

LUZ, CÁMARA, RITUAL.

El escenario artístico de la memoria

Melisa Fernandez Csecs

INDICE

HIPOTESIS.....	3
INTRODUCCION.....	4
CAPITULO 1.....	
EL RITUAL COMO EXPRESIÓN COMUNITARIA.....	7
1.a) Ejemplos de rituales en la Cultura Precolombina.....	10
1.b) El arte ceremonial mapuche.....	13
CAPITULO 2.....	
LA MAGIA EN LA ESCENA RITUAL.....	16
CAPÍTULO 3.....	
EL RITUAL ALQUIMISTA.....	21
CAPÍTULO 4.....	
EL RITUAL EN LA ESCENA TEATRAL.....	27
4.a) Teatro de Sombras.....	27
4.b) Kamishibai.....	32
4.c) Entrevista a Gustavo Schwartz.....	34
CAPITULO 5.....	
EL RITUAL EN LA ESCENA DEL ARTE CONTEMPORANEO.....	40
5.a) Fotografía.....	43
5.b) El ritual en la escena fotográfica.....	46
5.c) Performance.....	49
5.d) El ritual en la escena tecnológica.....	53
CAPITULO 6.....	
MONSTRUOS DE LAS ALCANTARILLAS DEL SUBCONSCIENTE COLECTIVO.....	59
6.a) Conclusión.....	63
BIBLIOGRAFIA.....	66
AGRADECIMIENTOS.....	70

HIPOTESIS

1. El arte trasciende los parámetros del espacio y el tiempo, y encuentra en la tecnología contemporánea nuevas formas rituales.

¿ La obra de arte es el producto final del "rito creacional"?

INTRODUCCION

Comencé a buscar dentro de los "pliegues" de mi memoria y encontré que mi vida entera estuvo marcada por el arte, y esa simple palabra se resumía en una persona: mi abuelo; parte fundamental, causa y acción de mi hacer artístico. Mis recuerdos de la infancia se resumen en una pregunta y en una respuesta: ¿Qué querés ser cuando seas grande? "Dibujante como mi abuelo", respondía.

En sus últimos días mi abuelo me dejó un mensaje tan profundo como su legado, algo que intento definir en el transcurso de esta investigación: ¿Cuál es la importancia del arte en la vida del ser humano? ¿El arte es recuerdo o existe para ser recordado? Y si el hombre se define por ser memoria ¿deja de ser hombre si la pierde; deja de crear, de sublimar? ¿Es más importante el "rito creacional" que la obra misma y cómo se articula el espacio ritual con el arte en la actualidad?

Lo que define al ser humano es la memoria, "la absoluta memoria" y el arte es un devenir. El hombre no deviene artista sino más bien, deviene en su propia obra. La que se convierte en reflejo, en huella de su existencia. Por eso el arte conecta la vida y la muerte y el proceso creativo podría asociarse al ritual, al juego en el que el artista manifiesta todo aquello que no puede ser dicho; es la sublimación¹, la conexión con el tiempo mítico, con su historia (con su memoria histórica), con el presente y con el futuro. La obra de arte es el producto final de ese rito.

Ritual es una palabra relativa a la religión, no solamente de la cristiana, incluso las paganas. Por lo tanto se asocia a lo místico, a lo cultural y en referencia a lo pagano, a la cuestión mágica. En la magia encontramos una serie de símbolos visuales que en la cultura occidental, actúan como envase del inconsciente colectivo o bien, encierran el concepto de lo que Deleuze² denominará "Pliegues". Estos pliegues son memoria (pensando la memoria como cajones) que definen la identidad del sujeto en particular y de las sociedades en general. Cuando el hombre pierde la memoria, pierde su condición de sujeto social.

Mediante el acto creativo se materializa esa memoria y se entrelaza con la cultura. Asimismo el hombre deja huella de su existencia y en el acto de sublimar, en el ritual artístico, trasciende: él mismo se convierte en memoria. Simbolizando se convierte en símbolo.

¹ Según Freud, uno de los destinos posibles de la pulsión. Proceso psíquico que consta en desviar la libido hacia un nuevo fin. *"Sublimar consistiría en mudar el fin pulsional hacia una actividad desexualizada, intentando su realización, por ejemplo mediante tareas creativas o de prestigio social: arte, religión, ciencia, política, tecnología."*

² Gilles Deleuze (París, 18 de enero de 1925 - París, 4 de noviembre de 1995) fue un filósofo francés, considerado entre los más importantes e influyentes del siglo XX.

Mi abuelo persistió en la lucha, había perdido noción de sus propias capacidades motrices, pero a pesar de ello, seguía pintando con pinceles imaginarios. Pintaba en el aire para mantener su esencia a pesar del Alzheimer, porque lo que lo constituía como sujeto era su hacer artístico. En ese ritual, en ese espacio aéreo imaginario, el plasmaba aquello que no podía decir a causa de su enfermedad. A pesar de pintar en una superficie etérea, él pudo trascender en acto: el rito se mantenía aunque la obra no fuera tangible. La creación es una acción que va más allá de la materialidad de la obra y es en el "acto" donde habita el ritual: en la escena³ artística.

Por eso el arte no tiene edad, no tiene condición social, no tiene espacio ni tiempo. Fundamentalmente hoy en día, el espacio del arte mutó, se trasladó a la esfera virtual. La tecnología y la virtualidad en los tiempos modernos modificaron las condiciones de la obra de arte, los espacios en los que circula y su valoración (tanto la del artista como la del público).

Esta tesis intentará demostrar si la tecnología moderna facilita un nuevo ritual como parte fundamental del discurso de una sociedad.

La tecnología en la actualidad se ha convertido en una herramienta que fomenta nuevos rituales, generando de este modo comunidades pertenecientes a una sociedad virtual, con códigos, leyes y un discurso visual renovado que difiere de otras épocas y se distingue en la cultura, revolucionando y marcando una nueva modernidad.

Si Dios ha muerto, ha reencarnado en el universo virtual.

¿Nos hallamos frente a un Dios cibernético? ¿Qué es la tecnología? ¿Lenguaje, religión, arte o todo a la vez?

Muchos pensadores (desde Platón hasta la actualidad) han encontrado a la tecnología⁴ como una herramienta discursiva referente a las sociedades, que se va "expandiendo" a través del tiempo.

Según Williams Burroughs, a partir de la palabra escrita el hombre ha dejado huella de cómo era y que sentía para transmitirlo a generaciones futuras. La palabra escrita es también imagen, según él devenida de un virus que le proporcionó al hombre la cualidad de pronunciar sílabas. Esta forma comunicacional, o virus expandido, generó la revolución electrónica.

³ Escena: Suceso o manifestación de la vida real que se considera espectáculo digno de atención. || Ambiente o conjunto de circunstancias espaciales y temporales en que tiene lugar una situación o un hecho.

⁴ Tecnología es el conjunto de conocimientos técnicos, científicamente ordenados, que permiten diseñar, crear bienes, servicios que facilitan la adaptación al medio ambiente y satisfacer tanto las necesidades esenciales como los deseos de la humanidad. Es una palabra de origen griego, τεχνολογία, formada por téchnē (τέχνη, arte, técnica u oficio, que puede ser traducido como destreza) y logía (λογία, el estudio de algo).

Para Platón la tecnología es la máquina óptica que forma las miradas en la ilusión y la pasividad: la máquina de la ignorancia, que genera la enfermedad que se da en el ritual del teatro.

El mito de la caverna es considerado fundador de la ideología occidental, su principio se basa en la distinción entre un “conocimiento sensible”— encarnado en las sombras proyectadas, cuya materialidad fantasmagórica no es más que un engaño— y la “conciencia de la realidad suprasensible”, ya que los prisioneros de la caverna no son capaces de ver la realidad exterior. Tecnología es conocimiento y el conocimiento siempre fue para unos pocos.

El arte trascendió y se fue adaptando a los medios tecnológicos: el cine nace mucho antes que las proyecciones de los hermanos Lumiere⁵. Así como la pintura existe desde tiempos prehistóricos, las proyecciones de sombras iniciaron el largo camino que culminó en la cinematografía. Formas discursivas de la cultura que mediante la tecnología invitaban al ritual y al espectador a participar comunitariamente; en Oriente se llamó Teatro de Sombras (140-86 A.C. aproximadamente) y Kamishibai⁶ (a fines de la Segunda Guerra Mundial).

Las influencias orientales nutrieron el arte en Occidente, y aunque con la globalización se busque la unificación de la cultura y la mercantilización del arte, muchos rituales han perdurado en el tiempo, diferenciándonos como sujetos pertenecientes a una sociedad determinada, con códigos propios y distintivos.

Entendiendo entonces a la tecnología como "herramienta o técnica" que se emplea en la escena ritual, me pregunto entonces ¿qué es ritual?

⁵ Auguste Marie Louis Nicolas Lumière (Besançon, 19 de octubre de 1862 – Lyon, 10 de abril de 1954) y Louis Jean Lumière (Besançon, 5 de octubre de 1864 – Bandol, 6 de junio de 1948) fueron dos hermanos franceses, inventores del cinematógrafo.

⁶ Kamishibai significa “drama de papel” o “teatro de papel”.

CAPITULO 1

EL RITUAL COMO EXPRESIÓN COMUNITARIA

"Memoria es el verdadero nombre de la relación consigo mismo". Gilles Deleuze.

Juan Eduardo Cirlot⁷ describe al rito como símbolo de la creación, por lo tanto podría decirse que toda ceremonia ritual es una forma de relato diferente e *identificativa* de cada cultura.

En los orígenes de los tiempos, tanto en oriente como occidente, el hombre ha narrado sus historias de diversas formas combinando además, elementos visuales y tecnológicos, para generar un ambiente místico. Fue mediante la construcción de mitos, que intentó explicarse el principio y el sentido de la existencia y más adelante a través de la filosofía, la lógica y la religión. Distintas formas de explicar el mundo y de poner significado a lo incomprensible. Por eso cada cultura ha creado su dios o sus diversos dioses, manifestando de este modo, la necesidad de creer en una existencia más allá de la vida.

El gnosticismo es una teoría que combina elementos de la leyenda griega y del misticismo órfico con las enseñanzas cristianas y otras influencias orientales completándolo finalmente, con una mezcla de filosofía extraída de Platón y del estoicismo. Esto demuestra como la religión y la filosofía en sus orígenes fueron lo mismo, y se transformaron con el correr del tiempo hasta el día de hoy, influenciándose y nutriéndose unas corrientes con otras; oriente sobre occidente y viceversa.

Al mismo tiempo podríamos establecer conexiones entre lo espiritual (religioso⁸), lo mágico (pagano⁹) y lo científico. En el arte y en la alquimia¹⁰ encontramos regularmente símbolos que hacen referencia a ello. Fueron los alquimistas en el Medioevo quienes sintetizaron misticismo y ciencia en una misma materia, mediante el ritual que

⁷ Diccionario de Símbolos, Página 391, Editorial Siruela.

⁸ Relativo a la religión, una colección organizada de creencias, sistemas culturales y cosmovisiones que relacionan la humanidad a un tipo de existencia.

⁹ Del latín *paganus*, que significa "habitante del campo" o "rústico".

¹⁰ La alquimia, (del árabe al-khīmiyā) es una antigua práctica protocientífica y una disciplina filosófica que combina elementos de la química, la metalurgia, la física, la medicina, la astrología, la semiótica, el misticismo, el espiritualismo y el arte. Fue la ciencia y el pensamiento desarrollado durante la edad media, que mediante la experimentación intentó conseguir la transformación (simbólica) de sustancias (en particular la del plomo en oro).

implicaba el camino hacia la piedra filosofal. Del paganismo aún preservamos algunos gestos rituales, como el de llevarse la mano a la frente cuando olvidamos algo: refiere al culto a "Genius".

En la época del imperio romano, el dios "Genius" que se relaciona con el "generar", tenía un papel fundamental en la escena ritual. A este dios se le consagraba el día del nacimiento. Cada vez que nacía un nuevo integrante en las familias romanas, se le brindaban ofrendas y sacrificios. El ritual del cumpleaños (los cantos, los regalos, la comida, la celebración) es símbolo del rito a Genius.

Genius es vida y en los cumpleaños no se conmemora: se celebra, se despliega una ceremonia que es "abolición del tiempo", prolongación de la vida, armonía con nuestro genio interior.

Los rituales son símbolos. A diferencia de las imágenes gráficas o palabras, el ritual representa ideas o sentimientos mediante el "acto". Además imprime una lógica cultural a lo cotidiano (tanto de individuos como de sociedades). Es una expresión de respeto ante lo sagrado y de comportamiento religioso, ya que contempla un conjunto de reglas establecidas para el culto y las ceremonias religiosas. Algunos rituales que involucran el juego provienen de la esfera de lo sagrado. El juego de pelota por ejemplo, simbolizaba la lucha de los dioses por la posesión del sol.

El análisis ritual hace referencia a cómo una sociedad concibe el mundo y el lugar que el hombre ocupa en él. El rito constituye un lenguaje porque es vehículo de comunicación con lo sobrenatural y utiliza para ello códigos que son culturalmente inteligibles, ya que posee una estructura interna que lo ordena y le da sentido. En la cosmovisión de distintas comunidades a lo largo de la historia, lo humano, lo espiritual y lo natural son inseparables y se hallan en interacción dinámica constante. Por eso el rol social del chamán (mago o brujo) es semejante al del político o del artista. Solía decirse que tenían la capacidad de penetrar planos extrafísicos de existencia, por lo cual se consideraban seres potencialmente divinos, capaces de abandonar su cuerpo y sobrevivir a la muerte. Transmutar.

El rito hace alusión al tiempo mítico y disuelve en el acto las contradicciones que el hombre experimenta en la vida (entre ellas la muerte); es una forma de comprender lo sagrado, de hacerlo tangible, real (ponerlo en escena, en acto). Asimismo el ritual conlleva al ejercicio de la memoria comunitaria haciendo que las sociedades mantengan sus tradiciones y costumbres y puedan transmitirlos a generaciones futuras.

Para Kant el tiempo era la forma bajo la cual el espíritu se afectaba a sí mismo, como el espacio era la forma bajo la cual el espíritu era afectado por otra cosa. El tiempo sería entonces autoafcción y subjetividad y el espacio, el lugar donde el rito se materializa. El espacio ritual no es azaroso, está ordenado con ideales sociales, en relación con la cosmovisión de los antepasados.

Para Deleuze el tiempo subjetivado o subjetivación es la "Absoluta Memoria" y el espacio (un espacio topológico de pliegues y plegamientos) que contiene la vida y la muerte es sintetizado en el rito:

"El tiempo como sujeto, o más bien subjetivación se llama Memoria. No esa corta memoria que viene después, y que se opone al olvido, sino la Absoluta Memoria, que dobla el presente, que redobla el afuera, y que se identifica con el Olvido, puesto que ella misma es sin cesar olvidada para ser rehecha: en efecto, su pliegue se confunde: con el despliegue, puesto que éste continúa en aquél como lo que está plegado. Sólo el olvido (el despliegue) encuentra lo que está plegado en la memoria (en el propio pliegue). Lo que se opone a la memoria no es el olvido, sino el olvido del olvido que nos disuelve en el afuera, y que constituye la muerte(...). El tiempo deviene sujeto, puesto que es el plegamiento del afuera, y, como tal, hace pasar todo el presente en el olvido, pero conserva todo el pasado en la memoria, el olvido como imposibilidad del retomo, y la memoria como necesidad de la reanudación."

El ritual hace del olvido acto presente y así mantiene el pasado en la memoria y se conecta con el futuro (que es pasado y presente a la vez) marcando una necesidad de recomienzo, un nuevo ciclo, el eterno retorno. Así el hombre se ordena con el cosmos.

Los dobleces de la memoria contienen el pasado y al desplegarse nos enfrentan al vacío que representa la muerte, lo incomprensible. Este concepto de la muerte como coextensiva de la vida (ya que una contiene a la otra y viceversa) es común a muchas sociedades, en especial las precolombinas.

Pensar es plegar y el plegamiento se inicia con los griegos. Fueron ellos los que, según Deleuze, revelaron el ser y plegaron el afuera. El doble(z) nunca es una proyección de interior sino una interiorización del afuera, que es sintetizado mediante el rito, que lo convierte en acto-reflejo. De esta forma todo ese afuera incomprensible, lo impensado (que se encuentra dentro del sí mismo), es repensado y replegado (y desplegado) en la escena ritual.

En la época clásica el pensamiento de lo incomprensible invocaba al infinito, pero esto cambió a partir del Siglo XIX, cuando debido a las guerras y los avances tecnológicos, el hombre corrió a Dios como eje central del universo y comenzó a hacerse consciente de su finitud y su historicidad. Y todo eso que precede a la historia del ser humano (en analogía con el inicio del pliegue) es lo que Jung¹¹ denominará "inconsciente colectivo", cuya estructura contiene a los arquetipos, que están cargados de historia. Ya no se trata de un recuerdo espontáneo individual sino de una catarata de recuerdos históricos: la memoria colectiva, donde descansa la historia de la humanidad.

11 Carl Gustav Jung, (Kesswill, 1875 - Küsnacht, 1961) fue un psicólogo y psiquiatra suizo, figura clave en la etapa inicial del psicoanálisis y colaborador de Sigmund Freud. Fue fundador de la escuela de psicología analítica, también llamada psicología de los complejos y psicología profunda; creador del concepto de "arquetipo".

Los mitos son una parte fundamental del inconsciente colectivo y la transmisión oral de los mismos, una especie de ritual heredado de generaciones ancestrales. Y aunque en general se asociaron a culturas paganas, muchos fueron transmitidos por la iglesia católica; como el mito de la creación, por ejemplo. Sin embargo, existen diferentes formas de entender la creación (en el más amplio sentido de la palabra), y aso,ñar ña vida. Creo que la mayoría de las culturas de América precolombina son un gran ejemplo del despliegue ritual comunitario que aún se mantiene intacto y que permanece en la memoria colectiva de los pueblos. A continuación cito algunos casos que lo representan.

1.a) Ejemplos de rituales en la Cultura Precolombina.

Los rituales pueden ser breves o complejos, individuales o grupales; se desarrollan dentro de la familia o de la comunidad. Muchas de sus expresiones están reflejadas a modo de cantos, danzas, cuentos, historias que se transmiten de manera oral de generación a generación y vivencias con carácter de permanencia cíclica. En algunos lugares existen registros de festividades transformadas, enriquecidas, pero no desaparecidas.

Generalmente son efectuados para todas las actividades sociales y productivas importantes. Un ejemplo de ello es el ritual aymara-quechua del Ch'alla, cuya ceremonia consiste en regar la tierra con alcohol (libación) y/o elementos simbólicos, como gesto recíproco con la Pachamama. Cuando se logran las condiciones físicas adecuadas para la agricultura, se le pide mediante el ritual, que contribuya creando condiciones espirituales óptimas. Se trata básicamente, de cubrir la tierra con pétalos de flores y enterrar una olla de papas cocidas, cigarrillos, hojas de coca y alcohol para alimentar a la Pachamama; al mismo tiempo beben, cantan y bailan.

Una buena cosecha no depende solamente de la tecnología adecuada, sino también de los rituales que la acompañan. Incluso, en algunas culturas, las enfermedades son consideradas como el resultado de un encuentro negativo con el mundo espiritual y no como algo meramente natural, y su sanación no depende exclusivamente de tratamientos con hierbas medicinales, se necesita un ritual para recrear las condiciones espirituales adecuadas para una vida saludable.

El día de los muertos se celebra el 2 de noviembre en los valles del Altiplano y marca el inicio de un nuevo tiempo, ritual que invoca cantos y columpios (wallunk'a¹²).

"El columpio es una alegoría de la existencia. La existencia es una conjugación entre la vida y la muerte. La existencia es un vaivén entre el punto más alto y el punto más bajo. Arriba sólo es un instante, el descenso ya está en ella, como es la vida y la muerte

¹² Wallunka significa "columpio", es una hamaca que suele estar colgada de un árbol de molle o algarrobo.

en un eterno vaivén. La fiesta del columpio, de la wallunk'a, es el inicio de la época de la formación del par, el ser ch'ulla, impar, va dejando su lugar a la pareja."

