías, sintetizando partes o añadiendo elementos. Mantienen con Kugler la configuración de un dibujo espontáneo en apariencia y el uso de colores digitales puramente planos.

4.3. Dibujo Técnico y Asistido

La asignatura de Dibujo Técnico y Asistido se imparte en el Máster de Formación de Profesorado de Secundaria en el módulo específico de Educación Artística. Los futuros docentes trabajan tanto la resolución de ejercicios básicos de dibujo técnico, así como el diseño de propuestas de innovación docente que propongan un acceso diferente a la enseñanza de la geometría.

Para ello, se emplean las herramientas tradicionales de medición (reglas y compás) y los últimos *software*s para el dibujo digital, buscando abordar la geometría plana, la axonometría y la perspectiva cónica como sistemas normativizados que regulan la representación visual.

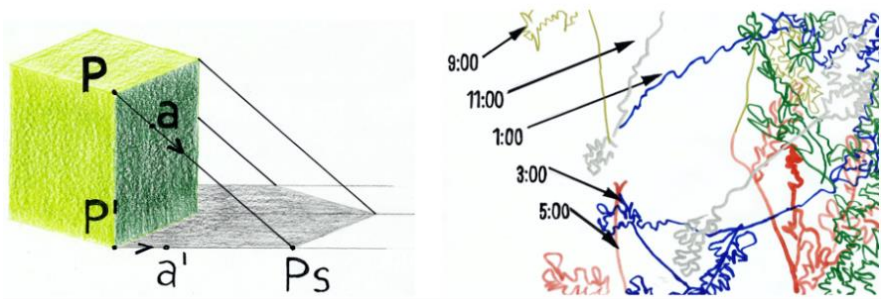
Partiendo de los orígenes geográficos de la geometría, en la asignatura de Dibujo Técnico, se estudia la teoría del dibujo geométrico y su evolución histórica con el fin de comprender la trascendencia de sus bases lógico-matemáticas y visualizadoras en las formas con las que configuramos nuestra visión de la realidad.

Fue en el Alto Renacimiento que culminó la convención de la perspectiva, propia del arte europeo, centrando la percepción del mundo en el ojo del observador, hacia donde todo converge. "El mundo visible está dispuesto para el espectador, como en otro tiempo se pensó que el universo lo estaba para Dios" (Berger, 2016, p. 16). Existía una

contradicción en la perspectiva al dirigir todas las imágenes a un único espectador, muy al contrario de la visión omnipresente divina. Así, el ojo mecánico de la cámara fotográfica liberó la mirada (ibídem, p. 17) repercutiendo en la pintura, y llevando a otros sistemas del dibujo a definirse por sus funciones prácticas de codificación y representación de lo visible.

En el trabajo titulado *Itzalen Babesa* ("La protección de las sombras") la alumna Amaia Santamaría propone una serie de prácticas pedagógicas para cuarto de la ESO en las que el estudiantado, a partir del estudio visual de los haces proyectivos de la luz y las características formales de las sombras, exploran cómo su representación geométrica ha dado forma a la visión y comprensión que tenemos del mundo. Por ejemplo, indagando en la ilusoria percepción de la progresión lineal del tiempo homogéneo y su ajuste en franjas horarias (figura 12).

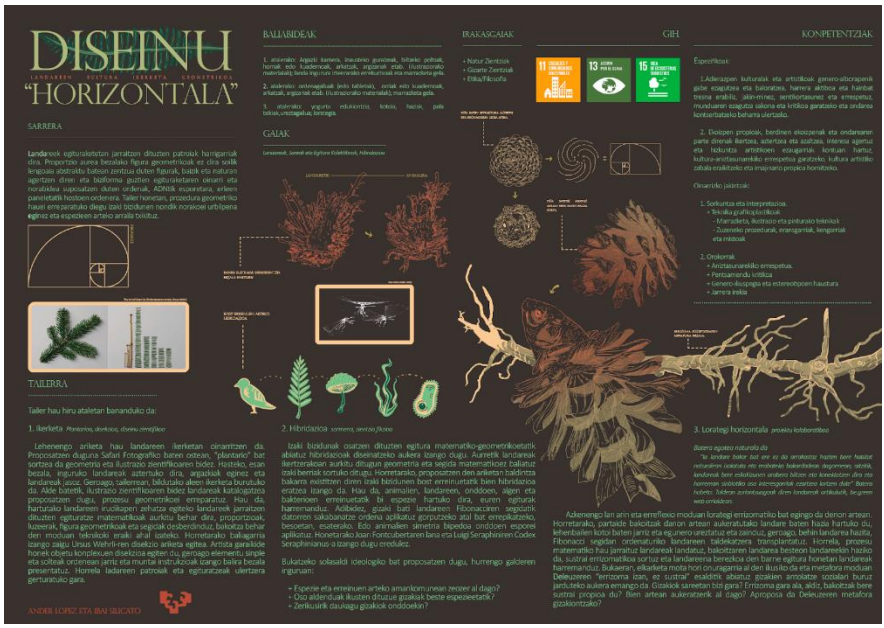
FIGURA 12. *Estudio de sombra proyectada y representación de franjas horarias en plano acotado dentro del proyecto Itzalen Babesa ("La Protección de las Sombras").*



Fuente: Amaia Santamaría

Desde la asignatura también se subraya la importancia de entender cómo la geometría se filtra en infinidad de ámbitos de la realidad y, por tanto, el sentido que adquiere enseñarla de manera interdisciplinar. Así, cada proyecto debe plantear una conexión entre uno o varios campos del saber o asignaturas, siendo siempre el dibujo su eje transversal.

FIGURA 13. *Poster del proyecto Diseinu Horizontala (“Diseño Horizontal”).*



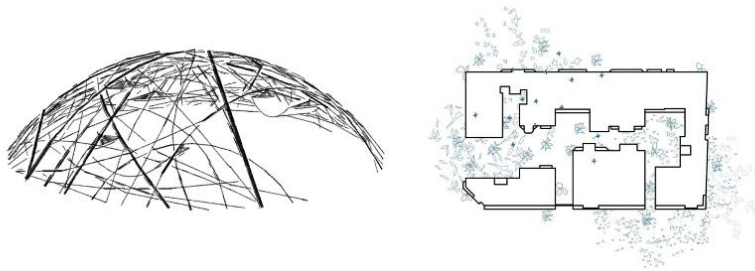
Fuente: Ander López e Ibai Silicato

En la figura 13 podemos ver el póster elaborado por los estudiantes Ander López e Ibai Silicato, en el que describen y desarrollan un proyecto de innovación pedagógica interdisciplinar que entrelaza campos del saber como la filosofía, las ciencias sociales, las ciencias naturales, la geometría y el arte, además de trabajar por retos que responden a los Objetivos de Desarrollo Sostenible. En *Diseinu Horizontala* (“Diseño Horizontal”), se nutren de las ideas sobre esquemas gráficos como el rizoma de Deleuze y Guattari o la secuencia matemática de Fibonacci, y propuestas artísticas y teóricas como la postfotografía de Joan Fontcuberta, las disecciones de Ursus Wehrli o el *Codex Seraphinianus* de Luigi Serafini, para proponer unos talleres en torno al diseño de seres híbridos que les permitan trabajar la ética ecosocial posthumanista, siendo el dibujo geométrico y la ilustración científica como medio de interpretación de la realidad su eje vertebrador.

