

# La mirada y la escucha. Imagen en movimiento, realidad y entelequia

Mar Garrido Román  
Universidad de Granada

## Resumen

Este texto surge de mi interés por dos itinerarios creativos que siendo aparentemente contradictorios, coinciden al utilizar narrativas no lineales como recurso expresivo. Estas dos líneas aglutinan por una parte las observaciones dirigidas hacia los dispositivos de la mirada: fantasmagorías; linternas mágicas, la descomposición del movimiento llevada a cabo por Marey y Muybridge, o la poética de los pioneros de la cinematografía. Y por otra, incluyen iniciativas artísticas contemporáneas donde imágenes y sonidos digitales rompen con la lógica de un desarrollo espacio temporal del relato.

Tras el análisis de ambas propuestas de trabajo, se plantea una reflexión acerca de las similitudes conceptuales entre ideas expresadas en la historia del arte mediante las formas precinematográficas y los dispositivos de la mirada, con algunos planteamientos artísticos que, utilizando medios electrónicos y digitales, enlazan con la trayectoria del Proyecto Argos, al ofrecer otra perspectiva sobre el origen de la producción tecnológica de imágenes. Una mirada donde interaccionan ficción y realidad, visión e ilusión.

**Palabras clave:** imagen, representación, Proyecto Argos, teamLab, Rafael Lozano-Hemmer, Olafur Eliasson

## Abstract

This text arises from my interest in two creative itineraries that, being apparently contradictory, coincide in the use of non-linear or interrupted narratives as an expressive resource. On the one hand, these are grouped around observations directed towards the devices of the gaze: phantasmagoria; magic lanterns, the decomposition of movement carried out by Marey and Muybridge, or the poetics of the pioneers of cinematography. And on the other hand, they include contemporary artistic proposals where digital images and sounds break with the logic of

a spatio-temporal development of the story. After the analysis of both lines of work, a reflection on the conceptual similarities between ideas expressed in the history of art through pre-cinematographic forms and the devices of the gaze is proposed, with some artistic approaches that, using electronic and digital media, link with the trajectory of the Argos Project, offering another perspective on the origin of the technological production of images. A gaze where fiction and reality, vision and illusion interact.

**Keywords:** image, representation, teamLab, Rafael Lozano-Hemmer, Olafur Eliasson

## Introducción

La necesidad del ser humano de evadirse de la no siempre agradable realidad, tal vez haya sido la motivación para elaborar la infinidad de artefactos para mirar que abren la percepción al ámbito de las imágenes en movimiento. Aunque las primeras referencias conocidas de la cámara oscura, herramienta guía de la ciencia óptica y origen de los instrumentos que revolucionarán la percepción humana, correspondan a los científicos árabes Al Kindi (S. IX) y Alhazen (S. XI),<sup>1</sup> desde el siglo XVII – con los avances de la óptica y la definitiva aceptación de la perspectiva como forma de representación –, hasta el siglo XXI, tecnologías basadas en el uso sincrónico de sonidos con la proyección de imágenes mediadas – entre éstas y su proyección se interpone un mecanismo –, herederas de la cámara oscura, como las máquinas catópticas o espejos teatrales, y especialmente las linternas mágicas, han explorado, representado y construido una significativa trascendencia cultural. Dado su alcance en el ámbito artístico, haré un breve recorrido por los antecedentes, desarrollo y evolución de estas linternas mágicas predecesoras del cinematógrafo. Era dispositivos ópticos que permitían la

1. Alhazén. *Opticae Thesaurus: Alhazeni Arabis Libri Septem nunc primum editi, Eiusdem Liber de Crepusculis et Nubium Assensionibus. Item Vitellonis Thuringopoloni Libri X.* Basilea: Risner, F., 1572.

proyección sobre una pantalla blanca en una sala oscura, de imágenes fijas o animadas, pintadas en placas de vidrio. En 1420, el ingeniero veneciano Giovanni Fontana publicó un libro de dibujos de máquinas *Bellicorum Instrumentum Liber*,<sup>2</sup> en el que describía el *castellum umbrarum* (castillo de sombras), que puede considerarse como el espacio de realidad virtual más antiguo conocido. Se trataba de una habitación formada por paneles semitransparentes que al ser iluminados desde el exterior, creaban un juego de sombras con personajes en movimiento.

En 1646 el jesuita alemán Athanasius Kircher publica *Ars Magna Lucis et Umbrae*, Kircher (1646),<sup>3</sup> donde detalla experimentos de proyección realizados con espejos y lentes. La primera descripción escrita y dibujada de una linterna mágica, apareció en 1659 en las notas del científico y astrónomo holandés Christiaan Huygens. A partir de este momento podemos empezar a hablar del uso de la ciencia aplicado al espectáculo, con la aparición de los numerosos juguetes ópticos que dieron lugar a un nuevo punto de vista para comprender el mundo: el del hombre visionario, término empleado por el historiador y crítico de cine italiano Gian Piero Brunetta.<sup>4</sup>

Desde 1664 las representaciones de las linternas se difundieron no sólo con fines lúdicos, sino también como instrumento educativo, popularizándose durante el siglo XIX y perviviendo en la burguesía de principios del siglo XX como recuerda Marcel Proust en su novela *En busca del tiempo perdido*:

En Combray, todos los días, desde que empezaba a caer la tarde y mucho antes de que llegara el momento de meterme en la cama y estar allí sin dormir, separado de mi madre y de mi abuela, mi alcoba se convertía en el punto céntrico, fijo y doloroso de mis preocupaciones. A mi familia se le había ocurrido, para distraerme aquellas noches que me veían con aspecto más triste, regalarme una linterna mágica; y mientras llegaba la hora de cenar, la instalábamos en la lámpara de mi cuarto; y la linterna, al modo de los primitivos arquitectos y maestros vidrieros de la época gótica, substituida la opacidad de las paredes por irisaciones impalpables, por sobrenaturales apariciones

2. La única copia de este documento se conserva en la Biblioteca de Munich. Johannes de Fontana, *Bellicorum instrumentorum liber cum figuris* - BSB Cod. icon. 242, de la Bayerische Staatsbibliothek de Múnich

3. Athanasius Kircher, *Ars Magna Lucis Et Umbrae* (Roma: Sumptibus Hermanni Scheus, 1646)

4. Gian Piero Brunetta, *Il viaggio del icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumière*, 2ª ed. (Venezia: Ed Marsilio, 2009)

multicolores, donde se dibujaban las leyendas como en un vitral fugaz y tembloroso.<sup>5</sup>

Los juguetes ópticos (kinesígrafo, zootropo, praxinoscopio, fenaquistiscopio, electrotaquistiscopio o traumatropo entre otros),<sup>6</sup> desarrollados como variante de las Linternas mágicas desde la primera mitad del siglo XIX, supusieron un avance hacia la aparición de la secuenciación de las imágenes. Con el nombre de *philosophical toys* (juguetes filosóficos) -inteligente designación que a una juego y pensamiento-, numerosos artefactos ópticos propiciaron el desarrollo de los estudios sobre el movimiento, fluctuando entre la curiosidad, el entretenimiento y la especulación fisiológica sobre el funcionamiento de la vista. Entre estas maquinarias, estaba el cromatropo o cromatiscopio, formado por dos cristales superpuestos y pintados con patrones geométricos de colores que, al ser accionados y movidos por una manivela, producían la sucesión vertiginosa de formas abstractas, cuyo efecto profundamente hipnótico, tanto influyó en el cine de las vanguardias históricas de principios del siglo XX. *Anemic Cinema* (1926), el ensayo dadaísta de Marcel Duchamp o la película enmarcada en el cine abstracto *Symphonie Diagonale* (1921) de Viking Eggeling, son ejemplos de ello.

