Cuadros de Gejo, Cuadros de Ignacio Fortún

En la galería Cristina Marín el 28 de noviembre se inaugura la exposición de Gejo titulada "Mono azul cobalto. Verano del 89". Artista que mantiene su muy personal línea tal como hemos visto en la galería Cristina Marín con las correspondientes críticas.

Excepcionales colores, tan exclamativos y cambiantes, que acopla con rara perfección al servicio de los temas, sin olvidar los múltiples planos que son excepcionales abstracciones inundadas de los citados colores. A tener en cuenta las cajas verticales y estrechas en donde acopla figuras y dispares planos, que vemos como una máxima dificultad. En cuanto a la temática cabe insistir en sus cambiantes figuras de múltiples significados con miradas amenazantes, rostros impenetrables sin una sonrisa como si la vida estuviera lejos de toda felicidad. Todo sin olvidar los paisajes urbanos que perfilan la apoteosis de la diversidad sin barreras: ovnis, rostros, rascacielos o coches a máxima velocidad en medio de impactantes colores. Por citar un cuadro tenemos el titulado Sobre negro III, uno de nuestros preferidos. Se trata de un fondo negro que acoge múltiples rostros y siniestras miradas, tan de asesinos, siempre observando al espectador como una especie de reto sin fin. Exposición completa de un pintor que nunca engaña.

En la galería Cristina Marín el 24 de octubre se inaugura la exposición "Canal, camino y frontera". Técnica mixta sobre zinc, como soporte con la incorporación de pintura, que vemos muy compleja. Cuadros con tamaños de todo tipo. Colores muy entonados y variados al servicio de paisajes urbanos con o sin río, grande panoramas con río y árboles, la ciudad o sus

afueras, rincones solitarios, grandes riadas con la destrucción de la naturaleza. Sin olvidar, por supuesto, esos maravillosos cielos. Dicho así, tan esquemático, parece una simpleza pero conviene sugerir el aroma de magia con dosis de misterio y esa palpitante quietud que inunda el soporte. Rotunda exposición, como siempre, que avala a un artista que nunca defrauda.

Acuarelas de Aurora Charlo y esculturas de Mavi Arbeloa, Cuadros de Martínez Tendero

En la galería A del Arte el 21 de noviembre se inaugura la doble exposición de Aurora Charlo con acuarelas y de Mavi Arbeloa con esculturas.

Las acuarelas de Aurora Charlo, con muy dispares tamaños y formas, como cuadradas apaisadas y verticales, se caracterizan por unos fascinantes colores, tan mágicos y variados, al servicio de temas como paisajes de montaña, a veces con figura inundada de soledad, praderas, ríos, en alguna ocasión con flores, amplios paisajes por el sugestivo horizonte o una playa con mar. Dicho así, con una especie de falsa frialdad, jamás significa un matiz negativo, pues la magia recorre cada milímetro atrapando la mirada, como si cada acuarela estuviera realizada por una hechicera con permanente sonrisa.

Las numerosas esculturas de Mavi Arbeloa, en bronces, refractarios y dispares patinas para enriquecer cada obra, con muy alto despliegue técnico, se ponen al servicio de la mujer

como tema principal. Basta ver la madre con el niño o casi recién nacido y la consiguiente dosis de ternura, tan bellamente mostrada, numerosos bustos con cambiantes expresiones o la mujer sentada. En una obra, sin embargo, tenemos dos desnudos de pie con un hombre y una mujer abrazándose desde la pasión sin medida. Como es y debe ser. Obra de máxima dificultad técnica, véase el equilibrio entre ambos cuerpos, que resuelve de manera magnífica.

Dos exposiciones con muy excelentes obras que avalan la categoría de ambas artistas.

En la galería A del Arte el 17 de octubre se inaugura la exposición de cuadros titulada "Victoria" con obra reciente. Prólogo de Luisa Pellegero que, entre otras consideraciones, afirma: "Este es el resultado de proceso experencial de Tendero que no deja duda de su constante 'búsqueda' donde mezcla elementos del pasado y del presente reinterpretados desde la tradición y la innovación tecnológicas, enfatizando su nutrida y singular faceta de creador". Sobre su pasada travectoria artística cabe recordar la exposición retrospectiva del Palacio de Sástago, con nuestro comisariado, pero aquí estamos ante obra reciente. Se puede comenzar con el Homenaje a Juan Barjola, que fuera su profesor y maestro, mediante una figura desfigurada con zapatos rojos, que vibra sobre un paisaje que es el puente de la avenida de América, barrio del pintor. También tenemos dos maravillosos cuadros con juego de planos en grises y negros, zonas expresivas y su singular y característica mezcla con la geometría. A sumar cuadros mediante planos geométricos en grises, negros y blancos y un vital expresionismo abstracto que inunda el soporte, así como dicho expresionismo y la geometría con alusión de edificios y figuras en la calle. Lo más reciente corresponde a tres obras con fondos abstractos mediante bandas ondulantes y verticales a la base en azules y negros y dos en amarillos y negros, mientras que en un cuadro las bandas son

paralelas a la base. Sobre dichos fondos incorpora en dos cuadros los perfiles de dos mujeres de gran belleza, por tanto sublimadas, mientras que los cuerpos son abstracciones expresionistas con toques geométricos. En el tercer cuadro la figura es una abstracción expresionista con geometría. En dicha mezcla, tan palpitante y hermosa, vital, se ubica la muy personal trayectoria de un gran pintor, según nuestro criterio importante a nivel nacional.

El exilio republicano español, exposiciones conmemorativas

Con motivo del 80 aniversario del exilio republicano español el Ministerio de Justicia creó el año pasado una comisión interministerial para la coordinación de una programación cuyo fin era rendir homenaje y rememorar, a lo largo del 2019, tan señalada fecha. Numerosos han sido los actos que se han celebrado durante estos meses no solo en España, sino también en aquellos otros países que fueron lugares de arribo de la diáspora republicana, como México, Estados Unidos o Francia. Entre los actos organizados se encuentran las exposiciones que se han venido desarrollando, como "La utopía en el Exilio, cuando el Arte se convierte en Historia" presentada en el Instituto Cervantes de París, de forma casi simultánea se inauguró "Exilio interior. Exilio exterior" en la Universidad de Cantabria, y "El exilio republicano de 1939, ochenta años después" en la Biblioteca Nacional de Madrid. Sin embargo, este año de homenajes concluye con la triple exposición ubicada en la Arquería de Nuevos Ministerios de Madrid y que lleva por título: "1939,

exilio republicano español", "La Sangre no es agua, de Pierre Gonnord", y "Caminos del exilio: la obra humanitaria y fotográfica de Philippe Gaussot". Esta última ha sido comisariaza por Felip Solé y Grégory Tuban, se trata de la presentación de testimonios gráficos en primera persona, dada la proximidad del fotógrafo con los exiliados. Estas imágenes inéditas fueron descubiertas tras revelar los negativos de la maleta que portaba su autor antes de su fallecimiento. Mientras que las fotografías de Gonnord ilustran retratos, objetos personales y palabras, como testimonio del transtierro.

Frente a estas dos muestras fotográficas, la tercera está destinada a relatar el periplo del exilio y ha sido comisariada por el crítico de arte, historiador y escritor, Juan Manuel Bonet, junto con dos asesores, Idoia Murga y Manuel Aznar Soler, este último también comisario de la citada muestra de la Biblioteca Nacional. La visita se articula siguiendo la triple altura que tiene esta sala, presentándose en la planta superior los trabajos fotográficos de Gaussot y Gonnord, y en las dos restantes la del exilio de 1939. El discurso expositivo parece estar condicionado por la estructuración del edificio, en el caso de que no fuera intencionado así lo percibe el visitante, pues no hay una continuidad en su lectura ni una visión de conjunto. Es decir, la exposición "1939, exilio republicano español" comienza con los caminos del éxodo y los campos de concentración señalizados a través de mapas que recogen las rutas marítimas hacia América, junto con algunos documentos de la época, como la revista *Sinaia*. A continuación se sigue el criterio de presentar el transtierro por los diferentes países destino, Francia, México, Argentina, el Caribe y Estados Unidos, y la URSS, intercalándose fotografías y publicaciones. También se presta atención a algunos programas de radio y se concluye con una breve referencia al retorno de algunos intelectuales, como Rafael Alberti. Aunque aparentemente podría tratarse de la conclusión de la muestra, sin embargo,

no termina aquí, pues continúa en la sala siguiente pero retrocediendo en el tiempo comenzando en la etapa de la Guerra con el cartel del Congreso de Intelectuales Antifascistas de 1937, le sigue la representación plástica de los campos de concentración y, otra vez, se articula el discurso por los países de arribo, repitiendo el esquema anterior aunque, en esta ocasión acompañado por obra de artistas de la diáspora, como Eugenio Granell, Blasco Ferrer, Luis Seoane, José García Tella o Picasso, por citar algunos. Probablemente el mayor mérito que recoge esta muestra es que permite ver reunidas obras procedentes de países distintos, que se conservan tanto en colecciones privadas como en instituciones, como reflejo de la gran dispersión que sufrió esta generación de intelectuales. Conclusión que se podría haber recogido en esta exposición junto a muchas otras cuestiones de carácter más transversal que no han sido tenidas en cuenta y han quedado al margen de la panorámica de los espacios geográficos de la diáspora que han sido doblemente representados en una misma muestra. Es como si se tratara de dos proyectos distintos dirigidos por diferentes personas, pero uno desde una perspectiva literaria y política, y la otra artística, y ambos integrados bajo un mismo título. Razonamiento al que se llega para intentar encontrar una explicación esa repetición de esquemas y esos vaivenes en el tiempo. Sin embargo, de cara al espectador experimentado, carece de coherencia desglosar dos veces la muestra, mientras que para el visitante no especializado, probablemente sea incomprensible este desdoblamiento.

Se trata de un planteamiento que no dista mucho de la otra exposición que se celebra paralelamente en la Biblioteca Nacional donde encontramos nuevamente la misma distribución geográfica y la agrupación de intelectuales por destino, aunque en esta ocasión solo se detiene en México y en Argentina, quedando suprimida Francia, porque al ceñirse al exilio literario el país galo no fue un destino preferente en este sentido. Y si tiramos de la memoria esta distribución por

países ya fue presentada con anterioridad en *Después de la alambrada. El arte español en el exilio 1939-1960*, celebrada en 2009 y organizada por la Universidad de Zaragoza y la Sociedad Estatal de Conmemoraciones Culturales, donde su comisario Jaime Brihuega trató la cartografía que, en la muestra actual, se vuelve a recuperar. Un claro indicio que viene a indicar que la metodología de los estudios de la diáspora está sujeta a patrones que parecen inmovibles, y que proceden de los primeros trabajos realizados en los años setenta. Recordemos la publicación coordinada por José Luis Abellán, *El exilio español de 1939*, cuyo primer tomo fue escrito por Vicente Llorens en 1976 bajo el título *La emigración* republicana y donde ya se incorporaba este esquema tan recurrido que, en ocasiones, presenta complejidades porque los desterrados no se instalaron en un único país.