Estas celebraciones se inician cuando florecen los campos, en épocas de abundancia y de amor, cuándo los jóvenes quechuas se reúnen para bailar, cantar y conocerse. Al finalizar la honra a los muertos se da comienzo a otra ceremonia: La Qhachwa, la fiesta del amor.



Ilustración 1 - Wallunkas arequipeñas // Imagen 3: Fiesta de la Wallunka.

La cosmovisión andina es de carácter cíclico: uno nace para morir y luego volver a la vida. En el universo andino el espacio-tiempo (pacha) es tridimensional y se compone por el mundo de los vivos (Kay Pacha), el mundo -de adentro- de los seres sobrenaturales (Ukhu Pacha) y el de los muertos (Janaq Pacha).

Esto indica una concepción pasajera de la muerte, como estado de tránsito que tiene "retorno". El espíritu se va al Janaq Pacha (el mundo de los muertos) y regresa cada 1° de Noviembre para compartir con sus seres queridos; y se vuelve a marchar el día 2 después de la celebración de los muertos. Este ritual se conoce como "Fiesta de todos los Santos" y representa un encuentro simbólico entre la vida y la muerte, en el que los "Ajayus"¹³ vuelven para traer fecundidad, fertilidad y abundancia para siembra en los campos.

A diferencia de la visión occidental, las culturas prehispánicas no consideraban la muerte natural como algo trágico.

El ritual de los muertos tiene su manifestación en el Mast'aku (mesa para los difuntos), donde se colocan alimentos, bebidas y flores del gusto del difunto, que ese día se considera vivo, capaz de oler, comer y sentir. Las ofrendas del Mast'aku son simbólicas, así como algunos elementos visuales de la decoración como escaleras (utilizadas para que el difunto pueda ascender y descender de un mundo a otro), el sol y la luna (dioses tutelares más importantes de la cultura andina que iluminan al difunto). El mal está representado por serpientes, sapos, lagartijas, etc. Y el bien en figuras de ángeles, osos,

¹³ Almas; espíritus.

muñecos con cara negra, perdices, zorros, etc. (elementos que cuidan el alma del difunto).

El tercer día después de la fiesta, se arman los tradicionales columpios (wallunkas). Las mujeres se mecen en ellos como si estuvieran desafiando a la muerte, simbolizando así la cosmovisión de este pueblo, donde la vida y la muerte son lo mismo. Además en el calendario agrícola, esta celebración da apertura y cierre a diversas actividades (siembra de papa, maíz y cereales). De este modo, los muertos actuarían como "interlocutores" entre los seres vivos y la Pachamama, para tener condiciones prósperas para una buena cosecha.

El ritual contribuye en asegurar la reproducción y la armonía en el cosmos de manera que permite la sobrevivencia y el bienestar espiritual del hombre en él. La identificación y la permanencia de sacerdotes o sabios en estas comunidades, es una parte esencial de la ritualidad ya que son considerados como armonizadores o intermediarios. Uno de los principales ritos de agricultura andinos, consiste en la conversación con las "huacas"¹⁴ mediante la lectura de hojas de coca, que ayuda a predecir cuestiones climatológicas para adelantar, de ser necesario, la cosecha.

También se ritualiza el paso de las estaciones, por ejemplo el "Inti Raymi", que es la fiesta del sol y se celebra cada solsticio de invierno en Perú. Esta festividad aún se sigue conmemorando y es muy concurrida.

Todavía existen culturas que realizan rituales agrícolas entre otros. Por ejemplo, en algunos lugares de América se practican una serie de festividades y cultos cuya base es el respeto a la tierra y a sus diferentes manifestaciones. El real significado de la danza "waylarsh"¹⁵ se encuentra en sus diversas modalidades de agradecimiento a las actividades agrícolas de cosecha o siembra.

¹⁴ Huaca: El término huaca, o uaca, del quechua wak'a designaba a todas las sacralidades fundamentales incaicas, ídolos, templos, tumbas, momias, lugares sagrados, animales, aquellos astros de los que los ayllus, o clanes creían descender, los propios antepasados, incluyendo a las deidades principales, el sol y la luna. Este concepto se origina en la cultura que el imperio inca impuso a todos sus dominios en Sudamérica. Los incas creían que el Inca Tupa Yupanqui podía hablar con las wakas, y por medio de estas conocía los hechos pasados y futuros, incluso la llegada de los españoles a América.

¹⁵Waylarsh (Huaylarsh) o Waylas es una palabra de origen quechua que significa "danza agrícola". Es una danza folklórica peruana de la zona sur del Wankamayo. Tradicionalmente se bailaba en la época de siembra, cultivo y cosecha de la papa. Actualmente coincide con los carnavales.



Ilustración 2 (izq. a der.) - Danza Waylarsh // Escena del Inti Raymi en Cuzco // Danza "Chunchachas"¹⁶ - Centro Qosco de Arte Nativo (Foto de mi autoría. Abril de 2013)

La música y la danza con elementos propios o incorporados, son las riquezas y elementos principales de estas festividades. Los ritos de cosecha en el campo se basan siempre en los "jarawi" (actualmente "yaraví"¹⁷) que es el canto ejecutado por las mujeres que están cosechando. El Yaraví Arequipeño es el género literario-musical típico y originario de la provincia de Arequipa. Las actividades agrícolas son alegres, se hacen cantando y dando ánimo ya que el mal humor se considera negativo.

Casi todas las ceremonias de esta naturaleza conllevan protección y armonía. Vinculadas (en reciprocidad) a la agricultura, crianza de animales, riego, preparación de alimentos, entierros, etc. En la concepción andina, el ritual (rito= regeneración/ fiesta / ceremonia) es la regeneración de la vida, la máxima expresión de respeto y afecto. Es la comunión íntima entre humanos, naturaleza y deidades.

1.b) El arte ceremonial mapuche

En la época de la conquista, el arte representativo europeo tenía como función difundir los ideales de la iglesia católica. Pero las comunidades nativas de América ya tenían su propio arte y estaba en estrecha conexión con la religión.

El arte plumario, esculturas, joyería, arquitectura, murales, textiles, cerámicas no eran meras artesanías sino parte de un lenguaje simbólico que conjuntamente con la danza, cantos u otras expresiones, objetos y ofrendas conformaban un ritual.

¹⁶ Danza proveniente de la Selva amazónica. Representa a la mujer selvática. Es una de las danzas más jóvenes de la región cusqueña en honor a la Virgen del Carmen.

¹⁷ El Yaraví corazao es un género musical mestizo que proviene del "harawi" incaico y la poesía trovadoresca española, que remonta orígenes en la época renacentista. Se expande por gran parte del Perú, siendo Arequipa, Huamanga, Cusco y Huánuco, los departamentos donde se cultiva con más arraigo y en diferentes estilos, especialmente el de Arequipa. Este canto se emparenta con el "triste" de La Libertad, Lambayeque, Piura y Cajamarca (sierra norte del Perú), y con la "muliza" de Cerro de Pasco y Junín. También hay tradición de yaraví en Ecuador en especial en Quito; y, en menor grado, en Bolivia y en el norte de Argentina.

El arte ceremonial en América Precolombina es fundamental para el desempeño del rito y como expresión comunitaria, ya que los objetos artísticos así como las creencias y costumbres, se iban nutriendo mediante nexos intercomunitarios. Los "pueblos dominantes" no conocían la iconoclasia¹⁸ como los europeos, en cambio iban penetrando en los demás de forma que cada comunidad pueda ir incorporando elementos de la cultura dominante a sus usos y costumbres, mediante el consenso mutuo.

Es notable la diferencia que existe entre la representación de la bruja y el hechicero mapuches, y la representación clásica occidental, que mostraba a las brujas como seres malignos y a los hechiceros como personajes con cualidades curativas y milagrosas. Sin embargo en la cultura mapuche el hechicero se presenta como un ser maligno y la "machi" es un personaje que limpia, sana y posee buenas cualidades. Se consideraba además, que la machi era hermafrodita y en el caso de que fuera hombre, de condición homosexual. Este símbolo de dualidad platónico es adoptado por distintas civilizaciones. En el caso de la mapuche, el mapu (tierra) es la génesis de todo y todo (la dualidad) está en ella misma (la naturaleza).

En "Lecturas del arte ceremonial precolombino¹⁹" se describe el Nguillatún (rogativa), la ceremonia mayor del pueblo mapuche que se realiza cada cuatro años. Explica que el rito origina poder y que el ritmo de la ceremonia (devenido de los ciclos naturales) y los actos iniciáticos pautados por el "tiempo" buscan poner al hombre mágicamente en armonía con el cosmos, así el poder se relaciona con lo "divino" y en el rito se identifica con el pillañ (dios).

En esta ceremonia la machi oficia de mediadora para controlar los males y propiciar el bien. Es el nexo entre los hombres y lo sobrenatural. Los poderes de la machi se dividen en jerarquías o niveles de sabiduría. Uno de los más importantes es "Küimi/n" (arte de machi) que es un poder-saber que se expresa en lo ceremonial. Este concepto engloba significados primordiales a la hora de pensar el rito (arte + poder + saber + ceremonia).

El espacio ritual también es importante, ya que está orientado a la búsqueda de un equilibrio entre el espacio telúrico y el místico como reflejo del ordenamiento del hombre con el universo. Por lo tanto es un espacio que se articula de forma metonímica con la ceremonia y que siempre mira hacia el Este. El concepto de espacio-tiempo del Nguillatún está representado por un diseño topológico del espacio que se ordena con el tiempo ritual, el de los oficios y el de la salida y puesta del sol. El sector Oeste (Kullchenmaiwe) es de connotaciones negativas y tanto uno como otro forman parte del

¹⁸ Iconoclasia es una expresión que en griego significa "ruptura de imágenes", es la deliberada destrucción de los iconos religiosos de una cultura y otros símbolos o monumentos, normalmente por motivos políticos. La Real Academia la define como la "doctrina de los iconoclastas" y a su vez señala que "iconoclasta" proviene de *εικονοκλάστης*, rompedor de imágenes, y se define como tal en particular al "hereje del siglo VIII que negaba el culto debido a las sagradas imágenes, las destruía y perseguía a quienes las veneraban".

¹⁹ Anahí Cáceres, "El Nguillatún, ceremonia mayor del pueblo Mapuche" Edición Cuadernos de ImaginERA, La creación Literaria. Córdoba y presentada en CAYC, Buenos Aires Octubre 1992.

mismo espacio. Al igual que los alquimistas, los mapuches sabían que para lograr la armonía era necesario contemplar y asimilar los aspectos negativos de la vida.

El rewe²⁰ mira siempre hacia el Este, es el altar sagrado ubicado en el espacio central del campo ritual, cuya "instalación" es exclusiva de la machi. Otro objeto-escultura importante de esta ceremonia es el "Chemamel" (persona-madera) que tiene como significado el ancestro o pariente sagrado. Sobre estos altares, la machi establecerá contacto, mediará, se comunicará mediante la palabra y la danza.

Existen otras ceremonias mapuches, como el Machitun (curar, mediar, propiciar), el Rewetun, etc. Muchas tenían como fin eliminar el espíritu maligno. Esta idea es retomada por Jung como parte del análisis del opus alquimista y además una metáfora antropofágica: temática muy recurrente en el arte.

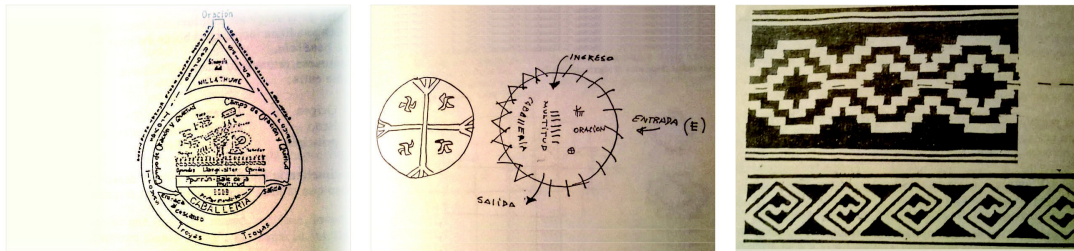


Ilustración 3 - Sinopsis del Nguillatún (de Martín Alonqueo) // Comparación entre el gráfico arquetípico del Kultrun y la sinopsis del Nguillatún (Anahí Cáceres) // Elementos lingüísticos del arte ceremonial: Guarda simbólica de "matra" mapuche.

20 Re: genuino, sustancial /we: lugar donde se encuentran dichas cosas.

CAPITULO 2

LA MAGIA EN LA ESCENA RITUAL

"Vivir bien y felices son dos cosas distintas, pero sin ninguna magia, nunca existirá". Walter Benjamin.

La magia siempre estuvo asociada a lo incomprensible y por ende es uno de los factores protagonistas de la escena ritual. Quiénes poseían cualidades mágicas eran seres con un poder superior. En el libro "Constructores de otredad"²¹ se define la magia como conocimiento, como aquello que entra en juego cuando la razón o la lógica no encuentran el significado de un evento en particular; y el mago era el sabio que controlaba las actividades relativas a ella.

Muchas veces las crisis de identidad que se desataban en una sociedad, terminaban exigiendo un vínculo más fuerte y directo con lo divino. En el mundo romano, cuando el espíritu científico del pensamiento griego dejó de satisfacer las necesidades humanas, comenzaron a florecer cultos y sectas. Lo pagano, lo religioso y las cuestiones mágicas se relacionan entre sí, ya que la primera referencia a este concepto se encuentra por primera vez en inscripciones cristianas del Siglo IV d.C. en el ámbito del imperio romano; se asociaba lo pagano a la creencia de varios dioses y al rechazo de un dios único como indica la fe cristiana.

La magia y la medicina permanecieron ligadas por mucho tiempo. En la era prehistórica, la magia y la medicina cumplían el mismo rol.

La alquimia fue practicada en Mesopotamia, el Antiguo Egipto, Persia, India y China, en la Antigua Grecia y el Imperio Romano y en el Islámico y más adelante en Europa hasta el Siglo XIX, en una compleja red de escuelas y sistemas filosóficos que abarcan al menos 2500 años.

El ideal alquimista era la unión simbólica del hombre con el cosmos y la "obra final" la obtención de la piedra filosofal, elemento cuyo elixir alcanza la inmortalidad y cuyo proceso de obtención constaba de un ritual. Fue a partir del trabajo de los alquimistas que se inició la química como ciencia actual.

La magia también se vinculaba con la cuestión onírica, a veces a causa de su relación con el uso de alucinógenos y otras como indicador del futuro. Han existido incluso, personajes que viajaban por el mundo recolectando sueños. Gran parte del material sobre brujería en el mundo antiguo y de épocas posteriores posee una atmósfera onírica.

²¹ "Constructores de otredad", Boivin Mauricio; Rosato Ana; Arribas Victoria, Editorial Antropofagia, Buenos Aires, Año 2004.

Con el surgimiento del psicoanálisis, los sueños fueron nuevamente objeto de estudio y tomaron otra significación. Si bien Freud²² dedujo que, al igual que el mito, los sueños son expresiones de deseos irracionales infantiles, Jung consideró que eran revelaciones de sabiduría del inconsciente. Por eso le daba importancia a los sueños, los consideraba como mitología camuflada del hombre moderno, manifestaciones del inconsciente colectivo.

Es asombrosa la similitud existente entre la actividad creadora desarrollada durante el sueño y la más antigua de las creaciones del hombre: los mitos. Los sueños de las personas de todo el mundo son iguales a los sueños relatados por personas que vivieron hace miles de años en Atenas o Jerusalén. El lenguaje simbólico tiene una lógica distinta del idioma convencional, donde las categorías de espacio y de tiempo no tienen protagonismo: la intensidad y la asociación lo son. Es el único lenguaje universal, igual a todas las culturas y para toda la historia. Este lenguaje es encontrado tanto en sueños, como mitos y "cuentos de hadas". Fue gracias a los estudios de Freud que, tanto uno como otros, fueron revalorizados por la sociedad y volvieron a ser objeto de análisis de los antropólogos como una forma de comprender la cultura.

Los mitos como los sueños presentan relatos sobre hechos ocurridos en un determinado espacio y tiempo que mediante el lenguaje simbólico, expresan ideas filosóficas o religiosas. No son producto de la imaginación de civilizaciones antiguas sino el recipiente de recuerdos del pasado; del "inconsciente colectivo".

La magia se relaciona con la femineidad y se encarna en el papel de la bruja.

En muchas oportunidades a lo largo de la historia, la mujer se ha presentado como un personaje enigmático y otras tantas, como amenazador. Una de las brujas más populares fue Circe, bella, despiadada, dominante, sexualmente fascinadora, capaz de poner a los hombres bajo un hechizo y mantenerlos en la servidumbre. Su nombre es griego y significa "astuta". Sus padres fueron Helios, el [titán](#)²³ preolímpico del Sol, y la [oceánide](#)²⁴ Perseis. Como hermanos tuvo a Eetes, el rey de la Cólquida, y Pasífae. Transformaba a sus enemigos o a los que la ofendían en animales mediante el uso de pociones mágicas y era famosa por sus conocimientos de brujería, herborística y medicina.

En las sociedades patriarcales europeas la figura de la bruja simboliza el temor y el odio por las actitudes de las mujeres. Es estereotipo de la mujer que no permanece obediente en la casa.

²² Sigmund Freud (Príbor 6/5/1856 - Londres 23/9/1939) fue un médico neurólogo austriaco de origen judío creador del psicoanálisis.

²³ Según la mitología griega: cada uno de los doce gigantes, hijos de Gea y Urano.

²⁴ Ninfa marina de la mitología grecolatina que era hija de Océano y Tetis.



Ilustración 4 - Representación de Circe. Cinemagraph²⁵ realizado en el Proyecto III. Se realizó un guión basado en el mito de la Bruja Cessaire (representación celta de Circe), la producción y puesta en escena que concluyó en una obra formato digital²⁶ y otra en formato libro impreso.

Sin embargo Marvin Harris²⁷ deduce que la persecución de la bruja en la edad media es una cuestión que trasciende los límites del machismo de las sociedades patriarcales y que se extendió a cualquier entidad de carácter subversivo. La caza de brujas en Europa excedió la locura y generó matanzas indiscriminadas.



Si bien hasta el año 1000 d.C. la iglesia católica prohibió la creencia acerca de brujas que volaban en escoba, en 1480 perfeccionó el sistema de persecución mediante la implementación de la tortura, no sólo dirigido a brujas sino a cualquier organización eclesiástica ilícita, como la de los albigenses (cátaros) del sur de Francia. En la época del Canon Episcopi²⁸ se consideraba que la brujería era un crimen pero no una herejía. Pero esto cambió a mediados del siglo XIII y culminó en la Santa Inquisición.

Ilustración 5: Malleus Maleficarum ²⁹

²⁵ Cinemagraph es una técnica cuyo resultado es una fotografía en la que ocurre una acción de movimiento menor y repetida, y se obtiene combinando herramientas de video y edición de fotografía. Es un término acuñado por los fotógrafos estadounidenses Jamie Beck y Kevin Burg. El trabajo (desarrollo y obra terminada) se puede ver en: <https://catedracaceres.wordpress.com/2011-proyectual-nivel3-fernandez-csecs-cinemagraph/>

²⁶ <https://dl.dropboxusercontent.com/u/13293790/libro%20final%20con%20texto.swf>

²⁷ Marvin Harris (Brooklyn 18/8/1972 - Gainesville 25/10/2001) fue un antropólogo estadounidense conocido por ser el creador del materialismo cultural, corriente teórica que intenta explicar las diferencias y similitudes socioculturales dando prioridad a las condiciones materiales de la existencia humana.

²⁸ El Canon Episcopi es un documento eclesiástico medieval que contiene abundantes referencias sobre la brujería. Su nota más destacada consiste en negar la existencia de las brujas como realidades físicas efectivamente existentes, y considerar que se trata de imaginaciones impías, no de realidades.