Estos juguetes filosóficos, paradójicamente y en el sentido inverso, hicieron posibles las investigaciones cronofotográficas de Eadweard Muybridge o de Étienne-Jules Marey, donde el movimiento aparece analíticamente segmentado como una sucesión de imágenes estáticas. La oscilación desde el movimiento a la imagen fija, será también un recurso utilizado por numerosos artistas, desde René Clair a Andy Warhol, Douglas Gordon, Pipilotti Rist, Ori Gerst, Martin Scorsese, Quentin Tarantino, Sebald, Godard, Duchamp, Bill Viola o Cindy Sherman. En esta dicotomía entre imagen estática y dinámica, resulta interesante constatar que buena parte del arte moderno, tan marcado por el signo del cine, no se interesa por la ilusión de movimiento sino por su manipulación y su deconstrucción.<sup>7</sup>

Aquellas imágenes pioneras producidas por las Linternas mágicas, han influido en el carácter experimental de una actividad artística que abarca desde la obra de los primeros cineastas (hermanos Lumière, Ferdinand Zecca, Georges Méliès o Segundo de Chomón), hasta la

5. Marcel Proust, *En busca del tiempo perdido*. Por el camino de Swann (Madrid: Alianza Editorial, 1981), 19.

6. Proyecto IDIS (Investigación en Diseño de Imagen y Sonido). <https://projectoidis.org/> (consultada 20-2-2023)

7. David Oubiña, *Un juguetería filosófica* (Buenos Aires: Manantial, 2015).



Figura 1. Viking Eggeling *Symphonie Diagonale* (Sinfonía diagonal) 1921. Fuente: Colección Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía. <https://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/symphonie-diagonale-sinfonia-diagonal>

de realizadores contemporáneos como Fellini, Truffaut, Demyo Bergman-cuyas memorias se titulan precisamente *Linterna Mágica*,<sup>8</sup> o el teatro multimedia.

*Laterna Magika* es también el nombre de la propuesta teatral creada por el director Alfred Radok y el escenógrafo Josef Svoboda, cuya aparición en el pabellón de la antigua Checoslovaquia en la exposición mundial EXPO 58 de Bruselas, revolucionó la dramaturgia de la imagen. Sus representaciones intermedia, que han dado nombre al Teatro de Praga, combinaban la actuación sin palabras de marionetas, actores y bailarines reales, con grabaciones de sonido y proyecciones de imágenes en movimiento. El actor puede pasar del escenario real a la imagen proyectada para volver de nuevo al escenario, cuestionando así los límites entre realidad y representación. De igual modo, estos cambios de punto de vista, elipsis narrativas, transiciones espacio temporales y oscilaciones entre lo oculto y lo visible, se funden en *Decision to Leave*, Corea del sur 2022, el extraordinario relato fílmico de Park Chan-wook.

### **Cuestionando el espacio de representación, construyendo la realidad en un movimiento de ida y vuelta**

Además de la significativa influencia que tuvieron las linternas mágicas en el desarrollo del cine como una forma de arte, las proyecciones de éstas jugaban con la percepción, generando una atmósfera que envolvía a

los espectadores y humanizaba mediante la ilusión su experiencia, sobrepasando la separación sujeto-objeto, la distancia entre el yo y el mundo. La luz, la perspectiva y el sonido, eran los medios empleados para conseguirlo. Estas imágenes mediadas por la técnica, que en ocasiones se proyectan sobre agua o cortinas de humo, suponen también un cuestionamiento a la objetividad del espacio de representación. En este sentido, constatamos cómo el agua constituye un elemento estético y técnico fundamental desde las primeras producciones artísticas que perdura hasta nuestros días. En *Beauty* (1993) Olafur Eliasson (Copenhague, 1967), uno de los máximos exponentes del arte contemporáneo, mediante la protección de luz sobre agua plantea la relación de la individualidad del cuerpo en el espacio. Una cascada de agua accionada por medio de un aspersor, rocía agua dentro de un espacio oscuro. Situado frente a la cascada, un foco proyecta luz hacia ésta, produciendo un arcoíris en movimiento. Los colores del arcoíris son generados cuando la luz rompe el espectro visible en una gota de agua. En *Beauty*, todos los arcoíris son distintos, porque los ojos de cada uno de los espectadores, nunca se sitúan en el mismo lugar. El arcoíris que yo veo, no es el mismo que ve otra persona junto mí, o detrás mío. La realidad es individual y relativa.

Para poder asimilar los avances y digerir lo nuevo, cada época debería construir la realidad en un movimiento de ida y vuelta entre el presente y el pasado. Siguiendo el argumento de Adorno "cada paso hacia adelante es, al mismo tiempo, un paso hacia el pasado remoto. A medida que la sociedad burguesa avanza, descubre que necesita su propio camuflaje de ilusión simplemente para poder subsistir".<sup>9</sup>

Como consecuencia de este movimiento oscilatorio, el progresivo abandono de la obra de arte única en favor de obras reproducibles, tendrá también un recorrido complejo cuando se transforme en herramienta de valor artístico abiertamente crítico.

Actualmente, artistas como Olafur Eliasson, el colectivo teamLab o Rafael Lozano-Hemmer, entre otros, manipulan sus representaciones del mundo o inventan nuevas cosmologías empleando técnicas digitales para alterar sus imágenes. En su obra utilizan medios técnicamente muy desarrollados, pero apuestan también por el encanto de las fórmulas que ya planteaban los dispositivos visua-

9. Andreas Huyssen, *After the Great Divide. Modernism, Mass Culture, Postmodernism* (Indianápolis: Indiana University Press, 1996), 40. Adorno, citado por Andreas Huyssen.

8. Bergman, Ingmar. *Linterna Mágica*. Tusquets, 2001

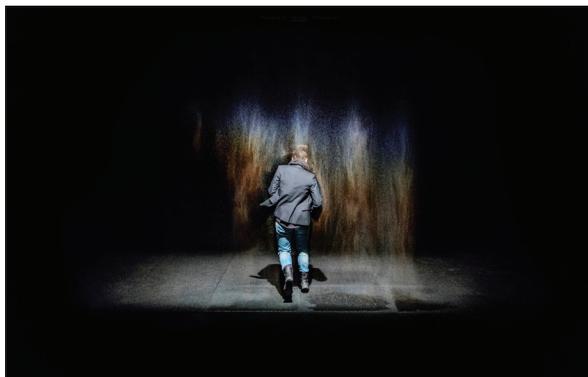


Figura 2. Olafur Eliasson, Beauty, 1993  
Moderna Museet, Stockholm 2015. Fuente: <https://olafureliasson.net/artwork/beauty-1993/>

les del XVII, confirmando la significativa relación –en lo relativo a la reflexión sobre el origen y producción de las imágenes-, entre el pasado y la actualidad. Vinculamos estas propuestas con las del Proyecto de Investigación Argos, orientado al estudio, análisis y realización de performance intermedia donde el sonido y el espacio escénico representan los principales elementos para la construcción de las imágenes y acciones corporales.

### Dudar de la realidad y despertar de los sentidos.

El enfrentamiento entre la capacidad cognitiva y la sensorial nace casi con la humanidad, siendo los pitagóricos quienes produjeron la primera grave escisión entre estas dos formas de conocimiento. Desde Platón, la luz ha sido la metáfora de la verdad, y el ojo, el elemento que ha dado acceso a dicha luz. El deseo de mirar característico de la especie humana, que ha relacionado a la vista con la objetividad, capacidad que permite al observador no implicarse en el acto de aprehender la realidad uniéndola a su vez a la objetividad y conocimiento, traerá consigo el cuestionamiento sobre imagen y realidad<sup>10</sup>. Aunque en 1637

10. En el siglo XX se empezó a discutir sobre esta prevalencia de la visión sobre otros sentidos y actualmente parece haber consenso sobre el hecho de que la vista es tan subjetiva como cualquier otro sentido. Esta es la tesis de Martin Jay en su ensayo *Ojos abatidos* (Jay 2007), donde evalúa el lugar ocupado por la visión en la cultura occidental. Según Jay, a lo largo del siglo XX, especialmente en Francia, tiene lugar un profundo cuestionamiento de la vista como sentido privilegiado del conocimiento. Siguiendo la argumentación de Jay, esta tradición ocular céntrica, es progresivamente puesta en duda desde finales del siglo XVIII con el pensamiento romántico. Pero es en el siglo XX y especialmente en Francia donde esta primacía de lo visual es cuestionada con más fuerza. La crítica a la vigilancia del panóptico de Foucault, la defensa realizada por Nancy o Derrida de sentidos como el tacto o el oído o el ataque de Debord a la sociedad del espectáculo, constatan que los ojos ya no nos sirven para entender la complejidad de lo que nos rodea.

