



Editorial

Ramon Rispoli
Mara Martínez

Inmaterial llega al doble dígito

Para este número 10 de *Inmaterial* —que cumple sus primeros cinco años de edad— hemos decidido dar espacio a algunas contribuciones recibidas por nuestra redacción a lo largo de estos últimos meses: aunque no centradas en un único tema monográfico de investigación, todas ellas destacan por sus interesantes aportaciones a nuestros campos de estudio. Se trata, concretamente, de cuatro artículos: los primeros dos versan sobre temas relacionados con el arte y la imagen, mientras que el tercero y el cuarto remiten más bien al ámbito del diseño.

El primer texto es “El arte glitch como arte pop”, de Eugenio Mangia Guerrero, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador. En su reflexión, el autor recorre los orígenes y el primer desarrollo del arte *glitch*: todas aquellas prácticas creativas que toman como punto de partida los fallos técnicos de los medios contemporáneos. El *glitch* tiene una gran variedad de manifestaciones y causas que aluden todas, de una forma u otra, al mundo de las máquinas: colapso del *software*, daños físicos en los equipos televisivos o informáticos, errores de código, falta de memoria disponible, interrupciones en la descarga de información, la debilidad de la conexión, interrupciones en el procesamiento de imágenes, etc.

Sin embargo, además de estas formas de “glitch espontáneo” (*pure glitch*), hay también las del “glitch provocado” (*glitch alike*): artistas, sobre todo del ámbito visual, que recurren voluntariamente al glitch utilizando los errores maquínicos como parte integrante de su propuesta creativa. Es el caso, por ejemplo, del artista británico John McAndrew y su *destructural aesthetics*: una estética hecha de deformaciones, interferencias y cortocircuitos que, por un lado, recoge el legado de las poéticas dada y surrealista de principios del siglo pasado —por la importancia del error y del imprevisto que llegan a ser un elementos constitutivos del proceso creativo—, y, por el otro, muestra una vinculación evidente con el *pop art*, ya que el material base del artista, en la mayoría de los casos, son imágenes mediáticas (y, por lo tanto, de masas).

Lo interesante del *glitch art*, no obstante, va más allá de estas “relaciones de parentesco” en el ámbito de la historia del arte. Si es cierto que “el medio es el mensaje” —según la célebre expresión de McLuhan (1964) mencionada también por el autor—, el *glitch* se revela como una potencial herramienta de desfamiliarización, capaz de poner de manifiesto el carácter construido de las imágenes que nos rodean y solemos mirar como naturales, así como la habilidad de los propios medios —que acostumbramos a considerar como contenedores neutrales— de “actuar” de una forma determinada en nuestros imaginarios y subjetividades.

Algunas de las problemáticas relacionadas con cultura digital contemporánea entran en juego también en el segundo artículo, “**La cultura del autorretrato en su desarrollo histórico**”, firmado por Enrique Mena García, docente de la Universidad Católica San Antonio de Murcia (UCAM).

El autor esboza, antes de todo, una breve historia del autorretrato en el arte occidental. La práctica surgió en época tardomedieval, coincidiendo con el primer florecimiento del humanismo en el ámbito filosófico y cultural, para finalmente difundirse, sobre todo, a partir del siglo XV, con el Renacimiento: como es sabido, artistas como Rafael Sanzio o Alberto Durero se autorretrataban también para dar muestra de la conciencia de su nuevo estatus social adquirido, dejando definitivamente atrás el anonimato que había caracterizado las prácticas artísticas en épocas anteriores (Shiner, 2004). En el siglo XVI, Rembrandt llevó a cabo —con técnicas diferentes, desde la pintura al óleo hasta el dibujo y el aguafuerte— una verdadera “autobiografía visual”: un excelente documento de los cambios en su fisonomía y estados de ánimo a lo largo del tiempo. Posteriormente, entre finales del siglo XIX y principios del XX, el género vivió una nueva época de oro con otros protagonistas absolutos del arte occidental, entre los que se distinguen Van Gogh, Cézanne, Picasso, Dalí y Miró.

Justamente a partir de mediados del siglo XIX, el desarrollo de la cámara fotográfica llevó al nacimiento y a la rápida difusión del retrato y del autorretrato fotográfico. Entre las numerosas figuras del mundo del arte que lo practicaron durante el siglo pasado, el autor destaca sobre todo a Cindy Sherman, cuyos autorretratos constituían una verdadera herramienta crítica visual, capaz de cuestionar y deconstruir estereotipos y patrones de género. El trabajo de Sherman muestra hasta qué punto la imagen personal tiene —como toda imagen— un carácter cultural y socialmente construido; cuestión en la que siguen ahondando, de formas distintas y con diversos objetivos, artistas contemporáneos de gran interés, entre ellos, la argentina Romina Ressa, el holandés Hendrik Kerstens o la española Fátima Ruiz.