Hay que tener en cuenta que el análisis del exilio desde los espacios geográficos no es el único enfogue posible, de hecho, quedan fueran otros análisis que deberían considerarse en fechas tan conmemorativas comoеl 80 aniversario, acontecimiento que tendría que ser la ocasión para abrir puertas e incorporar reflexiones alternativas. porque la oportunidad de Especialmente celebrar dos exposiciones simultáneas en Madrid sobre el mismo tema no tendría que terminar siendo el reflejo una de la otra, sino ser complementarias y portadoras de innovación. En ambos casos falta una profunda reflexión sobre lo que supone el exilio, sobre las consecuencias que este acontecimiento histórico ha tenido en la evolución de las disciplinas o viceversa, sobre las investigaciones y el estado actual. Esta gran ausencia conlleva que al término de la visita surja la siguiente pregunta: ¿Cuál es la situación ochenta años después? Quizás haya que recurrir al catálogo de la exposición para encontrar una respuesta que el discurso museológico no ofrece.

Empty Parking Spaces. Iñaki Bergera

Desde el pasado 29 de octubre, y hasta el 5 de enero de 2020, va a permanecer abierta la exposición presentada por Iñaki Bergera (Vitoria-Gasteiz, 1972), fotógrafo y docente en la Escuela de Ingeniería y Arquitectura de la Universidad de Zaragoza.

Se trata de una breve selección de imágenes, en blanco y negro y color, tomadas en 2012 durante una estancia en que su autor recaló por diferentes Estados del Sur y Oeste americanos. Y todas ellas responden a un patrón unitario en temática, composición y encuadre. Pese a la aparente tendencia a lo uniforme, encontramos ligeras variaciones en la presencia de ciertos elementos -como luego destacaremos- que rompen con esa monotonía y que van más allá de la anécdota puntual. El autor se ha decantado, más que por una tipología arquitectónica, por un espacio funcional, cotidiano y a priori anodino, que pasa desapercibido y que tambiéna priori no ha sido objeto de atención por parte de los fotógrafos: plazas de aparcamiento. Este carácter anodino ya fue desarrollado por el fotógrafo de origen suizo Robert Frank en las imágenes que compondrían finalmente su polémico libro *Les Américains*[1], publicado en París en 1958, con interiores de cafeterías y restaurantes, moteles, etc., por los que transitó en su deambular por el país norteamericano.

El carácter intrascendente en el tema escogido vinculará a Bergera claramente con uno de sus principales referentes, el fotógrafo estadounidense Ed Ruscha (n. 1937), que también se ocupó de otros espacios asociados con el automóvil, como las gasolineras, en su célebre libro *Twentysix Gasoline Stations*,

publicado en 1963, y que el propio Bergera se encargó de homenajear reproduciendo casi literalmente el título original al que le añadió, haciendo palpable el decurso temporal transcurrido, el adjetivo "abandonado" (Bergera, 2018bis). Ciertamente, la articulación de series a partir de un mismo motivo repetido, es un rasgo muy común en la obra tanto de Ruscha como de Bergera, con unos claros antecedentes en el aséptico trabajo del matrimonio Becher (Bernd y Hilla), iniciado ya a finales de los años cincuenta, considerando elementos de arquitectura industrial de su Alemania de origen. Todos ellos ejecutan sus series con la intención de llegar al arquetipo, a la tipología, que defina un particular tipo de sociedad industrializada (Martín, 2018: 7-8).

Con esta nueva muestra, Bergera se afianza como fotógrafo especializado en la faceta paisajística y urbana ambientada en los Estados Unidos, país con el que ha mantenido una estrecha relación, y que ya iniciara con América, paisaje urbano (Bergera, 2006), y ha seguido cultivando con New American Topographics (Bergera, 2018), cuyo título hace igualmente una referencia explícita a otra de sus fuentes ineludibles de inspiración, como más adelante desarrollaremos. Por otro lado, su práctica artística resulta también coherente con su labor investigadora e historiográfica, puesto que en los últimos años ha publicado a título individual o coordinado algunos estudios sobre las fructíferas (y plásticas) relaciones entre fotografía y arquitectura: es el caso de Fotografía y arquitectura moderna en España, 1925-1965[2] (Bergera, 2014), entre otros trabajos.

Las imágenes mostradas son un conjunto de planos frontales donde predominan las líneas y ángulos rectos, los primeros planos y la frontalidad, pero sin descuidar otra clase de valores relativos a las superficies en un sentido más táctil, como las texturas y la materia. Recursos de fundamento formalista que hunden sus raíces en movimientos anteriores como la *Straight Photography*, que se centró en temáticas poco

habituales y que tenían que ver con la cotidianidad urbana, de la naciente sociedad de masas de principios del siglo XX. En todos estos recursos podemos percibir una ligera orientación hacia cualidades pictoricistas, como el propio autor admite al hablar de "lienzo bidimensional", y es que, en efecto, prima la construcción de un espacio definido, de marcada proyección ortogonal, a modo de caja cerrada simulada, de manera que lo que sucede y se mueve en los márgenes, "fuera de campo", apenas tiene importancia. No hay relato (externo) que complete el significado de las imágenes, no se pretende tal cosa, y el fotógrafo pondera el valor de las superficies, el espacio que media entre las paredes que siempre cierran el encuadre y las líneas, pintadas en el suelo o los elementos volumétricos, de obra, que separan las diferentes plazas de aparcamiento, y que se muestran en perpendicular escorzo a nuestra mirada. Tales líneas se erigen en verdaderos factores que organizan el espacio interno de las tomas fotográficas, dispuestas oblicuamente a otras dibujadas sobre las paredes de los fondos, hiladas de ladrillo, a veces paramentos horadados por ventanas, y todas ellas caracterizadas por la ausencia consciente de presencia humana, como es habitual en otras series del fotógrafo vasco. Encontramos, por tanto, una búsqueda inherente de objetos y espacios inanimados, "abordados como readymades[3], que al aglutinarse afianzan una línea estética relativa al objeto cosificado, manejado de manera inexpresiva e indiferente en pro de lo conceptual" (Mínguez, 2017: 34).

En este sentido, no interesa la noción de documento de acuerdo a una vertiente social, aunque estas imágenes se emplacen en la ciudad, y el único testimonio, no exento de connotaciones, se limita a ciertos detalles en forma de carteles con los horarios dispuestos para el estacionamiento, y donde se señala también quiénes pueden aparcar ahí su vehículo, en su mayoría customers, es decir, usuarios de centros comerciales. Coinciden en este punto, a nivel significativo, dos aspectos íntimamente enlazados en las "sociedades desarrolladas": el

coche y el supermercado o la oficina, el desplazamiento y el consumo y/o trabajo. Pero en estos espacios nada apunta al bullicio y actividad que pudieron animar dichos entornos en tiempos pasados; ahora la suciedad y la dejadez, el vacío y el silencio campan a sus anchas. Queda apenas una sugerencia fugaz del ritmo frenético de épocas precedentes. Como describe Manuel Vilas en la introducción del libro-catálogo de New American Topograhics (Bergera, 2018): "...lo que estuvo y ya no está, el tiempo concluido, la ausencia de personas donde antes hubo mucha gente...". Espacios reducidos y concretos con vocación de universalidad, que remiten a un concepto de ciudad anclado profundamente en la contemporaneidad, pero que descarta conscientemente los grandes edificios y avenidas, abogando por rincones de paso, de escasa permanencia (los recurrentes no lugares de Marc Augé), y que condicionan tanto o más a nuestras urbes, que, alteran y prolongan su definición más comúnmente admitida: "lugares de cruce, en efecto -camposa esa progresiva dimensión inestable, atenderían fluctuante y «surcada» por líneas de fuerza, del propio escenario contemporáneo entendido como «multiespacio» de encuentro y de transferencia, de conexión y relación..." (Gausa, 2008: 106). Semejanzas y diferencias mostradas a través de una pertinaz seriación, muy querida por Bergera, como testimonian otros de sus trabajos: Collecting Homes o Collecting Cars, las dos realizadas también en torno a 2012. De nuevo, la sombra de Ruscha sigue siendo alargada... Pero también se deja notar la influencia de nombres adscritos al movimiento estadounidense New Topographics (recuérdese el título [casi] homónimo de nuestro autor), es decir, autores como Lewis Baltz, Frank Gohlke, Nicholas Nixon o Stephen Shore, que a mediados de los setenta se dieron a conocer mostrando un "paisaje alterado[4]" y distinto, con una mirada tremendamente subjetiva hacia la parecidos rincones por casi todos ignorados, carentes de presencia humana. Una línea igualmente seguida por fotógrafos europeos, concretamente los alemanes de la Escuela de Düsseldorf, no casualmente apadrinados por los citados Becher. Quizás Thomas Struth y sus Lugares inconscientes sean

los ejemplos más cercanos a la obra que nos ocupa en la intención y en el resultado final. Los mismos detalles urbanos, el mismo rigor geométrico y aspiración formalista, semejante subjetividad y admiración por una belleza serena de líneas sencillas. Nos situamos, pues, ante la mirada de otro europeo sobre un país tan distinto al viejo continente, y por eso mismo quizá tan atractivo. País que cimenta su realidad a partes iguales, no exenta de contradicción, en la difícil convivencia entre el medio rural (la infinitas carreteras desparramadas en horizontes interminables) y el urbano, en donde esas carreteras han sido sustituidas por avenidas y calles que también generan esquinas y, de nuevo, rincones insospechados. En este punto, es inevitable mencionar al también alemán Wim Wenders, conocido como cineasta y no tanto como fotógrafo, muy influenciado, a su vez, en todo sus trabajos, ya sean fotográficos o cinematográficos, por Struth, Andreas Gursky o Cándida Höfer: "El paisaje que proponen los fotógrafos de la Escuela de Düsseldorf, es un paisaje quieto y ensimismado, contenido, conceptual, que encierra varios significados, pero que denota una apariencia vacía. Los paisajes de Wenders también quieren ilustrar ese vacío…" (Mayorgas, 2012: 113). El realizador de París, Texas (Paris, Texas, 1984) ilustra claramente sus intenciones: "No suelo hacer un tipo de fotografías habituales, como el buscar motivos, sino más bien una especie de viaje a través de las formas y los colores de un paisaje de una ciudad" (García, 1994: 27).