René Descartes argumentó en la *Dióptrica* que “toda la conducta de nuestra vida depende de nuestros sentidos”<sup>11</sup> o desde la antropología cultural Le Breton defiende que son precisamente los sentidos los que determinan la experiencia del mundo,<sup>12</sup> paradójicamente dudamos de ellos. Buscamos prótesis que interponiéndose entre el proceso de creación y el de representación, dirijan, canalicen y ordenen nuestra mirada. Para reflejar esta ambivalencia, en *El Malestar de la Cultura*, Sigmund Freud<sup>13</sup> se refiere al hombre como a un *Prothesengott*, un dios con prótesis. Confiamos en los sentidos y al mismo tiempo recelamos de ellos, uniéndolos en un solo movimiento entusiasmo y descrédito.

Este triángulo formado por imagen, medio, y percepción, planteado en 1625 por Pietro Accolti en *Lo inganno degli occhi, prospettiva pratica*<sup>14</sup> (El engaño de los ojos, una perspectiva práctica), e inteligentemente plasmado por René Magritte con su obra de 1928 *Esto no es una Pipa*,<sup>15</sup> perteneciente a la serie *La Traición de las Imágenes*, provoca en la actualidad la misma inquietud y genera análogas preguntas sobre imagen, forma y realidad, pues evidencia el malestar que provoca el artista al cuestionar la semejanza entre el objeto y su representación. Así, una de las estrategias utilizadas en la creación artística contemporánea es la relación y convivencia que se establece entre percepción y representación, entre el espectador, el medio y la obra. La percepción directa de las cosas y la percepción directa de la imagen de las cosas. En *INTERFERENCIAS EN EL PAISAJE*, performance realizada por integrantes del Proyecto Argos que en mayo de 2022 que formó parte del Festival La nit de l'Art Castellón, se capturan un conjunto de situaciones en el espacio público que abordan las relaciones establecidas entre nuestros cuerpos con el espacio intervenido, generando unos cruces entre realidad y simulacro. Sus autoras (Cristina Ghetti y Elia Torrecilla), extraen de estas acciones material videográfico que es editado con el objetivo de mostrar una realidad en baja definición produciendo y reproduciendo imágenes con

11. René Descartes y Guillermo Quintás Alonso, ed., *Discurso del método, Dióptrica, Meteoros y Geometría* (Madrid: Ediciones Alfaguara, 1981), 59.

12. David Le Breton, *El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos* (Buenos Aires: Nueva Visión, 2007), 13.

13. Sigmund Freud, *El malestar en la cultura*, ed. y trad. por Manuel Rodríguez González y Luis López Ballesteros y de Torres (Madrid: Biblioteca Nueva, 1999), 32.

14. Pietro Accolti, *Lo inganno degli occhi, prospettiva pratica* (Firenze: Pietro Cecconcelli, 1625)

15. Michel Foucault, *Esto no es una pipa: ensayo sobre Magritte*, 7a ed. (Barcelona: Anagrama, 2004). A partir de las dos versiones de esta obra de Magritte, Michel Foucault analiza en *Esto no es una pipa: ensayo sobre Magritte*, las contradicciones entre las imágenes y las palabras.

efectos *glitch* que simulan errores. Como resultado, un vídeo que registra nuestra presencia fantasmagórica y la huella efímera de unos cuerpos-territorio que devienen interferencias visuales en un paisaje que se sitúa entre lo real y lo imaginario.

*FEEDBACK* fue también una de las ideas que surgieron de este cuestionamiento entre realidad y representación formando parte de PROY. ARGOS EXP 1. Una instalación visual que mediante un circuito cerrado de monitores y cámaras invitaba a los visitantes a colaborar con ella interactuando con pequeños objetos distribuidos por el espacio expositivo.

### La complicidad del público. El Arte como catalizador de conciencias

Progresivamente museos e instituciones proponen un arte capaz de estimular simultáneamente varios sentidos, rindiendo homenaje a figuras pioneras como Julio Le Parc, Carlos Cruz-Díez o James Turrell, perteneciente al movimiento *Light and Space*.<sup>16</sup> Estos precursores, al hacernos desconfiar del entorno y de nuestros procesos cognitivos, albergaban una intención social. Intención compartida con diferentes artistas posteriormente interesados en el tema –Dan Flavin, Bruce Nauman, Mauricio Nannucci, Eulalia Valldosera, François Morellet, Otto Piene o Ysaki Onishi entre otros, y también con los autores que seguidamente tratamos, en cuya obra aparece el germen de una

16. *Light and Space* es el nombre del movimiento de arte surgido en la costa oeste de Estados Unidos en las décadas de 1960 y 1970. Su pensamiento se vertebra en torno a cómo las formas geométricas y el uso de la luz podrían afectar el entorno y la percepción del espectador.



Figura 3. No(Dos)3 Cristina Ghetti y Elia Torrecilla, Interferencias en el paisaje (Nit de l'art de Castellón 2021)

toma de conciencia que permite poner en duda la realidad circundante. A continuación, nos acercaremos al colectivo teamLab, Rafael Lozano-Hemmer y Olafur Eliasson, claros exponentes de esta turbadora relación entre imagen, percepción y realidad –uno mismo, el espacio y el universo–, la búsqueda de lo imperceptible de nuestra relación con el espacio. Seguidamente veremos algunos de sus proyectos.

Comencemos con las instalaciones envolventes del colectivo japonés teamLab que desde el 18 de marzo hasta el 1 de septiembre de 2019, acogió el Espacio Fundación Telefónica de Madrid. La interpretación de la naturaleza, la filosofía zen o la pintura tradicional japonesa, son algunos de los referentes de este colectivo de creación fundado en 2001 por profesionales de distintas disciplinas. En esta ocasión, tres piezas inmersivas unidas por el ritmo común de una hipnótica composición sonora de Hideaki Takahashi, formaron la muestra.

Tocamos una pared negra y de nuestra mano, nacen mariposas de colores. Es la poesía que acontece al interactuar con la instalación *Flutter of Butterflies, Born from Hands*, 2018 (Aleteo de Mariposas Nacido de las Manos). La pieza evoluciona en tiempo real, y su transformación continua depende de las condiciones del espacio que la alberga, consiguiendo que el movimiento de las mariposas no se repita nunca. Será nuestra presencia individual, nuestra energía y voluntad, el motor que active el movimiento o la quietud de esta obra. Es sin duda una bella metáfora visual sobre el efecto mariposa<sup>17</sup> –las pequeñas acciones pueden generar grandes cambios–, el frágil equilibrio entre el ser humano y la naturaleza, nuestra responsabilidad y el lugar que ocupamos en el universo.

Del mismo modo, la performance intermedia INVISIBLE/INAUDIBLE llevada a cabo por el Proyecto Argos reflexiona sobre el universo de lo ínfimo. Sonidos e imágenes despreciados por unos sentidos centrados en lo evidente, se presentan aquí como los elementos protagonistas, dando presencia e identidad a detalles que normalmente se escapan y ocultan. Lo pequeño se ensalza, lo inaudible se amplifica y lo escondido se descubre mostrando su verdadera naturaleza. La performance fue realizada en octubre de 2022 en el Espacio Cultural Matadero de Madrid dentro del Congreso Internacional de Paisaje y Sostenibilidad: escuchando la diversidad y en el Espacio Cultural Cigarreras de Alicante dentro del seminario Sónico organizado por la

17. Siguiendo la teoría determinista del caos, el efecto mariposa plantea que un pequeño cambio en una variable puede producir efectos imprevisibles en otras variables.

Universidad de Alicante.

Continuamos con teamLab para sumergirnos en un mar enfurecido. Somos parte de una ola gigante. Somos la inmensidad del océano. Recorremos *Black Waves. Lost, Immersed and Reborn*, 2019 (Olas Negras. Perdido, Inmerso, Renacido), la poderosa instalación que nos remite a la tradición pictórica japonesa, a *La gran ola de Kanagawa*, pintada por Hokusai en 1830. La instalación está formada por proyecciones que se reflejan en paredes, espejos y suelos, donde el agua –y su representación visual– son protagonistas. En ambos casos (tanto en *Flutter of Butterflies* como en *Black Waves*), estaremos formando parte de una obra que se completa con la acción del espectador. Al transitar el espacio interactuamos con las piezas y provocamos cambios en ellas, de la misma forma que nuestra presencia produce cambios en la naturaleza.