Otro proyecto interdisciplinar que atiende a los ODS en las condiciones locales y globales, pero desde la óptica del diseño arquitectónico es

Patioak Loratuz (“Floreciendo los patios”) de las estudiantes Eneritz Egiluz, Esti Maguregi y Garazi Intziarte (figura 14). En su trabajo proponen proyectar la intervención del patio escolar desde el estudio de las necesidades emocionales y prácticas de los habitantes del centro con una visión arquitectónica y ambiental sostenible que se inspire en la geometría de la biomímesis. Para ello, proponen además de procesos de observación y comprensión de los seres y entornos naturales, la aplicación de soluciones biomiméticas haciendo uso de los sistemas de representación.

FIGURA 14. *Estudio de proyecciones arquitectónicas en el proyecto Patioak Loratuz (“Floreciendo los Patios”).*



Fuente: Eneritz Egiluz, Esti Maguregi y Garazi Intziarte

Buscando la conexión con los intereses del estudiantado, en cada proyecto realizado se profundiza, desde distintas prácticas tanto gráficas como discursivas, en la comprensión de los sistemas estandarizados para la representación visual que manejamos y asimilamos en nuestras prácticas cotidianas. Esta mirada analítica y profunda les permite aprender a desplegar todo su potencial como dispositivos productores de sentido.

5. CONCLUSIONES

Los resultados de esta investigación impulsan el desarrollo del proyecto de innovación educativa Lerrotuz, al habernos aportado enfoques variados con respecto a la representación e interpretación de la realidad mediante el dibujo. Paralelamente, hemos aplicado metodologías de aprendizaje que facilitan al estudiantado la obtención de resultados, de manera que les permite poner el foco de atención en aspectos de diseño,

narrativos y de creación. No sólo eso, si no que han aplicado estas metodologías de representación aprendiendo a adaptar sus trabajos personales a los criterios de diseño tanto de diferentes sectores creativos como de líneas de arte más específicas.

Todo ello da pie a reforzarlos e impulsar otros tipos de aproximaciones en adelante, para continuar aportando reflexión y miradas críticas en la práctica actual del dibujo.

Finalmente, el uso de herramientas tales como la realidad virtual o la inteligencia artificial abren caminos hacia la experimentación y el debate, que serán necesarios explorar tanto en el aula como en investigaciones futuras. De ese modo, podremos seguir acercando los procesos de enseñanza-aprendizaje a los procesos creativos profesionales.

6. AGRADECIMIENTOS

Esta contribución es resultado del proyecto Lerrotuz: Nuevos procesos creativos y profesionalizantes en el campo del dibujo para afrontar los retos de los ODS (código de proyecto: IKD i3 2022-13), que ha recibido financiación en la convocatoria 2022-2023 de proyectos de innovación educativa IKD i3 Laborategia del Servicio de Asesoramiento Educativo (SAE-HELAZ) de la Universidad del País Vasco (UPV/EHU).

7. REFERENCIAS

Berger, J. (2011). Sobre el Dibujo. Gustavo Gili.

Berger, J. (2016). Modos de Ver. Gustavo Gili.

Eco, U. (2011). La Estructura Ausente. Penguin Random House.

Polidoro, P. (2016). ¿Qué es la semiótica visual? Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco.

Robertson, S. y Bertling, T. (2020a). Dibujo. Cómo crear objetos y entornos con imaginación. Anaya.

Robertson, S. y Bertling, T. (2020b). Render. Los Fundamentos de la Luz, la Sombra y la Reflectividad. Anaya.

Sebeok, T. A. (1996). Signos: una Introducción a la Semiótica. Ediciones Paidós.

UNESCO (s.f.). Take Action for the Sustainable Development Goals. UN org. https://bit.ly/42BOMGb .

Universidad del País Vasco – Euskal Herriko Unibertsitatea. (2022). IKD i3 Strategy. Universidad del País Vasco. https://bit.ly/3O9vyTH

Wootha Richard, S. (2017). Why Art Hacking is the Most Fundamental Skill - Stephane Wootha Richard. Scribd. https://bit.ly/3W2ABHv .

CARACTERIZACIÓN FORMAL DEL LENGUAJE ESCRITO Y PRONUNCIADO, Y SU APLICACIÓN EN LA OBRA ARTÍSTICA

María Victoria Esgueva López
Universitat Politècnica de València

Ana Ferriols Montañana
Universitat Politècnica de València

1. INTRODUCCIÓN

El lenguaje escrito es un código de representación gráfico que decodifica una lengua, y por tanto tiene la función esencial de emitir mensajes. Estos mensajes no se circunscriben a fines de lectura literal, entiéndase como exacta, ni se restringen a los soportes de papel, previsibles para los que inicialmente se inventaron y sirvieron para la democratización de la cultura y difusión de los saberes (Enciclopedia Humanidades, 5 mayo 2023). Sino que el uso del lenguaje escrito va más allá y se ha ido posicionando en otros contextos y disciplinas, como es el artístico, en el que se sitúa este texto.

Al hacer un repaso por la historia del arte, se comprueba que la presencia del lenguaje escrito en las manifestaciones plásticas, es un hito relevante, que se ha extendido durante siglos. Tanto es así, que en la actualidad los discursos de diferentes artistas toman consciencia de ello, arbitrando la palabra como base del eje vertebrador de su obra.

La respuesta a este interés de los artistas por los signos tipográficos se debe a que la escritura es la representación de las formas o sonidos, que evolucionó desde el pictograma que relacionaba la realidad con su idea representativa, hasta concretarse, tal como la conocemos, en un conjunto de signos convencionales en las que cada icono posee una autonomía formal. Cabe subrayar que la representación de las letras, siempre ha

tenido presente la representación de una forma o concepto, igual que la esencia del dibujo y el arte plástico. Esto justifica que las letras, al insertarlas en la obra de arte, adquieren la dimensión plástica (Esgueva, 2011).