En este sentido, todo un cúmulo de referentes que provocan en el espectador una sensación de *déjà vu*, quizás conscientemente perseguida por su autor, pero que no merma en absoluto el interés de una muestra altamente recomendable para quien se siente fascinado por los paisajes urbanos estadounidenses.

que el autor compuso a través de un viaje, realizado en 1955, por el Sur y el Oeste americanos, gracias a una beca que obtuvo de la Fundación John Simon Guggenheim.

- [2] Que tuvo su correspondiente exposición en el Museo ICO de Madrid, del 3 de junio al 7 de septiembre de 2014.
- [3] Concepto que utilizaba el propio Ruscha para referirse a sus obras: "Mis fotografías no son particularmente interesantes, ni tampoco lo es el tema. Son simplemente una colección de «hechos»; mi libro se parece más a una colección de «ready-mades»" (citado por Murillo, que cita, a su vez a J. Coplans [1965], 2019: 220).
- [4] El espaldarazo de este grupo fue la exposición New Topographics. Photographs of a Man. Altered Landscape. La muestra fue comisariada por William Jenkins en el Museo Internacional de Fotografía de la George Eastman House (Nueva York), desde octubre de 1975 hasta enero de 1976.

Fake Games, el monumento colectivizado de Fernando Sánchez Castillo

La exposición Fake Games, el monumento colectivizado, inaugurada el 14 de noviembre de 2019, se expone en la Galería 6 del Instituto valenciano de arte moderno (IVAM) (Valencia). La exposición consiste en un proyecto del artista Fernando Sánchez Castillo (Madrid, 1970) y permanecerá abierta al público hasta el 8 de marzo de 2020.

Los espectadores de Teruel tuvieron la oportunidad de conocer

en directo la obra de este artista en la exposición "Becarios Endesa 2012", fruto de la colaboración y mecenazgo, de la Diputación Provincial (DPT) y la Fundación Endesa, que tuvo lugar en el Museo Provincial de Teruel (9-10-2014/6-1-2015), que daba a conocer el trabajo creativo de los cinco artistas que obtuvieron las Becas Endesa durante la duodécima convocatoria (2011-2013). En aquella ocasión ya se pudo apreciar la temática de crítica y reflexión sobre la historia reciente de España, en un interés que orbita en torno a la dimensión pública y monumental, visible, de la dictadura franquista, dado que Sánchez Castillo aborda a menudo en su trabajo las ambiguas relaciones entre el poder, sus símbolos y su propaganda.

En la exposición que reseñamos aquí, Sánchez Castillo propone una revisión de la iconografía monumental del soldado miliciano o guerrero, muerto por la patria en el frente, tal y como aparece en la tumba al Soldado Desconocido o en los monumentos dedicados al Proletariado, e investigando sobre la muerte a través del juego, la imagen y el juguete.

La instalación principal "Instrucción", compuesta por miles de soldaditos de juguete, materializa en 3D la famosa fotografía atribuida a Robert Capa, *Muerte de un miliciano*, tomada durante la Guerra Civil española. El soldadito pertenece a la serie de trabajos que el propio artista denomina el "monumento expandido" en la que elimina los pedestales y reduce el tamaño de monumentos que son convertidos en juguete, de modo que puedan ser "colectivizados" al poder el público llevarse uno de ellos, a cambio de dejar un escrito en un post-it sobre algún recuerdo o reflexión sobre la Guerra Civil española (en esta exposición).

Fake Gamesha sido comisariada por Miguel Caballero e incluye, en la planta baja de la galería, *Instrucción*, la instalación de soldaditos alineados en el suelo, con los post-its colaborativos que va aportando el público, que a cambio recibe un soldadito de plástico. Para participar el público ha de ser

mayor de quince años, que era la edad mínima para alistarse. También se presentan unas mesas-vitrina que contienen la obra Mental map, consistente en una colección de fotografías, souvenirs, figuras de juguete, posters, recuerdos familiares o recortes de periódico, etc. que exploran "la parasitación, proliferación, y transmigración de un icono particular, en este caso el del juego y la muerte, o juego con la muerte" según la cartela de la exposición. Se expone asimismo, en un pedestal con vitrina individual, la obra Miliciano republicano, 1937, un juguete de hojalata, producido en las fábricas colectivizadas del Valle del Juguete de Alicante durante la guerra.

En la planta superior de la Galería 6, se proyecta un vídeo en el que se van mostrando las diferentes fotografías de la pieza Tiempo libre. Souvenir de la propia muerte, expuesta en mesasvitrina a lo largo de la sala. En esta obra se exponen fotografías amateur anónimas en las que se refleja la temática de soldados jugando a matar y morir, a menudo auto retratándose en escenas de muerte. Se trata de fotografías que abarcan desde la guerra de Cuba de finales del siglo XIX a la Guerra de los Balcanes de finales del XX, pertenecientes a la colección del artista. Están agrupadas en diferentes categorías o temas, escritos en un papel a mano entre los grupos de imágenes, como por ejemplo: Durmientes, Con la mano, Aguanieve, Objetos, Cuchillos, Espadas, Bayonetas, Rifle, Pistola, Apuntando a cámara, Suicidios, Cuerpos, Nada personal, Ejecuciones, Sustitución del enemigo, Funeral, Animales, Parte de algo mayor, Caos o Niños. Estos títulos hacen referencia descriptiva a lo que aparece representado en las fotografías, siempre simulacros o parodias, imágenes cómicas o estrambóticas de escenificaciones de la muerte en la querra como último recurso, quizás, de poder enfrentarla.

Finalmente, en la sala inferior se va construyendo un muro vivo de recuerdos y reflexiones que aportan por escrito los espectadores, a partir del intercambio participativo propuesto por el artista, junto a restos materiales (fotografías, objetos, etc.) históricos, que se refieren a esos mismos eventos. De manera que los recuerdos y reflexiones en presente de los espectadores hacen referencia a una memoria construida ya ella misma de recuerdos, imágenes y relatos -indirectos en su mayor parte-, frente a unas vitrinas, que, a modo de testigos de la época, representan la vivencia de los hechos durante su tiempo histórico.

En definitiva, Fake Games, el monumento colectivizado, plantea cuestiones sobre el modo en que se recuerda la guerra y la muerte, tanto personal (micropolítica) como colectivamente (macropolítica) y sus interacciones, y cómo se construyen y se mantienen las imágenes icónicas y los monumentos, bien cuando son vividas en primera persona, bien cuando, a través del tiempo, van formándose recuerdos y reflexiones a partir de lo que queda de la historia y cómo esta es narrada, monumentalizada.

Diálogos con el moderno Prometeo

La publicidad contemporánea nos aporta numerosas evidencias sobre la alteración moderna de los mitos clásicos. Los distintos spots nos presentan a Artemisa / Diana o a Zeus / Júpiter reconvertidos en atletas de éxito. La cantante Florrie se convierte en Afrodita / Venus en varias campañas del perfume de Nina Ricci. Una joven diosa que camina por un bosque de manzanos para terminar atrapando el producto, que se presenta en un frasco con forma de manzana. La fruta de oro que se disputaron varias diosas, el mordisco prohibido de Eva, la esencia contemporánea que utiliza una modelo reconvertida

en una suerte de Caperucita. Los mitos se adaptan a la sociedad. Son líquidos y asumen con facilidad todo tipo de solutos: una pizca de historias increíbles, un poco de originalidad y una buena dosis de elementos cotidianos, hijos de un contexto histórico. Con todo ello: voilà! La disolución resultante no puede ser más atractiva. Se identifica con un sinfín de colores que cambian en base a las mezclas. Mary Shelley era una mujer brillante que logró algo maravilloso, un disolvente perfecto que dio lugar a nuevas disoluciones: el mito del monstruo de Frankenstein. No por nada, la novela contó sintomáticamente con un subtítulo mítico, *El moderno Prometeo*.

En palabras de los coordinadores de Frankenstein. Un mito literario en diálogo con la filosofía, las ciencias y las artes, "los diferentes artistas y épocas, con sus diferentes perspectivas, han mantenido y acrecentado el mito" (p. 17). De ello nos habla la revisión por el cine y la narrativa gráfica que proponen respectivamente Alicia Hernández y Gonzalo M. Pavés. Los dos ensayos son representativos del espíritu de la obra: la amenidad en la lectura, que busca una cercanía con el lector, y la necesidad de configurar una visión amplia que redunde en la importancia del mito. Los dos textos forman el tercer bloque de la obra junto a "Entre lo sublime, lo pintoresco y lo bello: El sentimiento romántico del paisaje en Frankenstein de Mary Shelley", firmado por Francisco García Gómez. "Bloques" titulados como "Diálogos". Interacciones entre los autores y el lector. Entre los firmantes y la propia obra de Shelley.

Conversaciones interdisciplinares que conmemoran apropiadamente los doscientos años de la primera edición de la obra, en 1818. Con un prólogo firmado por el director de cine Gonzalo Suárez, el libro nos habla en su primer diálogo de la autora y del rico mundo interior que le llevó a concebir su propuesta (a cargo de Ana López y Pompeyo Pérez). Se desarrolla además una acertada descripción del reflejo en el

texto de la geografía conocida en el momento. Constantino Criado la entiende como "una herramienta para entender procesos a diversas escalas espaciales y temporales" (p. 49). El segundo bloque nos habla del surgimiento de la criatura en un contexto muy concreto para la ciencia. Tomás Martín plantea un ensayo certero y original, necesario para complementar las distintas perspectivas que se reúnen en el libro de Berenice. El monstruo de Frankenstein apareció asimismo en el seno de una sociedad que otorgaba a las mujeres un papel totalmente marginal, lo que obligó a que "la obra se publicara de forma anónima, ocultando el nombre de la autora" (p. 101), tal y como acentúa Inmaculada Perdomo. Las diferentes visiones configuran así un poliedro indispensable para aproximarse a uno de los pilares narrativos de la contemporaneidad.

La cultura pop sigue privilegiando a la criatura creada por el doctor Frankenstein. Forma parte de videojuegos y series de animación desde Japón hasta Estados Unidos. Y sirve, por supuesto, como reclamo publicitario más allá de Halloween: la marca Apple lo utilizó en Navidad en el año 2016 con un *spot* que llevaba por título *Frankie's Holiday*. Planteaba la idea de que él también tenía derecho a compartir el espíritu navideño. De distintas formas, el monstruo continúa muy vivo. Larga vida al mito moderno.

Ranetas VR Fest

La Sala Municipal de Exposiciones de Alcañiz (Teruel) acogió la quinta edición del Ranetas VR Fest, uno de los festivales más veteranos en Europa de arte y experiencias en realidad virtual, realidad aumentada, inteligencia artificial y video creaciones.