La última sala nos aproxima al pensamiento zen y las raíces de la cultura japonesa. *Enso – Cold Light*, 2018 (Círculo – Luz Fría), reinterpreta la práctica zen de dibujar un círculo con un solo trazo de pincel.

En este caso, teamLab presenta un Enso dibujado como caligrafía espacial, donde se perciben diferenciadas las fases del proceso oriental de inspiración, ideación y realización. Una primera fase de concentración vinculada a las ideas; otra relacionada con la emoción y la intensidad de los sentimientos; y por último, la materialización de la energía que tiene que ver con la técnica y la acción. El colectivo teamLab ofrece una nueva interpretación de la caligrafía tradicional, al reconstruirla en el espacio tridimensional, expresando la profundidad, la velocidad y la potencia del trazo del pincel. Ese tiempo eterno de giro, el tiempo circular que determina nuestra posición, unas veces en la cumbre y otras en punto más bajo, nos interroga sobre el instante haciéndonos sentir el presente como el lugar de lo real.

Esta intensa alegoría de unión con el todo en una sola imagen y en un solo trazo, es también la que utiliza el cineasta Jean Luc Godard en *Deux ou trois choses que je sais d'elle*, 1966 (Dos o tres cosas que yo sé de ella). Un hombre pone azúcar a su café expreso, lo remueve con una cucharilla y, en un primerísimo plano de la taza, el líquido negro que gira en espirales adquiere una dimensión cósmica. Godard es capaz de reflejar el universo en movimiento y sus convulsiones en una taza de café. En esta secuencia, a través del discurso audiovisual, cruzamos las fronteras de lo visible en la pantalla para reflexionar sobre nosotros mismos y cómo nos relacionamos con el mundo. La inteligencia del



Figura 4. teamLab, *Black Waves. Lost, Immersed and Reborn*, 2019 (Olas Negras: Perdido, Inmerso y Renacido, 2019). Instalación digital, bucle continuo. © teamLab, cortesía Pace Gallery



Figura 5. teamLab, *Enso – Cold Light*, 2018 (Enso - Luz Fría, 2018). Instalación digital, bucle continuo. © teamLab, cortesía Pace Gallery

montaje cinematográfico de Godard, construye las sensaciones que componen nuestra percepción: planos de un mundo abstracto y concreto, innovador e imperecedero, narrativo, fantástico, esencial y cotidiano al mismo tiempo.

Para Georges Bataille<sup>18</sup> la memoria era la unión del pasado y del presente, aquel espacio donde se inscribe nuestro verdadero yo, momento del tiempo fuera del tiempo. La captura de un fragmento en estado puro, un instante; la esencia de un momento que adopta la forma de un recuerdo. O como argumentaba Salvador Pániker,<sup>19</sup> la meditación entendida como una abolición del tiempo. La escena de la taza de café en *Deux ou trois choses que je sais d'elle* y las piezas de teamLab son, precisamente, una larga meditación sobre el instante, una reflexión sobre la memoria, una disolución del tiempo donde se mezclan las imágenes proyectadas y las vivencias.

Continuando con la línea de trabajo que utiliza la tecnología para potenciar la interacción entre obra y espectador, nos acercamos a las propuestas del artista mexicano Rafael Lozano-Hemmer. Como en el caso de teamLab, Lozano-Hemmer para llevar a cabo sus proyectos, forma equipos de trabajo multidisciplinares con diseñadores, arquitectos, programadores, lingüistas o ingenieros en robótica. Sus piezas son entornos inmersivos que adquieren contenido con la participación del público. En una entrevista en el diario El País el autor comenta:

“El arte electrónico es un arte escénico. No me baso en los objetos o en algo permanente. Me interesa lo efímero y lo que ocurre con la participación del público. Puede surgir algo lúdico o temeroso. No se sabe y eso me gusta: que yo no controle el desenlace de la obra. La gente participa en la experiencia estética”.<sup>20</sup>

Ejemplo de esta implicación de cada uno de los espectadores con las piezas de Rafael Lozano-Hemmer, fue la exposición *Abstracción biométrica*, donde el cuerpo humano, esa compleja carcasa que nos alberga, era el protagonista. La muestra, presentada en el Borusan Contemporary de Estambul en 2013 y en el Espacio Fundación Telefónica de Madrid en 2014, conjugaba las tecnologías

18. Georges Bataille, *L'Expérience Intérieure* (Paris: Gallimard, 2009), 163-164.

19. Salvador Pániker, *Filosofía y mística. Una lectura de los griegos* (Barcelona: Anagrama, 1992), 91.

20. Juan Porras Ferreyra, “Rafael Lozano-Hemmer, un humanista tecnológico en Montreal,” *El País*, 25 de mayo de 2018, [https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800\\_320201.html](https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800_320201.html) (accedido el 21 de febrero de 2022).

electrónicas con la sofisticada tecnología orgánica que es el cuerpo. Labiometría, la medición de las variables vitales, fue el hilo conductor de esta exposición. Se trataba de nueve instalaciones que abarcaban un periodo de tiempo desde 1992 hasta 2014 y cuya temática era la idea de que la captura, el archivo y la transformación de los signos vitales del público, son parte integral de la obra de arte. En efecto, las nueve piezas que se exhibieron, se basaban en la recogida de datos del cuerpo de los asistentes y su transformación en representaciones artísticas. La instalación *Almacén de corazonas*, estaba compuesta por cien focos incandescentes y una interfaz que detectaba los pulsos cardíacos de los participantes, haciendo que las luces centellearan con la vibración exacta del corazón de cada asistente. Utilizando un sensor, el visitante podía imprimir su ritmo personal a uno de los focos. Esta vibración se unía al resto de las huellas vitales eliminando uno de los latidos de los anteriores participantes. *Almacén de corazonas* recogía así la individualidad biológica y emotiva que cada persona va dejando en su interacción con la pieza.

Esta llamada al interior de cada individuo, es también el objetivo argumental de *Touch Me-Don't touch me!* performance multisensorial que forma parte del Proyecto Argos donde se explora la necesidad humana de contacto y acercamiento. Los cuerpos alterados necesitan el calor de las caricias y de los abrazos; la frialdad se torna en tibieza para alcanzar una explosión sensorial en la que se combinaba el espacio físico con el entorno virtual. *Touch me, Don't touch me!* fue realizada en el Espacio Cultural Las Naves de Valencia dentro del Festival Internacional Volumens celebrado en octubre de 2021.

Del lenguaje del corazón Lozano-Hemmer nos transporta al lenguaje de la palabra. En *Matriz de voz*, 800 canales de sonido asociados a luces led, suenan y parpadean al mismo tiempo, conformando un estimulante murmullo de palabras. Cada visitante puede grabar su mensaje y escuchar cómo éste se funde en una amalgama de voces. En las exposiciones de Rafael Lozano-Hemmer, no hay un contenido cerrado y predeterminado, serán los visitantes al dejar sus huellas, su voz y su respiración en cada instalación, los generadores de contenido. Lozano-Hemmer dibuja, capas sobre capas, veladura sobre veladura, una memoria colectiva que se disuelve y recicla así misma, pero que también deja un rastro en la memoria individual de cada participante.

Las formas de control, la memoria o la presencia, los temas que interesan a Lozano-Hemmer, aparecen en sus piezas

gracias a la participación del público y la utilización de recursos tecnológicos<sup>21</sup>. Pero, aunque el arte utilice los medios del presente, la tecnología sea el lenguaje de nuestro tiempo y esta tecnología en ocasiones se utilice para generar arte, obviamente no toda la tecnología es arte. Lozano-Hemmer, desde su innegable condición de artista, propone una utilización de la tecnología que permita desarrollar un pensamiento crítico y un diálogo poético, dejando que el arte trascienda del hecho tecnológico y sea juzgado por sus propios méritos.