Por otra parte, el lenguaje también incorpora en la obra la dimensión semántica, ya que el texto puede ser leído en el soporte artístico. Con ese doble objetivo que proporciona el lenguaje, en el presente texto se analizan las categorías y características del lenguaje, tanto escrito como hablado, para generar una caracterización concisa de los rasgos implícitos de la letra. Posteriormente se elabora una relación de artistas contemporáneos que las ponen en práctica en sus obras, con independencia de la disciplina artística que desarrollen, estos son: Matt Mullican, Evru, Carmen Calvo, Jaume Plensa, Begoña Jordá, Julio Campal, Bartolomé Ferrando, Chema Alvargonzález, Kendell Geers, Mar Arza, Julião Sarmento, Daniel Buetti, Manuel Hernández Mompó, Susy Gómez, Gabriela Rodríguez, Trenton Doyle Hancock, Jonay Cogollos, Antoni Tàpies, y María Tinaut

Se muestra, por tanto, como se establecen paralelismos y afinidades entre estos artistas de diversas disciplinas que versan sus obras en el estudio común de un rasgo determinado del lenguaje.

2. OBJETIVOS

2.1. Objetivo Principal

- El objetivo principal del trabajo es doble: por una parte, hacer una caracterización del lenguaje escrito y pronunciado, para definir estos rasgos específicos en una relación de características.
- Por otra, se muestra como artistas del final del siglo XX y actuales de diferentes disciplinas, usan alguna de estas características en el desarrollo de su producción artística.

2.2. Objetivos secundarios

- Establecer relaciones e paralelismos entre artistas de diferentes disciplinas, cuyas obras confluyen a través de una perspectiva conceptual en el uso de la letra.
- Mostrar cómo las manifestaciones artísticas aquí analizadas bajo los parámetros de la presencia del lenguaje, pierden la compartimentación estanca al abordar la palabra como génesis, para anular la frontera que determina cada disciplina. Las disciplinas son: pintura, obra gráfica, escultura, poesía visual, instalación y performance.

3. METODOLOGÍA

Se emplea una metodología cualitativa, basada en el análisis del lenguaje escrito y pronunciado, y en una selección cualitativa de artistas, para establecer un modelo comparativo de yuxtaposición de sus obras.

La manera de proceder de esta investigación es analizar las características inherentes al texto bajo tres categorías: la visual, la sonora, y la semántica. Las características que conforman cada una de estas categorías se definen a través de una relación de términos. Para concluir, se muestran los artistas que desarrollan su obra investigando sobre cada uno de los términos extraídos. De manera que se establecen relaciones y paralelismos entre la producción de artistas de distinta índole o disciplina artística.

4. RESULTADOS

En primer lugar, se expone que el estudio realizado del lenguaje no se restringirse a un idioma determinado, sino se ha tratado de forma genérica, enfocado desde la universalidad.

A partir de las diferentes definiciones del lenguaje, nos centramos en la expuesta por García Albea en su estudio Una Aproximación Interdisciplinar al Origen del Lenguaje Humano. La precisa como:

> Capacidad del ser humano que permite establecer una correspondencia fiable y sistemática entre una señal física (sonidos, signos manuales, grafismos) y un significado (conceptos, proposiciones, estados internos). (2020, p. 6)

De ella se derivan por lo tanto las tres categorías consideradas imprescindibles que se dan en el lenguaje activo, estas son la semántica, la física o visual, y la fonética (Alonso-Cortés, 2002).

La categoría semántica, apela a la semiótica de la palabra, es decir transporta el significado, o contenido conceptual que lleva implícito el icono o signo. Al leer o escuchar la palabra, el receptor se construye la imagen mental que proporciona el término.

> El valor comunicativo del lenguaje, en todas las lenguas, se basa en la capacidad de asociar formas con funciones y significados para darles un sentido. (Baralo, 2007, p. 388)

Por lo tanto, se ratifica la selección de esta categoría, y se tiene presente en esta investigación, porque así la consideró Ferdinand de Saussure lingüista, semiólogo y filósofo suizo conocido como el fundador de la lingüística moderna y de la semiótica en su Curso de Lingüística General. Defiende que el significado de la palabra es una representación psíquica (Cárdenas, 2017).

La categoría visual o física, se refiere al signo lingüístico, como código o dibujo convencional que identifica un sonido, cuando es declamado, o un fonema o letra al estar escrito. Es perceptible e identificable de forma organoléptica y tiene una forma y anatomía determinada que le ayuda a ser identificable y legible. Saussure realizó un compendio de principios que resumían sus estudios de la lengua y explica este rasgo en el Primer principio: lo arbitrario del signo, y sostiene que (como se cita en Haßler, 2017, p. 107):

> El lazo que une el significante al significado es arbitrario; o bien, puesto que entendemos por signo el total resultante de la asociación de un significante con un significado, podemos decir más simplemente: el signo lingüístico es arbitrario.

La categoría fonética, se ocupa del aspecto sonoro del lenguaje cuando es pronunciado. Es un sistema de comunicación en el que las señales acústicas producidas por la voz, trasmiten la narración. Esta categoría posee

connotaciones como la fugacidad, y la emotividad. Se caracteriza por las siguientes cualidades: la duración del sonido, el tono o altura, el volumen o intensidad y el timbre de la voz (Sanguineti de Brasesco, 2001).

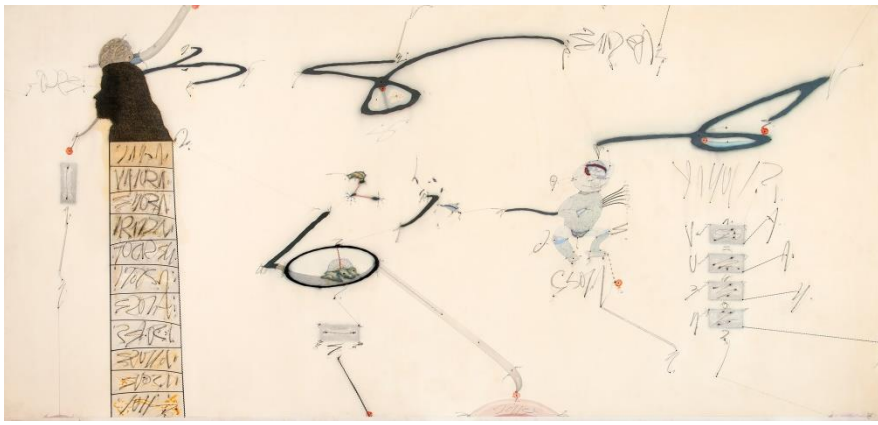
Una vez establecidas las tres categorías, se analizan los rasgos que intervienen en cada una de ellas y las hacen definibles. Estos rasgos se traducen en términos, posteriormente se realiza una identificación de artistas contemporáneos que abordan su obra artista en base a esos términos.