Evidentemente, cualquier reflexión sobre el autorretrato hoy en día no puede dejar de lado el tema de los selfis. Más que otras, esta práctica contemporánea parece visibilizar el enorme entramado de cuestiones socioculturales y políticas relacionadas con la imagen personal, a partir de la cual Joan Fontcuberta ha definido la época de la posfotografía (2017): una época en la que se difuminan cada vez más las distinciones tradicionales entre la esfera de lo público y de lo privado, y en la que las redes sociales se revelan como campo preferencial para la producción de subjetividad. El selfi constituye un capítulo más en la larga historia del autorretrato, pero de crucial importancia justamente en

la medida en que hoy nuestra propia vida cotidiana tiene lugar, como afirma Andrés Jaque (2019, p. 187), “en el recorrido del cuerpo al perfil digital de nuestro cuerpo, en la colaboración y en la disputa entre lo *online* y lo *offline*”.

Pasando a las dos contribuciones relacionadas con el ámbito del diseño, la primera es “**El color, signo de apropiación y transformación en el espacio interior**”, de Fausto Enrique Aguirre Escárcega y Oscar Bernardo Burrola Andazola, del Instituto de Arquitectura, Diseño y Arte de la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez. El papel del color en los espacios arquitectónicos ya había sido objeto de reflexión por parte de uno de los dos autores en el segundo número de *Inmaterial*, concretamente en un artículo que abordaba cuestiones vinculadas con la percepción y la experiencia del espacio (Aguirre Escárcega, 2016). En este caso, en cambio, el foco de atención está en la relación que se establece entre color e identidad, entendida en términos tanto individuales como colectivos.

El contexto geográfico y cultural de procedencia de Aguirre y Burrola es México, ejemplar precisamente por la relevancia que el color tiene en la arquitectura y en el espacio en general: un rol crucial ya desde la época prehispánica, y que —recuerdan los autores— se hace evidente también en la obra de grandes maestros mexicanos del siglo XX como Luis Barragán y Juan O’Gorman.

Según Aguirre y Burrola, el color a menudo constituye un verdadero “lenguaje no verbal” que permite el fortalecimiento de la relación afectiva entre el espacio y sus usuarios, promoviendo sentimientos de pertenencia y arraigo. Si esto es cierto, el color puede entonces constituir también una herramienta eficaz para la creación de sentido comunitario: lo demuestra de forma muy clara el trabajo de Boa Mistura, un colectivo madrileño multidisciplinar que intenta fortalecer los vínculos entre los habitantes de un mismo barrio a través del uso del grafiti. Justamente el enfoque de Boa Mistura ha servido de referencia para un trabajo colectivo —en el que los propios autores han participado— cuyo objetivo era la recalificación del barrio de Bellavista, en Ciudad Juárez, mediante el uso del grafiti y el color en las fachadas. Uno de los logros del proyecto ha sido el de contribuir a fortalecer los lazos sociales ya existentes en la zona, y no imponiendo las decisiones “desde arriba”, sino más bien dialogando con los modos cotidianos de organizar y vivir el espacio por parte de los propios habitantes, que han sido involucrados activamente en la iniciativa. La del barrio Bellavista resulta otra interesante prueba de la capacidad del diseño de actuar como una herramienta de transformación social; en este sentido, también el propio color de los espacios —lejos de ser algo simplemente “de superficie”— se revela como un elemento capaz de posibilitar la emergencia o el fortalecimiento de sinergias comunitarias.

Finalmente, la última contribución incluida en este número es **“Aprendizaje como prototipado: experimentación en la educación infantil”**, un artículo de Cesar Augusto Navarro Rache y Guilherme Englert Corrêa Meyer, de la Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Porto Alegre, Brasil), que ahonda en las potencialidades pedagógicas de una práctica propia del ámbito del diseño como es la del prototipado.

Reconociendo las debilidades del modelo de enseñanza escolar tradicional —en el que el profesor es el experto incuestionable que se encarga de transmitir sus saberes a unos alumnos cuya única tarea es la de recibir informaciones pasivamente—, los autores indagan en las posibilidades de una metodología de aprendizaje mucho más activa cuyo punto de partida es, justamente, la noción de *“prototyping”* tal y como se concibe en los estudios de ciencia, tecnología y sociedad. En años recientes, varias contribuciones que se enmarcan, en línea general, en la perspectiva de estos estudios (Corsín Jiménez, 2014; Tironi y Hermansen, 2018) han descrito el prototipado como una práctica situada, abierta y ontológicamente “inestable” de exploración en la cual el conocimiento es producido por la confrontación y la negociación continua entre intereses humanos y no humanos.