Otro autor, ya antes mencionado, que propugna una dimensión sensorial en su trabajo es Olafur Eliasson, cuya

21. En este sentido una instalación emblemática a la que no puedo dejar de hacer referencia es *Frequency and Volume*, expuesta en Ciudad de México (2003), Taichung (2004), Montréal (2005), Tokyo (2005), Venecia (2007), Londres (2008), Tokyo (2009), Copenhagen (2009), Singapur (2011), París (2011), Barcelona (2011), San Francisco (2012), Umeå (2014). *Frequency and Volumen* permite a los participantes sintonizar y escuchar diferentes frecuencias de radio utilizando sus propios cuerpos. Un sistema de seguimiento computarizado detecta las sombras de los participantes, que se proyectan en una pared del espacio expositivo. Las sombras escanean las ondas de radio con su presencia y posición, mientras que su tamaño controla el volumen de la señal. La pieza puede sintonizarse en cualquier frecuencia entre 150 kHz y 1.5 GHz, incluyendo control de tráfico aéreo, FM, AM, onda corta, celular, CB, satélite, sistemas de telecomunicaciones inalámbricas y radionavegación. Se pueden sintonizar hasta 48 frecuencias simultáneamente y el entorno de sonidos resulta una composición controlada por los movimientos de las personas. Esta pieza visualiza el espectro radioeléctrico y convierte el cuerpo humano en una antena. El proyecto, inspirado en los experimentos de radio poesía de los artistas estridentistas mexicanos en la década de 1920, plantea la pregunta ¿Quién tiene acceso al espacio público que es el espectro radioeléctrico? Lozano-Hemmer cuestiona la asignación de frecuencias a intereses corporativos en detrimento de los usos comunitarios, experimentales o artísticos del espectro. Lozano-Hemmer, R. *Frequency and Volume. Relational Architecture* 9. [http://www.lozano-hemmer.com/frequency\\_and\\_volume.php](http://www.lozano-hemmer.com/frequency_and_volume.php)

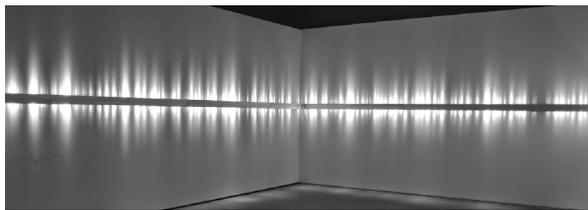


Figura 6. Rafael Lozano-Hemmer. Instalación Almacén decorazonadas. Fuente: propia

obra abre puertas a la incertidumbre y nunca nos deja indiferentes. Como en el caso del colectivo teamLab o de Rafael Lozano-Hemmer, se trata de un artista vinculado a la espectacularidad de los grandes espacios y la búsqueda cómplice del público.

Eliasson invita al espectador a interactuar con la obra, a ser productor más que consumidor de una realidad. Aborda cuestiones como la relación de la obra con el espacio y a su vez de éste con el espectador, en un juego de luz, movimiento, profundidad y perspectiva. En su impulso por hacer al visitante partícipe de sus piezas, provoca un involuntario compromiso que relaciona público y obra intensamente, pues es precisamente el espectador el que dotará a los proyectos de su pluralidad de significados. Eliasson lleva años trabajando en torno a la percepción física de la realidad, planteando instalaciones que cambian con el lugar en el que se exponen, la mirada del espectador o las condiciones climatológicas y exploran las vías de la percepción humana. Sus obras –que incluyen dispositivos ópticos, instalaciones de luz o brújulas– impulsan a comprometerse de forma crítica con la subjetividad del reflejo y sus posibles distorsiones. Sus proyectos son un estímulo para el cerebro y un reto para los sentidos.

Explorando las relaciones entre arte, vida cotidiana, problemas sociopolíticos y transculturales, Eliasson ha construido su obra, desde mediados de los años noventa, utilizando una amplia variedad de medios, incluyendo intervenciones en el espacio público, instalaciones multimedia, sonido, video documental, escultura y fotografía. Aunque muchas de sus propuestas están realizadas para verse en espacios de grandes dimensiones - *Green River* (1998), *The Weather Project* (2003), *New York City Waterfalls* (2008) o *The Ice Watch* (2014), entre otros-, a Eliasson también le gusta cuestionarse y cuestionar al espectador cuando muestra su obra a menor escala, entre las paredes de una sala de exposiciones. Es lo que consiguió con *Una mirada a lo que vendrá*, las obras creadas para la galería Elvira González de Madrid y expuestas desde el 13 de febrero al 28.

Eliasson instaló en el espacio expositivo espejos y anillos de colores que se reflejaban en una secuencia de fragmentos y geometrías desconcertantes haciéndonos dudar de nuestra presencia en la sala. Una extraña y sorprendente galería de túneles, inspirada en *Las Meninas* (Velázquez, 1956)<sup>22</sup>, te aproxima hacia un laberinto de desencuentros

22. En *Las Meninas* (1956) Velázquez se representa pintando a los reyes, cuya imagen se refleja en un espejo en el fondo de la escena. Como

que rompen nuestra imagen. Al recorrer la galería, era difícil saber donde estaba exactamente y ese desconcierto, esa sensación de perderse en el interior de los reflejos de la propia imagen era el objetivo que perseguía Eliasson. Según declaraciones al diario El País el autor afirma: "Ahí sí busco un elemento de estabilizador. El encuentro con el extraño, con el otro" (Ruiz, 2018)<sup>23</sup>

Olafur Eliasson con sus mágicas puestas en escena, hace visible lo que habitualmente pasa desapercibido dentro del orden social, haciendo partícipe al espectador en la creación de los significados de la obra, al mismo tiempo que pone de relieve el carácter amplio del contenido de la misma.

En una sociedad como la nuestra, donde como decía Guy Debord, la vida "se presenta como una inmensa acumulación de espectáculos" (Debord, 1992: 3), las obras de

---

espectadores, tenemos la sensación que Velázquez nos está mirando. Nos sentimos observados porque nuestra visión de la escena es la misma que la que tienen los reyes que están siendo retratados. Con este gesto Velázquez integra el espacio del espectador, nuestra mirada, con el espacio representado, la mirada de los reyes.

Ángel del Campo Francés publicó en 1978 un tratado sobre este cuadro. Bajo el título de La Magia de las Meninas (Madrid 1978). Según este académico de la Real Academia de Bellas Artes de San Fernando, la solución al problema planteado por el cuadro obedece al empleo de seis espejos, lo que explica la extraña posición en el espacio interior de la pintura, tanto de Velázquez como de la Infanta, las meninas y los Reyes reflejados en el espejo, que, al contrario de lo que siempre se había dicho, no eran los personajes dibujados sobre el lienzo que tiene ante sí Velázquez.

23. Javier Ruiz Mantilla, "En el laberinto de Olafur Eliasson, artista sensorial," El País, 3 de marzo de 2018, [https://elpais.com/cultura/2018/03/08/actualidad/1520529186\\_475805.html](https://elpais.com/cultura/2018/03/08/actualidad/1520529186_475805.html) (accedido el 21 de febrero de 2022).



Figura 7. Olafur Eliasson. Una mirada a lo que vendrá. Fuente: propia

Eliasson reclaman un ojo atento, una reflexión que plantea todas las preguntas, pero deja abierto el camino de las respuestas.

## Conclusiones

Ultimamos el acercamiento a la obra de teamLab, Rafael Lozano-Hemmer y Olafur Eliasson, creadores que con sus poéticas apuestas son capaces de establecer un vínculo sensorial entre espectador, obra, imagen, espacio y representación, confirmando que no estamos ante un anhelo nostálgico del pasado, sino ante una reflexión profunda sobre el origen y la producción de las imágenes. Estos autores, que vinculamos con las propuestas del Proyecto Argos, capaces de aunar arte, tecnología, misterio, emoción y belleza, proponen -y consiguen-, una transformación en nuestra manera de percibir la realidad.

Cuando el observador interactúa con la obra participando de ella, se establece un vínculo entre artista, espectador y pieza. Experimentar el instante es entonces, para el espectador, el resultado de recordar el pasado -la concepción del artista y de sus propias experiencias- y de anticipar el futuro -los significados y proyecciones que le sugieren-, convirtiendo el aquí y ahora, en el cruce de ambas dimensiones temporales. La tecnología recupera y unifica así tradiciones anteriores, retomando el significado que desde los orígenes de la institucionalidad del arte ha tenido el ilusionismo: el estar presente. Esta experiencia que el artista proporciona al público, es lo objetivamente importante y es independiente de las técnicas y herramientas que elija para llevar a cabo la pieza.