La asociación de la brujería con la implementación de "ungüentos" es característica de esta época y se relaciona con el uso de alucinógenos y asimismo con el "viaje" en escoba. La escoba es además símbolo fálico, por lo tanto de poder: un poder que amenazaba la cristiandad. Por eso no fue casual que el sistema de cacería tomara vigor en una época en la que Europa se encontraba colmada de movimientos mesiánicos.

Podría pensarse entonces, que tanto la brujería como las organizaciones mesiánicas se entrelazan para oponerse al orden eclesiástico instaurado de la época. Sin embargo Harris no contempla ningún factor subversivo en las brujas, más bien considera que fueron los "enemigos fantasmas" del pueblo, que inventaron los poderosos para evadir culpas en un momento en el que la iglesia estaba siendo amenazada. De esta forma, desplazaban las crisis de la sociedad medieval a demonios con forma humana. Si había hambre, enfermedad, si se perdían las cosechas, era culpa de las brujas y no de príncipes y Papas. Entonces las masas populares dejaban de pedir igualdad de condiciones y comenzaban a atacar a "las brujas", causa de todos sus males. Además el clero y la realeza actuaban como protectores y así se beneficiaban con el cobro de diezmos e impuestos que se destinaban a la causa.

El mesianismo³⁰ unió a los pobres en una causa común en busca de la igualdad, otorgando un sentido de unión colectiva que la locura por la brujería terminó por destruir, enfrentando a los vecinos, generando temor en la sociedad y en consecuencia, dividiéndolos, dejándolos desamparados y dependientes de las clases gobernantes.

En la cultura celta los hechiceros eran llamados druidas³¹.

Los celtas se organizaban socialmente en clanes de distintas jerarquías religiosas integradas por druidas, sacerdotes, jueces, médicos, bardos³², filósofos y expertos en magia y adivinación, que se encargaban de difundir las tradiciones y conservar los mitos además de cultivar la literatura oral. Los druidas también se organizaban en jerarquías y eran de gran influencia para la sociedad. Se decía que realizaban ceremonias desconocidas para el resto de los clanes y que practicaban una especie de "religión secreta" que llamaban culto oghamico³³, que consistía en venerar a dioses mediante sacrificios, acompañados por cantos y arpas de oro.

²⁹ Portada de *Malleus Maleficarum* (Martillo de Brujas) del año 1669, es el tratado más importante y manual para la persecución de brujas. La primera publicación fue en Alemania en 1487.

³⁰ Creencia religiosa relativa al Mesías o enviado de Dios; confianza en la llegada del libertador o salvador.

³¹ *Druida* es un término gaélico compuesto por la palabra *daur*, que significa "roble" y *dain* que significa "vidente" o "sabio", sería algo así como el conocedor del misterio de los robles.

³² Bardo, es el segundo nivel de jerarquía sacerdotal celta pero a partir del cristianismo su función cambió y terminó convirtiéndose en un simple cantor ambulante que cantaba las gestas de los luchadores de la guerra.

Se encargaban de profesar saberes, creencias y tradiciones que eran difundidos oralmente de unas generaciones a otras. Los druidas también se encargaron de enseñar el principio de transmutación de las almas y preparaban a sus seguidores para la próxima reencarnación. Los planos de transmutación se simbolizaban por la imagen de tres círculos concéntricos. Estos círculos eran desde adentro hacia afuera: Awbreth³⁴, que significa centro pero también, significa mente o comienzo. El segundo círculo es Gwynneth³⁵ (pureza) y el tercero Kawgynt³⁶ (cielo, espacio infinito).

Una de las huellas más importantes que dejaron los celtas, son las formaciones magalíticas, entre la que destaca “Stonhege” (S.XX a.C.) como la más importante. Se considera que era un centro ritual o religioso.

Las palabras "transmutar", "transgredir" se encuentran en casi todos los casos asociada la cuestión mágica. Por lo tanto podría concluirse la magia es conocimiento, o al menos es "el poder" transgredir las leyes de la naturaleza o del un orden preestablecido, que un conocimiento determinado brinda.

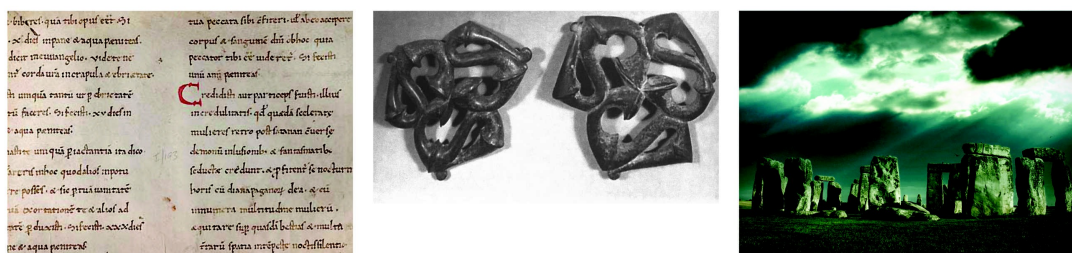


Ilustración 6. (izquierda a derecha) Página del *decreto* de Burchard von Worms que contiene gran parte del texto Canon Episcopi // Triskel Celta, adornos fabricados en metal // Stonhege, monumento megalítico de finales de la Era Neolítica (Siglo XX a.C.)

33 OGHAM (fonéticamente owam), se trata de un alfabeto celta de escritura vertical, del que queda constancia en diversas estelas de piedra o madera, encontradas en las tumbas y territorios celtas de Irlanda, Escocia, Gales y la Bretaña francesa. Se trata de una escritura similar a la de las runas, que consta de veinticinco letras; cada letra está asociada con un árbol o una planta y doce de ellas rigen los meses del año. Se lo suele asociar a ritos mágicos, dado que los druidas solían utilizarlo para registrar formulas o encantamientos. De todas formas, la tendencia más difundida, dice que el Ogham deriva del alfabeto latino y que las inscripciones encontradas en menhires y dólmenes (anteriores a la era cristiana) fueron incorporadas posteriormente.

34 AWBRETH: es el círculo de la necesidad y se identifica con el centro del universo, donde el ser comienza su existencia. Representa la vida terrenal.

35 GWYNNETH: es el círculo de la purificación. Allí descansa el alma de las reencarnaciones, para siempre.

36 KAWGYNT: es la morada del sumo poder del universo. Es el círculo infinito, ya que carece de límite exterior y en él el alma obtiene la serenidad eterna, libre de ataduras materiales.

CAPÍTULO 3

EL RITUAL ALQUIMISTA

“Comprende que eres otro mundo en pequeño, y que en ti se hallan el sol, la luna y también las estrellas”.
(Orígenes)

Se suele considerar la alquimia como la búsqueda de la conversión de metales en oro. Sin embargo, los alquimistas fueron más allá. No solo trabajaron para la obtención de la piedra filosofal, también fueron los químicos e historiadores precedentes de la ciencia del siglo XIX; la cultura alquimista tiene una notable cohesión psicológica y una carga simbólica que trasciende las barreras de la ciencia, la filosofía y la religión.

¿Podría decirse que la alquimia es un arte? Al menos me atrevería a decir que tiene relación con él y en mayor medida con el proceso creativo. Probablemente sea un nexo entre arte y ciencia. Además fue un estilo de vida, cuya meta era el equilibrio interno y la superación espiritual.

Festugière distingue la evolución de la alquimia en tres fases sucesivas: la alquimia como arte, como filosofía y finalmente como religión. La una no puede existir sin la otra. Todas se complementan.

La transmutación de la materia se relaciona íntimamente con el alma, ya que la purificación del alma es el camino a la *lapis philosophorum*, a la verdadera sabiduría y al hombre transformado.

La alquimia funda sus bases en el hermetismo, filosofía que la considera —a la par de la astrología y la teúrgia— como pilar de la sabiduría del universo entero. A su vez, la corriente hermética tuvo influencias egipcias y hebraicas, así como de la filosofía neoplatónica y el gnosticismo. De este último, adoptaron la simbólica; en particular del Ouroboros³⁷, objeto de veneración y símbolo del alma del mundo. Algunas ideas fundamentales del hermetismo retomadas por los alquimistas son: la unidad cósmica (el símbolo de unidad es la piedra filosofal); la vida cósmica (el universo en continua evolución y transformación); el dualismo sexual (en el origen, Dios era hermafrodita) y los tres mundos (Dios, que representa el mundo arquetipo; la naturaleza: el macrocosmos; y el hombre: el microcosmos).

La idea de unión mística desempeña un papel importante en la alquimia, designada por la “*coniunctio*” o más precisamente, unión o matrimonio de opuestos complementarios. En el origen Dios era *Uno-hermafrodita* luego es dividido en dos sexos (opuestos complementarios). Es el principio de todas las cosas y mediante la separación de la

³⁷ Dragón o serpiente que se muerde la cola.

materia, el alquimista busca llegar a esa “unidad primordial”. Es por ello que para los alquimistas todo es dual.

Asimismo, la *coniunctio* es de carácter psicológico, ya que despeña para el conocimiento de las tinieblas del alma (inconsciente) el mismo papel que tuvo para esclarecer los enigmas de la materia. En el opus alquimista se busca la regeneración de la materia, y en ella la unión de los opuestos que se asemeja al proceso psicoterapéutico de conciliar consciente e inconsciente.

Para los alquimistas, la nada de la que surge el mundo también provee la materia. Todo objeto es un grado de (ausencia de) luz, es decir, calor. El calor seco, el máximo de luz, se denominará fuego; el calor húmedo aire; el frío seco, que se reduce y atenúa la luz, tierra y el frío húmedo, o luz casi extinta, agua. Los elementos se agrupan de dos en dos y son gradaciones de luz en la medida que operan la fuente de toda visibilidad, formando una cuaternidad sagrada.

Los alquimistas conciben esencialmente el fuego como “agente de transformación”, ya que todas las cosas nacen del fuego y mueren en él (Heráclito³⁸). Es el germen que se reproduce en las vidas sucesivas y se asocia también, a la libido y la fecundidad. Tanto el fuego como el agua son símbolos de regeneración y transformación. Para la mayoría de las culturas antiguas, es el representante del sol en la tierra y se utiliza en ritos mediante antorchas y hogueras entre otros. Es el triunfo de la vitalidad del sol sobre el poder del mal, las tinieblas, la sombra.

Para los alquimistas “*el fuego es un elemento que actúa en el centro de todas las cosas*”. Unifica y fija. Paracelso lo equiparaba con la vida, porque ambos para alimentarse necesitan consumir vidas ajenas. El símbolo del fuego también es dual; realiza el bien (calor vital) y el mal (destrucción, incendio). Atravesar las llamas es un símbolo de trascendencia.

Pero la naturaleza dual en la alquimia, así como la concepción de la materia como agente de transformación, no se limitan a un concepto meramente químico. Y su simbología puede aplicarse a diversos procesos, psicológicos y artísticos.

Afirma Jung, que la simbólica alquimista expresa el llamado proceso de individuación³⁹ y que es de carácter arquetípico, de gran importancia en la interpretación de los sueños y fantasías de los individuos modernos. Por otro lado, los descubrimientos alquimistas realizados en el laboratorio, están dotados de símbolos religiosos y mitológicos: durante la “gran obra” (opus magnum), el alquimista rehacía un proceso semejante a la creación⁴⁰. Y mientras exploraba la materia, cuya naturaleza desconocía, proyectaba. Es

³⁸ La idea de Heráclito, del fuego como agente de destrucción y renovación, se halla también en los Puranas de la India y el Apocalipsis.

³⁹ Individuación: llegar a ser uno mismo; autorrealización. Conciliación de consciente e inconsciente.

decir, reconocía en la materia los datos de su propio inconsciente. Por eso, Jung asocia el proceso de “transferencia” al proceso del opus alquímico.

El hecho de que la obra —alquímica o artística— se vincule con la libido y el inconsciente, nos lleva a pensar en la alquimia como arte y en el arte como ritual.

La vinculación de la alquimia a la transferencia psicológica está dada en la combinación de dos cuerpos químicos que quedan modificados. El uno afecta al otro y ambos son trastocados por este fenómeno, aunque de manera no consciente. Se funda un estado inconsciente común, proyectado en las relaciones más cercanas durante la niñez (en especial en los padres y hermanos) y en el psicólogo en los casos de psicoanálisis.

Durante la transferencia se modifica la estructura anímica del paciente y del terapeuta. Esto genera una confrontación ambigua con la oscuridad del inconsciente (lo demoníaco); es un choque de emociones contradictorias que se da al comienzo de una relación, lo que los alquimistas caracterizan como caos original del mundo o *nigredo*. Desencadenado lo inconsciente, el caos, se intenta conciliar los contrarios, de la cual nace según ellos, el gran remedio universal; la *medicina catholica*⁴¹. Aunque cabe destacar que lo inconsciente también se rige por el principio de dualidad, por lo cual no es solamente maligno: allí se alojan los mayores temores y represiones, como los bienes más excelsos. La *nigredo*, en psicología, se da en la entrevista preliminar que establece la identidad⁴² inconsciente entre paciente y analista (médico).

El conflicto que comienza en la *nigredo* es representado por los alquimistas en la separación de los elementos. En la extrema *disiunctio* se produce la transformación del ser, simbolizado en el mercurio que poco a poco se va desprendiendo de monstruosas formas que es la misma cosa y al mismo tiempo constituye la dualidad. El alquimista tiene numerosas formas de superar esta antinomia, de hacer de lo doble uno. Este matrimonio análogo es representado en alquimia en la forma de hierogamia y de los fenómenos místicos que devienen de ella. Jung utiliza la serie de imágenes del *Rosarium Philosophorum*, de 1550 para evaluar su contenido significativo.

40 La definición de Rito en el Diccionario de símbolos de Cirlot, lo define como acto que reproduce la creación. Asimismo es una confluencia de fuerzas y de ordenaciones, su sentido surge de la combinación y acumulación de esos poderes concentrados.

41 La iglesia conserva la doctrina del diablo, de un principio maligno que suele representar con patas de cabra, cuernos y cola, mitad humano y mitad animal, de características dionisiacas que señala la pervivencia de algunas ideas pecaminosas del paganismo. Es una excelente imagen para caracterizar los temores del inconsciente y por ello ha subsistido; pero lo inconsciente no corresponde solo a lo maligno, también abarca las actitudes más nobles. El mercurio, sustancia que simboliza lo inconsciente, también es de naturaleza doble, diablo, monstruo, animal y al mismo tiempo remedio "hijo de los filósofos, Sapientia Dei y donum Spiritus Sancti". Los alquimistas también lo comparan con Lucifer (el "que trae la luz") el más bello de los ángeles de Dios, caído.

42 La identidad inconsciente equivale a la participación mística descrita por Levy Bruhl.

Los mandala también son signos de unificación, que los alquimistas conocían bien. Son una forma de “yantra⁴³” ritual que sirve como instrumento de contemplación y concentración. Se relacionan con atributos divinos o formas de encantamiento (mantra), que no solo se pintan o dibujan, sus construcciones tridimensionales se utilizan en algunas festividades. Ningún mandala es igual a otro, ya que exponen (proyectada) la situación psíquica de su autor.

El mandala también es una cuaternidad (arquetipo, tetramería de proceso transformativo) símbolo del círculo característico del proceso de individuación que representa la unión de opuestos.

La finalidad del opus alquímico es la obtención de la piedra filosofal. Para llegar a ella hay que pasar por diferentes etapas. Se comienza por la separación de los elementos, los opuestos complementarios que durante el proceso buscan una comunión.

Para comprender este proceso y su relación con el fenómeno de la transferencia, Jung analiza una serie de imágenes del Rosarium Philosophorum. Las mismas observaciones podrían ayudar a comprender el proceso creativo en el caso del arte.

Jung distingue diez etapas fundamentales para la obtención de la lapis philosophorum:

1) La fuente de mercurio.

El mercurio, que es un metal líquido, representa el agua del arte que surge desde el mar. El mar es caos, y de él nacen los cuatro elementos, que se cruzan y se complementan. Todo está en conflicto y puja por una solución, por encontrar armonía, integridad. Volverse uno, como sintetiza un mandala. Simboliza el nacimiento de todas las cosas. El mercurio muchas veces es representado como serpiente de tres cabezas (orobouros), que también es una alegoría del ave fénix y de Dios.

El mar es la fuente de activación de lo inconsciente y el proceso de sus mudanzas.

2) Rey y Reyna.

Rey reina, parados sobre el sol y la luna respectivamente, unidos por cinco flores que representan los cuatro elementos y la quinta esencia (el espíritu) y por la mano izquierda. Nos habla del surgimiento, un paso previo a la connuctio. Lo que los une es el lado inconsciente. Es una relación de amor entrecruzada por lazos de transferencia. Como tal, indica una proyección por lo que sus efectos son tanto de separación como de enlace. Es el germen, el camino hacia la individuación.

"Obsérvalo bien: en el Arte de nuestro magisterio nada quedó oculto a los filósofos salvo el misterio del Arte que no debe ser revelado a cualquiera. Pues si tal ocurre, será maldecido (el revelador); atraerá sobre sí la ira divina y morirá de apoplejía. Por ello todo error en el arte consiste en no emplear la materia debida (materia prima). En

⁴³ La palabra sánscrita yantra proviene del prefijo *yan*, que significa concebir y por antonomasia, concepción mental. Literalmente "dispositivo", "artificio", "mecanismo", "herramienta" o "instrumento". El yantra se interioriza por completo en los niveles más altos del ritual tántrico, a través de la construcción mental de un modelo geométrico complejo y su visualización.

consecuencia, queremos utilizar la venerable naturaleza, porque de ella y por ella nace nuestro arte, y en ninguna otra cosa. Y de este modo es nuestro magisterio obra de la naturaleza y no del artesano."

3) La verdad desnuda.

El opus no requiere solo un conocimiento intelectual y técnico, implica un emprendimiento moral y psíquico. Hombre y mujer se enfrentan totalmente desnudos, unidos por el espíritu.

"Después del axioma de María la cuaternidad elemental se transformó en activa trinidad, que se va acercando cada vez más a la coniunctio de dos."

4) La inmersión en el baño.

Rey y reina sumergidos en la fuente de mercurio, en el inconsciente. El agua también simboliza el seno materno, por lo cual puede entenderse este "sumergirse" a la preparación para un nuevo nacimiento. Al igual que el mercurio el agua se asocia al ouroboros. Como todo para los alquimistas es dual también lo es el agua: puede bendecir o matar.

5) La coniunctio.

Rey y reina sumergidos bajo el mar, en el caos originario. Determina el nacimiento del uno y lo unificado. Es el logos⁴⁴ teológico que se encuentra antes de la creación. Una cohabitación entre consciente e inconsciente.

6) La muerte.

Después de la *coniunctio oppositorum* viene una calma similar a la de la muerte. Cuando se unen los contrarios se anula la energía, es un estado intermedio, neutro, al que prosigue una nueva vida. El hecho del que cadáver de la figura del rosarium sea hermafrodita, nos habla de que la unión de opuestos fue asimilada en una nueva personalidad que no es un tercero, sino los dos juntos, el sí mismo: otro símbolo unificador.

La finalidad del opus es la muerte seguida por la resurrección a un plano más elevado. En el aspecto psicológico sería volver conscientes los contenidos proyectados.

7) La ascensión del alma.

De los dos que se tornaron uno, se desprende un alma única que se eleva al cielo. Se representa como una idea de unidad que aun no ha llegado a ser un hecho concreto.

8) La purificación.

El cadáver hermafrodita es bañado por gotas de rocío, sinónimo del mercurio. Esto anuncia la resurrección, en surgimiento de una nueva luz (iluminación por el sentido).

⁴⁴ En el prólogo del Evangelio de Juan, se menciona al logos, identificándolo como a la persona espiritual con Dios en el principio de la creación.