4.1. Categoría visual del lenguaje

4.1.1. Disposición de los signos

EL orden o la colocación en el texto escrito se desvela por su carácter lineal. Es una característica significativa dentro del lenguaje escrito y del formato, además esa disposición se encarga de asentar la estructura de un texto convencional. Ya que perceptivamente asimilamos el texto como una sucesión de signos reconocibles situados a una misma distancia y que completan líneas con una longitud e interlineado regular. Se produce un ritmo al estar las letras equidistantes. En diseño gráfico se aplica el término set definido por el espacio entre las letras. "Un *set* uniforme nos proporciona una textura o color homogéneo del texto, lo cual también nos proporciona una mayor legibilidad" (Blogartesvisuales, 2023) un set uniforme le da una densidad visual al texto. Este concepto proviene de la composición tipográfica tradicional con tipos móviles.

Al trasladar al formato plástico esta disposición y cadencia de signos provoca en el espectador una percepción próxima a un texto escrito. Se contempla a Evru (1946-) relevante artista catalán de formación autodidacta, en 1968 se designó como Zush**,** nombre que mantuvo hasta 2001 para cambiar su personalidad artística a Evru. Se analizan las dos pinturas de técnica mixta sobre tela *Otsevru* de 2007, y *Nasha Declona Yasmu Tucare*, 1979, esta última de grandes dimensiones 190 x 400 cm. Un área del formato es ocupada por signos caligráficos sitos con una constante cadencia que recuerdan a un texto escrito, se enfatiza la reiteración del signo y ritmo, y da la apariencia de líneas de texto con iconos inéditos que el autor inventa (Grup enciclopèdia, 25 marzo, 2021).



Evru, Nasha Declona Yasmu Tucare, 1979
Fuente: Fundación Suñol. @: MiquelCasanelles Rahola2015

Otro ejemplo es la *Serie Escrituras* realizadas entre 1963 y 1983, de la artista valenciana Carmen Calvo (1950-). El título reivindica el significado de la serie, reproduce en el lienzo signos realizados con materia y textura, mediante una sucesión ordenada, incorpora letras no identificables sino signos propios.

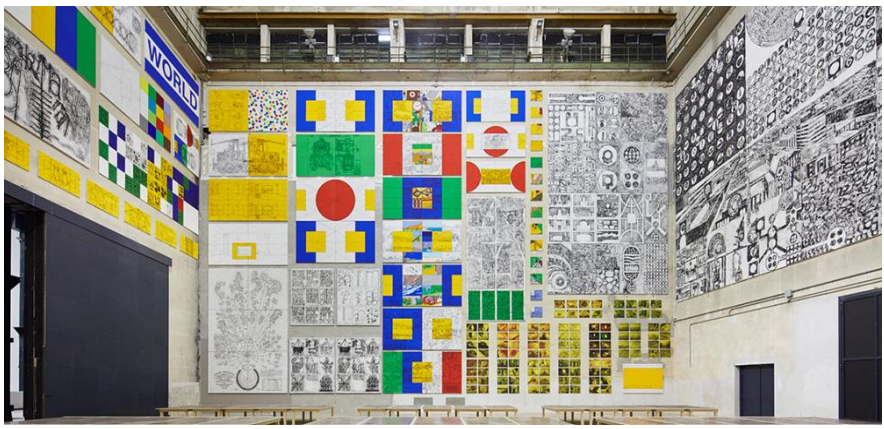
> Con ellos simula la escritura convencional, fundamentándose en el modo que tenemos de leer de izquierda a derecha y de arriba abajo. Esta serie de Calvo dan lugar a una percepción similar a la producida por un bloque de texto, por lo que los signos atados al lienzo o pintados ocupan el lugar de los caracteres y el interlineado, o espacio en blanco se construye por vacío. (Esgueva, 2011, p. 193)

4.1.2. Código abierto

Es una particularidad básica de la escritura en su primera percepción, es la visión de sucesión de iconos a los que se atribuye distinta forma, en los que no hace falta reconocer un idioma para identificar que ciertamente es una lengua. Es decir, se trata del reconocimiento de un texto a través de un primer golpe visual.

Los artistas han reproducido esta característica emulando la escritura a través de su propio código plástico. Por consiguiente, consiguen insertarlo visualmente con la misma autoridad que si se tratase del código léxico convencional.

Esta utilización de signos inventados desvela una iconografía personal que se relaciona inmediatamente con la autoría del artista. Se demuestra en la obra pictórica de Matt Mullican artista estadounidense nacido en 1951, caracterizada por unos patrones geométricos con diagramas ordenados de símbolos dispares. Se referencia la instalación de gran formato *The Feeling of Things* de 2018. Mullican realiza la fragmentación del formato e inserta sistemas de símbolos, signos y lenguaje, proponiendo al espectador una relación entre la percepción, la representación y el conocimiento del significado de esos símbolos (Harrison, 2018).



Matt Mullican, *The Feeling of Things*, 2018
Fuente Dreamideamachine ART VIEW. @ Pirelli HangarBicocca Archive

Además, Manuel Hernández Mompó (1927-1992), fiel a su lenguaje de signos semiabstractos, que parecen flotar en el lienzo, posiciona los signos inventados con pinceladas gráficas sobre el soporte. Se destaca la obra Composición (Mercado), de óleo sobre lienzo y dimensiones 97 x 130 cm, perteneciente a los fondos del Museo Reina Sofía de Madrid.

4.1.3. Factor manual

Otra característica del texto escrito, es el factor manual basado en el trazo gestual procedente de la caligrafía personal. En este caso, los signos gráficos poseen unas connotaciones de grafías particulares, más irregulares y con distinto diseño, que hace que se diferencien claramente de los tipos que provienen de la tipografía mecánica (Esgueva, 2011, p. 195). Esta cualidad del signo es trasladada a distintas disciplinas

artísticas, así se analiza la poesía visual del artista uruguayo Julio Campal (1933- 1968), relevante impulsor de la poesía experimental. En sus obras incorpora tipografía rotulada a mano.

> Sus poemas eran caligramas basados en el arte de la caligrafía, y en ellos predomina, haciendo alusión a su propio nombre, la belleza de la escritura. En muchas ocasiones emplea como fondo en el que escribir hojas que ya tienen un texto en formato tradicional, como hojas de periódicos, esquelas o biografías, y sobre ellas crea caligramas de formas redondeadas, en los que el color y la textura de las letras cobran especial importancia. Sin embargo, ambos códigos conviven, produciendo poemas en los que la emoción estética llega de forma inmediata, sin que sea necesaria la decodificación del texto que lo compone. (Museo Artium, 2010)

Potenciando la esencia de la caligrafía manual, se analiza la obra del performer y poeta visual Bartolomé Ferrando, nacido en Valencia en 1951. Investiga sobre los códigos lingüísticos, que traza sin pretender reproducir ningún carácter tipográfico específico. Aparecen en su poema visual *Secreto* de 1998 simulando un alfabeto manual que sugiere la esencia del texto escrito. Los trazos manuales indescifrables, parecen letra manual cursiva, dada la posición inclinada característica de los textos escritos a mano. El significado mordaz de la obra se evidencia con el título *Secreto*, porque el texto ilegible está encerrado en un paréntesis negro, signos empleados para aportar información complementaria dentro de una frase.