El conocido aforismo atribuido a Marcel Duchamp: "El espectador hace el cuadro"<sup>24</sup>, implica que no es posible la obra de arte sin hacer referencia a un sistema complejo de conocimiento, conformado tanto por la implicación polisensorial, como por las referencias culturales o las circunstancias educativas y sociopolíticas. Reflexión que tampoco hubiera sido posible sin las aportaciones de Henri Bergson, Merleau Ponty y Jean Paul Sartre. Todos ellos distinguen lo perceptible de lo imaginario en el contexto donde, una mancha, un *punctum*, que llama la atención, nos observa. El arte, hace sentir convirtiendo en visible lo que no lo era. Nos cuestiona y abre la ventana del fantasma, no solo el del artista, también el nuestro.

24. Anne Cauquelin, El arte contemporáneo (Madrid: Publicaciones Cruz O, S.A., 2002), 72.

## Referencias

- Accolti, Pietro. Lo inganno degl'occhi, prospettiva pratica. Firenze: Pietro Cecconcelli, 1625.
- Alhazén. Opticae Thesaurus: Alhazeni Arabis Libri Septem nunc primum editi, Eiusdem Liber de Crepusculis et Nubium Asensionibus. Item Vitellonis Thuringopoloni Libri X. Basilea: Risner, F., 1572.
- Bataille, Georges. L'Expérience Intérieure. Paris: Gallimard, 2009.
- Bergman, Ingmar. Linterna Mágica. Tusquets, 2001.
- Brunetta, Gian Piero. Il viaggio del icononauta. Dalla camera oscura di Leonardo alla luce dei Lumières. 2ª ed. Venezia: Ed Marsilio, 2009.
- Cauquelin, Anne. El arte contemporáneo. Publicaciones Cruz O, S.A., 2002.
- Debord, Guy. La société du spectacle. Gallimard, 1992.
- Del Campo Francés, Antonio. 1985. La magia de Las Meninas. Madrid: Turner.
- Descartes, René, y Guillermo Quintás Alonso, ed. Discurso del método, Dióptrica, Meteoros y Geometría. Madrid: Ediciones Alfaguara, 1981.
- Freud, Sigmund, Manuel Rodríguez González, y Luis López Ballesteros y de Torres, trad. El malestar en la cultura. Madrid: Biblioteca Nueva, 1999.
- Michel Foucault, Esto no es una pipa: ensayos sobre Magritte, 7ª ed. (Barcelona: Anagrama, 2004).
- Frutos Esteban, F.J. (2008). Las proyecciones audiovisuales mediante linterna mágica como objeto de estudio. *Trípodos*, 23, 161-176.
- Jay, M., & López Martín, F. (2007). *Ojos abatidos: la denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Tres Cantos (Madrid): Akal.
- Godard, J.L. (1966) Deux ou trois choses que je sais d'elle [película]. Francia: Les Films du Carrosse / Argos Films / Anouchka Films / Parc Film.
- Huyssen, Andreas. After the Great Divide. Modernism, Mass Culture, Postmodernism. Indianapolis: Indiana University Press, 1996.
- Jay, M. (2007). *Ojos abatidos. La denigración de la visión en el pensamiento francés del siglo XX*. Madrid: Ediciones Akal.
- Kircher, Athanasius. Ars Magna Lucis Et Umbrae. Roma: Sumptibus Hermani Scheus, 1646.
- Le Breton, David. El sabor del mundo. Una antropología de los sentidos. Buenos Aires: Nueva Visión, 2007.
- Lozano-Hemmer, R. (2019, 20 de julio). *Frequency and Volume. Relational Architecture 9*. Recuperado de [http://www.lozano-hemmer.com/frequency\\_and\\_volume.php](http://www.lozano-hemmer.com/frequency_and_volume.php)
- Oubiña, David. Una juguetería filosófica. Buenos Aires: Manantial, 2015.
- Pániker, Salvador. Filosofía y mística. Una lectura de los griegos. Barcelona: Anagrama, 1992.
- Porras Ferreyra, Juan. "Rafael Lozano-Hemmer, un humanista tecnológico en Montreal." *El País*, 25 de mayo de 2018. Accedido el 21 de febrero de 2022. [https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800\\_320201.html](https://elpais.com/cultura/2018/05/26/actualidad/1527300800_320201.html).
- Proust, Marcel. En busca del tiempo perdido. Por el camino de Swann. Madrid: Alianza Editorial, 1981.
- Proyecto IDIS (2019, 5 de junio). Investigación en Diseño de Imagen y Sonido. *Facultad de arquitectura, diseño y urbanismo de la Universidad de Buenos Aires*. Recuperado el 21-02-2022 de <https://proyectoidis.org/propuesta/>
- Ruiz Mantilla, Javier. "En el laberinto de Olafur Eliasson, artista sensorial." *El País*, 3 de marzo de 2018. Accedido el 21 de febrero de 2022. [https://elpais.com/cultura/2018/03/08/actualidad/1520529186\\_475805.html](https://elpais.com/cultura/2018/03/08/actualidad/1520529186_475805.html).







PROY

Y ARGOS EXP 1





# PROY. ARGOS EXP1.

Carlos García Miragall, Francisco Javier Sanmartín, Carlos Barberá, Paz Tornero, Raúl León, Mar Garrido, Cristina Ghetti, Jaime Munárriz, Jorge Dabaliña, Roser Domingo, Elia Torrecilla y Tatiana Clavel.

**PROY. ARGOS EXP**, es una exposición resultado del proyecto de investigación “Argos. performances audiovisuales desarrolladas a partir del sonido y del espacio escénico.” (PID2020-116186RA-C32), apoyado por el Ministerio de Ciencia e Innovación. En este proyecto participan investigador@s del Laboratorio de Luz de la Universitat Politècnica de València, de la Universidad de Granada, de la Universidad de Alicante, de la Universidad Miguel Hernández y de la Universidad Complutense de Madrid, además de investigador@s independientes.

## LA MESA Y TRITONO

La muestra arranca con una performance multisensorial estructurada a partir del concepto de pareja o trío, **TRITONO**. El resultado de esta performance y sus ecos sonoros y visuales quedan en el centro de la sala formando **LA MESA**. La mesa representa el centro de gravedad de todas las performances realizadas por el proyecto Argos, en la mesa se cocinan los sonidos, se procesan las imágenes, se conecta con el espacio y las personas a través *performers* y danzantes. La mesa representa una instalación propia que cobra vida antes, durante y después de la acción. La mesa invita a los visitantes a sentarse e interactuar con ella, a través de pequeñas acciones. La mesa es un ente vivo que reclama acción desde su construcción hasta su cierre. La mesa es la esencia de **ARGOS**.

## PANTALLAS *PERFORMANCES*

Junto a los ecos de **LA MESA**, una instalación audiovisual se configura con otros ecos, el de performances anteriores realizadas a lo largo del Proyecto **ARGOS**. Se trata de una instalación audiovisual formada por 5 pantallas que contienen imágenes y sonidos de las *performances* de **ARGOS**. En diferentes tiempos se mostrarán imágenes y sonidos de las *performances* **JABALUNA, TOUCH ME, ECOS, NOINPUT, INAUDIBLE/INVISIBLE Y MÁLAR 89 SL**.

## FEEDBACK

Una idea que ha desarrollado el proyecto desde sus inicios ha sido la realimentación, buscando la comunicación continua entre todas las partes, el sonido se nutre de la imagen, el movimiento se nutre del sonido y la imagen..., y así se enreda la trama de conexiones. **FEEDBACK** es una instalación solo visual que representa muy bien este concepto y fue una de las primeras que desarrolló el proyecto, se trata de un circuito cerrado de monitores y cámaras. La instalación invita a los visitantes a interactuar con ella a través de pequeños objetos.

## MAPA DE CONEXIONES

El proyecto **ARGOS** representa un grupo de personas de diversas disciplinas que aportan ideas, ilusión, información y conocimiento a cada de las acciones que se van proponiendo. **MAPA DE CONEXIONES** es una instalación que recoge el sentir individual conectado de forma colectiva, reflejando su universo multidisciplinar característico.