Para los alquimistas era muy importante el papel de la experimentación en el opus y en ello está puesto un grado de intuición. Para ellos la teoría del arte por el arte hubiera sido absurda, ya que para ellos solo había sentir, formar, pensar, conocer, experimentar los misterios de la naturaleza y para eso hace falta dejar los libros y vivir. No todo queda en la cons-ciencia, el factor inconsciente (la nigredo) es primordial. En esta etapa se busca la limpieza, la purificación para la preparación de lo nuevo.

9) El regreso del alma.

El alma desciende para reanimar el cuerpo sin vida. La resurrección del cadáver purificado significa también una glorificación del mismo (se compara con la coronación de María). Esta alma que es lo Uno nacido de lo Dos, representa también el inconsciente colectivo. Si bien el cuerpo está unificado, el conflicto aún perdura, se relega a otro plano, los opuestos siguen en contradicción. El alquimista sabía que la naturaleza no hace frente a las contradicciones, sino que se vale de ellas para formar (transformar) un nuevo ser.

10) El nuevo nacimiento.

La figura número diez indica la unidad más alta que representa la divinidad y el final de la obra. Como la creación divina, todo surge del caos y todo se encuentra en el hombre: lo bueno, lo malo, consciente, inconsciente, incluso la piedra filosofal. Dentro de cada ser hay un microcosmos y ese todo está conjugado en nuevo ser. Mediante el opus se puso en marcha el proceso de individuación, de autorrealización y una vez integrado los elementos, obtenido el lapis, el hombre trasciende.

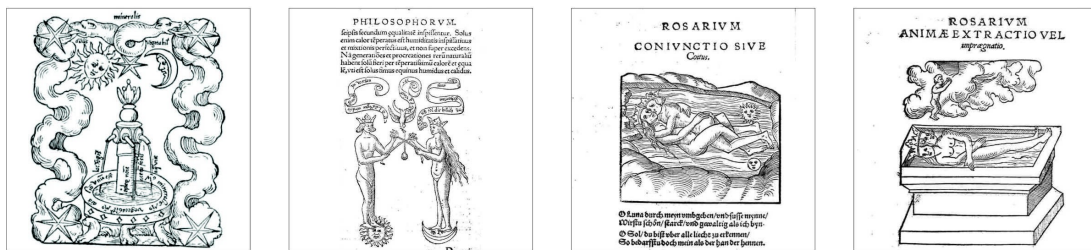


Ilustración 7 - Imágenes del Rosarium Philosophorum (de izquierda a derecha): Fuente de Mercurio; Rey y Reina; Coniunctio; Ascensión del alma.

CAPÍTULO 4

EL RITUAL EN LA ESCENA TEATRAL

4.a) Teatro de Sombras

“Toda efigie verdadera tiene su sombra que la dobla; y el arte decae a partir del momento en que el escultor cree liberar una especie de sombra, cuya existencia destruirá su propio reposo. Al igual que toda cultura mágica expresada por jeroglíficos apropiados, el verdadero teatro tiene también sus sombras; y entre todos los lenguajes y todas las artes, es el único cuyas sombras han roto sus propias limitaciones.” (Antonin Artaud)

El diccionario de símbolos de J. E. Cirlot, describe a la sombra como el “doble” negativo del cuerpo, la imagen de su parte maligna interior, así como el sol representa la luz espiritual.

En los pueblos primitivos está asociada a la noción de “alter ego”, muchos consideraban que el reflejo y la sombra eran una parte del alma. Asimismo, Jung denomina sombra a la personificación de la parte primitiva e instintiva del individuo; al inconsciente.

El teatro de sombras es una tradición que surge en China durante el reinado de Han Wu Ti (140-86 A.C.) cuando un hechicero recreó la visión de la concubina que había fallecido para que apareciera ante el emperador en forma de silueta sobre una pantalla. Tendiendo una tela entre dos postes y utilizando la luz y una silueta, proyectó la sombra y comenzó a hablar sobre recuerdos del pasado. Cuando el deprimido emperador descubrió la mentira, tiró la tela y estalló en una gran furia. Podríamos afirmar entonces, que el teatro de sombras está conectado con lo sobrenatural.

Con el correr del tiempo este arte se fue difundiendo y complejizando. Además incorporó elementos de decoración, mobiliarios, plantas y hasta animales a sus representaciones.

En India y en Indonesia también se utilizó el teatro de sombras como forma de relato. El titiritero de sombras representaba epopeyas y era considerado como un artista sacerdote. Entraba en contacto con el mundo superior y establecía armonía en la comunidad. Tenía la función de educar y transmitir valores al pueblo mediante el mito. En Java y en India, era parte de un ritual religioso que servía para alejar al demonio, mientras que en Siam (Tailandia) sólo se empleaban sombras durante las celebraciones que acompañaban a la cremación de los muertos.

La luz que se utilizaba para proyectar la sombra en las representaciones, no era luz natural sino fuego: símbolo de la sabiduría, objeto robado por Prometeo a los Dioses del Olimpo y uno de los elementos más importantes para el proceso alquímico.

Además, el hecho de representar el movimiento en una pantalla —que se asemeja a los principios del cine inconcebible hasta entonces— estaba totalmente cargado de un misticismo mágico.

En el libro “El paisaje mediático”, Arlindo Machado habla del mito de la caverna, a la que describe como una sala de proyección en la que cierta cantidad de prisioneros encadenados de pies y cuello, ven pasar una sucesión de objetos proyectados por un extremo luminoso de la misma. Finalmente concluye que Platón cumple la función de un acomodador de cine; ya que él es portador de la luz, de la sabiduría, e ilumina el camino a aquellos que están inmersos en la oscuridad, *conduciéndolos a sus asientos o guiándolos a la salida (de la caverna)*. Su rol es pedagógico. Tiene un lugar de poder sobre el otro. Por lo tanto, podría decirse que cualquiera que posea esa sabiduría, puede ver más allá de la realidad empírica y está por ello, *al otro lado de la caverna*. El director de cine, como el titiritero o cualquier hombre que trabaja en el espectáculo ilusionista, también lo está.

Podríamos considerar entonces, que las implicancias que tuvo la alegoría de la caverna a lo largo de la historia, antecedió la idea de proyección y determinó la importancia del espectador en la obra, inspirando de este modo el cine y otras disciplinas artísticas (como el teatro de sombras). Lo que ven los prisioneros de la caverna es apariencia y los objetos estéticos son "objetos del aparecer". No son objetos cualquiera, de ellos se desprende un "aparecer atmosférico" y de este uno artístico. Se perciben mediante la sensibilidad.

En oposición a esta teoría, Jacques Rancière sitúa al espectador dentro de la sala de teatro intentado comprobar que el hecho de observar no se asocia a la ignorancia ni a un rol pasivo y basado en el concepto del "maestro ignorante" de Jacotot, que expone que un ignorante puede enseñarle a otro ignorante aquello que él mismo no sabe, se traslada a la década del 80 para repensar esta cuestión y las implicancias políticas del espacio teatral. Presenta al teatro (al espectáculo teatral: danza, performance, etc.) como un espacio comunitario que trae con sí una paradoja: sin espectador no hay teatro. Nos hallamos frente a una afirmación obvia pero que deja en evidencia la importancia del papel del espectador en el arte, como miembro de una comunidad a la que pertenece.

A partir de esta idea se desprenden dos posturas semejantes al fundamento de Platón, que consideraba el espacio teatral como un lugar comunitario, donde los invitados eran ignorantes que iban a ver hombres sufriendo. Esta mirada propone al teatro como una farsa, una ilusión, que subyuga al espectador mediante su sombra y lo sitúa dentro de dos paradigmas que se resumen en el Teatro épico de Brecht y el Teatro de la crueldad de Artaud.

Para Brecht, el espectador mira y por tanto ignora.

Para Artaud, el espectador tiene un rol pasivo a diferencia de los actores que están en escena. Por ende está separado de la capacidad de conocer y actuar.

Ambos contemplaban la idea de un teatro sin espectador, es decir, aspiraban a una modificación del rol que éste tenía hasta entonces. Para lograrlo Brecht propone un teatro que arranque al espectador del embrutecimiento, mostrándole un espectáculo inusual, enigmático, para que entonces se esfuerce en encontrar un sentido y así cambiar la posición pasiva de espectador, por la activa del investigador, experimentador, científico.

Por otro lado, Artaud, plantea despojar al espectador del dominio ilusorio e introducirlo al círculo mágico de la acción teatral. Para el primero el espectador debe tomar distancia del espectáculo y para el otro debe perderla.

Pero según Rancière, esta lógica sigue la línea embrutecedora, ya que ambos proponen un teatro cuya finalidad pedagógica sigue dejando al espectador en el lugar del ignorante, un simple voyeur seducido por las imágenes. Para él es en el cambio de roles donde se da la emancipación del espectador y se establece la igualdad de inteligencias. Si bien ambas teorías son un avance, dista mucho de la idea emancipadora de un espectáculo moderno.

Esta concepción del teatro como comunidad coreográfica (comunidad que interactúa con el espectador donde este ya no es un mero observador) es una idea romántica que surge con la revolución estética, que presentaba al teatro como ceremonia o asamblea de la comunidad.

Según Brecht, el teatro *"es la asamblea en la que el pueblo toma conciencia de su situación y discute sus intereses"*; para Artaud, *"el ritual purificador en el que se pone a una comunidad en posesión de sus propias energías"*.

Para Rancière la emancipación comienza con el cuestionamiento de las distancias, cuando comprendemos las estructuras de las relaciones que ya no son de sujeción-dominación, y entendemos que mirar es también una acción transformadora. El espectador, según el rol que ocupe, puede ser también alumno o docto: observa, selecciona, compara, interpreta. Suprimir la distancia con el espectador, es creer que esta existe. Es pensar que hay un saber y por tanto una ignorancia y no igualdad entre inteligencias ya que todo se trata del rol que cada uno ocupe en dicha comunidad.

Partiendo de estas teorías podríamos afirmar que la concepción educativa que tenía el teatro de sombras quedó lejana en el tiempo. A partir de los avances tecnológicos, de la imprenta en adelante, este tipo de eventos comunitarios cobraron un nuevo sentido. El conocimiento dejó de limitarse a unos pocos y las imágenes comenzaron a tener un rol secundario desde el punto de vista pedagógico. Se comenzó entonces a cuestionar el lugar que el arte ocupaba en la sociedad; y producto de estos postulados nacieron nuevas expresiones artísticas.

El Teatro de la Crueldad de Artaud también tuvo influencias en el arte oriental moderno. Un ejemplo de ello es la danza Butoh, nacida en el Japón de la postguerra. En el ritual de la danza, Kazuo Ohno y Tatsumi Hijikata encontraron una forma de canalizar el

dolor y vincularse con lo más primario del hombre, conectándose con el "ritual purificador" capaz de despojar el dolor de la humanidad.

El Butoh transforma la sombra en gesto creador, en algo bello. Es la búsqueda de la libertad a través del cuerpo y tuvo sus raíces en diferentes movimientos: el existencialismo, el surrealismo, el expresionismo alemán, el teatro kabuki y la filosofía oriental; así como también las ideas de Artaud. El Butoh no cuenta una historia, sino que la improvisa. Es puro performance, dinamismo, expresión. Para librarse de la sombra, el bailarín con frecuencia pinta su cuerpo de blanco y se despoja de las ropas.

La historia del Butoh comenzó en 1959 cuando Ohno⁴⁵ e Hijikata⁴⁶ estrenaban "Kinjiki" (Colores Prohibidos) en el Festival de Danza de Tokio, una obra de pocos minutos de temática homosexual que escandalizó a la audiencia. Así nació la "danza del absurdo" o como la bautizaron "Danza de la Oscuridad", donde se representa al ser humano en su estado más primario, carente de diseño o estilo; manifestándose como una necesidad de renacimiento, en rechazo a la barbarie de un mundo acechado por guerras y bombas nucleares, así como al proceso de occidentalización al que Japón comenzaba a ser sometido.

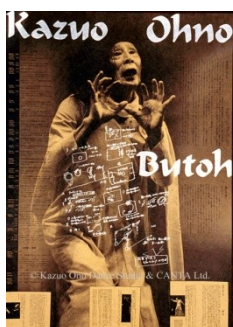


Ilustración 8 - Poster del Programa de 3 Performances realizadas en el Centro de Educación y Cultura "Yokohama".

Ambos artistas fueron prohibidos a partir de entonces, pero las vanguardias europeas les abrieron las puertas interesados en su arte.

A los noventa años, Kazuo Ohno seguía bailando Butoh. Su última presentación fue en diciembre de 1999 en "Requiem for the 20th Century", celebrada en New York. Para entonces y producto de su avanzada edad, los problemas físicos comenzaron a ser un problema... pero no así un impedimento. Cuando Ohno no pudo caminar, usó como soporte otros bailarines, luego bailó con los brazos, sentado. Y cuando ya no pudo mover los brazos, bailó con las manos:

"No estoy interesado en una danza muy estructurada. La danza es una forma de vida, no una organización de movimientos. Mi arte es el arte de la improvisación. Esto es peligroso. Trato de llevar en mi cuerpo todo el peso y el misterio de la vida para seguir mis recuerdos hasta alcanzar el útero materno".

El despojo de cualquier estereotipo, el retorno a lo primario, a lo uno. Penetrar en lo incomprensible y explayarlo en obra, eso es Butoh. Un nexo entre el arte moderno y el teatro de sombras oriental.

⁴⁵ Kazuo Ohno nació en Hakodate el 27 de Octubre de 1906 y murió en junio de 2001. Fue un bailarín japonés reconocido como figura espiritual y del arte. Comenzó sus estudios de danza en 1933 tras ver en acto a la bailarina de flamenco Antonia Mercé, conocida como "La Argentina".

⁴⁶ Tatsumi Hijikata (9/3/1928- 21/1/1986) fue un coreógrafo japonés y fundador de la danza performática conocida como "Butoh".

En el rito teatral la esencia está en el acto, donde el alma del artista trasciende el espacio de la sala (de la caverna) y la escena deviene obra de arte, pura, en su estado más primario, más íntimo, en el auténtico original que convierte en luz la sombra, desplegando la identidad del artista y de su historia.



Ilustración 9 - Teatro de Sombras de Java - Antonin Artaud interpretando a Marat en "Napoleón" (1929) dirigida por Abel Gance - Kazuo Ohno, Performance "The Road in Heaven, the Road on Earth", Marzo de 1997.

4.b) Kamishibai

El Kamishibai es un arte similar al teatro de sombras, fue una forma de contar historias que se originó en los templos budistas de Japón en el siglo XII, cuando los monjes utilizaban emaki⁴⁷ para relatar cuentos con moraleja para una audiencia mayormente analfabeta.

Este método resurgió en épocas de crisis económica durante el siglo XX como un modo para que los desempleados puedan ganarse la vida; pero fue desplazado por la televisión en los años cincuenta. Hasta entonces, el Gaito Kamishibaiya⁴⁸ visitaba distintas poblaciones en bicicleta, para narrar historias. Llevaba consigo una caja mágica, que al abrirla se convertía en un escenario de madera colmado de detalles artesanales, en el que insertaba ilustraciones que se iban removiendo a la par del relato. Intercambiaba dulces e historias por un yen, y quienes pagaban tenían ubicación al frente del pequeño escenario.

Durante la crisis de los años treinta, la figura del Gaito Kamishibaiya fue muy conocida. Después de la segunda Guerra Mundial se estima que había cincuenta mil presentadores de Kamishibai trabajando en las esquinas japonesas.

En 1938 se creó la “Asociación del Kamishibai Educativo en Japón” y se comenzó a utilizar como técnica de enseñanza, tanto para niños como adultos. Gozan Takahashi⁴⁹ fue quien inició este movimiento.

A mediados de los cincuenta, la “caja mágica” Kamishibai fue reemplazada por la “caja mágica” televisiva. Entonces comenzaron a desaparecer los cuentacuentos ambulantes de cada esquina y el Kamishibai fue retomado por las escuelas de educación primaria y creado por aficionados de manera casera.

Los textos del Kamishibai suelen ser sencillos, cortos y directos ya que las imágenes y los diálogos hablan por sí mismas. A diferencia de los cuentos apenas se utilizan descripciones. Dado que es un teatro, las láminas suelen presentar dibujos grandes y claros para que puedan verse a la distancia; sin detalles ni fondos complicados para que resalten los personajes.

Quien interpreta la historia tiene un papel fundamental en esta técnica. Debe conectar con la obra, los personajes y con el público valiéndose de la voz y los gestos, y a la vez evitar cierto protagonismo para conservar la magia.

⁴⁷ Pergaminos que combinan imágenes con texto.

⁴⁸ Se llamaba Gaito Kamishibaiya al cuentista o narrador de Kamishibai.

⁴⁹ Gozan Takahashi (1888-1965) es considerada la iniciadora del “Kamishibai educativo” a partir de 1935.

En oriente la transmisión oral se mantuvo vigente mucho más tiempo que en occidente. A partir del renacimiento y con el surgimiento de la imprenta, este tipo de costumbres se fue perdiendo. No obstante, aunque en menor medida, aún se mantienen en la actualidad de una manera diferente.

Gustavo Schwartz es un artista argentino que unificó tradición y tecnología, creando el Kamishibai expandido. Mediante la intervención de fotogramas de películas clásicas, tales como "Godzilla", la incorporación de imágenes y de sonido, crea una obra fuerte e impactante con un discurso innovador.



Ilustración 10 (izquierda a derecha) Performance Kamishibai en Japón de la postguerra// Escena de Kamishibai Foto de Chris MaGee // *Gaito Kamishibaiya* (performance en Tokyo) sosteniendo un "Hyoshigi", instrumento que utilizaba para anunciar su llegada.

4.c) Entrevista a Gustavo Schwartz

"Cuando alrededor de 1930 se inició en los barrios populares de Tokio el género de teatro de papel Kamishibai, sus narradores tuvieron muy en cuenta el arte del cine mudo con su conjunción de relato e imagen. Hoy Gustavo Schwartz recrea la historia de Godzilla en una experiencia que apela a la performance, las videoproyecciones, los sonidos mixeados, los fotogramas intervenidos, dando nueva dimensión a las posibilidades de más perfecto escenario portátil. La misteriosa y humilde caja con puertas que durante más de veinte años fue protagonista de una experiencia teatral callejera y multitudinaria cobra nuevamente vida en Buenos Aires."(Amalia Sato, por el Club Kamishibai).

Café las Violetas, Ciudad de Buenos Aires, jueves 9 de Julio de 2015.

¿Qué es el club Kamishibai?

El club Kamishibai empezó un poco en broma, entre veinte personas que hacían Kamishibai. La idea era mantener un registro de aquello que hacían, que se conserve la tradición y que no se pierdan las ideas aunque —según Gustavo— se pierde en el universo de la internet. A partir de este "club de amigos" del Kamishibai surgieron nuevos grupos que se abocaron a la técnica. Por eso se pusieron como objetivo poner todo en un blog: muestras, obras, videos, etc. Para que de este modo, quede un registro histórico sobre los pioneros del arte Kamishibai en Argentina. Actualmente el blog es coordinado por Nicolás Prior, el hijo de Amalia Sato.

"Nosotros queríamos que quede en algún lado, alguna constancia. Creo que Amalia también le importa, Amalia es una persona que le importa mucho el dato histórico y el club Kamishibai venía de alguna manera a poder demostrar que éramos los fundadores de la idea de tener Kamishibai en Argentina."

¿Quién es Gustavo Schwartz?

Gustavo Schwartz trabaja como productor publicitario desde hace varios años, pero eso es sólo un trabajo. Gustavo es artista y desde hace algunos años encaminó su obra hacia el mundo del teatro de papel oriental.

"Kamishibai Expandido" es un término que él usa para referirse a sus funciones. Lo llama expandido porque trasciende las puertas del teatro y en ellas intervienen elementos (plásticos, visuales o performáticos) que se salen de lo "tradicional".