Durante tres semanas se fusionaron arte y tecnología, el

público asistente pudo ver, tocar y modificar obras de artistas internacionales, y digo bien modificar, ya que en obras realizadas con software de realidad virtual como Tilt Brush el público pudo acceder directamente al espacio 3d pintado por el artista y añadir o reinterpretar su obra (obviamente con los derechos de autor protegidos), también hubo tiempo para el aprendizaje y pruebas de los artistas tradicionales "analógicos" hicieran sus pruebas con los nuevos medios probando distinto software para hacer arte en realidad virtual.

Dio gusto ver una sala de exposiciones durante todos los días llena de gente de todas las generaciones venidos del Bajo Aragón y de diversas provincias de la geografía española, pudiendo ver de manera gratuíta 16 experiencias y cortos en realidad virtual, 108 obras en realidad aumentada y más de 40 trabajos de arte mediante software de realidad virtual, inteligencia artificial o video creaciones, obras de reconocidos artistas y estudios de más de 30 nacionalidades diferentes.

Los asistentes al festival pudieron saborear el arte puntera en realidad aumentada del artista residente en Berlín Miguelangelo Rosario, las obras sinestésicas llegadas del sudeste de California de Holliday Horton (artista — animadora de Sony con más de 12 títulos AAA), el suculento catálogo de la ópera estatal de Babiera animado por Scorpion Dagger (James Kerr)...

En cuanto al arte en realidad virtual entre otras se pudieron ver obras de Daniel Martin Peixe (animador de Walt Disney en películas como Frozen), Rein Bijlsma (desde los Paises Bajos, amante del surrealismo y la RV), Mez Breeze (con obras premiadas en colecciones del Banco Mundial o la Biblioteca Nacional de Australia) o las obras que tiene alojados en Poly de Danny Bittman (Wisconsin) es un creativo que está construyendo 140 mundos de realidad virtual en 140 días (laborables) con Tilt Brush, GravitySketch y AnimVr.

A estas obras se les unieron las creadas en vivo durante el festival por diversos artistas utilizando Tilt Brush, con Álvaro Lombarte como artista residente.

Respecto a las experiencias y cortos en realidad virtual se pudieron ver trabajos de diversa índole como el fantástico trabajo Red Matter de Vertical Robot que nos traslada a una guerra fría distópica en un luna de Saturno, "Lightning: A VR Story", una película de Jeremy Casper creada completamente en realidad virtual con Oculus Medium y Tvori, Notes on blindness: Into Darkness, un proyecto inmersivo de realidad virtual basado en la experiencia sensorial y psicológica de la ceguera de John Hull, Stormland que nos trasladará a un cielo alienígena que alberga una exuberante vida exótica y una civilización androide dispersa...

Este año se contaron con dos novedades, obras creadas mediante inteligencia artificial como la presentada por Kishi Yuma desde Japón, una artista codificadora que inspirada en el Obake y una sección de video creaciones, con interesantes trabajos como los de la chilena Xaviera Lopez, el barcelonés Edu Torres, el residente en Los Ángeles Anthony Samaniego, el argentino Esteban Diacono o la sublime web serie de ciencia ficción CULTURESPORT: ROTTERDAM 1995.

Por último, los galardonados en el festival fueron:

Mejor experiencia — cortometraje en realidad virtual: *Red Matter de Vertical Robot.*

Mejor experiencia de arte en realidad virtual: Rein Bijlsma. Mejor experiencia en realidad aumentada, mixta o ia: Miguelangelo Rosario.

El catálogo completo de artistas se puede ver en www.ranetas.es

Entrevista a Jorge Pardo, director de la Escuela-Museo de Origami de Zaragoza, por la recepción del Premio Especial de la AACA

Julio Gracia: En primer lugar, enhorabuena por el premio y por todo vuestro trabajo desde la Escuela-Museo de Origami de Zaragoza. Se suma a otras distinciones que habéis recibido, como la del Ministerio de Asuntos Exteriores de Japón. ¿Cómo os sentisteis tras la recepción del galardón de la AACA?

Jorge Pardo: No estamos muy acostumbrados a recibir premios, el de AACA fue el primero que nos concedieron en relación con el arte. Para nosotros es muy importante, sobre todo, porque se nos reconoce por el valor artístico de nuestras exposiciones. El premio del Ministro de Asuntos Exteriores de Japón esperamos que sea una ayuda para que se nos conozca más y para tener más apoyos por parte de dicho país, ya que el origami es una parte fundamental de su cultura.

- J. G.: En *Mientras dure la guerra* (2019), Alejandro Amenábar muestra la faceta como maestro de la papiroflexia de Miguel de Unamuno. El escritor se refería a este arte como cocotología. Tengo entendido que poseéis varias piezas suyas ¿Somos conscientes a nivel social de la tradición que esta manifestación artística posee en España?
- J. P.: Un nieto de Unamuno nos vino a visitar varias veces y en uno de sus viajes nos trajo tres cerditos creados por su abuelo. Están colocados en una de las vitrinas del museo. Recientemente en una visita de Alejandro Amenábar a Zaragoza pude hablar con él y me dijo que la papiroflexia fue una parte

muy importante de su película. Recibió ayuda de Juan Gimeno, componente del Grupo Zaragozano de Papiroflexia, que reside en Madrid. Él es un gran estudioso de la figura de Miguel de Unamuno, sobre todo de su afición a la cocotología, tal como decía él y como comentas. Juan asesoró al director y a Karra Elejalde sobre los modelos que luego aparecen en la película. En España no está suficientemente valorada la papiroflexia, esperamos que gracias a la película sea un arte más conocido.

- J. G.:¿Y en Zaragoza? Este año sobrepasasteis las 150.000 visitas en el tiempo que el museo lleva abierto. El EMOZ es un espacio único y muy especial, que hace que la ciudad esté a la vanguardia a nivel internacional.
- J. P.: Ya hemos cumplido seis años desde que se inauguró EMOZ, es el museo más importante del mundo dedicado al arte del origami y el mejor sitio donde puede exponer un artista de esta manifestación artística. Está reconocido a nivel mundial y es más conocido fuera que en casa. En el mundo del origami Zaragoza es más importante que Tokio, Seúl o Nueva York.
- J. G.:Aunque sé que no será nada sencillo, me gustaría que eligieseis a un artista de los muchos que han pasado por las exposiciones del EMOZ.
- J. P.: El gran maestro en Europa fue el francés Éric Joisel. Era un genio, un diez en todos los sentidos. Todas sus obras de arte son únicas e irrepetibles. Murió el 10 de octubre de 2010 y pocos días antes vino a Zaragoza. Hicimos una reunión en la que nos trajo muchas creaciones suyas, que le compramos para el futuro museo del origami. Él tenía muchas ganas de verlo, pero desgraciadamente murió antes de inaugurarlo. Estaba enfermo de cáncer y, de hecho, el dinero que le pagamos por sus obras era para que pudiese seguir con el tratamiento de la enfermedad. En EMOZ tenemos la mayor y mejor colección de sus obras, más que en Francia, su país de origen. Coincidiendo con el quinto aniversario de su muerte le dedicamos en el museo una exposición temporal.

- J. G.:En lo que respecta a los estilos del origami, me fascina el modular, capaz de crear estructuras aparentemente imposibles. También será difícil, pero: ¿hay alguna pieza con este estilo en el EMOZ de la que os sintáis especialmente orgullosos?
- J. P.: Referente al estilo modular podemos destacar dos obras, la primera es el manto de papel de la Virgen del Pilar, formado por 1.536 papeles. Se coloca a la Virgen el día 6 de agosto de cada año. Otro modelo es "el árbol de la vida", formado por 200 papeles cuadrados sin cortar y sin pegar, una estructura con la que se puede jugar cambiándola de forma. En las últimas exposiciones del museo lo hemos colocado en una sala, con varios modelos iguales pero constituyendo diferentes formas. Todo ello se complementa con un video en el que se ve cómo se dobla un módulo, cómo se une con otros y cómo se puede cambiar de forma.
- J. G.:¿En qué se diferencia la musealización y la conservación expositiva de las delicadas y sensibles formas del origami de las de la escultura tradicional de distintos formatos, por ejemplo de la talla de madera?
- J. P.: Lo más perjudicial para la conservación del papel son los cambios de temperatura y humedad, además de la luz directa del sol. Todos estos factores los tenemos controlados en nuestro museo. Confiamos en mantener en buenas condiciones nuestros modelos, por eso cada tres meses los renovamos en la totalidad del museo. De esta manera, ninguno esté expuesto demasiado tiempo seguido.
- J. G.:La papiroflexia poco a poco gana espacios tan importantes como el EMOZ, pero sigue sin ser una manifestación artística tan visible como merecería ¿Por qué las artes que utilizan el papel como soporte parecen sufrir este demérito?
- J. P.: Sí que notamos que no se valora suficientemente el origami. Para nosotros se trata de un arte en mayúsculas y

todas las personas que visitan nuestro museo lo tienen claro al salir, pero desgraciadamente sigue siendo muy desconocido. Estoy seguro de que este hecho cambiará en el futuro, sobre todo cuando se puedan ver obras de origami en otros museos, como el Metropolitano de Nueva York, el Louvre o El Prado. Cuando se consiga incorporar obras de arte de origami a los mejores museos del mundo, el público descubrirá su fuerza como arte.

- J. G.:¿Qué nuevas actividades y qué futuro auguráis al EMOZ?
- J. P.: Espero que el EMOZ se asiente en la ciudad de Zaragoza como un referente cultural y turístico. Nos gustaría asimismo que se abriesen delegaciones del EMOZ por todo el mundo y que existiera una red de museos de origami en las principales ciudades: Madrid, París, Londres, Nueva York, Dubái, Los Ángeles, Seúl o Tokio.