SALA DE EXPOSICIONES  
FACULTAD DE BELLAS ARTES  
UNIVERSIDAD DE MÁLAGA



UNIVERSIDAD  
DE MÁLAGA

LABORATORIO DE LUZ  
UNIVERSITAT POLITÈCNICA DE VALÈNCIA



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



Universitat d'Alicante  
Universidad de Alicante



BellasArtes  
UNIVERSIDAD DE GRANADA

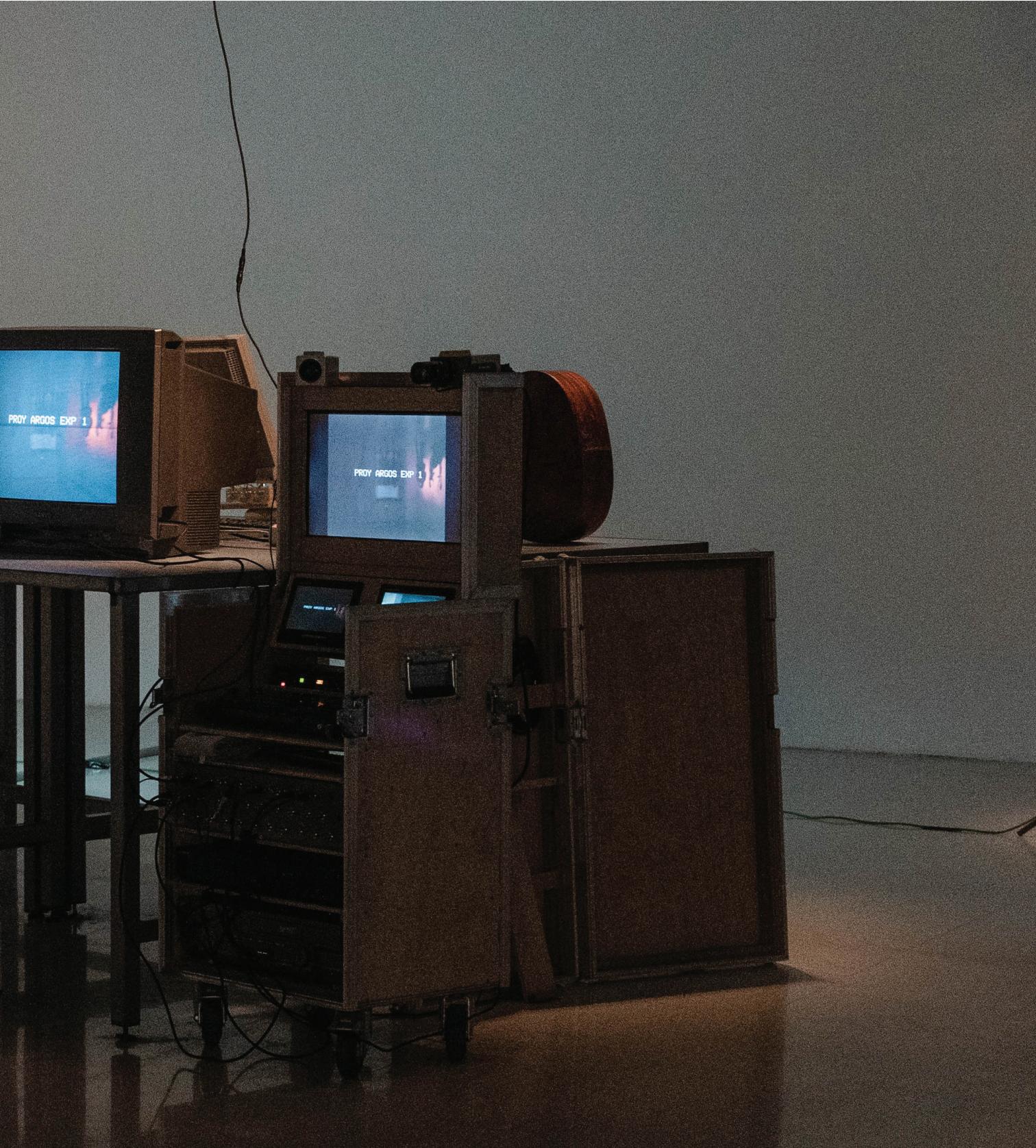