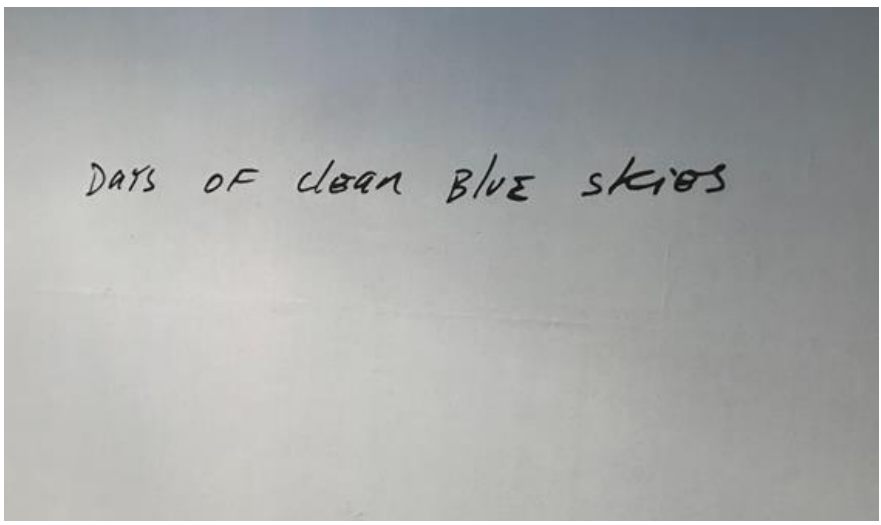
Por otra parte, se analiza dentro de la disciplina de la escultura, la obra *El viaje de la luz* de 2005 de Chema Alvargonzález (1960- 2009). Este presenta una entendible caligrafía manual forjada en el espacio. En ella, los signos tipográficos quedan enlazados a través de una línea que equivale a un trazo gestual. La diferencia con respecto a las obras anteriores, es que aquí el texto se instala en el marco tridimensional propio de la escultura, investigando la idea del espacio y trayecto de la luz.

En cuanto a la obra gráfica, se referencia a Antoni Tapies, (1923-2012) quien escribe en la obra. Mediante un registro manual directo ofrece un claro reconocimiento de las letras y números escritos.



Chema Alvargonzález, *El viaje de la luz,* 2005. Fuente: Esgueva

Por último, se subraya la fotografía de María Tinaut, (1991-) *Días de cielos claros,* finalista del premio Senyera 2021 de Valencia. La obra superpone la imagen del cielo azul, con un escrito manual de rotulador negro perfectamente legible: *Days of clear blue skies.* De medidas 152 x 202 cm.



María Tinaut, Días de cielos claros,2021. Fuente: Esgueva

4.1.4. Color

Cabe destacar el color como un componente claramente plástico del signo tipográfico. Es un ítem fundamental en diseño, que, por descontado, los artistas también investigan. Experimentan sobre las relaciones cromáticas que se establecen entre los signos que introducen en sus obras y entre los signos y el resto de elementos compositivos.

Se analiza la obra del artista americano Trenton Doyle Hancock, nacido en 1974. Con su acrílico *Sesom's Dream* de 2004 y *The most she wolf amongst them fed undom´s Conundrum* de 2016, da rienda suelta a una carga cromática exuberante y nada contenida.

Por otra parte, el artista Jonay N. Cogollos van der Linden, (1978-) mantiene desde hace décadas la exploración de la letra como un elemento de experimentación plástica, *lettering*. Su línea de trabajo incorpora un estudio formal de las tipografías comerciales, que han resultado un legado del paisaje urbano actual.

> Es el retrato del rótulo y la tipografía urbana, haciendo una recopilación documental de este rico patrimonio gráfico para abordar un proyecto a partir de la herencia artística de la estética comercial del paisaje urbano (Cogollos, 2023).

Con la labor de documentación de los rótulos comerciales urbanos, el artista propone una reivindicación social sobre el aspecto cambiante e irrecuperable de las ciudades. Estos letreros han sido reclamos callejeros, dispuestos en las esquinas, en las fachadas, y en los márgenes superiores de las puertas de los comercios, rememorando un paisaje comercial cada vez más olvidado: “Droguería”, “Mercería”, “Ultramarinos”, “Colchonería”.

Por lo tanto, las tipografías publicitarias, suponen la materia prima que Cogollos redefine en su obra artística, amplificando su fuerza expresiva. Presenta composiciones totalmente equilibradas en las que descontextualiza las letras, y genera relaciones entre ellas. En este caso, se referencia la investigación *Arts or crafts,* expuesta en la Galería 9 de Valencia en 2017. Destacan las piezas de formato cuadrado, que recogen conclusiones compositivas sobre la relación entre los signos tipográficos.

En su estudio sobre la anatomía del tipo y el color, Cogollos plantea dos líneas de investigación paralelas sobre una misma obra. La primera, el rasgo compositivo del formato. Este viene dado por la descomposición del espacio pictórico y el encuentro de formas fragmentadas generadas por la propia anatomía del tipo, es decir, por las astas, remates, brazos y colas de las letras que se superponen.

La segunda línea de investigación, es la relación cromática producida por la superposición y yuxtaposición de cada uno de los tipos. Centrada en provocar un alto contraste de color, incorpora gran pulsión expresiva. La combinación de colores planos, texturas y veladuras que revelan el color subyacente, acentúan esa fragmentación compositiva.

Cabe destacar los procedimientos técnicos mixtos en la realización de las obras. En ellos se combina las técnicas pictóricas directas, con el uso de la serigrafía, entendida como una técnica estampación gráfica, que es llevada a la disciplina pictórica usando el lienzo como soporte.



Jonay Cogollos, *Arts or Crafts*, 2017. Fuente: Jonay Cogollos

En este apartado del color, se referencia por último la obra de Begoña Jordá Albiñana, creadora e investigadora en diseño, cuenta con numerosos reconocimientos y premios de diseño. De entre ellos se subraya el primer premio Clap Platinum Internacional, y el primer premio Nacional Anuaria Oro al mejor cartel. Su trabajo se centra en la tipografía como

medio de experimentación artística. Destaca la exposición titulada *De la Bauhaus a la Salomé. Un paisaje tipográfico*, expuesta en el MUVIM Museo Valenciano de la Ilustración y de la Modernidad en 2022. La obra presentada versa sobre la segmentación de los tipos, y como único elemento compositivo incorpora fragmentos de letras y signos. Mediante los remates, las astas, las colas o brazos de las letras, Jordá genera carteles con composiciones sumamente ordenadas y estables que evocan jardines tipográficos. Su contribución cromática es el encuentro de las relaciones armónicas de color, en las que predominan colores engamados y desaturados, que combina con una acentuación cromática basada en el contraste de matiz.