La pintura de José Orús como narrativa emancipadora:

1. Introducción

La educación artística contemporánea atesora como uno de sus principales fines en la actualidad, la formación de un espíritu crítico en quienes la practican, así como una actitud emancipadora ante las nuevas formas de manifestación de las imágenes actuales. La convivencia en los mundos físicos y digitales (Martínez, 2018) provoca que los niños y niñas

tengan al alcance de la mano tanto su realidad cotidiana en el mundo físico como, paralelamente, una realidad digital en las pantallas. Las nuevas prácticas visuales, centradas en los contenidos de entornos digitales, traen al frente nuevas formas de expresión y comunicación como son: los vídeos stop motion, los cinemagraphs, los vídeos ASMR, los videojuegos, los selfies, el fenómeno gif o los memes (Martín, 2018; Revilla y Murillo, 2019) que, desde la educación artística, deben ser objeto de estudio en los contextos formales de la educación y también en los no formales; puesto que instituciones museísticas y centros de arte desarrollan desde hace tiempo una labor educativa en términos artísticos muy interesante (Arriaga, 2008). Todo este tipo de imaginarios arraigados en las nuevas tecnologías es abordado por múltiples de los caminos y desbordamientos del arte contemporáneo y tienen un reflejo en la vertiente social y educativa de las entidades museísticas. En este sentido, los museos se han vinculado con la educación, pero la manera de hacerlo ha evolucionado enormemente a lo largo del tiempo. Sin embargo, el concepto de museo como recurso educativo, es decir, un museo al servicio del público, que incluye actividades formativas, diferentes eventos culturales, así como publicaciones informativas entre otras, ha tardado siglos desde sus inicios en desarrollarse en estos términos (Arriaga, 2011).

La evolución que han experimentado los museos ha pasado de contener únicamente obras artísticas colgadas de sus paredes, como sucediese durante siglos y con un marcado carácter burgués, a ser instituciones modernas, dinámicas y comprometidas con las sociedades donde se insertan. De sus principales funciones en la actualidad destaca su vertiente educativa, la cual ha cobrado especial protagonismo en el último tiempo. Esta situación ha venido propiciada por dos circunstancias que, aunque distintas, contribuyen a que esto sea así: la primera, por el desacoplamiento entre arte contemporáneo y público, gestado desde la segunda mitad del

siglo XX, hecho que hace que cada vez exista una mayor necesidad de explicar las obras de arte y, en segundo lugar, en la constante y reiterada pérdida de presencia en la escuela de la educación artística (Aguirre, 2017 y Hernández 2000). Estas dos cuestiones han cargado la balanza de la educación artística en el lado de las propuestas museísticas. Así, mientras que las prácticas de taller escolares se han limitado a la producción de manualidades y a la re-producción de imágenes, se han descuidado otros aspectos como la estética, la crítica, el patrimonio artístico y la propia historia del arte. Si bien es cierto esto, también es cierto que esta situación se acentúa cuando nos referimos a cuestiones de arte contemporáneo. En este punto, la distancia entre educación y arte aumenta, trabajando en muchos casos, únicamente obras clásicas como señala Arriaga (2011) por el desconocimiento de los maestros o por una falta de formación en su etapa universitaria.

Como respuesta a esta carencia, las instituciones artísticas han dirigido sus esfuerzos a solventar la brecha que se crea entre arte contemporáneo y educación en los últimos años. Sin embargo, y en otro sentido en la actualidad, la tarea de los museos e instituciones de arte no se centra únicamente en la interpretación y explicación de las obras de arte; es decir, más allá de una interpretación de los objetos que no siempre necesitan y se centran en la dualidad sujeto/objeto, el último tiempo trae al frente la necesidad de considerar que las obras de arte son objetos más apropiadamente encontrados que interpretados como señala Moxey (2015: 98). Considerando, en este sentido, que las propiedades físicas de las imágenes —y de las obras de arte- son tan importantes como sus funciones sociales. Las obras nos acercan a una aproximación a lo real más allá de las mediaciones del lenguaje. Superadas estas equivalencias con el texto escrito, entra en juego un tipo de agencia que, como estudia Gumbretch, tiene que ver con cierta vida de las cosas más allá de las interpretaciones (Gumbretch, 2004; Moxey, 2015; Martínez, 2018).

La intervención de los museos se sitúa en una educación artística de los individuos alejada de lo que tradicionalmente se estudia en la escuela, principalmente y más allá de lo explicado, por la situación privilegiada de acceso a las obras de arte. La presencia de obras de arte en sus fondos y permite una experiencia directa experimentación en sus aulas de arte. Mientras, escuelas, el conocimiento y acercamiento a las obras de arte se hace desde la mediación de una imagen impresa, o una pantalla. De ahí, que el valor que tiene la función educadora de los museos sea objeto de estudio, señalando un camino interpretativo y de adecuación de las obras de arte en el encuentro con las personas, a pesar, y como señalamos, de que el desplazamiento hacia las dimensiones prelingüísticas, metalingüísticas o presenciales de la imagen no dibujan una trayectoria clara ni lineal (Martínez, 2019: 29).

2. La educación artística como un saber propio dispuesto para la emancipación de quienes la practican

Todas estas cuestiones anteriores deben ser abordadas por la educación artística desde sus cuatro disciplinas epistemológicas. Según Clark, Day y Greer (1987) el estudio del arte debería ser organizado de acuerdo a la estética, la crítica, la historia y la práctica de taller, propiamente dicha. En estas disciplinas se abordan la reflexión teórica que existe en toda obra artística, el juicio con que debe ser interpretado, su discurrir a lo largo de los siglos y las maneras de hacer. Todo ello, de esta forma, abarca en su vertiente teórica y práctica los distintos acercamientos a una obra o una imagen, tanto desde la experiencia de la creación, o la del propio espectador. Actualmente, se descuidan tres de las cuatro disciplinas, quedando solo la práctica de taller en una versión edulcorada y reducida para la creación de manualidades decorativas. Desde hace algunas décadas, educación artística se entiende como un saber propio, asentado

en las cuatro cuestiones aludidas, pero sin un consenso establecido de cómo tratarlas de forma compartida. Sin embargo, v mientras tanto, los contenidos visuales multiplican, la educación formal continúa en la inacción y los museos hacen por su cuenta lo que estiman oportuno. Son estos últimos los que acompañan en el conocimiento y educación de lo artístico, pero de forma unilateral y sin establecer un libro de ruta claro. Son las direcciones de los departamentos de didáctica de cada museo las que llevan a cabo el tipo de educación formativa que consideran oportuno, pero sin establecer una línea común en torno a qué enseñar fuera de ellas. Los proyectos didácticos del Museo de Arte Moderno de Nueva York (MoMA), pionero en este tipo de cuestiones, o del lado español, ejemplos como el Museo Reina Sofía (MNCARS) o el Centro de Investigación Altamira (MNCIA), han iniciado una tradición que continúa en auge y sirve para nuevos museos y centros que se incorporan a estas líneas de trabajo que, a pesar de esto, no sin llegan a tener un reflejo claro en la educación formal, ni tampoco en una visión de conjunto y consensuada de cómo enseñar a los futuros docentes. Como señala Aguirre (2018: 8), la educación artística ha experimentado en nuestro país uno de los cambios más sorprendentes de los últimos decenios. El incremento de congresos, ponentes, investigadores y grupos de investigación en educación artística, así como las nuevas propuestas educativas u otros enfogues metodológicos, no han contribuido, sin embargo, a mejorar la situación de constante retroceso de la educación artística en la escuela.

A pesar del panorama expuesto, y de las carencias que presenta en su vertiente formal, las iniciativas de las instituciones artísticas y museísticas son las que continúan en la vanguardia educativa y señalan un camino ejemplarizante en cuestiones didácticas. A través de esta educación, los sujetos pueden comprender mucho mejor su entorno, no solo desde su propia experiencia, sino desde la reflexión puesta en valor que surge del análisis del mismo. Se trata de comprender los

distintos lenguajes visuales e incorporarlos como un verdadero conocimiento en la época más visual de la cultura occidental. La alfabetización es mucho más que una mera instrucción. La transcendencia de lo visual y, en ello, de lo plástico, aúna a través de la experiencia artística y la experiencia estética, un modo de enfrentarnos y comprender el mundo. La educación artística es mucho más que aprender a dibujar y pintar, en este sentido, tiene que ver con el análisis de la cultura actual, los procedimientos, la creación de las imágenes y objetos, de las estrategias comunicativas que buscan, en definitiva, una emancipación del espectador en los propios términos visuales (Rancière, 2014). Según Rancière emancipación comienza cuando se vuelve a cuestionar la oposición entre mirar y actuar. Se produce cuando se comprende que mirar es también una acción que confirma o que transforma esta distribución de las posiciones. El espectador también actúa, como el alumno o como el docto (Rancière, 2014: 18). El propio Marín Viadel señala que la educación artística "incorpora una importante carga de conceptos, teorías y argumentos que permiten comprender y dialogar con mayor profundidad sobre los sentidos y significados de una gran variedad de fenómenos y acontecimientos visuales" (Marín, 2003: 9).

Rancière (2002) señala que en la educación es necesario generar escenarios de disenso que permitan reconfigurar nuevas formas de participación en los regímenes de lo sensible heredados. Aquí la educación artística ostenta un lugar privilegiado para la creación de ese tipo de escenarios y declarar capaces a los, a priori, incapaces. La importancia de reivindicar la educación artística, la cual atesora todavía más sentido en la época de lo visual, puesto que, frente a otras épocas anteriores, ésta se sitúa en el centro del ocio, la publicidad, el márquetin, los videojuegos, los ordenadores personales, el cine o la televisión y, todo ello, es interpretado en términos visuales. Este hecho, importante y novedoso, reclama una mayor atención en las aulas de un tipo

de educación que integre el pensamiento del alumnado en el análisis y crítica de lo visual que, como decimos, se sitúan en el centro de cualquier tipo de aprendizaje en el contexto contemporáneo.

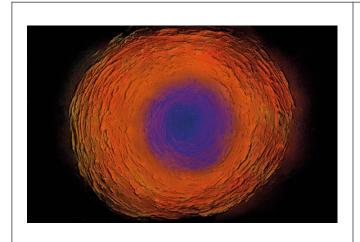
Si bien es cierto esto, no es menos cierto que lo visual ha transformado la manera de comprender la sociedad. Los cánones estéticos, fundamentales para la industria publicitaria, así como la creación de nuevas necesidades, tienen su origen en los contenidos visuales. Es a través de éstos, cuando el espectador se siente seducido y por tanto, motivado en la propia imagen. Este panorama, iniciado décadas anteriores, ya desde la propia gestación de la sociedad de masas (y de consumo) hace que debamos forzar la mirada como espectadores. La educación en este contexto es fundamental y debe ocupar un espacio privilegiado en las titulaciones de los Grados de magisterio.