Comenzamos nuestra entrevista —café mediante— con una breve charla acerca del amor y el trabajo, para culminar intercambiando ideas acerca de nuestro amor al arte. Sobre el amor me confesó:

—Mi mamá que conocía a Liliana (Lukin) había querido hacerme gancho con ella. Un día fui a la librería Gandhi y busqué sus libros. Cuando vi la foto dije "está buena" y me compré el libro. Lo leí.

— *¿Y el libro también estaba bueno? (risas)*

—El libro estaba muy bueno. Entonces me animé a llamarla y hace quince años que estamos juntos. Es raro, empezó gustándome su cabeza.

— *¿Trabajan juntos?*

—No. Pero el primer Kamishibai lo hicimos juntos. Es sobre el libro de la almohada; un texto de Amalia.

— *¿A Amalia Sato como la conociste?*

—Por medio de Liliana, yo no tengo muchos amigos. Amalia trajo el Kamishibai a la Argentina e invitó a algunas personas a que participaran, ya que el Kamishibai que hace ella suele trabajarse en pareja. Yo ahora lo hago solo, pero al principio no.

El Kamishibai verdadero constaba de una sola persona que relataba y pasaba láminas, pero ella había inventado uno que era en parejas, dónde una persona hacía la parte de las láminas (la gráfica) y la otra los textos. Entonces le propuso a Liliana escribir un texto y como sabía que yo trabajaba en arte, nos invitó a ver una función. Y nos quedamos fascinados, principalmente con el tema de lo "chiquito". Hoy en día todo es grande, ruidoso, todo tiene que suceder en dos segundos y el Kamishibai era totalmente lo opuesto. Tenía que estar prestándole atención a una cajita de láminas con una voz que relataba una historia. Realmente me fascinó.

Liliana decidió trabajar con el "Libro de la almohada" (pero yo tenía más ganas que ella) —no sé si lo conocés—. Es sobre una cortesana del año 1000 que, además de contar lo que sucedía en la corte, había hecho una lista de "rituales" (formas de reírse que me hacen bien; cosas que me dan placer o displacer, etc.). Y Liliana hizo una versión libre focalizándose en las listas. Como era un tema tan abstracto, pude hacer las láminas casi sin leer el texto.

— *¿Y en qué año fue tu primer Kamishibai?*

—No lo recuerdo con exactitud. Pero hará hace cinco años.

El Kamishibai tuvo su momento de gloria en los años 50 (después de la guerra) porque no había otra forma de entretenimiento. Había mucha gente desempleada, sobre todo dibujantes (que después se pasaron al manga).

Amalia trabaja con láminas originales de esa época. La función de Kamishibai (cada cuentito) debe durar alrededor de unos diez minutos. Pero los míos siempre duran un poco más de quince. Las funciones que hacemos son de dos o tres grupos y Amalia siempre hace uno tradicional (cuento original con láminas de la época). Los demás hacemos la "cosa ritual" del Kamishibai tradicional.

Gustavo me cuenta —anécdota mediante— como llegó a realizar la obra de "Godzilla" a partir del recorte de fotogramas de la película original, que además fue presentada en el Centro Cultural Recoleta, en la Noche de los Museos.

—Usé el subtítulo de la película y volví a grabarlo. Trabajé la voz como para que no se reconozca y que de este modo, queden voces distintas (con tonos más altos o más graves), y armé una banda de sonido que mezclaba japonés con lo que yo explicaba (diciendo lo mínimo para que se pudiera seguir). Fue un experimento muy lindo, porque es rarísimo meterse en el medio de un texto japonés y tratar de que no suene extraño. Luego reemplacé el final por imágenes de Hiroshima (de la bomba) que se proyectó en una pantalla detrás de mí. Se podía ver el movimiento de unos árboles que son sacudidos por el viento (no quise mostrar la bomba). En ese momento me alejo. Levanto una luz para que me ilumine. Y con el coro japonés de fondo voy tirando las cenizas que guardo en mi otra mano. La gente queda muy conmovida.

— *¿Cómo es el contacto con el público?*

—Fantástico. Porque al estar cerca por cuestiones de tamaño (estás cerca de las caras) se genera un clima ritual. Por eso tenía miedo de hacerlo en la noche de los museos, pero realmente funcionó y se logró ese clima con mucha más gente.

Mi Kamishibai tiene esa mezcla entre ritual y performance que hace que el público esté muy cerca. Es distinto a la experiencia que he tenido en el teatro u otros lugares. Todo comenzó porque yo quería que el día que me muera mis hijos me recordaran arriba del escenario, haciendo algo potente.

— *¿Te sentís como una especie de mago o chamán durante la performance?*

—Como un chamán, puede ser. Primero porque el mago me remite a "cumpleaños" y lo mío más que con la magia está relacionado con lo ritual, porque voy conduciendo a la gente a determinados climas.

— *Entendiendo al ritual como un modo de comunicación de con lo sobrenatural, es decir, con aquello que no se puede comprender, o lo intangible, lo inconsciente; como forma discursiva que invita a los seres humanos a participar comunitariamente: ¿Consideras el arte del Kamishibai como un tipo de ritual comunitario?*

—Sí. Y creo que no sólo se logra en el mío, sino en el de casi todos. Tal vez el mío tiene más elementos como para que eso suceda y, de hecho, se que "Godzilla" termina conmoviendo (...)

Todo el mundo sabe que pasa cuando una persona se tira cenizas en la cabeza. Hay un luto ahí. Y eso ocurre en muchas religiones (...). Mi Kamishibai, al ser más performático, induce fácilmente a la gente. Pero creo que el ritual se genera solamente con el hecho de que va en contra de la corriente; sólo por el hecho de tener que estar mirando una cajita. Hay que estar muy concentrado para ver que pasa ahí, por eso creo que cualquier Kamishibai lleva una cuestión ritual de comunidad. Ni bien termina la función, todo el mundo va a ver el teatrillo. Lo toca, lo mira.

— *¿Cómo si fuese una especie de santuario?* — (risas).

—Te preguntan si pueden abrir la puertita, eso les ocurre a todos. El hecho de que haya una persona pasando las láminas ya es performático. Yo tiro láminas al piso y a veces me preguntan si las voy a volver a usar para llevárselas. Con mi Kamishibai ocurre eso simplemente por el hecho de que es más expandido que el de mis compañeros.

A partir de la obra de Giotto, me hice fiel creyente de la función del arte como ícono. La misma función que cumplía el ícono de "contar lo indecible", creo que la cumple el arte (el contemporáneo sobre todo) cuando te conmueve. A veces el público queda más impresionado por cómo lee alguien que por lo que cuenta. Lo que admiro de un artista es cuando hacen algo que yo no puedo hacer.

—*Creo que hacés hincapié en "el misterio" que representa la caja de madera Kamishibai. Y en lo personal creo que eso es algo que se refleja en tus obras. ¿Cómo pensás que se puede mantener la magia y el misterio en la actualidad, cuando la tecnología puso todo al descubierto?*

—Yo creo que no hay que ver todo. Ahí está el ícono. El misterio para mí es fundamental.

Creo en los misterios medievales (algunos lo llamarán religión o lo que sea), pero hay cierta cosa que no se puede saber. Por más que el público se acerque y toque la cajita no van a descubrir el misterio, porque lo que es misterioso es uno mismo; creo que los artistas tenemos la facilidad de conectar con eso (...). Para mí el misterio se mantiene con la presencia y la falta de información.

— *¿Qué relación estableces entre la caja mágica Kamishibai y la caja mágica televisiva?*

—Es interesante, porque el tamaño del teatro Kamishibai es muy parecido al de los primeros televisores. A decir verdad los primeros Kamishibai eran casi televisores, porque aparece prácticamente al mismo tiempo que la T.V se hace pública. Además ambos cuentan historias (pero yo no creo tanto en los medios). Lo que tiene el

Kamishibai es eso, sigue siendo la falta de información, para contar una historia la mayoría usa unas diez láminas (yo uso un poco más, unas quince o veinte).

—*"Las ceremonias rituales conllevan al ejercicio de la memoria comunitaria, hace que la comunidad mantenga sus tradiciones y costumbres." En uno de tus videos hacés referencia al rescate inteligente de tradiciones populares: ¿Cuáles crees que son esas tradiciones a rescatar y qué tendencias actuales crees que pueden conformar las tradiciones del futuro?*

—Ninguna. Lo que me interesa no es el "rescate" sino la manera en la que se comunica la tradición. Cuando uno piensa en tradición lo primero que se le ocurre son canciones, como el folklore. Pero en realidad eso es la "transmisión" de tradiciones mucho más antiguas.

—*La transmisión de tradiciones era una de las funciones del Kamishibai clásico.*

—Sí. Y sigue siendo la transmisión de algún tipo de "misterio" original. Yo no voy a ver performance porque le veo todos los hilos.

—*No te representa ningún misterio.*

—Claro.

—*La intención de mi tesis es demostrar si la tecnología moderna facilita un nuevo ritual, como parte fundamental del discurso de una sociedad." ¿Cómo crees que la tecnología favorece o puede favorecer a mantener vivas esas tradiciones? ¿Crees que la tecnología es una amenaza para la tradición?*

—A mí la tecnología me favorece, desde el punto de vista de que, cuando me decidí a dejar todo aquello que tenía que ver con el teatro, fue más bien porque me aburrí del "lenguaje" teatral. Entonces decidí hacer cosas que solo salgan de mi computadora. Todo: la música, la imagen, la narración. Para mí la tecnología no amenaza la tradición, más bien favorece a crear nuevos misterios y por qué no, un nuevo tipo de arte (aunque sea el de las chicas que se sacan fotos con el celular).

Intercambiamos algunas ideas acerca de la función de las redes sociales como medio discursivo, en el cual ambos acordamos que es posible encontrar arte en ellas, o bien descubrir nuevos (potenciales) artistas.

Gustavo me trajo algunas láminas que está preparando para su próximo trabajo. Luego de terminar el "ritual" del café, desplegó la obra sobre la mesa. Claramente el "misterio" estaba ahí. Las imágenes eran poderosas, no había prácticamente texto, no estaba el teatro con sus puertas, ni las luces, ni las cenizas... pero estaba ese "algo" poderoso que tiene el arte —como dice Gustavo— el ícono; la transmisión.

Muchas gracias a Gustavo Schwartz por la charla, el café y el arte.

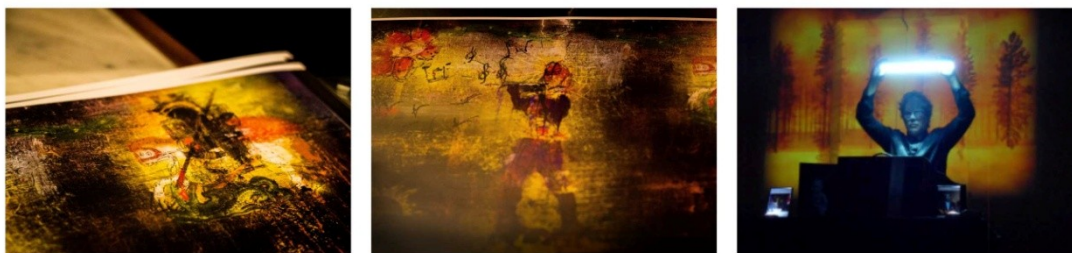


Ilustración 11 (izquierda a derecha) Imagen 1 y 2: Fotografías de mi autoría, láminas de Kamishibai de Gustavo Schwartz que compartió durante la entrevista. // Imagen 3: Gustavo Schwartz realizando el *Kamishibai Expandido "Godzilla"*.

CAPITULO 5

EL RITUAL EN LA ESCENA DEL ARTE CONTEMPORANEO

"Cualquier tecnología lo suficientemente avanzada es indistinguible de la magia." Arthur Clark.

Relacionando el ritual alquimista con el proceso creativo, podríamos afirmar que para llegar a la realización de la obra, el artista atraviesa diferentes etapas en las que se pone en juego la capacidad de análisis, la moral, la intelectualidad y por supuesto lo que Jung llamaría alma o espíritu. El inconsciente, por más que quiera evadirse, está presente en todas las obras de arte. Si en psicoanálisis el paciente proyecta sobre el analista, en las artes el pintor proyecta sobre un lienzo. Pero la escena artística contemporánea desplazó el "cuadro" tradicional y propuso nuevos formatos, nuevas proyecciones.

La tecnología podría considerarse la alquimia de la actualidad: una materia que reúne ciencia y conceptos míticos transcendentales que, sumado a una nueva visión teológica, refutaría la tesis de Nietzsche sobre la muerte de Dios: hoy vive adentro de una máquina.

La era de las telecomunicaciones anuló los espacios geográficos y generó así un ser humano omnipresente, semejante a los dioses del Olimpo. Con el surgimiento de internet el hombre creó la "teletransportación" y con ella nacieron nuevos rituales.

La tecnología es auténtica magia capaz de generar espectáculos de luz y sonido y transportarnos a universos paralelos.

En el arte podemos encontrar esta simbiosis manifestada en performances o en instalaciones, en diversos artefactos tecnológicos tales como los autómatas y en géneros musicales como el chillout⁵⁰ que evoca la magia mediante el sonido (introduciendo al público en un universo chamánico a la par del ritmo de tambores, luces y alucinógenos).

Esta clase de ritos festivos comparten sus raíces con los ritos de la antigüedad (como fiestas dionisiacas por ejemplo). Sin embargo son el símbolo de una realidad diferente y mucho más compleja: enchufar, encender, desconectarse. Un modo hipnótico de escaparle a las obligaciones y de evadir los problemas sociales.

Hasta hace algún tiempo las personas le daban sentido a la existencia a través de la creencia en una vida más allá de la muerte. Pero el Dios capitalista desplazó los cultos sagrados tradicionales, generando nuevos ritos, otras creencias, otras formas de escapar de la insatisfacción constante que genera el sistema.

⁵⁰ El chillout (término informal del inglés que significa *relajarse*) es un género musical contemporáneo compuesto por sonidos electrónicos.

Si bien internet fue creada con el fin de "controlar y espiar", paradójicamente proporcionó la salida a la encrucijada que había creado, sumergiéndonos en un paraíso virtual de consumo y control de los mercados.

Vivimos en un mundo de polaridades, donde todo lo solido se disipa en el aire. Así como con el traspaso de los años las vanguardias se tornaron contradictorias, hoy adoptadas por la propia burguesía, muchos artistas expresan su repudio al control que ejerce la tecnología en la sociedad, mediante la utilización de la misma.

Según Boris Groys⁵¹ ser contemporáneo es ser un "camarada del tiempo". Ir a la par de los tiempos modernos significa cambiar constantemente. La velocidad es el emblema de la modernidad, materializada en autos, trenes, aviones, así como en el cine donde los fotogramas corren a un ritmo imperceptible por el ojo humano.

Para Guy Debord⁵² el mundo en su totalidad se ha convertido en una inmensa sala de cine donde la gente está aislada y condenada a una pasividad absoluta.

Nos hallamos absortos en el vientre de un monstruo, donde todo le da de comer a la bestia. Encerrados en un universo de realidades ficticias, de invasión visual y auditiva, del que ningún individuo queda exento y todos quedamos amarrados a la caverna platónica: el lugar en el que las imágenes son tomadas por realidades, la ignorancia por sabiduría y la pobreza por una riqueza. Y cuanto más capaces imaginen ser los prisioneros de construir su vida individual y colectiva de otra forma, más se atascan en la servidumbre de la caverna.

¿Podría ser el ciberespacio la caverna del Siglo XXI?

Si bien la modernidad conduce a cierto rol pasivo para incentivar el consumo, paradójicamente ha propuesto sacar al espectador de dicho sitio. Las redes sociales son el ejemplo que mejor se aplica a este concepto, dado que propone un público que observa pero que a la vez participa creando u opinando. En nuestros tiempos "la producción masiva se ha estetizado". Frente a este nuevo paradigma tecnológico parecería que hoy todos somos artistas, pero si bien existe una participación activa por parte del espectador, en la práctica éste queda aislado, solo y concentrado detrás de una pantalla. Por lo tanto no se trataría de una masificación del arte, sino de la producción y el consumo de imágenes constante por parte de la sociedad.

Las computadoras son maquinas misteriosas que manejan un lenguaje mágico. Bruce Sterling dice que "los ordenadores son creaciones temibles asociadas al misterio y al

⁵¹ Boris Groys nació en Berlín en 1947. Es filósofo, crítico de arte y teórico de los medios de comunicación.

⁵² Guy Debord (28/12/1931 - 30/11/1994) fue un revolucionario filósofo, escritor y cineasta francés, que conceptualizó la noción sociopolítica de "espectáculo", la que desarrolló en su más conocida obra (1967) "La sociedad del espectáculo".

poder". Un programador es una especie de mago que puede invocar conjuros y hacer funcionar el universo virtual.

Los ordenadores son el médium para entrar a este universo mediante el rito, que es invocado por un programa diseñado por magos. Son el alucinógeno que nos transporta a la caverna virtual, en la cual las imágenes que pasan por la pantalla transcurren como realidades. Se trata de la realidad fantasmagórica del teatro.

La magia cumple el papel análogo al de la ciencia dentro de una sociedad, operando con un tipo de tecnología diferente. Pero la magia no nace con Macintosh y Microsoft, sino mucho antes: a principios del siglo XIX la fotografía vino a colocar el sello a la modernidad y a cambiar el paradigma de la historia.

5.a) Fotografía

"Lo que la fotografía reproduce al infinito, únicamente ha tenido lugar una sola vez: la fotografía repite MECANICAMENTE lo que nunca más podrá repetirse existencialmente."

Roland Barthes

Como vimos anteriormente, el teatro de sombras comparte la misma esencia con el cine de animación: la de dar vida a objetos inanimados. Es el juego del artista que se convierte en "genio creador", la metáfora del Golem o el Frankenstein de Mary Sheley, donde el artista da a luz a la obra y esta cobra vida, a la par que representa una amenaza para la sociedad. Pero contrariamente a esto, la fotografía actúa de un modo paradójicamente complementario, viene a anunciar muerte de lo que está vivo.

Según Roland Barthes "las fotos son signos duales", ya que en realidad una foto es invisible, no es a ella a quien vemos. Existe cierto misterio en la fotografía de aficionados, una especie de máscara, palabra que Calvino emplea para designar "lo que convierte un rostro en producto de una sociedad y de su historia".

"La fotografía es el advenimiento del yo mismo como otro." En la conciencia ceremonial fotográfica, en este advenimiento (devenir) del yo mismo como otro que surge mediante el retrato y mediante el acto de "posar" o "mirarse" en una foto, se genera otra conciencia: la de la identidad.

La fotografía por lo tanto correspondería según Barthes, a un arte de la escena:

"Cuando Daguerre se apropió del invento de Niepce, explotaba en la Plaza del Château (Plaza de la República) un teatro de panoramas animados por movimientos y juegos de luz. En definitiva la 'camera obscura' ha dado a la vez el cuadro perspectivo, la fotografía y el drama, siendo los tres artes de la escena."

La foto puede ser objeto de tres prácticas (emociones o intenciones): hacer, experimentar o mirar, y a lo que es fotografiado (el objeto, el blanco, el referente) lo llama "Spectrum" de la fotografía. Esta palabra mantiene una relación con "espectáculo" y con "espectro": el retorno de lo muerto, la referencia al fantasma, a lo invisible; lo misterioso.

La foto se divide en dos aspectos fundamentales: El Studium y el Punctum, que conforman parte de su dualidad. El Studium es la aplicación a una cosa, el gusto por algo o alguien, una forma de educación a modo de mito que tiende a informar, representar, hacer significar, pero no conmueve. El punctum no es algo que uno va a buscar, es aquello que escapa de la escena como una flecha y punza. Además nos remite a la idea de "punto". A veces puede ser un pequeño detalle en una foto lo que conmueve, algo no forzado, una cuestión del azar.