Begoña Jordà, De la Bauhaus a la Salomé, un paisatge tipogràfic.
Fuente Master Artes Gráficas UPV, @ Begoña Jordà

4.1.5. Ornato

Este apartado apela al ornamento o conjunto de adornos que embellecen el diseño de las letras. Así sobre el esqueleto puro de la letra, considerando la familia de sin serifa, o palo seco, porque está desprovista de todo remate, se incorpora una parte adicional de componente estético. En la memoria colectiva están las letras capitulares de los manuscritos, o algunas fuentes tipográficas que han desarrollado los remates más historiados y ornamentados que las hacen características de una época o tendencia artística. Se recuerda la tipografía de los carteles del Modernismo, de la Secession de Viena, o los psicodélicos.

Este concepto de ornato es llevado al plano artístico, consiguiendo la utilización de unos signos propios que desvelan un carácter ornamental y basado puramente en la estética visual.

Atiende a esta reflexión la obra de Kendell Geers, (1968-) que recubre con tipografía de palo seco sus piezas escultóricas, formando una piel texturada a modo de manto ornamental sobre piezas totalmente reconocibles como una moto Vespa, la escultura de una Madonna, Cristo crucificado o la Victoria de Samotracia. Busca la simetría de la palabra *fuck*, que no se reconoce, generando una greca ornamental. En este caso no se basa en el exceso decorativo que viene dado por la letra, ya que usa las de palo seco, sino es el modo de disponer el texto.



Kendell Geers. *Ecce Homo* 2007. Fuente: Esgueva

4.1.6. Tridimensionalidad

La materia o la tridimensional es un elemento consustancial al tipo. Las tablillas de escritura cuneiforme, que nace con los sumerios en Mesopotamia, cerca del 3200 A.C, los jeroglíficos egipcios y los bajorrelieves romanos con inscripciones de texto, ya contribuían a la tridimensionalidad del lenguaje escrito. Ya en la segunda mitad del siglo XX, sobre todo en la disciplina de la publicidad y diseño de cartelería comercial, los carteles sobresalían de las fachadas del comercio en el que se emplazaban. Esa idea la retoman artistas que enfatizan la idea de relieve de los signos gráficos.

Por tanto, la letra desde el volumen, y propuesta mediante la escultura, se analiza la obra *Casa meva* de 2001 de la artista Susy Gómez, en la que un texto tridimensional está disperso por la cubierta de un bote con remos. Las palabras han sido modeladas con seda negra haciendo alusión a la caligrafía manual.

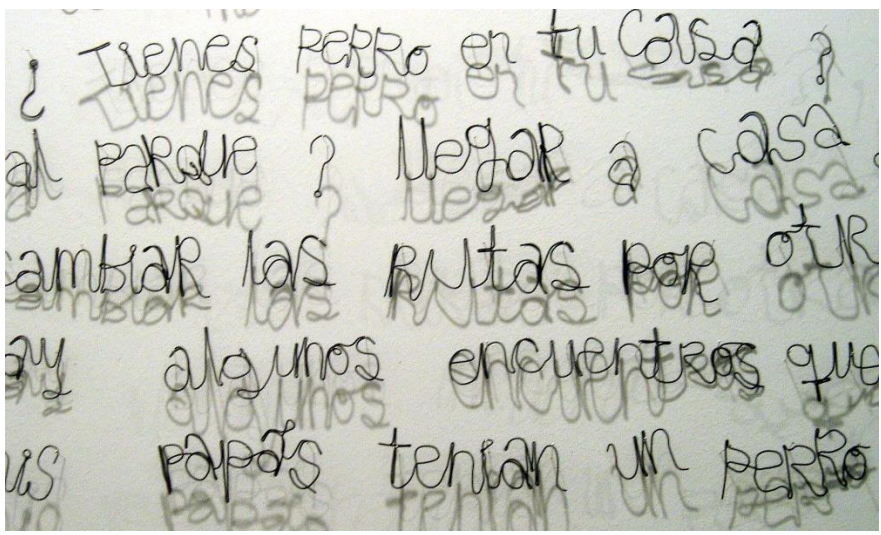


Susy Gómez *Casa meva*, 2001. Fuente: Esgueva

Seguidamente, se referencia a Jaume Plensa, (1955-), artista catalán de gran proyección, con obra en museos e instituciones internacionales. Utiliza la letra como materia prima en sus obras, que combina con la representación humana y se sirve de la literatura de fuente de inspiración. Plensa reflexiona sobre la importancia de la letra "una letra no parece nada, es algo humilde, pero unida a otras forman palabras, y las palabras forman textos y los textos, pensamiento" (María Bas, 2022).

En este caso señalamos las cortinas de letras metálicas dispuestas desde el techo hasta el suelo en vertical, llamadas *Cortinas de letras* o *Song of Song* de 2006. Las letras de palo seco son los únicos elementos que configura la obra, dispuestas en columnas verticales y sujetas por un cable de acero. El espectador percibe un entramado de letras equidistantes formando líneas en el espacio. La instalación de gran formato de medidas variables se coloca con la posibilidad de ser atravesada por el público.

Por último, se analiza la instalación *King Charley* de 2004, realizada por la artista colombiana Gabriela Rodríguez, (1960-). Un texto escrito realizado con alambre forrado para modelar las letras, se suspende en la pared. Recuerda un tapiz caligráfico formado por letras regulares y legibles, Rodríguez añade la presencia de las sombras proyectadas, que aumentan la intención de volumen.



Gabriela Rodríguez, *King Charley*, 2004. Fuente: Esgueva

4.2. Categoría semántica del lenguaje

En la categoría semántica encontramos los términos legibilidad y significado.

Debemos incluir en este desglose la legibilidad, por ser la finalidad básica del texto escrito convencional. Ante un lenguaje escrito parece que impere la necesidad de tener que ser leído, de modo que, ante una obra con texto escrito, no podemos dejar de acercarnos y empeñarnos en leer estos signos. La intención es que su significado aporte algo más de contenido a la pieza.

4.2.1. Legibilidad

Con ese rasgo arbitra Julião Sarmento (1948-2021) artista portugués su cuadro *Ava* de 2008, utiliza el lienzo como soporte para formular una pregunta al espectador apelando directamente a su atención ¿Qué hace usted aquí? Frase inserta en el margen superior izquierdo a modo de cartela de cómic. Utiliza tipografía mecánica y totalmente legible. Por tanto, consigue que su lectura sea inmediata (Melo, mayo 27, 2021).