3. El Museo José Orús en el Centro Cultura Mariano Mesonada de Utebo: El taller didáctico a propósito de la obra de José Orús

Inaugurado el 12 de noviembre del año 2000, el Centro Cultural Mariano Mesonada ha tenido como principal función estar dedicado a los usos culturales cumpliendo, de este modo, el propósito de la donante de la casa donde se ubica actualmente el museo, Dña. Francisca Mesonada. La construcción del centro cultural, obra del arquitecto Jesús Marco, fue galardonada con el Premio Ricardo Magdalena de arquitectura en el año 2001. Desde el año 2004, se alberga en este espacio el Museo Orús que contiene una amplia y conservada colección de obras del artista aragonés. Además, el propio centro cultural y de arte potencia la formación artística con talleres monográficos y especializados en pintura, mosaico, cerámica, así como talleres experimentales como los que interesan en este texto. Entre estos últimos han desatacado: el objeto ritual del arte africano, la máscara africana, los orígenes del cine,

papiroflexia, los inicios del arte, el arte del antiguo Egipto, arte de la antigua Grecia y Roma, jugar con papel, pintar con el aire, rangoli pintar la simetría y el equilibrio, las dos caras de Orús pintar con textura y luz, experimentar la luz y el color en la materia con la obra del pintor José Orús, la alegría de vivir en La danza de H. Matisse, mosaico de agua y color, el hierro y la forma, máscaras el rostro de los espíritus africanos, máscaras contemporáneas de Romuald Hazoumè, Munch- arte, emoción y emoticonos, el arte de jugar creando juguetes, arte y astronomía a partir del reciclaje de botellas y ¿Reciclamos con Cyrus Kabiru; cuál es tu papel?

El taller supone una toma de contacto con los rasgos de la pintura del artista José Orús (Zaragoza, 1931-2014), experiencia cuyo interés se ve aumentado por el espacio en el que se lleva a cabo, el Centro Cultural Mariano Mesonada-Museo Orús de Utebo, donde se encuentra expuesta una parte significativa de la obra del artista.



José Orús. Sin título, 2010, técnica mixta sobre tela, 73 x 116 cm, luz negra. Colección particular. Fotografía de Columna Villarroya.



A nivel conceptual, se trabaja en el análisis *in situ* de la vida y obra de José Orús expuesta de forma amplia en el propio centro, a partir de su trayectoria artística, desarrollada en el informalismo hasta 1960, momento en el que comienza a trabajar los pigmentos metálicos que le permiten la experimentación con la luz negra a partir de 1970.

El taller busca la implicación de los visitantes y la vinculación con la expresión de emociones a través de los lenguajes plásticos, valorando las manifestaciones artísticas como un elemento incluyente en la sociedad, al desarrollar la capacidad de percepción, desde una metodología de taller. En este sentido diferentes talleres han sido llevados a cabo por profesionales como Beatriz Ángulo Aliacar, Víctor Murillo Ligorred, Alfonso Revilla Carrasco, Nora Ramos Vallecillo, Ana Cadena González, Daniel Laliena Cantero, Isabel Lapuente Melendo y Mercedes Bueno Aladren.

Estos talleres dan respuesta a la programación y oferta didáctica del Centro cultural Mariano Mesonada-Museo Orús, de Utebo (Zaragoza), enmarcándose en el intento de potenciar la formación artística de los visitantes.

4. Metodología

La impartición del taller de pintura en el ámbito museístico de la educación no formal, está orientado a que los participantes desarrollen su capacidad de percepción, experimentación e interpretación, aprendiendo a relacionar color, materia y luz, como base estructural de una parte significativa de la obra del artista aragonés. Se ponen en marcha tres dinámicas en las que se trabaja en la técnica de creación de formas usuales en las obras de Orús sobre arena, la técnica de uso de pintura fluorescente y, la creación de un mural cooperativo que combina las anteriores.

Dentro de la enseñanza artística el modelo clásico y más

repetido a lo largo de la historia, desde la época griega hasta la actualidad, ha sido el del taller (Marín-Viadel, 1997). Con la aparición de las academias de arte renacentistas se ensalzó la idea del aprendiz creador y no mero reproductor. A comienzos de las primeras décadas del siglo XX la aparición de movimientos artísticos que concibieron el arte como una forma de expresión, donde no era necesaria la reproducción de la realidad, rompió con la tradición academicista abriendo nuevos caminos. Como ejemplo clave encontramos la academia de la Bauhaus (1919) que puso el foco en el trabajo de taller bajo la influencia del enfoque analítico. Es indudable que este pensamiento revolucionó la enseñanza del arte y significó un cambio de paradigma dentro del sistema educativo. Su idea central fue la consideración de la educación artística como instrumento para el desarrollo del alumnado como persona (Barragán, 1994). Se comenzó a considerar que las actividades con carácter artístico eran una herramienta para que los estudiantes comprendiesen su entorno y al mismo tiempo pudiera satisfacer sus necesidades y así motivar su desarrollo personal y la creación de vínculos con el medio. El estudiante era el centro de la construcción de su conocimiento y que lo podía desarrollar a partir de la experimentación (Decroly, 2007).

Esta idea supuso un impulso fuerte al compromiso activo con la experimentación, la metodología de taller y a las experiencias de aprendizaje de primera mano y a aprender haciendo (Katz y Chard, 2000). Se considera que no se tendría que hacer una separación entre "el saber" y "el hacer", sino que el aprendizaje debía estar contextualizado, dependiente de la situación en la que se adquiere y utiliza. El aprendizaje se debe contextualizar, debe involucrar actividad, concepto y cultura. Los conceptos no son entidades independientes, aprender a utilizar un concepto implica mucho más que tener en cuenta un conjunto de reglas explícitas. Se debe tener en cuenta las ocasiones y condiciones en que se usa, relacionándolo con el contexto de las actividades en que cada

comunidad las utiliza, es decir, enmarcándolo desde el punto de vista cultural.

En la actualidad la metodología del taller es una alternativa cuyos orígenes a nivel didáctico están en la renovación pedagógica de esta concepción de Escuela Activa, basándose en experiencias de acción, donde la manipulación genera el aprendizaje. El "atelier" es el espacio donde se trabaja para transformar "un objeto" que va a ser utilizado, desarrollándose como un espacio de reflexión y de acción en el que se unifica la teoría y la práctica, el conocimiento y el trabajo.

No existe una definición estática de la metodología de taller, sin embargo, sus componentes nos acercan a la comprensión de sus implicaciones didácticas. Este modelo de aprendizaje abarca la socialización (Coll, 1996; Trujillo, 2016) y los intercambios de aprendizajes a partir del trabajo en equipo en pequeños grupos mixtos y heterogéneos.

A nivel metodológico, involucra a los participantes, lo que les permite una mejor autogestión de su aprendizaje. Los problemas que los talleres abordan no solo son de carácter curricular, sino también metodológico y motivador, al facilitar el interés por el aprendizaje y mejorar el rendimiento y satisfacción. A partir de la participación activa, la experimentación y el aprendizaje funcional, se facilita la adquisición de competencias y la construcción de aprendizajes transferibles.

A nivel didáctico implica que el usuario debe adquirir un rol activo, mientas que el docente desempeña una función orientadora y de asesoramiento, proporcionando experiencia, información y recursos. Tal y como plantean Vera y otros (2013) el rol del profesor como agente de cambio incide en el proceso de trasformación social, donde su compromiso es la incorporación de experiencias culturales y necesidades sociales en la docencia e investigación, de modo que

transcienda más allá de la docencia al interactuar con la comunidad. Los talleres facilitan la presencia de otros agentes de la comunidad educativa y del entorno social como lo son las familias y consecuentemente, el hecho de hacerles partícipes les hace también conocedores y críticos de la función que desempeña el arte.

El taller es un espacio, tanto físico como conceptual que favorece el intercambio de aprendizajes trabajando en equipo a partir de grupos heterogéneos, permitiendo a los usuarios desde la materialización de los conceptos (Keding, 1979). El método de trabajo utilizado fue cualitativo, incluyendo como herramientas de documentación la observación participante etnográfica del trabajo de taller. Se optó por el método de observación ya que los investigadores vivieron el fenómeno que querían conocer. Se basa en la experiencia y la exploración de primera mano sobre un escenario social, a través de la observación participante como principal estrategia para obtener información.

Como se deduce de las características del estudio cualitativo, el investigador es el principal instrumento de observación, recogida e interpretación de los datos. Como matiza Martínez-Barragán (2011), cuando se utiliza el método cualitativo aplicado al estudio del campo de las Bellas Artes, el investigador debe estar presente en el proceso, haciendo explícita su existencia y siendo consciente de que su "yo" es el instrumento principal de la investigación.

4.1. Diseño y desarrollo del taller

Nuestra propuesta de taller se plantean diferentes conceptos y procedimientos asociados al artista José Orús y su obra desde la educación plástica y visual, procurando que los asistentes desarrollen su capacidad creadora al ofrecerles oportunidades de expresión desde la manipulación de los materiales

utilizados infiriendo su uso y sus posibilidades (Torres, 2017).

En el taller, a nivel teórico, se plantea la obra de Orús con el poder de transportarnos a diferentes mundos, donde, en la pintura es tan significativo lo que vemos, como lo que no vemos; es decir, el mundo de lo oculto. Para ello cada visitante experimento lo matérico con arena a partir de los trazados de formas geométricas del mundo artístico de Orús como son los círculos o espirales quebradas.

Una vez los asistentes hubieron experimentado con la arena se comenzó a trabajar con pinturas fluorescentes que pudieron ser observadas con el ciclo de luz que instalado en la Sala donde se encuentra a obra de Orús, que les permitía observar sus trabajos sucesivamente con luz blanca y luz negra, pudiendo percibir la viveza de los colores una vez se activaba el ciclo de luz negra.

Combinado las dos primeras partes se mezclaron la arena con la pintura fluorescente para elaborar un mural colectivo a partir de cuadrantes que les permitía trabajar en grupos, con masas matéricas de colores que aplicaban al mural.





Trabajando con la arena.
Imagen tomada en el taller
impartido por Ana Cadena
González, Daniel Laliena
Cantero e Isabel Lapuente
Melendo.

Elaborando el mural colectivo. Imagen tomada en el taller impartido por Ana Cadena González, Daniel Laliena Cantero e Isabel Lapuente Melendo.

Conclusiones

El Centro Cultural Mariano Mesonada-Museo Orús, acerca al artista José Orús desde la manipulación del color a través de la textura y la luz haciéndose coparticipe de la responsabilidad educativa de la sociedad en el contexto de la enseñanza no formal, para permitir a los visitantes generar sus propias conclusiones de la obra del artista aragonés, desde la metodología de taller.

A través de la metodología de taller los visitantes realizan un aprendizaje de autorregulación para identificar sus dificultades de aproximación a la obra de José Orus y a partir de procedimientos poder superarlas y transformarlas en diálogos con la obra del pintor aragonés. Por medio de la práctica del trabajo de taller los visitantes desarrollaron tareas de aprendizaje complejas, como la construcción de significados de la obra artística, lo que conllevó la retroalimentación con el artista, y con el resto de los participantes, en función de la experimentación entre el color y la luz.