En el momento que una persona nota que es observada por el ojo del objetivo todo cambia, y se constituye el acto de "posar". En ese ritual, la persona se fabrica instantáneamente otro cuerpo y se transforma por adelantado en imagen. El que posa se divide en cuatro imaginarios: es aquél que cree ser, aquél que quisiera que crean, aquel que el fotógrafo cree que uno es y aquél de quien se sirve para exhibir su arte. Esto genera una inautenticidad y por ende la carencia de punctum en la foto. De esta forma, el sujeto se siente devenir objeto, se convierte en espectro (en una microexperiencia de la muerte). El acto de fotografiar se asemeja simbólicamente al de embalsamar, eterniza: *la muerte es el eidos*⁵³ *de la foto* y en este sentido se relaciona con el teatro, ya que en sus inicios se vinculaba con el culto a los muertos. Los primeros actores se destacaban de la sociedad por representar el papel de muertos. Asimismo el maquillaje era un símbolo *dual*: cuerpo vivo y muerto al mismo tiempo, utilizado con frecuencia en el teatro totémico y el teatro chino entre otros. La foto, al igual que teatro primitivo, representa un cuadro viviente. Por eso la fotografía deriva del teatro y no de la pintura como solía creerse.

Si la fotografía es un signo, actúa como máscara: oculta una realidad que va más allá de lo que se ve, como el mito oculta en un relato el misterio original. Detrás de la máscara está el punctum; ese pequeño punto que conmueve, que hace pensativa la imagen porque remite a lo inexplicable, lo que habita en el inconsciente. Es a partir de este detalle que la foto se convierte en una "obra particular" y deja de ser una simple imagen. El punctum trasciende la imagen al universo de la memoria reprimida y despierta sentimientos inexplicables. Por eso Barthes sostiene que para ver bien una foto simplemente hay que cerrar los ojos.

A diferencia de la fotografía, el cine (por una cuestión de movimiento) no permite cerrar los ojos. Pero cuenta con una pantalla en lugar de un marco. Tiene un escondite, otra máscara, otro misterio.

La fotografía es el invento que viene a dividir la historia de la humanidad. Es magia y no arte, es un teatro desnaturalizado: el teatro muerto de la muerte, que constituye el ritual y se integra al ícono.

Fueron los químicos y no los pintores quienes inventaron la fotografía (en latín: *imago lucis opera expressa*). Los haluros⁵⁴ de plata sensibles a la luz se convierten en símbolo (químico). Es viviente como todos los metales de la alquimia, cuyo proceso además "inmortaliza" un cuerpo y se asemeja a la idea de la piedra filosofal.

Fotografía e identidad van de la mano, en los inicios fue un arte de la persona y además revolucionario, ya que a diferencia del retrato pintado, no se ligaba a un sector social privilegiado. Todo el mundo puede ser retratado en una foto. Es reflejo de subjetividades, la huella de un pasado eternizado en el presente, y esa referencia es lo

⁵³ Esencia, idea en términos filosóficos.

⁵⁴ Se trata de un compuesto químico sensible a la luz que generó la película fotográfica.

que la fundamenta. Algo que "ha estado allí" y por tanto ha existido, permanece inmóvil en la foto, que lo congela por la eternidad.

La foto es melancólica porque, a diferencia del cine, no hay futuro en ella. No es casual que haya nacido en el Siglo de las guerras, tal vez hasta haya surgido como una forma de asimilar la muerte. La época moderna de por sí es apocalíptica. El hecho de tener que estar siempre "de moda" no implica tanto una concepción de lo nuevo como la destrucción de lo antiguo. Durante el ritual renovador, al intentar aniquilar lo precedente, el hombre se esfuerza por mantener viva la memoria de aquello que apenas tuvo tiempo de asimilar.

Todas las sociedades tienen por necesidad creer que la muerte se halle en algún lado. La modernidad corrió a la religión de esta función que podría decirse, ocupa la fotografía (esa imagen que produce la muerte al querer conservar la vida). La moda de fotografiar difuntos a comienzos del Siglo XIX son una prueba de ello.

La "Fotografía Post-mortem" fue una práctica que surgió en París y se fue adoptando en diferentes partes del mundo. La misma consistía en retratar al muerto como si estuviera vivo, muchas veces junto a sus familiares más allegados. Debido a los altos índices de mortalidad infantil en aquel entonces, la mayoría de los fotografiados eran niños.



Ilustración 12 - Fotografía Post-Mortem S.XIX

Cada cultura a lo largo de la historia ha retratado la muerte de diversas formas, pero nunca de una manera tan fantasmal y real al mismo tiempo. Metafóricamente podría pensarse esta práctica como una negación de la muerte, sin embargo esta clase de retratos significaría algo más que un rito fúnebre: indica el comienzo de una Era donde la muerte ya no está en manos de los laicos, donde la eternidad se refleja en un papel en la intimidad del seno familiar.

Justamente por eso, la esencia de la fotografía consiste en encontrarse todo afuera, no hay intimidad en ella, y al mismo tiempo es inaccesible y misteriosa, contrariamente a un pasaje obscuro. Deberían llamarla según Barthes "cámara lúcida" porque revela. Tiene fuerza de evidencia y por ello no enseña nada.

La revolución tecnológica es contemporánea al retroceso de los ritos, y en ella la fotografía se corresponde con una muerte asimbólica: al paradigma que se reduce el clic del disparador, el que separa la pose inicial (vida) del papel final (muerte).

Es la misma época de la irrupción de lo privado en lo público, la que instauró nuevos valores en la sociedad, como el de la "publicidad de lo privado", algo que se refleja con mayor nitidez a partir del surgimiento de las redes sociales, que ponen en manifiesto la relación cuerpo-tecnología. Este vínculo roza los límites de la fe y de la ciencia y se hace evidente también en las performances. Fuerzas opuestas que se ven encontradas en una misma disputa: la de la vida o la muerte.

5.b) El ritual en la escena fotográfica.

"La imagen fotográfica es siempre más que una imagen: es el lugar de un descarte, de una laceración sublime entre lo sensible y lo inteligible, entre la copia y la realidad, entre el recuerdo y la esperanza."

G. Agamben⁵⁵.

¿Qué buscamos en una foto?

Según Giorgio Agamben, lo que fascina de la fotografía, lo que "encanta" es que ella habita el lugar del "juicio universal", tiene en sus manos el final de los días. La fotografía es capaz de dotar una vida de significado con la simple captura de un gesto banal o cotidiano como es "lustrar un zapato".

Para Nietzsche el hombre en su laberinto nunca busca la verdad, solo busca a su Ariadna. Es decir, una foto muestra una imagen de la que se desprende un universo de subjetividades y en la que la figura trasciende. Despliega su sombra y una catarata de significantes. De este modo la fotografía actúa como "médium", como forma de alucinación: estamos viendo algo que está pero que a la vez ya no. Es una imagen que se asocia a la locura, imagen demente barnizada de realidad.

En "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica" Walter Benjamin hace mención al "culto a las estrellas de cine" que, como producto del sistema capitalista, genera un fetichismo de la imagen del actor y el consecuente merchandising de los mismos, proponiéndolos como semidioses. Hasta entonces la gente veía la ficción como una realidad, sin embargo hoy en día se ficciona la realidad mediante Facebook. El "culto a las estrellas" se movió a la escena virtual donde hoy todos somos famosos.

Pero hay un factor que caracteriza la modernidad desde sus inicios, algo que traspasa los formatos y que atraviesa el rito: la sociedad actual consume imágenes y no creencias.

55 Giorgio Agamben es filósofo y escritor italiano nacido en Roma en 1942.

Según Barthes existe un imaginario en el cual las imágenes son más vivientes que la gente, donde los seres humanos se vuelven ícono, devienen imagen, símbolo, obra.

¿Existe por lo tanto una adoración o culto a la imagen, como nueva religión? ¿Estamos atravesando una crisis de identidad por lo que necesitamos establecer un nuevo vínculo con lo divino?

Si la tecnología viene a reemplazar a la religión ¿cómo no pensar que existe un vínculo trascendental con la fotografía? Un nuevo ritual que se divide en escenas o actos diferentes: el ritual de posar, el de hacer y el de mirar las fotos en la intimidad. Y los tres se conjugan en un mismo ritual: el performático o teatral.

Vivimos en una época donde todo es transitorio. Modernidad, estar a la moda, mundo líquido, banal donde el cambio es permanente y cualquier imagen poderosa es breve. Por eso cambiamos (como la foto de perfil). Nos tenemos que rediseñar a cada instante.

La fotografía es símbolo que además se convirtió en "archivo", una entidad invisible, el espectro de la imagen proveniente de una performance.

Las performances son expresiones artísticas que traspasan lo transitorio de la imagen. Una performance es una obra que "permanece" una cierta cantidad de tiempo y luego deja de existir. Lo que queda es el documento, pero este ya no representa la obra en sí sino el recuerdo de lo que alguna vez fue. Hoy en día los procesos de producción del artista siempre están expuestos mediante internet.

La performance es rito y obra al mismo tiempo. El verdadero "original" al que refiere Benjamin, el aquí y ahora" que manifiesta el acto, la escena hecha cuerpo y no su fantasma o sombra. El documento es la copia digital que se reproduce al infinito. Sin embargo Boris Groys va un poco más allá (o más acá) que Walter Benjamin planteando que internet ha generado un nuevo "aura". A diferencia de la fotografía analógica que puede ser copiada cuantas veces el negativo lo permita, la "copia digital" acredita una performance, el acto que genera la copia que se transforma en documento. "Cada performance de un archivo digital se fecha y se archiva", reafirmando lo que dice Barthes que la fotografía consta de uno o varios rituales a la vez. Asimismo nuestro diálogo con el mundo en la actualidad, es a través de internet que vendría a reemplazar el papel tradicional de la filosofía y la religión: todas las preguntas y las respuestas las buscamos en Google.

Volviendo a lo anterior, estaríamos en condiciones de afirmar que existe un nuevo vínculo con lo trascendental, lo mítico o lo religioso. Los medios de comunicación masivos podrían ser un símbolo de la entidad en la cual transcurren todo tipo de creencias e ideologías.

¿Pero cuál es el rol de la imagen en esta nueva religión cibernética? En tiempos donde la imagen se masificó, donde todos somos productores y consumidores de contenidos y todo cambia permanentemente ¿cómo sobrevive el artista?

Tal vez la respuesta esté en el rito, al igual que en alquimia, una vez concluido el ciclo, una vez muerto (el pasado) el artista se transforma en un nuevo ser para recomenzar otro ritual creativo. Renacer de las cenizas como el ave fénix.

Malevich dijo que el arte es un virus y que como tal el artista debe aceptarlo y asimilarlo. Si el cuerpo del artista muere, el virus del arte sobrevive a la muerte y comienza a infectar el cuerpo de otros artistas. Por eso el arte es transhistórico; transcendental.

La fotografía es la escena plegada en imagen que, al desplegarse en el ritual de la mirada, estalla en múltiples significantes estableciendo un vínculo entre la vida y la muerte.

Por lo tanto una imagen puede ser tan solo eso o puede significar. Si la foto habla, es arte... entonces permanece en el tiempo como obra y no como un mero archivo.



Ilustración 13: Boulevard du Temple (París, 1838) - Foto de Daguerre // Estudio de mi Abuelo (Fotografía de mi autoría. Buenos Aires año 2006).

5.c) Performance

"Es interesante hasta qué punto las iniciaciones aún perviven en muchos de los actos y gestos del hombre contemporáneo no religioso". Mircea Eliade.

El artista performático, más que ningún otro tiene la capacidad de trascender los parámetros del arte, dotándose de un poder similar al de un chamán, convirtiéndose al igual que la fotografía, en el foco del arte contemporáneo. Es en la performance, en el "aquí y ahora" de la escena donde podemos observar la más profunda expresión artística.

Deleuze y Guattari utilizan la figura del brujo para explicar lo que ellos llaman "bloques de devenir". El brujo al igual que el artista, se encuentra fuera o en el medio de la estructura social (médium). El "devenir (animal)" se asocia a las prácticas chamánicas: el arte de los brujos para establecer un vínculo con lo sagrado, lo mágico o la naturaleza.

En un fragmento de Bates⁵⁶ se destaca el acto de un devenir-animal:

"Cuando entró a la habitación, en cuatro patas, y luego se puso en cuclillas, ella era un oso... su representación transcendía la imitación; era mucho más que la suma de sus partes."

La brujería y el chamanismo son claves como fenómenos de transformación y cambio, que caracterizan la filosofía del devenir y que se homologan con el arte. Al igual que un chamán, el artista performático "deviene", y mediante la simple y exclusiva utilización de su cuerpo, trasciende y convierte su acto en obra: *"Si el escritor es un brujo es porque el escribir es un devenir"*.

Según Barthes la nueva mitología utiliza la coraza de la ciencia, indicando un desplazamiento de lo sagrado a saber, a un plano distinto de realidad que hoy podría trasladarse a la esfera virtual. Esta teoría se expresa en las obras de artistas como Therrien⁵⁷ y Sterlac⁵⁸, quienes realizan un juego simbólico entre lo sagrado y lo profano, la magia y la ciencia, el arte y la tecnología.

⁵⁶ Brian Bates; *The wisdom of the wyrd*, Londres, Rider, 1996, pp. 54-61 (en Matt Lee y Mark Fisher; "Deleuze y la Brujería", pag. 38), es un psicólogo y profesor inglés.

⁵⁷ Therrien es un artista que ha realizado espectáculos performáticos de alto voltaje desde 1983 en Europa, Asia y América. En sus trabajos utiliza máquinas, computadoras, luces de alta intensidad, robots y electricidad, trabajo que en su conjunto se manifiesta como crítica al sistema político y religioso, así como a los efectos que causa la tecnología del siglo XX y XXI en la vida cotidiana.

⁵⁸ Stelios Arcadiou (Limassol, 1946) es un artista austriaco cuyas performances se centran sobre todo en la extensión de las capacidades del cuerpo humano. En 1972 se cambió legalmente su nombre a Stelarc.

Las performances de Therrien como "Mecanismo Ritual" recurren a lo tenebroso y a lo religioso dentro de un marco tecnológico. Se trata de un teatro de descargas eléctricas que no hace más que recordar al mito de Frankenstein. Therrien utiliza la energía como metáfora del ser supremo; el hombre que crea energía y la manipula es semejante a un Dios. Asimismo la fascinación que el artista tiene con la electricidad, denota una especie de vínculo sexual entre la tecnología y el sujeto.

En la performance de 1987 "Índice, máquinas para una nueva inquisición" se muestra el uso que la iglesia hace de la maquinaria de control, sean instrumentos de tortura o sistemas de signos, destinados a que la gente renunciara a sus instintos "barbaros" o impulsos primitivos. Dándole carácter monstruoso a todo aquello que fuere pagano, o que se encuentre fuera del marco convencional establecido por los cánones eclesiásticos.



Ilustración 14 - Performances de Therrien: Imagen 1 y 2 "El cuerpo tambor", Imagen 3 "Beautiful light".

Las performances de Sterlac se distinguen notablemente de las Therrien, ya que él corporaliza y escenifica la relación del hombre con la tecnología. Durante sus performances interviene su cuerpo, infligiéndose dolor mediante la utilización de aparatos, ganchos y otros clase de objetos que flagelan su cuerpo y aluden a la idea de "mecanización" del hombre moderno. El vínculo religioso en este caso, está implícito en el acto de la autoflagelación, conectándose fuertemente con el acto ritual y con el Opus Dei. Si bien ha intentado eliminar toda connotación religiosa de ellas, las mismas derivan del yoga. Además sus performances tienen una fuerte conexión con el ciberpunk.

La utilización de los "ganchos" se vincula a los rituales hindúes de perforaciones, lo que conduce a su obra a un retorno a lo místico. Tal vez Sterlac sea el representante de un nuevo ritual: el tecnológico.

Los Bodyartistas llevan sus performances al límites, algunos incluso arriesgando la propia vida. Sterlac realizó performances donde era suspendido en el aire por cables atados a ganchos que se hincaban en su piel. En "Sitting/Swaying: Event for Rock Suspension" (1980) realizada en la galería Tokio, flotaba en el aire cruzado de piernas (en una posición similar a la de meditación) balanceándose sobre piedras. También se

implantó cartílago de oreja en un brazo generando una tercer oreja que emitía sonidos mediante un chip de bluetooth.

En sus performances el cuerpo es elemento sobre el cual se proyecta (la pantalla, el lienzo). El rito descansa en la acción: la de transformarse él mismo en obra. De esta forma el hombre "deviene Cyborg" y le pone el cuerpo a la teoría y al rito. "La nueva tecnología engendra un nuevo hombre".

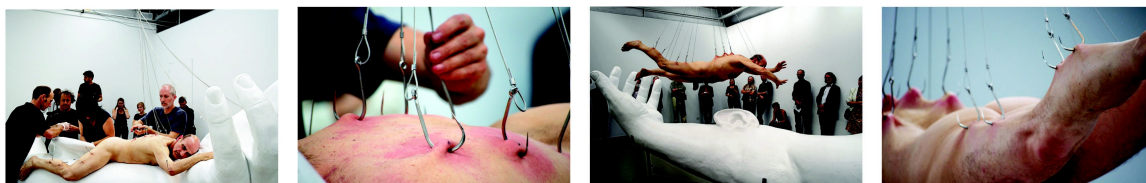


Ilustración 15 - Sterlac. Performance "Ear on Arm Suspension".

Si la ropa es una extensión de la piel, la tecnología es una extensión del poder que el sistema ejerce sobre la humanidad. El hombre moderno se ha vuelto dependiente de los medios tecnológicos. En el caso de Sterlac el cuerpo es una extensión del rito; se presenta como objeto (de diseño) y no como sujeto. Es el producto final del "rito creacional".

Contrariamente a esto él considera a sus performances como "historias de ciencia ficción" y declara hallarse lejos de los antiguos a pesar de considerarlos imprescindibles para la evolución del hombre. Lejos de ser un chaman o algo por el estilo. Podría ser la "simulación informática" el ritual de la cibercultura y tal vez Sterlac su representante.

Si Facebook utiliza al cuerpo y la "simulación", podríamos pensar que nos hallamos frente al rito de la actualidad. ¿Los medios de comunicación conforman los rituales del hombre moderno?

La producción artística masiva es una característica del arte de finales del siglo XX. En el periodo precedente el arte estaba ligado cien por ciento al consumo, cuando ahora no sólo somos todos consumidores sino que también generamos constantemente "obra".

Para Boris Groys algunas prácticas de internet juegan el rol (simbólico) de la colectivización comunista, instaurando una especie de "mente de colmena" que domina el espacio virtual conduciendo a una potencial muerte de la cultura (referido a un ideal utópico progresista que por ende destruye lo anterior). Un espacio donde el derecho de autor está anulado y toda imagen viralizada, es consumida y reproducida por cualquier usuario en cualquier momento.

La época moderna desplazó la religión a lugares profanos, la globalizó y democratizó. La teología cambió por filosofía. La religión hoy opera por canales mediáticos y las

redes sociales constituirían un lugar de propagación o bien de materialización de los rituales contemporáneos.

Como ya hemos visto el ritual es una "repetición" (la reactualización del tiempo mítico) una forma de "autosacralización" dirigida a la inmortalidad personal (trascendencia). Ya lo dijo Nietzsche, es el eterno retorno el único modo posible de pensar la inmortalidad después de la muerte de Dios.

Una vez que la modernidad se encargó de aniquilar el universo espiritual, la imagen del alma dejó de tener sentido generando el diseño del cuerpo. Hasta entonces la ética estaba subordinada a la estética (al diseño del alma) pero luego el diseño se volvió ético, siendo la apariencia social y política más importante que el alma. "Donde alguna vez estuvo Dios, ahí emergió el diseño". Diseñarse a uno mismo refleja la fe a ciertos valores (de consumo, programas, valores, ideologías) que son transmitidas en las redes. Pero ciertamente, sólo se trata de un bonito ornamento: el diseño oculta mientras la cámara oscura, revela.

En esta época nacen las vanguardias, palabra que ya indica el violento concepto modernista de cambio, de estar siempre adelante, mirando al futuro, sinónimo de destrucción del pasado. Los artistas de vanguardia buscaron la síntesis entre arte y vida, una simbiosis que en nuestros tiempos refleja el universo de internet.