En segundo lugar, destaca la obra de Mar Arza, artista valenciana nacida en 1976, con una amplia trayectoria de trabajo usando los libros y las palabras extraídas de ellos. Se analiza *Nada-reiterada*, (2005-2008) es un libro de artista presentado mediante una instalación de 87 páginas pertenecientes a la novela homónima de Carmen Laforet, publicada en el año 1945. Las páginas arrancadas del libro, se sitúan en la pared con una disposición de retícula ortogonal, cada página tiene una medida de 18 x 11 cm. y la instalación total 500 x 240 cm.



Mar Arza, *Nada reiterada...* Fuente: http://www.mararza.com @ Mar Arza

Arza recorta meticulosamente cada palabra de la página, dejando el vano correspondiente los términos. Así investiga sobre las palabras y los huecos que dejan las palabras extraídas de las páginas de los libros.

En la obra la artista recorta y extrae la mayor parte de los términos dejando alguna palabra de manera deliberada. Con esta selección, determina su interés por establecer una función semántica, ya que propone una lectura diferente a la original. Dando un significado ambiguo que precisa de interpretación.

Deja en cada página unas palabras que invitan a acercarse y leerlas, formando frases mínimas en base al termino nada como son:

Nada casi palpable. Nada profunda llena de inquietudes. Nada cerrada y bella como un círculo. (Esgueva, 2011)

4.2.2. Significado

Significado, es la idea o concepto que trasmite el lenguaje, sin duda es la principal función de cualquier lengua.

Con esta propiedad trabaja María Tinaut (1991 -), artista que vive y trabaja entre New York y Valencia. En 2021 presenta la obra *Untitled (The Chance)* realizada en esmalte sobre tela de 195 x 260 cm. en la feria ARCO con la Galería Rosa Santos. (Santos, s.f.) de composición simétrica, estructurada en base a un eje axial central que divide el lienzo en dos mitades, quedan dispuestas a cada lado del eje una frase en inglés casi idénticas:

there is no chance of love without the threat of loss

there is no chance of love with the threat of loss

"No hay posibilidad de amar con/sin la amenaza de la pérdida". El tipo de fuente tipográfica utilizada es de imprenta clásica, serifa y de grandes dimensiones. La artista reclama al espectador su lectura y que reflexione acerca del significado de una frase de aspecto casi idéntico, pero con un sentido antitético.

Esa oposición viene dada por el sufijo inglés "with" (con) y "without" (sin) para darle más énfasis, el espacio que ocuparía ese vocablo lo en blanco deja en el lienzo. Tinaut otorga al lenguaje escrito total protagonismo, ya que es el único elemento que aparece en el lienzo (Cruz, 2021).

Por otra parte, Daniel Buetti, artista suizo nacido en 1956, plantea la superposición de dos registros, uno el fotográfico y el otro, el texto escrito. Parte de una fotografía vinculada al mundo de la moda, que son imágenes conocidas presentes en el imaginario colectivo, y que manipula incorporando frases en forma de pregunta con temática comprometida y social. Los axiomas que propone en forma de pregunta, apelan al espectador de manera directa proponiéndole una reflexión social. Alude a los derechos humanos, éticos y religiosos. Perteneciente a la serie *Dreams result in more dreams*, se destaca la obra *How far away am I from death?* de 2005, provoca una cuestión intima e incómoda en la sociedad actual. El procedimiento en la elaboración de las palabras, las realiza a partir de perforaciones del papel con una intervención manual, directa y gestual. Las obras se presentan en una caja de luz con el fin de que el texto quede iluminado, en este caso con dos colores (Doswald, 2003).

4.3. Categoría fonética del lenguaje

La pronunciación es “entendida como la habilidad para producir y percibir elementos fónicos, está presente en las cuatro actividades que se desarrollen en la lengua oral, a saber: la expresión oral, la comprensión auditiva, la interacción oral y la mediación oral” (Iruela Guerrero, 2007, p 2).

La pronunciación implica la sonoridad, que es un rasgo fonético, que proviene de lenguaje al ser declamado.

Esta cualidad fonética la acoge Bartolomé Ferrando, poeta visual y performer, nacido en Valencia en 1951. (Ferrando, 2014). Aquí se referencia el poema sonoro titulado Las escrituras superpuestas, y la performance poemas permutacionales "Desde el principio" yo "Con el rabo entre las piernas”. En este último repite simultáneamente las frases Con el rabo entre las piernas, La cabra siempre tira al monte, y Dios los cría y ellos se juntan. (Ars Sonora, 2012). En su obra, prima la sonoridad y la expresividad de los vocablos al ser pronunciadas, y se aleja de la comprensión ortodoxa del texto. Bartolomé Ferrando, mediante la poesía fonética explora los recursos que tiene la palabra al ser pronunciada y la improvisación: su altura, su duración, el grano de la voz, la forma de articulación, la intensidad de los acentos, el volumen del aire que acompaña a la emisión de un fonema aislado. Investigando de forma experimental con las cualidades de la sonoridad (Sou, 2008).



Bartolomé Ferrando, *Performance poética 1*, Fuente Proyector Festival.

Para terminar, todos los datos recopilados se especifican en la siguiente tabla de correspondencias entre las tres categorías, los términos, los artistas que desarrollan cada uno de los términos, así como las disciplinas artísticas utilizadas

Categoría	Término	Artista	Disciplina
Visual	Disposición	Evru	Pintura
		Carmen Calvo	Pintura
	Código abierto	Matt Mullican	Pintura Instalación
		Manuel Hernández Mompó	Pintura Obra gráfica
	Factor manual	Julio Campal	Obra gráfica Poesía visual
		Bartolomé Ferrando	Poesía visual Pintura
		Chema Alvargonzález	Escultura
		Antoni Tàpies	Pintura Obra gráfica
		María Tinaut	Fotografía
	Ornato	Kendell Geers	Escultura Pintura Obra gráfica
	Color	Trenton Doyle Hancock	Pintura
		Jonay cogollos	Obra gráfica Pintura
		Begoña Jordà	Obra gráfica
	Tridimensionalidad	Susy Gómez	Escultura Instalación
		Gabriela Rodríguez	Escultura Instalación
		Chema Alvargonzález	Escultura
		Carmen Calvo	Pintura
		Antoni Tàpies	Pintura Obra gráfica
Semántica	Legibilidad	Julião Sarmento	Pintura
		Mar Arza	Escultura Instalación
	Significado	María Tinaut	Pintura Fotografía
		Daniel Buetti	Fotografía Obra gráfica
Fonética	Sonoridad	Bartolomé Ferrando	Performance Poesía fonética

Fuente: elaboración propia

5. DISCUSIÓN

A partir de la clasificación realizada de las particularidades del lenguaje, se establecen relaciones de afinidad entre los artistas analizados. De manera que Carmen Calvo, Evru y Hernández Mompó inventan una relación de signos lingüísticos que emulan la escritura, pero despojados de significado. Matt Mullican retoma los símbolos de la señalética. Julio Campal, Bartolomé Ferrando, Chema Alvargonzález, Antoni Tàpies y María Tinaut escriben con su letra directamente sobre la obra o reproducen la letra manuscrita.