La telefonía móvil en el arte contemporáneo (Mobile Art)

Introducción

Con la aparición de los teléfonos móviles, se ha ido tejiendo una red interpersonal que con el paso de los años se ha hecho aún mayor. La dependencia al teléfono móvil en el uso cotidiano como mediador en las relaciones personales ha convertido sus conversaciones diarias en un espacio de voz digitalizado, donde todo sonido emitido por voz es procesado por el teléfono móvil y convertido en un sonido digitalizado que comparten entre el emisor y el receptor de la conversación. Como menciona Josu Rekalde, "el teléfono móvil es un ejemplo de este cambio puesto que ha sintetizado todas las anteriores tecnologías audiovisuales con la capacidad de difusión inmediata vía red y en un tamaño tan reducido que pegado al cuerpo lo convierte en una tele-prótesis" (Rekalde, 2011: 7). Con el avance de las tecnologías de la comunicación y en el caso concreto del teléfono móvil, el dispositivo ha ido adquiriendo nuevos usos en la práctica cotidiana, ya no sólo es un objeto de comunicación por voz, además dispositivo de enlace entre una conversación a distancia al teléfono móvil se le han ido integrando otras herramientas como es el caso de la cámara, que puede tener múltiples usos, bien para fotografiar escenas a modo de cámara fotográfica o también como cámara de vídeo para grabar una determinada situación.

Hoy es posible capturar cualquier escenario, grabar un determinado momento en cualquier contexto con solo apretar un botón en el teléfono. Cualquier individuo tiene en sus manos una herramienta capaz de inmortalizar cualquier situación en el momento que le sea preciso.

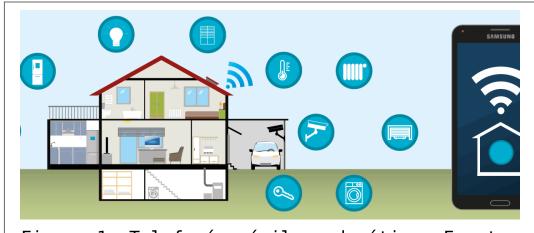


Figura 1. Telefonía móvil en domótica. Fuente:
Domotic Live on. 2019

Mobile Art: El teléfono móvil como herramienta para la práctica artística

El teléfono móvil no sólo se ha convertido en un objeto cultural de uso cotidiano, sino que su uso ha traspasado las fronteras de la comunicación telefónica interpersonal. Han aparecido nuevos usos como por ejemplo como herramienta para la creación artística. El uso del teléfono móvil para la creación de proyectos artísticos se ha convertido en una práctica muy habitual de múltiples artistas en los últimos años, estos artistas ven a esta herramienta como el objeto tecnológico más adecuado para desarrollar una gran variedad de proyectos audiovisuales. Aunque es una práctica aún muy desconocida para el público interesado en el contemporáneo, es una herramienta que poco a poco se está poniendo en uso para la práctica artística, debido en gran parte a la cercanía y cotidianidad del dispositivo en la sociedad.

El siguiente análisis e investigación por los principales trabajos dentro del *Mobile Art*, está directamente relacionado con la investigación de Lorea Iglesias sobre el Mobile Art, que ha dado como resultado el blog *ArtisMobile*, los siguientes proyectos y obras están extraídos del artículo publicado por espacio CAMON, *La cuarta pantalla* (CAMON, 2010).

Hay que mencionar que los primeros inicios de telefonía empleada para fines artísticos lo pusieron en práctica los dadaístas de Berlín en el año 1920, situando el uso de la telefonía como medio para encargar a terceras personas la ejecución material de obras de arte. Poniendo en práctica así la subversión del proceso tradicional de creación artística, de este modo el realizador de la obra de arte pasaba a ser una persona anónima (Gianetti, 1998: 2). Para hacer un repaso por la historia del MobileArt hay que remontarse al año 1922, cuando el artista László Moholy-Nagy (1922) llevó a cabo un proyecto pictórico a través de un teléfono. El proyecto consistía en la realización de un cuadro mediante coordenadas que eran indicadas por teléfono. La serie Telefonbilder, piezas de Cuadro telefónico, 1922, está realizada en esmalte y acero y sus medidas son 47,5 \times 30,1. Esta pieza pertenece a la colección del Moma de Nueva York. Esta obra está creada sin la utilización del pincel en sus trazos. Estamos hablando de un sistema de creatividad industrial en el cual el artista encargó esta serie de cuadros a una fábrica de esmaltes en la que le hizo llegar las coordenadas del diseño de dibujo que el artista había realizado previamente en papel milimetrado por teléfono. Sus cuados telefónicos plantean la idea de la producción artística anónima a través de procedimientos industriales de manufactura (Gianetti, 1998: 2).

Esta es la primera aproximación al *Mobile Art* que cuarenta años más tarde se encargará de retomar la artista Marta Minujin, 1967 (López, 2005), con la colaboración del ingeniero Pier Bjorn. En la obra *Minuphone* (Giménez, 2005), (fig.2) realizada para el espacio *Howard Wise Gallery*, consistía en una cabina telefónica que producía efectos sensoriales en base al número marcado por el participante que ponía en práctica la pieza. Cuando pulsabas una serie de números comenzaba a desencadenarse diversos efectos tales como salida de humo, cambios en la iluminación del interior de la cabina telefónica, aire a modo de brisa, etc.



Figura. 2.Marta Minujin, *Minuphone*, 1967. Cabina Telefónica.Howard Wise Gallery. Fuente:

http://www.eidolonfilms.com/art-tuesdays-statement-installation/

Con el Minuphone, la artista realizó una reproducción fiel de una cabina telefónica real. En la realización de esta pieza colaboró la Bell Company. En este trabajo la artista invita a los espectadores que recorren las salas de la galería a marcar en el teléfono el número 581-4570, para así, al acercar al oído al auricular del teléfono recibirán los más extraños sonidos y sensaciones. Como menciona su propia autora, "es lo más parecido al LSD". Porque desde el piso salen imágenes previamente proyectadas en un televisor, ruidos estridentes y olores exóticos. Dos años más tarde y en la misma línea que las piezas anteriores aparece el trabajo del artista John Giorno, 1968, con la obra *Dial-A-Poem*, (Giménez, 2005), (fig.3) en la cual los participantes de la obra llamaban para escuchar poemas por teléfono. Esta pieza sonora hacía partícipe al espectador en un trabajo de escucha telefónica de poemarios elegidos por el artista.

Como hemos mencionado con anterioridad, el uso del teléfono

móvil para la creación artística es aún un hecho novedoso entre los artistas, el Mobile *Media Art*, es una disciplina que ha evolucionado considerablemente en la última década con la aparición de los nuevos sistemas móviles y que va en aumento, la aparición de nuevas obras y proyectos va directamente relacionado con el uso de este dispositivo para la sociedad, y por supuesto, las aplicaciones y herramientas que se les ha ido insertando al dispositivo móvil. Continuando con la evolución de esta práctica artística tecnológica y haciendo mención a las nuevas herramientas que se les ha ido integrando a la telefonía móvil, hay que destacar el trabajo del artista Rafael Lozano-Hemmer, 2003, con la obra Amodal Suspensión, (fig.4) este trabajo está directamente relacionado con el sistema de mensajería a través del teléfono móvil el cual el artista lo pone en práctica para que el espectador pueda enviar mensajes que a su vez se transforman en secuencias de luz. El usuario en este trabajo, envía el mensaje para de esta forma poder activar unos cañones de luz que emite su destello en el cielo. De nuevo se puede apreciar como una de las nuevas herramientas del teléfono móvil se pone en juego para la práctica artística.



Fig. 3. John Giorno (1968), *Dial-A-Poem*.
Fuente: nytimes.com



Fig. 4. Rafael Lozano-Hemmer (2003), *Amodal* Suspensión. Fuente: lozanohemmer.com

A partir del año 2005, los trabajos en los cuales se ponía en

práctica el uso del teléfono móvil aparecieron muy continuados en diferentes exposiciones y festivales, tanto es así que en los últimos años se han ido creando una serie de festivales muy específicos para las creaciones realizadas única y exclusivamente con el teléfono móvil. Para hacer referencia a estos eventos, hay que destacar como ejemplo el festival francés Festival Pocket Films, el festival belga Cine Pocket, el festival español MovilFilmFest, o el caso del festival holandés Viva la Focus.

Con la aparición del envío de datos a través del teléfono móvil mediante diferentes modos, bien a través de mensajería sms o mms, o por otro lado por el sistema Bluetooth, el teléfono móvil tenía la capacidad de enviar y recibir datos de manera inalámbrica al instante con tan solo pulsar un botón y activar un dispositivo que capacitaba al teléfono para enviar datos conectándolo de manera inalámbrica con cualquier otro dispositivo móvil que activara de igual modo el sistema Bluetooth. En este sentido, y siguiendo con la línea de trabajos que emplean la herramienta de Bluetooth del teléfono móvil con el envío de datos para la práctica artística, haremos mención al proyecto Connected Memories, (fig. 5) es uno de los últimos trabajos de la artista brasileña Anaisa Franco, 2008, con esta propuesta, el artista trata de conectar al público con la pieza a través del envío de datos vía Bluetooth, formalmente, la obra se concibe como dos cabezas colgantes que a la misma vez se miran, se iluminan y a su vez también se comunican entre ellas y nos cuentan historias y con las que el espectador puede interactuar con ellas y poder sumarle recuerdos que tiene almacenados en su base de datos través del envío de datos gracias a la tecnología Bluetooth.



Figura 5. Anaisa Franco (2008), *Connected Memories*.
Fuente: elpais.com



Figura 6. Christa Sommer y
Laurent Mignonneau
(2002-2004),
Mobile Feelings.
Fuente:
sciencedirect.com

El espectador que interactúa con la obra, tendrá la posibilidad mediante la tecnología Bluetooth enviarles fotos, imágenes y textos mediante sus móviles y seguir sumándole recuerdos a las cabezas. Además, el espectador tendrá la posibilidad de conocer los sentimientos de esta pieza a través de la intensidad lumínica de luz que emiten las cabezas, ellas emitirán sus sentimientos que adquieren dependiendo de la observación del espectador en el espacio, cuando se habla de ellas, en definitiva, ellas pueden sentir a los espectadores en el espacio. Esta pieza ha formado parte de exposiciones como Cotinuum Electrónica en Sabadell, o en Sao Paulo en el año 2008 en el File Festival (Mobile Art, 2008) (figs.5 y 6).