En las redes sociales se enfrentan dos dicotomías análogas a la religión: *espíritu/materia* y *archivo/imagen*. Para Groys el archivo digital actúa como una especie de ángel mensajero invisible que transmite una orden divina pero que sólo es perceptible bajo los efectos visuales. La aparición de lo invisible en el mundo visible genera rituales religiosos. Por lo tanto el hecho de "hacer circular" una imagen digital (reproducirla etc.) implica el surgimiento de un nuevo rito tecnológico.

Es por eso que la digitalización transforma las artes visuales en artes performáticas, ya que para archivar o "copiar" una imagen digital es necesario el previo acto ritual. Hacer una performance implica interpretar y destruir algo. Cada performance es una interpretación distinta por lo tanto se convierte en el único original.

A causa de las redes sociales podría pensarse que hoy todo ser humano es un artista.

Sin embargo muchas personas han de encontrar en estos sitios un lugar de pertenencia, de catarsis, de interconexión o bien un sitio donde promocionarse. Así como todos pueden ser productores, todos a la vez somos público y como tal nos encontramos en un espacio que nos agrupa por ciertos intereses en común. Esta característica de una comunidad conformada más allá de una historia en común es típica de la cultura de masas. Es una característica tribal que a finales del siglo XX representaron las contraculturas.

5.d) El ritual en la escena tecnológica.

La "reproducción técnica" en la modernidad, generó un cambio de consciencia y con ella el surgimiento de las contraculturas, cuyos representantes se expresaron en diversos medios (artísticos y sociales) intentando generar una crítica revolucionaria. El nuevo ritual se da en un teatro mecanizado.

En una época donde el arte pretende ser una mercancía, parte del ritual se efectúa en la "crítica".

Para la vanguardia, la nueva tecnología no es reflejo de la construcción de un mundo nuevo, sino la destrucción del mundo anterior. Es por eso que en la modernidad el tiempo nunca es suficiente y necesitamos cambiar y movernos a cada instante. Vanguardia según Groys es estar "a tiempo con la modernidad" (la moda).

Mark Pauline⁵⁹ es un artista capaz de sintetizar los conceptos modernistas tecnológicos en una obra de vanguardia, representando la catarsis de la sociedad que vive inadaptada a una realidad en la que nada es permanente. Es fundador y director de Survival Research Laboratories (S.R.L.) donde se dedica a fabricar "máquinas destructoras" que son montadas en un espectáculo teatral al estilo Artaud.

Como defensor de la autonomía del arte, produce obras invendibles en el mercado establecido. Sus obras son concebidas como "rituales de resistencia", algo que caracterizó a la gran mayoría de las contraculturas de los 90. Sus espectáculos de destrucción son un ejemplo del discurso contracultural asociado al ciberpunk.

La historia de Pauline tiene todos los elementos de ciencia ficción contenidos en su obra. El hombre quedó con una mano prácticamente amputada tras sufrir un accidente en S.R.L. y tras varias cirugías le "crearon" dedos nuevos, utilizando los del pie. No es casual que muchas máquinas fabricadas después de este acontecimiento, sean "manos robóticas" gigantescas.

La obra contiene al artista y a su historia. La mano que le falta, la que podría tener gracias a la tecnología moderna que facilita la creación de "seres biónicos", trasplantados y robotizados, es también símbolo de la realidad: la medicina global y la relación cuerpo-tecnología que se desprende desde este discurso y que fue tratada además por otros artistas, como es el caso de Sterlac.

Pauline creó el término "Disneyficación" aludiendo al poder liberador del conocimiento tecnológico, en referencia a la pasividad del espectador que promueve el mundo mágico de Disneylandia, dónde los visitantes se transforman en "los robots" consumidores.

⁵⁹ Mark Pauline (14 de Diciembre de 1953) es un artista performer e inventor norteamericano, fundador y director de Survival Research Laboratories.

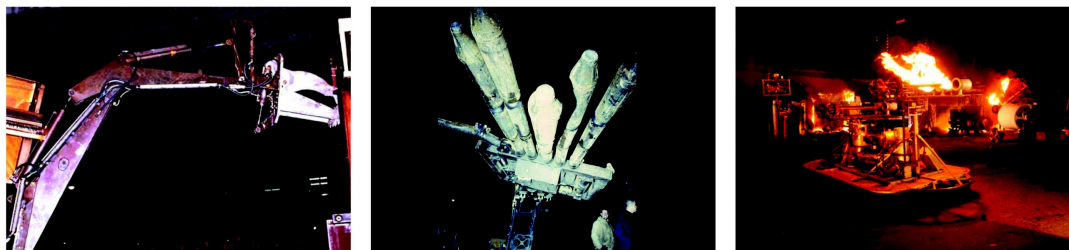


Ilustración 16 - Robots fabricados por SRL, laboratorio a cargo de Pauline⁶⁰.

Los primeros robots surgieron como títeres políticos, herramientas del poder. En el antiguo Egipto, la estatua sagrada de Amón tenía la potestad para elegir a los reyes: los varones de la familia se enfilaban frente a ella que designaba al nuevo faraón tocándole el hombro. Si bien estas estatuas no eran robots en el sentido mecánico que conocemos hoy en día, eran manejadas por personas (tal vez sacerdotes) como cualquier tecnología contemporánea. Por lo cual se podría decir que la tecnología nace para reafirmar el Status Quo y como un modo de control y unificación de las masas.

Para Foucault este método de unificación como mecanismo de control social, se relaciona con la escuela y el ejército y se denomina "Panoptismo" que, al igual que el Taylorismo⁶¹ comparte la idea de mecanización del hombre en cuanto a la mano de obra, convirtiéndolo en un robot (que no piensa).

Pero esta idea de "automatización" no surge con la modernidad, proviene de tiempos prehistóricos, cuando las estatuas de algunos dioses, expulsaban fuego de sus ojos, indicando el inicio de la robótica. Herón de Alejandría (10 d.C. a 70 d.C.) fue el primero en recopilar datos sobre autómatas, y para el año 1495, Leonardo Da Vinci había diseñado un prototipo de caballero robot (cuyos registros fueron encontrados en 1950).

Asimismo en el Siglo XVII en Japón, se produjo un gran avance en cuanto a la creación de autómatas, ya que se trataba de los primeros robots utilitarios que se denominaron "Karakuri Ningyo", lo que se traduce como traduce como "marioneta" o "muñeco". Tenían tan sólo 50 centímetros, caminaban y movían la cabeza y las manos imitando actividades humanas. Cada Karakuri es una obra de arte instalada en un mecanismo robótico y se distinguían en distintas funcionalidades: los que se usaban en el teatro (*Butai Karakuri*); los más pequeños para jugar (*Zashiki Karakuri*); los que se utilizaban

⁶⁰ Imágenes de izquierda a derecha: BIG ARM: un brazo extenso controlado a control remoto. HAND OF GOD: una mano gigante cargada con cilindros de hasta 8 toneladas de presión. HOVERCRAFT: es un robot ultra ruidoso, hasta 150 db. y luego explota. Cabe destacar que Mark Pauline perdió la mitad de su mano durante uno de los espectáculos de SRL (Survival Research Laboratories). En su lugar le fueron implantados algunos dedos del pie.

⁶¹ El Taylorismo (Frederick Taylor 1856-1915) es una forma de división de las tareas de producción en el área laboral, cuyo fin era aumentar la productibilidad y evitar el control del obrero durante la jornada de trabajo.

en festividades religiosas (*Dashi Karakuri*). Es uno de los primeros artes orientales que involucra la tecnología tal como la conocemos ahora.

Los Karakuri tradicionales eran utilizados en festividades religiosas, comunicando mitos y leyendas para entretener al público. Además este arte influyó al teatro y contribuyó a la modernización de la industria japonesa, estableciendo un vínculo entre la tradición oriental y la tecnología occidental y reinsertándose así en el mundo global.

A comienzos del siglo XX, tanto en Japón como China se seguían creando autómatas pero para ser utilizados en diversos espectáculos. Luego de la Primera Guerra Mundial la industria desapareció, renaciendo recién con la llegada de los robots modernos, asociados a la producción masiva.



Ilustración 17 (izquierda a derecha): Chahakobi Ningyo, autómata que sirve el té (por Tamaya Shobei // Autómata que pinta, creado en el Taller de Hideki Higashino⁶². // Detalle del ecanismo interior del Karakuri Ningyo.

Se necesita de la reproducción en masa para generar el consumo en masa. La publicidad surge producto de estos conceptos claves del capitalismo y así la fotografía, vino a ocupar un nuevo rol en la sociedad: promover la ideología de consumo, convirtiéndose ella misma en objeto de consumo.

Para Stuart Ewen⁶³ la publicidad surgió como un instrumento de orden social cuyo objetivo era la anulación de las costumbres tradicionales, justamente lo opuesto al arte. Walter Benjamin lo explica de modo más poético: "*La reproducción en masa es especialmente fomentada por la reproducción de las masas*".

Si la tecnología es una herramienta o técnica que se emplea en la escena ritual, los medios de comunicación audiovisuales conforman las redes tecnológicas e incentivan el consumo. En ellas transcurre una vida paralela, ficticia que comprende los ritos de las comunidades que la transitan. Tecnología, rito y religión habitan la caverna virtual del ciberespacio.

⁶² Hideki Higashino es un artesano japonés que fabrica Karakuris.

⁶³ Stuart Ewen es un escritor newyorkino nacido en 1945.

"Deux ex machina", Dios vive en una máquina y se encarna en las subculturas de fin de siglo: Tecnopaganismo, New Age y Ciberpunk.

Influenciados por los psicodélicos de la década del 60, los cyberhippies le dan alma a la máquina y llevan lo sagrado al ciberespacio, a la par que el "tecnopaganismo" considera que la magia antigua y la tecnología del futuro son la misma cosa. Según ellos, se puede entrar a otra realidad (chamánica) y modificarla. Al hacerlo se crea una consciencia universal o "ultrahumanidad" capaz de trascender el espacio; algo que asemeja al hombre a los dioses.

El Tecnopaganismo es una especie de cruce entre el Neopaganismo, la New Age y la tecnología digital. Una subcultura que intenta utilizar la PC en rituales y que ha llegado a ofrecer máquinas a modo de "nueva tecnología chamánica".

La mayoría de los representantes de estos movimientos contraculturales, son personajes que crecieron en los años 60 y se identifican con un hipismo renovado, proponiendo la PC como el LSD de los 90. Asociado a esto y a la idea de velocidad, surgieron artes como el videoclip y ritmos musicales como chillout.

La tecnología es capaz de generar efectos a niveles sensoriales hasta el punto de producir traumas neurológicos. Tal es así que en el año 1997 en Tokio, prohibieron una serie de dibujos animados tras emitir un capítulo que causó convulsiones a numerosos niños. Las imágenes que había emitido la serie "Pokemon" constaba de un juego de luces y colores que cambiaba cincuenta y cuatro veces en tan solo cinco segundos. Estos fulgores brillantes emitidos por una pantalla pequeña puede producir lo que se conoce como epilepsia televisiva.

Existe un vínculo entre el cuerpo y la tecnología (las drogas psicodélicas, flashes luminosos que causan desórdenes neurológicos) como una dicotomía entre ciencia y naturaleza que para Ruhkoff es emblema de las subculturas y se resume en el símbolo fractal; que se asocia al rito dionisiaco de los hippies de los 60 que es desplazado por uno nuevo: el tecnológico.

Las contradicciones del fenómeno cyberhippie fueron reflejadas en la revista "Mondo 2000", que paradójicamente fue una revista impresa que trataba temas de realidad virtual. El contenido era discordante de modo tal que no pueda ser leído con un "orden", correspondiéndose así a la idea de buscadores virtuales y siguiendo el mismo patrón de invasión visual y sobreinformación que tenía MTV. Esta revista fue víctima de varias críticas por parte de la sociedad americana; se la acusaba de representar ideales utópicos que favorecían el consumo de drogas de una sociedad burguesa acomodada, cuyos lectores estaban lo suficientemente aislados de los conflictos sociales.

Para 1981 MTV había cambiado la lógica de la música ofreciendo una velocidad de imagen y sonido similar a la que proporciona la internet y convirtiéndose en una herramienta publicitaria fundamental.

Para entonces el video clip fue concebido por las compañías discográficas como medio publicitario para promocionar grupos musicales. Pero a pesar de ello, se fue consolidando como expresión artística, cuyas raíces vanguardistas se remontan al montaje (fotomontaje, collage).

Su estructura se basa en la fragmentación y superposición de imágenes de diferente origen, que se conectan unas con otras sin relación necesaria entre ellas, sin un sentido histórico o narrativo que las una. La velocidad de las imágenes, los múltiples puntos de vista, que se superponen con la letra y la música, imposibilitan la lectura de un relato.

Se consideró como un nuevo género vanguardista que produjo un quiebre de la representaciones, o formas de relato hasta entonces realistas.

El videoclip contrapone dos realidades diferentes, dejando al espectador relacionarlas libremente.

Fue en esta misma época que surgió el ciberpunk, la subcultura capaz de reconciliar la ciencia con la realidad de la calle. Tanto la tecnología como el ciberpunk, harán un aporte fundamental al arte del videoclip. Una nueva forma de concebir la realidad, nuevas percepciones. Realidades diferentes que prepararon el ambiente para la creación un nuevo universo, donde la contracultura y la tecnología se unían permitiendo el nacimiento de grupos musicales innovadores como la banda "Gorillaz⁶⁴", en la que los cantantes se presentan como dibujos animados; y que se convertiría en la primer banda musical virtual de la historia.

En el documental *Bananaz* (acerca de la banda) [Damon Albarn](#) y [Jamie Hewlett](#) afirman en una entrevista en una radio que el grupo nace con la idea de burlar toda la "basura" que se puede ver en [MTV](#). Es por ello que el grupo cuenta con varios estilos musicales.

Otra controversial muestra del reflejo de la realidad de las subculturas de la época y su vínculo con el arte, es el documental "The exit through the gift shop". Esta película narra la historia de Thierry Guetta⁶⁵ y de cómo comenzó a vincularse con el arte urbano. Thierry (conocido como Mr. Brainwash) tenía la manía de filmar todo, y en el transcurso de esa etapa comenzó a tener contacto con artistas que pintaban graffittis.

El film realizado por Bansky⁶⁶ refleja una problemática real con un resultado extraordinario: la obsesión por registrar cada acontecimiento de la vida diaria, puede conducir a una expresión artística. Muchas personas descubren su pasión por la fotografía, el cine y otras artes tecnológicas mediante la utilización de la tecnología y su

⁶⁴ Gorillaz es un proyecto musical británico creado en 1998 por Damon Albarn y Jamie Hewlett. Una banda de rock alternativo que utiliza personajes de dibujos animados para efectos de publicidad.

⁶⁵ Thierry Guetta conocido como Mr. Brainwash (MBW) es un artista callejero nacido en Francia en 1966 y radicado en los Estados Unidos. Su primer exhibición profesional fue en el verano de 2008 y se llamó "Life is beautiful" donde expuso varias obras en *stencil* de estilo Pop. Una de las imágenes que más trascendió en el mercado fue la tapa de disco de Madonna.

vínculo con las redes sociales. Los videos que había registrado Thierry no fueron utilizados para el documental ni sirvieron como obra, pero la inspiraron. El registro del ritual trascendió en obra, en video documental biográfico.

Asimismo se plantea el arte urbano como una expresión contracultural de la época, a modo de neovanguardia (e inspirados en el Pop Art) cuya intención es devolver el arte a la praxis vital. Intervenir un espacio comunitario para invitar a la reflexión o bien para generar una reacción (la que fuere) en el espectador.

Pero como toda vanguardia es revolucionaria hasta la que es asimilada por la sociedad. Entonces se convierte en producto. Thierry es un gran comercializador de sus obras, sus stencils se exparcieron por el mundo e incluso realizó la tapa del CD "Celebration" de la cantante Madonna.



Ilustración 18 (Izquierda a derecha) Tapa del disco "Celebration" de Madonna por Thierry Guetta // Stencil a modo de autorretrato de Thierry, registrando "arte callejero" con su cámara // Graffiti de Banksy.

Las generaciones de fin de siglo trajeron consigo una idea de cosmovisión audiovisual. La escena tecnológica actual como hemos visto, abarca diversas disciplinas artísticas que van desde el cine, pasando por la robótica hasta la música y que llevan el sello de la velocidad, emblema de nuestra época.

Desde sentarse en una sala de cine hasta subir un video en Youtube o compartir una foto en Instagram. El ritual tecnológico primordial es el viaje de un mundo a otro: del mundo real al reino del ciberespacio. La transmutación del alma en la materia.

66 Banksy es el pseudónimo de un artista de street art. Su identidad es desconocida pero se sabe que nació en Liverpool en 1971. En su film "The exit through the gift shop" (La salida por la tienda de regalos) aparece como una silueta negra, encapuchada y con la voz distorsionada.



Ilustración 19(izquierda a derecha) Tapa de Revista Mondo 2000// Timothy Leary con John Lennon // Tapa de álbum Gorillaz "Damon Days".

CAPITULO 6

MONSTRUOS DE LAS ALCANTARILLAS DEL SUBCONSCIENTE COLECTIVO

"Contamos historias para poder vivir". Joan Didion⁶⁷

Toda mi vida conté historias. Me las contaba mi abuelo y luego las contaba yo. Supongo que en lo dicho y en lo no dicho, hubo una transmisión, un legado familiar que hacía que surgiera de lo más profundo de mi ser una necesidad de decir algo: decir lo inteligible con un lápiz y un papel.

Escribo y cuento historias desde que aprendí el significado de las palabras. Pero las narro con dibujos desde siempre.

El arte para mí es algo innato, corre por mis venas. Mi familia estuvo formada por dibujantes, fotógrafos, cineastas, cantantes, músicos, profesionales o amateurs. En la expresión artística encontramos una forma de afrontar el mundo, de darle sentido a la existencia.

Lo curioso es que no siempre lo supe. Cuando inicié el camino de los proyectuales comencé a conectarme con mis raíces, mientras indagaba en libros de historia, buscaba conectarme con la mía. En el transcurso de esta tesis develé aquello que siempre supe pero que nunca antes había podido decir: mi obra es "la historia" de mi vida, mi absoluta memoria.

Los primeros trabajos que realicé, mis primeros pasos, tenían relación con la cuestión mágica-religiosa, con el universo infantil y con el chamanismo. El proceso creativo devenía en un "retorno inconsciente" al pasado donde mi mundo interior se plegaba y desplegaba en nuevas ideas, que conllevaban a nuevos ritos creacionales.

Creo que el chamanismo, la magia y la religión se emparentan con la tecnología y el juego del artista como "genio creador". Desde el primer proyectual planteé la idea de "interacción" con el espectador, creando un cuento animado interactivo que fue subido a internet.

Hoy en día la tecnología es la herramienta fundamental de conexión con el público y una forma de devolver el arte a su praxis vital. Por ello se considera que en la actualidad el arte es biopolítico, ya que genera una relación entre cuerpo y tecnología (que muchas veces se expresa en performances).

⁶⁷ Joan Didion es una escritora y periodista estadounidense nacida en Sacramento, California el 5 de diciembre de 1934.

Esta biopolitización del arte o estetización de la vida, condujo a muchas personas a "rediseñarse" sometiéndose a cirujías y tratamientos para "cambiar". Las sociedades de vampiros tan en auge en el cine contemporáneo, actúan como metáfora de una sociedad de cuerpos inmortales que se vinculan con estos conceptos. Este cruce entre el biopoder⁶⁸ y el uso de la tecnología fue tratado en otro de mis proyectuales: "Cybertango", un videoclip en el que lo moderno y la tradición bailan un tango.