En cuanto al uso del color, se generan relaciones opuestas entre el contraste de Jonay Cogollos en contraposición a la armonía serena de Begoña Jordá.

Para continuar con la concepción semántica, se evidencia la importancia del soporte artístico como diseminador de mensajes con conciencia social, al que recurren Daniel Buetti, María Tinaut, y Julião Sarmento.

Es importante mencionar la capacidad de Jaume Plensa de realizar una instalación contundente y de gran magnitud sólo a partir de letras cuya procedencia natural de los libros, resulta de tamaño mínimo. Consigue una obra impactante por la que se puede transitar de forma física.

6. CONCLUSIONES

En los años analizados que contemplan las últimas décadas del siglo XX hasta la actualidad, existe un interés general por los autores en incorporar algún rasgo inherente al lenguaje escrito o hablado. Esta intención artística no se sitúa como un hecho aislado y puntual, sino que se extiende a las diferentes disciplinas y territorios. Prueba de ello es la presencia de artistas que trabajan con la tipografía en las exposiciones, salas de museos y ferias internacionales de arte, como es ARCO.

La investigación muestra como los artistas analizados, redefinen el lenguaje al incorporarlo en sus obras desde las diferentes disciplinas. De manera que desde la pintura se aborda y se desarrolla poniendo en práctica 12 términos. Desde la obra gráfica se aplica en 8, la poesía visual en

2, la fotografía en 2, la escultura en 5, la instalación en 4 y la performance en 1.

Mediante la metodología empleada de estructurar las categorías mediante términos, se ha logrado establecer paralelismos y afinidades entre artistas que provienen de diferentes disciplinas y se generan afinidades en su producción artística, porque abordan un mismo aspecto del lenguaje. Por supuesto cada autor aporta una visión inédita, individualizada y diferenciada, con un uso específico de materiales y soportes.

Se puede decir que este tipo de obra, reclama una triangulación entre tres aspectos. Estos son: la función discursiva y expresiva del texto, el artista-emisor y el espectador como receptor del mensaje. De modo que, en ese triángulo, el espectador incorpora a la obra un significado añadido frente a cualquier otra desprovista de texto. Esto se produce porque el lenguaje es un código universal que el espectador previamente reconoce e identifica.

7. AGRADECIMIENTOS/APOYOS

El presente texto se enmarca en el proyecto titulado NA-INMENSO. La narración artística como integradora del mensaje social. Conexiones entre mujeres artistas contemporáneas que usan la palabra escrita en su obra y colectivos de mujeres en situación de vulnerabilidad. Y está financiado con la Ayuda a Primeros Proyectos de Investigación (PAID-06-22), del Vicerrectorado de Investigación de la Universitat Politècnica de València.

8. REFERENCIAS

Ars sonora (1 de diciembre de 2012). Monográfico: Bartolomé Ferrando (II) Radio C [Programa de Radio]. RTVE. https://tinyurl.com/mryfu4ks

Arza, M. (s.f.). Mar Arza… Consultado el 2 de mayo de 2023. http://mararza.com/

Albea, J. E. G. (2020). Una Aproximación Interdisciplinar al Origen del Lenguaje Humano. Triangle, (18), 1-23.

Alonso-Cortés, A. (2008). Lingüística. Cátedra. https://tinyurl.com/4thv5yae

Baralo, M. (2007). Adquisición de palabras: redes semánticas y léxicas. En Universidad Antonio Nebrija. Foro de español internacional: Aprender y enseñar léxico (pp. 384-399). https://tinyurl.com/877e4zw6

Bas, M. (26·de julio de 2022). La Fundación Bancaja dedicará una retrospectiva a Jaume Plensa. Levante. https://tinyurl.com/yam7bvcn

Blogartesvisuales. (2023). El set (kern y el track) el espaciado entre palabras. Consultado 4 de mayo 2023. https://tinyurl.com/ywvf4ny7

Cárdenas, V. (2017). Releyendo a Ferdinand De Saussure: el signo lingüístico. Cuadernos de la Facultad de Humanidades y Ciencias Sociales-Universidad Nacional de Jujuy, (51), 27-38.

Cogollos Van Der Linden, J. N. Comunicación personal, febrero 2023.

Cruz P. A. (10 de juliode 2021) Diez obras para no perderse en Arco 2021. La Razón. https://www.larazon.es/cultura/20210711/6bseik3w3vduvfn752hu3zlbkm.html

Doswald, C. (2003). Daniel Buetti, Zurich. Hatje Cantz.

Enciclopedia Humanidades. (5 mayo de 2023). Escritura. https://humanidades.com/escritura/

Esgueva López, M.V. (2011). El Signo (Tipo)gráfico como herramienta aplicada al arte. Una aportación personal. [Tesis Doctoral, Universitat Politècnica de València] Repositorio Institucional UPV https://riunet.upv.es/handle/10251/11005

Ferrando, B. (2014). De la poesía visual al arte de acción. Colección de Artes. LUPI. La última puerta a la izquierda.

Grup enciclopèdia. (25 marzo de 2021). Apuntes de arte, Evru: el arte como terapia. Consultado 10 de abril 2023. https://tinyurl.com/2p9w89vy

Haßler, G. (2017). La semiótica al inicio del siglo XX: condiciones de un cambio en la metodología lingüística. Boletín de la Sociedad Española de Historiografía Lingüística, (11), 105-121. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6873504

Harrison, J. (2018). Matt Mullican—A True Pioneer of Artistic Hypnosis, Fineartmultiple. https://fineartmultiple.com/blog/matt-mullican-hypnosis-pioneer/

Iruela Guerrero, A. (2007). ¿Qué es la pronunciación? RedELE: revista electrónica de didáctica español lengua extranjera. (9), 2. https://tinyurl.com/w3xzvtyj

Melo, A. (27 de mayo de 2021) Passages Julião Sarmento (1948–2021). Artforum. https://www.artforum.com/passages/juliao-sarmento-1948-2021-85821

Museo Artium. Arte Contemporáneo del País Vasco. (2010). Julio Campal. Caligrama, 1969, en De libros y poemas: exposicion bibliográfica sobre poesía experimental. https://tinyurl.com/4kpbyw7u

Sanguineti de Brasesco, S. (2001). Estética en la comunicación audio. Revista Latina de Comunicación Social, (56), 30-34.

Santos R. (s.f.). María Tinaut, Valladolid, 1991. [consultado 2 de mayo 2023] https://www.rosasantos.net/artista/maria-tinaut/

Sou, J. (2008). Bartolomé Ferrando la fractura del marges poétics. Alfons el Magnanim. P.