Igualmente, trabajos como *Mobile Feelings*, (fig. 6) de los artistas Christa Sommer y Laurent Mignonneau, 2002-2004, hacen referencia a la aparición y posterior uso de estas nuevas aplicaciones en el dispositivo móvil, muestra de ello está en la obra *Mobile Feelings*, la cual los usuarios pueden enviar y recibir datos corporales a través del sistema inalámbrico. Uno de estos datos corporales puede ser el envío de los latidos del corazón, el cual se puede recibir en forma de datos

corpóreos.

En la misma línea de la pieza *Mobile Feeligs* pero con un sentido distinto propone el artista Angie Waller, 2001, con *Clip-fm*, (fig. 7) se trata de una aplicación del teléfono móvil que se puede utilizar para comunicar a cualquier persona alguna información que no queramos decirle directamente en persona, como por ejemplo: *I´m pregnant*, *I´m married*, *I´m an alcoholic*, etc.

Otro de los trabajos en la línea de la mensajería móvil es la obra de Paul Notzold, 2006, con el título de *Textual Healing*, (fig.8) en la cual nuevamente se vuelve a utilizar la herramienta de mensajería móvil para interactuar con el espacio urbano, de esta forma a través de la creación de mensajes que se reflejan en unos bocadillos, se proyectan en edificios del espacio público.



Figura 7. Angie
Waller (2001), con
Clip-fm. Fuente:
clip-fm.com



Figura 8. Paul
Notzold (2006), *Textual Healing*.
Fuente:
txtualhealing.com

Otra de las grandes apariciones como herramienta o aplicación del teléfono móvil es el GPS, un localizador que ya viene

instalado en todos los dispositivos móviles y que tiene la capacidad de localizar cualquier punto en un mapa, al igual que las aplicaciones anteriores, en el mundo del arte se ha apropiado de esta herramienta y en los últimos años está formando parte de algunos proyectos artísticos, este es el caso del trabajo de los artistas Antoni Abad y Eugenio Tiselli, 2004-2010, con la obra Megafone.net, que tiene como objetivo principal crear comunidades digitales de una serie de colectivos de personas que se encuentran en riesgo de exclusión social, uno de los ejemplos de este trabajo lo podemos observar en el trabajo que se hizo con un grupo de jóvenes gitanos en Lleida o también el ejemplo de un grupo de discapacitados en la ciudad de Barcelona en el cual se creaba un mapa de la ciudad de Barcelona con los puntos de la ciudad que son inaccesibles para esta comunidad discapacitada.

Como podemos observar, con la aparición de los teléfonos móviles, y más concretamente con las aplicaciones herramientas que forman parte de su funcionamiento y que su uso se ha hecho obligado para el funcionamiento de la comunicación telefónica en la sociedad actual, han sido numerosos los artistas que han aprovechado esta aparición para crear una serie de trabajos que hablan directamente del uso de estos nuevos medios tecnológicos de la telefonía móvil y que en la actualidad está siendo usados por la mayoría de los individuos en su día a día, estas tecnologías de la comunicación se convierten en herramientas o materiales para el mundo del arte que proyectan escenas audiovisuales que solo son posible concebirlas mediante el uso del objeto telefónico. Continuando con la investigación sobre los trabajos que se han ido creando en base al uso de la telefonía móvil y de las aplicaciones que se le han ido instalando a los dispositivos como es el caso de los juegos que forman parte de estas herramientas del teléfono, hay que hacer mención a otra serie de proyectos como es el caso de Kill Yourself, de Rebecca Cannon y Karen Jenkin, 2005, que fue encargado por DLUX Media Arts para Mobile Journeys en el año 2005, unas jornadas que se

celebraron en la Opera House de Sydney, en las cuales las personas que asistían al evento se les invitaba a descargarse el juego de forma gratuita a través de Bluetooth, este trabajo se trata de un juego para la plataforma móvil que se instala en el teléfono móvil, y que sirve para "acabar con uno mismo" de manera simbólica. Para jugar a este juego, tienes que seleccionar un personaje y posteriormente seleccionar el nivel de auto-odio y matarte de muy distintas formas. El juego concluye cuando el programa decide que la persecución de uno mismo ha cumplido su ciclo. Este juego sirve para descargar toda la ira que a veces tenemos con uno mismo y de manera simbólica poder pegarse uno mismo, maltratarse, etc. (Mobile Art, 2008).



Figura 9: Rebecca Cannon y Karen

Jenkin (2005), *Kill Yourself*. Fuente:

scanlines

Otra de las propuestas que se ha creado a través de estos medios tecnológicos de la telefonía móvil y que ha sido planteada para reflexionar sobre los problemas mundiales con relación a la ecología y el medio ambiente en general, lo podemos observar en Proyecto eKKo de la artista Georgina Malagarriga, donde mediante el uso del teléfono móvil en un trabajo interactivo entre el usuario y la obra, puede

modificar el espacio que le rodea. Cuando el espectador accede a la exposición, recibe una aplicación para ser descargada en el teléfono móvil en donde se les plantea una serie de cuestiones y preguntas relacionadas con sus usos habituales de los recursos del planeta como lo son, el reciclaje, el uso del transporte, la energía, etc. A través de sus respuestas que son procesadas por un programa creado por la artista, se configura un mapa mundial que es proyectado en el espacio expositivo y que está configurado en base a esas respuestas obtenidas mediante la aplicación descargada en los teléfonos móviles de los espectadores, mostrando con diferentes colores dependiendo del impacto medioambiental. De estas respuestas se obtienen datos que son claves para concienciar al espectador de cómo afectan sus acciones en el medio ambiente mundial. Como podemos leer en la presentación de la web del proyecto: "Un proyecto sobre cómo la comunicación móvil puede aportar una mejora en la comprensión problemática del medio ambiente, la sostenibilidad y el ecosistema". Este trabajo tiene un doble sentido dentro de la misma práctica artística, por un lado, la artista hace partícipe al espectador de la creación artística a la misma vez que los consciencia del impacto medioambiental que significa una acción indebida inconsciente sobre el medio ambiente. Todo ellos es posible conocerlo gracias a cada uno de los individuos que responden a la serie de cuestiones que se les plantea en el espacio expositivo mediante la aplicación móvil.La novedad de estas propuestas de Mobile Art, no sólo radicará en el medio en que se desarrollan, sino también por ser una de las tendencias artísticas que directamente reflexionan sobre el poder de las nuevas tecnologías de la comunicación para el control de la sociedad. Alguno de los artistas que hemos citado más arriba conectan directamente con esta apreciación, y que reflexionan directamente con los conceptos de control y vigilancia cuando con sus trabajos plantean la posibilidad de conectar diversos dispositivos móviles entre sí, o por otra parte cuando en su práctica plantean la acción de hacer públicos mensajes o compartir mensajes a través de la interconexión de distintos

dispositivos. Otros de los proyectos que encontramos dentro de la práctica del *Mobile Art* y que centran su discurso en el avance de la tecnología móvil, lo podemos observar en el trabajo de Ursula Lavrencic y Auke Touwslager, 2006, *Cell Phone Disco*, la obra plantea la posibilidad de visualizar los campos electromagnéticos de los teléfonos móviles a la hora de llamar o enviar un mensaje mediante el uso del led.

Para finalizar con el contexto del uso del teléfono y concretamente de la telefonía móvil en la creación artística, haremos un repaso por otras propuestas que plantean como principal herramienta de creación y funcionamiento el teléfono así como también como vía de expresión y lenguaje, estos son los casos de las obras MobySpray de Jurgen Scheible (2008-2010), Dialtones—A Telesymphony, Il telefonino, Social Mobiles, Portable Cellular Booth, Portable Telephone, Pacmanhattan, entre otras obras.

Una de las propuestas que con mayor interés ha planteado el uso del teléfono móvil para la creación artística la podemos observar en la exposición Mobile Art. Experiencias Móviles, que se llevó a cabo en la Fundación Francisco Godia de Barcelona del 12 de mayo al 21 de junio de 2011, que se enmarca dentro del Festival Loop que está dedicado al videoarte. La exposición tiene un interés mayor que el del propio uso del teléfono móvil como herramienta de creación, como menciona la comisaria de la exposición Lorea Iglesias: "La exposición no se ciñe al papel de herramienta del móvil, sino que ofrece el resultado de un trabajo de investigación, ejemplos de lo que supone su portabilidad, del valor estético que ofrecen sus cámaras, y la profunda capacidad de interacción que permiten entre el artista, su entorno y el resto de personas" (Andreu, 2011). Esta propuesta expositiva plantea las innumerables posibilidades artísticas que se pueden proyectar con este dispositivo y la capacidad de los artistas de generar propuestas mediante el uso de sus aplicaciones. La comisaria añade también en la misma entrevista, la inmediatez que plantea en su uso este dispositivo tecnológico para la comunicación por voz y ahora también en imagen, "es un arma espontánea e indiscreta, porque todo lo que hacemos puede ser grabado y publicado en Internet en pocos segundos, porque no olvidemos que casi todo el mundo lleva hoy en día un móvil encima", haciendo referencia a la potencialidad del teléfono móvil como objeto de control y vigilancia, mediante el cual en cualquier momento se puede grabar, fotografiar, guardar en su base de datos o publicar las imágenes en internet mediante la aplicación de internet en el móvil.

Revisando el siguiente texto que publica en su página web Monográficos de Arte 10, Propuestas de actualidad. Revista de arte contemporáneo, podemos observar como se hace una reflexión acerca de los trabajos que forman parte de la exposición Mobile Art. Experiencias Móviles. Y cómo en él se hace alusión a esta nueva práctica artística que está cobrando intensidad en los últimos años con el avance de las tecnologías de la telefonía móvil, con ello podemos observar cómo el arte ha adoptado el teléfono móvil como herramienta de creación artística. Dentro de la exposición Mobile Art. Experiencias Móviles, se muestra una serie de trabajos unidos por el mismo nexo de unión, el teléfono móvil pero lo que las distingue unas de otras, son los distintos conceptos planteados además de los diferentes lenguajes que plantean cada pieza, como es el caso de las obras de videoarte, performances, fotografías, etc.

Conclusiones

Como hemos podido observar a lo largo de la reflexión sobre el *Mobile Art*, hemos mencionado una serie de propuestas que ejemplificarían a la perfección numerosas características del uso del teléfono móvil en la actualidad y que demuestran los rápidos avances de la telefonía móvil en los últimos años.

Entendemos que, con el avance de las tecnologías destinadas a la telefonía móvil, han ido ampliando las capacidades del dispositivo hacia otros usos y versatilidades.

Pero quizás lo más interesante haya sido que hemos podido evidenciar cómo diversas reflexiones desarrolladas por algunos de los artistas que utilizan este medio en sus proyectos están directamente relacionadas con las aplicaciones y herramientas que posteriormente han ido apareciendo e integrándose en los teléfonos móviles y que forman parte de su actual uso.