Los autores retoman esta noción aplicándola a una experiencia práctica enfocada en el diseño de herramientas de aprendizaje para la educación infantil: una serie de encuentros de testeo en los que los propios niños desempeñaban un rol activo frente a los objetos elaborados previamente por los diseñadores, experimentando de forma libre (es decir, no dirigida) con ellos y con todas las posibilidades que les brindaban su materialidad y su forma. En este sentido, la práctica del prototipado coincide con el juego de los niños, y lo hace en un proceso situado y abierto en el que estos tuvieron la posibilidad de expandir su imaginario de manera ilimitada, experimentando procesos de confrontación y diálogo no solo con sus compañeros, sino también con los diseñadores, con los propios artefactos y con sus materialidades específicas: una negociación colectiva que posibilita la emergencia de nuevos “mundos”, de los que los niños son coconstructores. También en el ámbito pedagógico se revelan así las potencialidades políticas de un diseño “infradeterminado”, capaz de dar voz a sujetos antes silenciados o reducidos a simples receptores pasivos.

Se cierra así el primer número de doble dígito de nuestra revista. En los tiempos difíciles que estamos viviendo debido a la pandemia de la COVID-19, *Inmaterial* reitera con voz aún más firme la que desde el principio ha sido su principal intención: contribuir a difundir miradas hacia el diseño y el arte no solo relevantes en términos académicos, sino también (y sobre todo) comprometidas en relación con todos los grandes dilemas y desafíos —de orden ecológico, social, político y cultural— frente a los que nos encontramos desde nuestra condición de habitantes del mundo contemporáneo.

Bibliografía

- Aguirre Escárcega, F. E., 2016. Estímulos y experiencias cromáticas en el espacio interior. *Inmaterial. Diseño, arte y sociedad*, 1(2), pp. 67-90.
- Corsín Jiménez, A., 2014. The prototype: more than many and less than one. *Journal of Cultural Economy*, 7(4), pp. 381-398.
- Fontcuberta, J., 2017. *La furia de las imágenes. Notas sobre la postfotografía*. Barcelona: Galaxia Gutenberg.
- Jaque, A. y OPI (Office for Political Innovation), 2019. *Mies y la gata Niebla. Ensayos sobre arquitectura y cosmopolítica*. Barcelona: Puente Editores.
- McLuhan, M., 1964. *Understanding Media. The Extensions of Man*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.
- Shiner, L., 2004. *La invención del arte. Una historia cultural*. Barcelona: Paidós.
- Tironi, M. y Hermansen, P., 2018. Cosmopolitical encounters: Prototyping at the National Zoo in Santiago, Chile. *Journal of Cultural Economy*, 11(4), pp. 330-347.

Ramon Rispoli

Doctor en Historia de la Arquitectura y del Urbanismo (Politecnico di Torino), actualmente es profesor titular en el área de diseño en el Departamento de Arquitectura de la Universidad de Nápoles Federico II. De 2010 a 2020 ha sido profesor titular de Estética y Teoría de las Artes en el Grado en Diseño de BAU, Centro Universitario de Diseño de Barcelona; desde 2019, en la misma institución, es docente y coordinador del curso “Diseño, Poder y Sociedad” en el ámbito del Máster Universitario en Investigación y Experimentación en Diseño. Desde 2014 es miembro del GREDITS (Grupo de Investigación en Diseño y Transformación Social). Ha sido autor de dos monografías, de ensayos en volúmenes colectivos y de artículos publicados en revistas internacionales. Ha sido *visiting professor* en varias instituciones en ámbito internacional, como la Universidad Autónoma de Aguascalientes y la Universidad Autónoma de Ciudad Juárez (México), y ha realizado estancias de investigación pre y posdoctoral en diferentes centros de investigación, como el Getty Research Institute (Los Ángeles) y el Centre Canadien d'Architecture (Montreal).

Mara Martínez Morant

Doctora en Antropología Social y Cultural por la Universidad de Barcelona. Durante muchos años ha sido profesora e investigadora en Bau, Centro Universitario de Diseño de Barcelona, donde impartió la asignatura Antropología Sociocultural. Es miembro de GREDITS (Grup de Recerca en Disseny i Transformació Social) desde su creación, y allí realiza trabajos de investigación centrados en temas de sexo-género y sobre los otros animales. Actualmente continúa ejerciendo como investigadora en Bau y en otros centros de investigación donde su trabajo se centra en el cuerpo, tanto humano como de otros animales, enmarcado en la perspectiva posthumanista. Es coordinadora de “Antropología de la Vida Animal. Grupo de estudios de etnozología” (adscrito al Institut Català d'Antropologia), donde desarrolla trabajos de investigación acerca de las interrelaciones animales en el marco de los estudios críticos animales. Entre sus trabajos más recientes se encuentran: “Veganismo ¿una identidad social emergente?” (2016); “Abriendo el sexo_Desbaratando el género” (2020, pendiente de publicación); “Del parentesco con los otros animales” y “Etnografía de las interrelaciones animales” (2020-2021, pendientes de publicación).