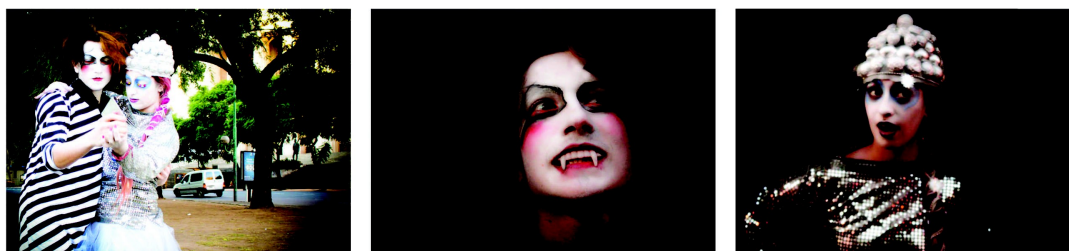


Ilustración 20 "Cybertango", videoclip realizado en 2012. El mismo puede visitarse en el sitio web Youtube⁶⁹ (video final y backstage).

Finalmente concluí mi cursada con "Monstruos de las alcantarillas del subconsciente colectivo", una video instalación que fue proyectada en la Muestra Anual de la Cátedra Cáceres, dentro del Festival de Poesía Audiovisual realizado en Espacio IMPA en diciembre de 2012.

Hoy en día puedo analizar mi subjetividad desde una nueva perspectiva, tras haber desarrollado una profunda investigación que conecta mi trabajo con la magia del ritual. Hablo de un proceso creativo, un "hacer artístico" cuya pulsión es inconsciente. Uno sabe cuál es el objeto de su obra, qué es lo que en verdad quiere comunicar al público, pero existe un motor que impulsa la búsqueda, que va mucho más allá de la barrera de lo inteligible; algo que no tiene explicación: creo que hay magia en la vida, hay magia en el amor y en el arte... y eso lo aprendí de mi abuelo.

No es casual que mi trabajo de graduación esté relacionado con una temática sobre lo monstruoso, aquello que desconocemos, los miedos de concluir una etapa y la incertidumbre de lo que está por venir.

Millones de monstruos distintos proyectados en múltiples pantallas televisivas, con movimientos constantes y repetitivos. La proyección aquí es reflejo de una sociedad

⁶⁸ Biopoder es un término originalmente acuñado por el filósofo francés Michel Foucault para referirse a la práctica de los estados modernos de "explotar numerosas y diversas técnicas para subyugar los cuerpos y controlar la población". Foucault introdujo este concepto en "La volonté du savoir", el primer volumen de su "Histoire de la sexualité".

⁶⁹ <https://youtu.be/yAKA64w1bB8>

cuestionada pero que asimismo me atraviesa; la cultura de masas. El artista como miembro de esa comunidad, contemplando un poco desde afuera, plasma en imagen su pesar aunque inevitablemente esté proyectando su mundo interior en un afuera que lo envuelve.

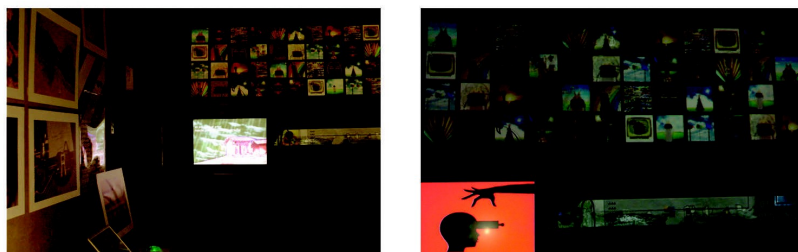


Ilustración 21 - Proyección Final, Muestra Anual de la Cátedra Cáceres, IMPA, 2012.

En las alcantarillas está el desecho urbano, un canal subterráneo (subconsciente) por el que circula la basura, los desechos residuales. Asimismo el término "alcantarilla" proviene del árabe "al-qantara" que significa "puente pequeño", un puente que conecta. ¿Qué conecta? Mi mundo interior con el de afuera y viceversa. Los pliegues y plegamientos de la *absoluta memoria*. Todo se resume en los nexos de un mundo globalizado, de la nada que contiene al todo.

Mi crítica está dirigida a la basura cibernética y televisiva que consumimos día a día: las alcantarillas del subconsciente colectivo que emiten señales monstruosas, que generan monstruos y disipan el miedo en la sociedad para aislar a los seres humanos tras las barreras del consumo, generando un espectador pasivo; dominado.

La idea inicial, la esencia de la obra es en gran parte una proyección del inconsciente. Durante el proceso creativo solemos atravesar diferentes etapas que conducen a la transformación y el aprendizaje, como alquimista en busca de la piedra filosofal. Por eso en esta obra hice hincapié en la "metamorfosis". El monstruo claramente se manifiesta como una transformación de la realidad, al igual que una pesadilla o un sueño. Y ¿qué es la creación sino un reflejo de los cambios de la interioridad de cada uno? El espejo del alquimista.

"La metamorfosis es la transformación de unos seres en otros, de unas especies en otras, corresponden en términos generales al gran simbolismo de la inversión, pero también al sentimiento esencial de la diferencia entre lo uno indistinto primigenio y el mundo de la manifestación. Todo se puede transformar en todo porque nada es realmente nada."(Juan E. Cirlot).

Cada artista, esté en la rama que esté se transforma y va mutando en obra. Kafka se convirtió en un espantoso insecto, reflejo de una sociedad trastocada por el horror y el

desamparo de las guerras; efecto de un nihilismo puro causado por la desesperanza del vaciamiento post-bélico.

Tal vez la realidad se nos presente de forma monstruosa, pero es el arte capaz de descubrirla y encontrar belleza en lo más espantoso.



Ilustración 22 - Monstruos de las Alcantarillas del Subconsciente Colectivo

6.a) Conclusión

El arte trasciende los parámetros del espacio y el tiempo, y encuentra en la tecnología contemporánea nuevas formas rituales.

En la actualidad el "rito creacional" se movió a la escena tecnológica, donde lo "virtual" tomó protagonismo. Hoy gracias a las redes sociales todos consumimos imágenes, así como también todos las generamos. Sin embargo esto no significa que todos los "productores de imágenes" sean realmente artistas.

El rito es una conjunción entre la vida y la muerte, un manifiesto de la cosmovisión de las distintas culturas. La modernidad trajo consigo una nueva ideología asociada a la velocidad, al cambio y al consumo globalizado a partir de la cual se desprendieron los "rituales tecnológicos", hoy conformados mayormente en las redes sociales y los medios de comunicación audiovisual. Estas entidades conformarían el espacio por el cual circulan "archivos" de texto y de imagen del mundo entero, cumpliendo un rol análogo al de la galería o del museo y pudiendo seleccionar e incentivar ciertos "productos" y determinados artistas.

La obra de arte comunica las ideas canalizadas en la escena ritual, pero lo hace de un modo diferente, subjetivo, distinguiéndose de cualquier acto o cualquier imagen banal.

Una fotografía (ya lo dijo Barthes) puede ser tan solo una foto, no todas tienen ese "punctum", conmueven o son pensativas. Por eso no todo lo que hay en internet es arte. El abuso de fotografiar permanentemente y compartirlo, produce una invasión visual ante la cual el espectador no puede detenerse a reflexionar.

El artista, al igual que el chamán, es aquel capaz de transportar al espectador a otro universo con las mínimas herramientas. Por lo tanto, tal como se planteó en la hipótesis, la tecnología facilita nuevas formas de ritual. Es el medio para acceder a éste (médium), pero sólo un verdadero artista es capaz de generar emociones en el público. Hoy en día es prácticamente imposible que una obra o un artista pueda darse a conocer situándose fuera de la esfera tecnológica; lo cual la convierte a la vez en una parte necesaria del discurso social y artístico.

Reformulando, ¿Nos hallamos frente a un Dios cibernético? ¿Qué es la tecnología? ¿Lenguaje, religión, arte o es todo a la vez?

Como ha ocurrido a lo largo de la historia (evolucionamos pero mantenemos la esencia), la religión fue la forma que la burguesía y el poder eclesiástico encontró para comunicar y "educar" al pueblo. Podría decirse que en la actualidad la religión es cibernética, y la gente se "interconecta" y relaciona virtualmente con ella.

Si existe un Dios, es el que quiere imponer el capitalismo, entendiendo a Dios como una entidad superior, invisible que controla cada acto de la vida cotidiana. El que genera y el que quita. Un "pater" super-poderoso. La tecnología o el ciberespacio es el medio de

propagación de esta nueva teología, por lo tanto se manifiesta como lenguaje (en texto y en imagen); *el virus expandido*.

Si la función de la tecnología es hacer circular información y promover ciertos productos (entre ellos los artísticos) en algunos casos se utiliza como medio para acceder al ritual y como expresión creativa (como el ejemplo de Mark Pauline cuya obra evoca una crítica social comprometida, ensamblada con la subjetividad de su historia personal intervenida y afectada por la robótica).

Para Malevich el virus estaba en el arte. Borroughs lo atribuía a la palabra que decantó en la revolución tecnológica, idea que retomó la artista Laurie Anderson⁷⁰ en su tema "*Language is a virus*", para sugerir el proceso de masificación de la información; indicando una *invasión* del lenguaje tradicional por uno nuevo: el tecnológico. Lo cierto es que actualmente el ciberespacio está infectado de virus que contienen ambas cosas (palabra e imagen).

En referencia a la propagación y a la masificación de la cultura, existe una intencionalidad de unificación cultural orientada hacia el consumo. Si el arte es un virus, probablemente lo podamos hallar en el ciberespacio donde las imágenes no tienen derecho de autor y son consumidas por un montón de espectadores fantasmas. De esta forma podría el arte penetrar en la vida privada del público, quienes comparten e interactúan haciendo circular una obra o una imagen.

La obra de arte es el producto final del "rito creacional". En una sociedad museificada, el acto ritual se convierte en el único original, y la obra de arte es la eternización del rito.

Es en el acto creativo donde se da el ritual liberador y en la obra final el hombre trasciende. La obra de arte puede ser un producto tangible o no serlo. Una performance es una obra de arte intangible (es rito y obra a la vez) cuyo ritual se documenta mediante otro rito: el de la fotografía o el video digital.

Un artista traspasa los parámetros del espacio y el tiempo mediante su hacer artístico, más allá de la materialidad de la obra. Por eso, en muchos casos la escena ritual sería más importante que el producto, ya que sin ella no habría obra de arte. Además en ese preciso instante es donde el hombre carga de sentido su vida.

¿Mediante el "rito creacional" el artista busca ser recordado?

El artista es un personaje que está fuera de los ejes sociales. Está al igual que un chamán, situado en el medio: entre lo humano y lo "divino", entre lo real y lo virtual, analizando y al mismo tiempo siendo atravesado por la cultura, por el tiempo que intenta trascender en acto.

⁷⁰Laurie Anderson es una artista estadounidense nacida el 5 de junio de 1947 en Illinois. Es cantante, violinista, dibujante, poeta y performer. Su arte está cargado de numerosas reflexiones acerca del lenguaje, la política, el rol de los sexos, tecnología y comunicación. Estuvo casada hasta 2013 con el cantante Lou Reed. En mayo de 2015 participó de la Primer Bienal de Performance en Argentina, con su obra multimedial "The language of the future".

Mientras el artista crea, expresa su pesar, su sentir con respecto a su interioridad que nunca es individual. El colectivo comunitario siempre afecta la individualidad. Al hacerlo el artista se convierte en un comunicador de ideas y sentimientos, dejando un legado y dotando de sentido a la existencia. La materialización de esas ideas que se van comunicando de unas generaciones a otras, es la trascendencia.

Pero en el mundo *líquido* que habitamos, el artista debe crear y recrearse constantemente, convirtiéndose el acto creativo en la parte más importante de su obra. El ritual es a veces catarsis, es la conexión (con uno mismo y con los demás) con el presente, pasado y futuro. Entonces todo lo que estaba plegado, contenido dentro del artista, es expresado y "desplegado" en el *rito creacional*. La obra como producto final de ese rito, es un espejo de la realidad (de la real y de la virtual). Somos el reflejo de la sociedad que atraviesa nuestra individualidad, así como nuestra historia.

Vivimos en una caverna virtual invadida por imágenes que son consumidas como "realidades". La realidad se convierte en acto y el acto en imagen. El artista es el titiritero del teatro de sombras, es el mago, druida, chamán, el que tiene el poder de disparar y embalsamar para siempre un rostro, el que "cuenta" y "conecta" el mundo de acá, con el más allá.

Los artistas dejamos una parte de nuestro ser en una obra tangible, reproducimos nuestro original hasta el infinito. Somos capaces de materializar sentimientos, enfrascar ideas, dibujar sueños, bailar con las manos ... *y hasta de pintar en el aire.*

BIBLIOGRAFIA

- AGAMBEN, G. (2005). *Profanaciones*. Buenos Aires, Argentina: Adriana Hidalgo Editora.
- ARTAUD, A. (1978). "El teatro y su doble". Barcelona, España: Editorial Edhasa.
- BARTHES, R. (2014). *La cámara lúcida*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós Comunicación.
- BERTRAND, R. (1960). *La sabiduría de Occidente*. Madrid, España: Editorial Aguilar.
- BORGES, J. L. y VAZQUEZ, M. E. (1965). *Literaturas Germánicas Medievales*. Buenos Aires, Argentina: Alianza Editorial.
- BORROUGHS, W. (2009). *La revolución electrónica*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.
- CÁCERES, A. (1992). *Lectura del arte ceremonial precolombino: El Nguillantún, ceremonia mayor del pueblo mapuche*. Córdoba, Argentina: Edición Cuadernos de ImagenEra y presentada en Buenos Aires: CAYC.
- CASTRO, E. (2011). *Diccionario de Foucault, temas, conceptos y autores*. Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- CAVENDISH, R. (1979). *Historia de la magia*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Lidiun.
- CHAVEZ, A. HINOSTROZA, T. SIGÜEÑAS SAAVEDRA, M. (2007). *Fiestas y Rituales en la Conservación de la Agrobiodiversidad en el Perú*. Lima, Perú: INIA- Instituto Nacional de Investigación Agraria.
- CIRLOT, J. E. (2010). *Diccionario de símbolos*. Madrid, España: Editorial Siruela.
- DELEUZE, G. (1987). *Foucault*. Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica.
- DELGADO, F., TAPIA, N. y RICALDI, D. (2012). *Diálogo intercultural sobre la vida y la muerte - Wañuywan kawsayawan purisqaqa*. La Paz, Bolivia: Plural Editores.
- DERY, M. (1995). *Velocidad de escape, la cybercultura en el final del siglo*. Madrid, España: Editorial Siruela.
- ELIADE, M. (1995). *El vuelo Mágico*. Madrid, España: Editorial Siruela.
- FISHER, M. y LEE, M. (2009). *Deleuze y la Brujería*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Las Cuarenta.
- FORESTER, R. (1985). *Vida religiosa de los huilliches de San Juan de la Costa*. Chile: Ediciones Rewe.
- FROMM, E. (2012). *El lenguaje olvidado: Introducción a la comprensión de los sueños, mitos y cuentos de hadas*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

- GROYS, B. (2015). *Volverse público*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra Editora.
- HARRIS, M. (2005). *Vacas, cerdos, guerras y brujas: los enigmas de la cultura*. Madrid, España: Editorial Alianza.
- JIMENEZ, C. A. (2005). "La magia del Kamishibai" en *La Ratonera, Revista Asturiana de Teatro*. Volumen digital N°31.
- JUNG, C. G. (2008). "Psicología de la transferencia". Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.
- LONGONI, A. (1998). *De los poetas malditos al videoclip*. Buenos Aires, Argentina: Cántaro Ediciones.
- LÓPEZ TAMÉS, R. (1990). *Introducción a la literatura infantil*. España: Universidad de Murcia.
- MACHADO, A. (2000). *El paisaje mediático: sobre el desafío de las poéticas tecnológicas*. Buenos Aires, Argentina: UBA - Universidad de Buenos Aires.
- RAFANELLI, C. (2011). *Aimé Painé: la voz del pueblo mapuche*. Buenos Aires: Editorial Biblos.
- RANCIÈRE, J. (2011). *El espectador emancipado*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Manantial.
- ROSASPINI REYNOLDS, R. C. (1998). *Los Celtas, magia, mitos y tradición*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Continente.
- SEEL, M. (2010). *Estética del Aparecer*. Madrid, España: Katz Editores.
- ZOLLA, E. (1997). *Una introducción a la alquimia: las maravillas de la naturaleza*. Venecia, Italia: Editorial Paidós Orientalia.

SITIOS WEB CONSULTADOS:

<http://www.acceler8or.com/2012/06/3782>

<https://arteeneagramal.wordpress.com/curiosidades>

<http://www.arteuna.com>

<http://www.beautifullight.org>

<http://www.beevoz.com/2014/02/11/karakuri-ningyo-los-automatas-japoneses>

<http://www.bienaldeartesmediales.cl/12/la-maldicion-del-lenguaje-o-el-lenguaje-como-virus>

<http://bp15.org/laurie-anderson/>
<http://catedracaceres.wordpress.com>
<http://www.cholitasbolivia.com/2014/11/wallunkas-celebran-amor-y-fertilidad.html>
<http://clubkamishibai.blogspot.com.ar/>
<http://cochabandido.blogspot.com.ar/2013/11/wallunkas-en-buenos-aires-argentina-y.html>
http://cuscoface.com/otros_destinos/chunchachas.php
<http://www.dehuancayo.com/huaylas>
<http://www.deperu.com/calendario/473/dia-de-la-fiesta-del-inti-raymi>
http://www.elotrolado.net/noticia_reportaje-robots-parte-i-los-origenes_24792
<http://www.facebook.com/datherrien/info>
<http://www.hispania.revistas.csic.es/index.php/hispania/article/viewFile/159/154>
<http://kamishibaiaexpandido.blogspot.com.ar/>
<http://www.karakuri.info/index.html>
<http://www.kazuohnodancestudio.com/english/archives/>
<http://www.lanacion.com.ar/83457-un-dibujo-animado-provoco-convulsiones-a-cientos-de-ninos>
<http://www.la-ratonera.net>
<http://www.mondo2000.net/>
<http://www.opinion.com.bo/opinion/articulos/2011/1126/noticias.php?id=33281>
<https://www.pinterest.com/pin/23643966770867181/>
http://www.revistadeartes.com.ar/revistadeartes37/danza_kazuo-ohono-danza-butoh.html
<http://www.stelarc.org>
<http://www.stuffyoushouldknow.com/blog/gallery/gallery-victorian-bereavement-photography/>
<http://srl.org/mach.html>
<http://thefaustorocksyeah.wordpress.com/2014/02/02/antonin-artaud-el-teatro-y-su-doble/>

<http://videobardo.blogspot.com.ar>

<http://www.viralated.com/12-vintage-victorian-postmortem-photos/>

<http://www.wikipedia.com>

<http://www.xatakaciencia.com/robotica/los-primeros-automatas-de-la-historia>

AGRADECIMIENTOS

No fue fácil comenzar a escribir mi tesis de graduación. La vida se encargó de generar distracciones en el camino, y nada de esto hubiera sido posible sin el apoyo de muchas personas que me acompañaron en lo personal y lo académico. Creo que una no puede sostenerse sin la otra.

Primero que nada, quiero agradecer a Anahí Cacéres, por haberme guiado, enseñado, e incentivado durante todos los años que duró mi aprendizaje universitario y en el transcurso de esta investigación. No solo la considero una excelente docente y tutora, también es una artista extraordinaria y un ejemplo a seguir.

A Gustavo Schwartz, por la excelente predisposición y la hermosa charla que compartimos en el Café "Las Violetas".

A Liliana González por ayudarme a encontrar el camino del deseo.

A mis compañeros de estudio, que me asesoraron y compartieron conmigo su experiencia, sus proyectos y tantas horas de cursada.

A mi familia y amigos por estar siempre. Nada de esto sería posible sin ellos.

Y por supuesto, a quien fue, es y siempre será objeto y causa de mi "hacer artístico", quien inspiró la temática de este proyecto y aun la de muchos que están por venir:

a mi Abuelo Hugo Csecs.

"Por nuestras venas no corre sangre, sino aguatina de color."