UNIVERSITAT  
Miguel Hernández

bellasartes  
INSTITUTO DE INVESTIGACIONES EN BELLAS ARTES

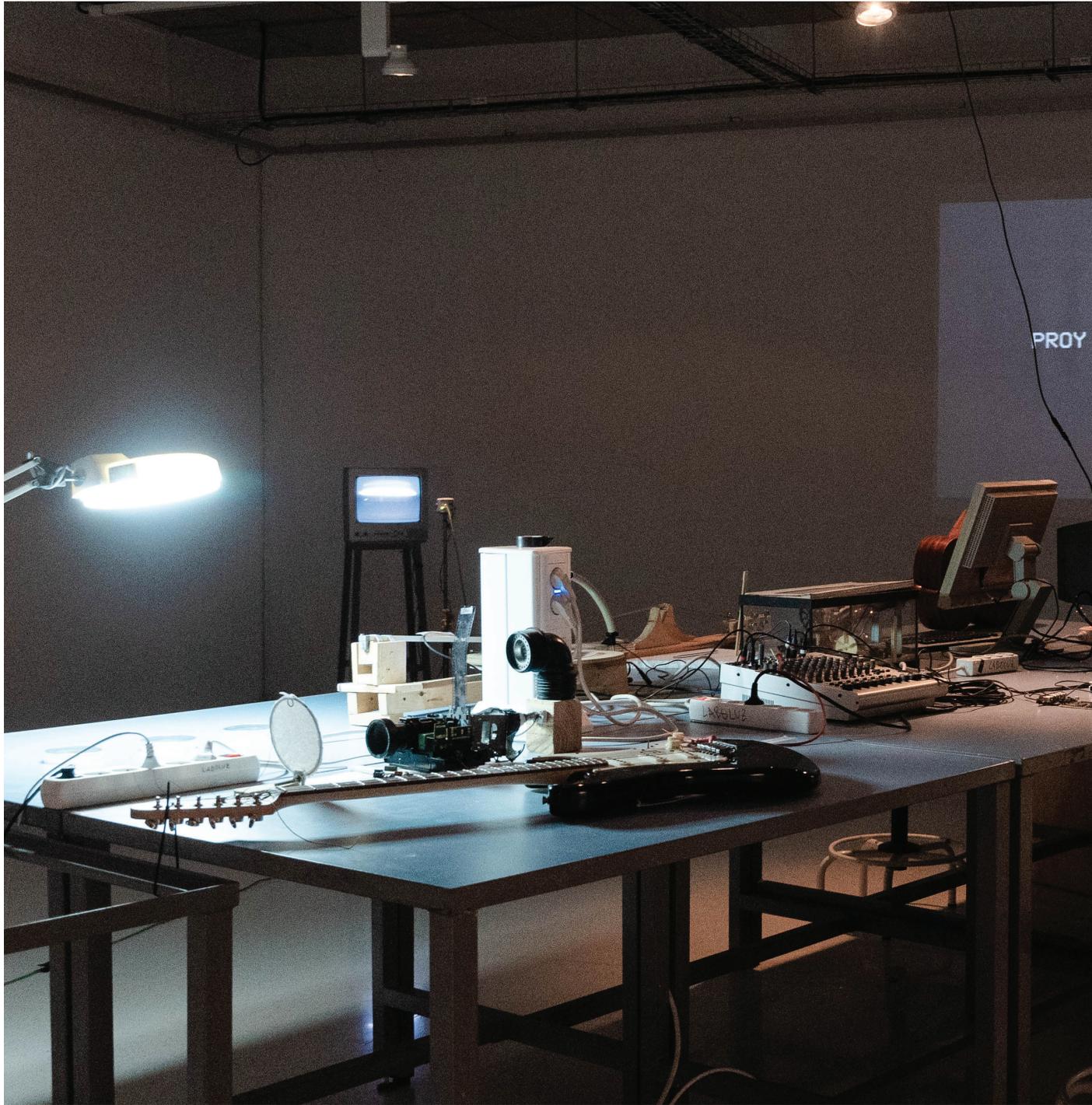
# La Mesa

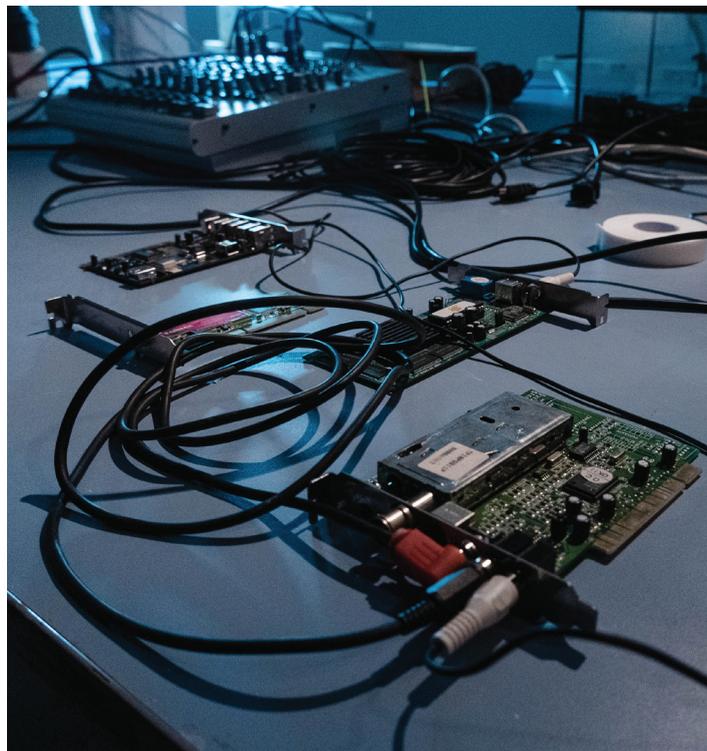
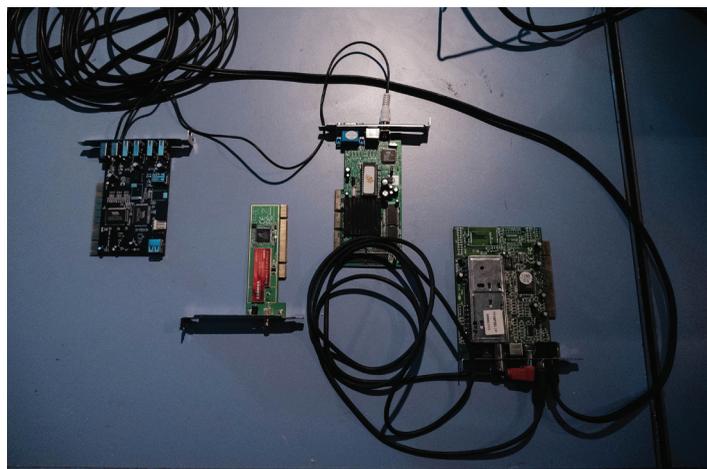
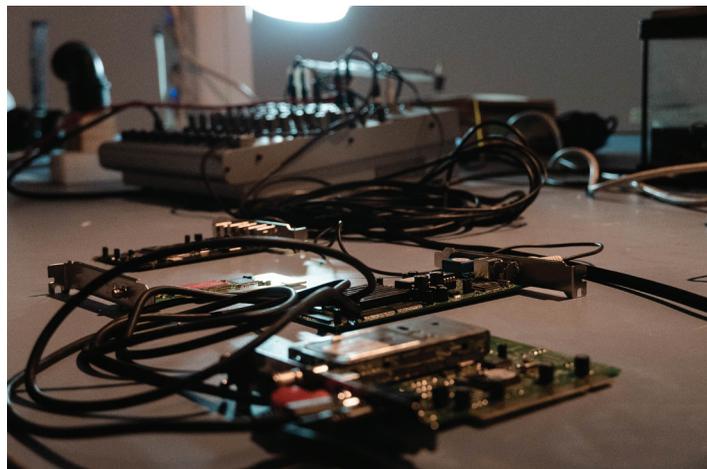


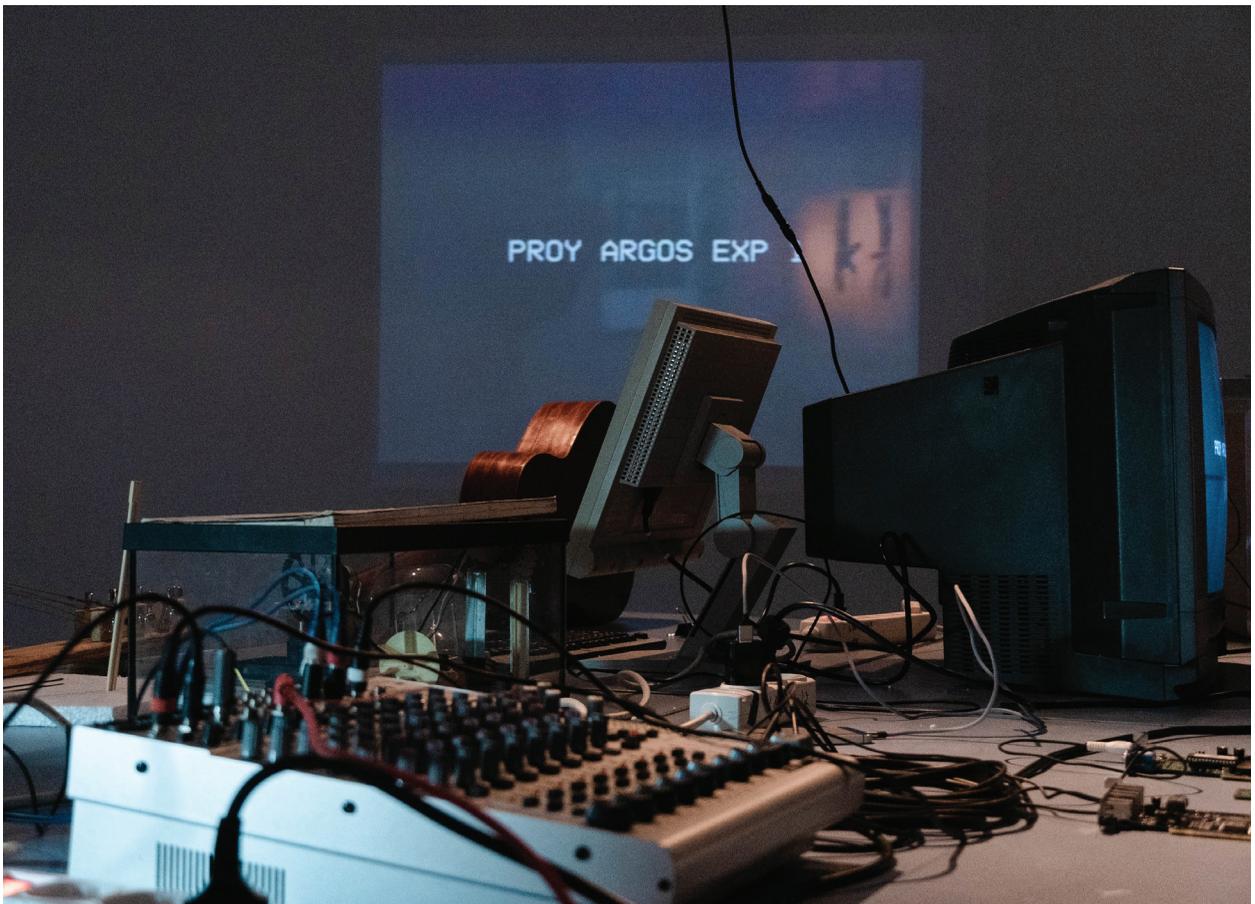
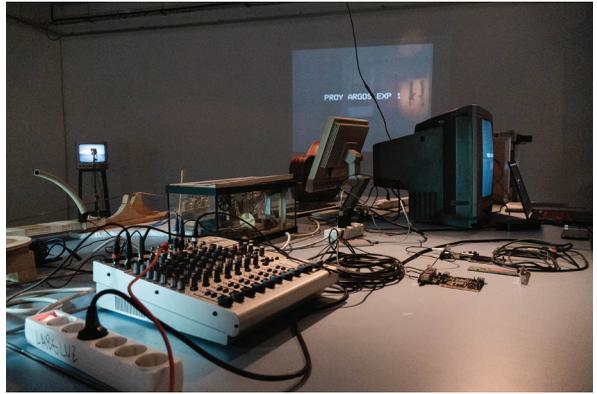




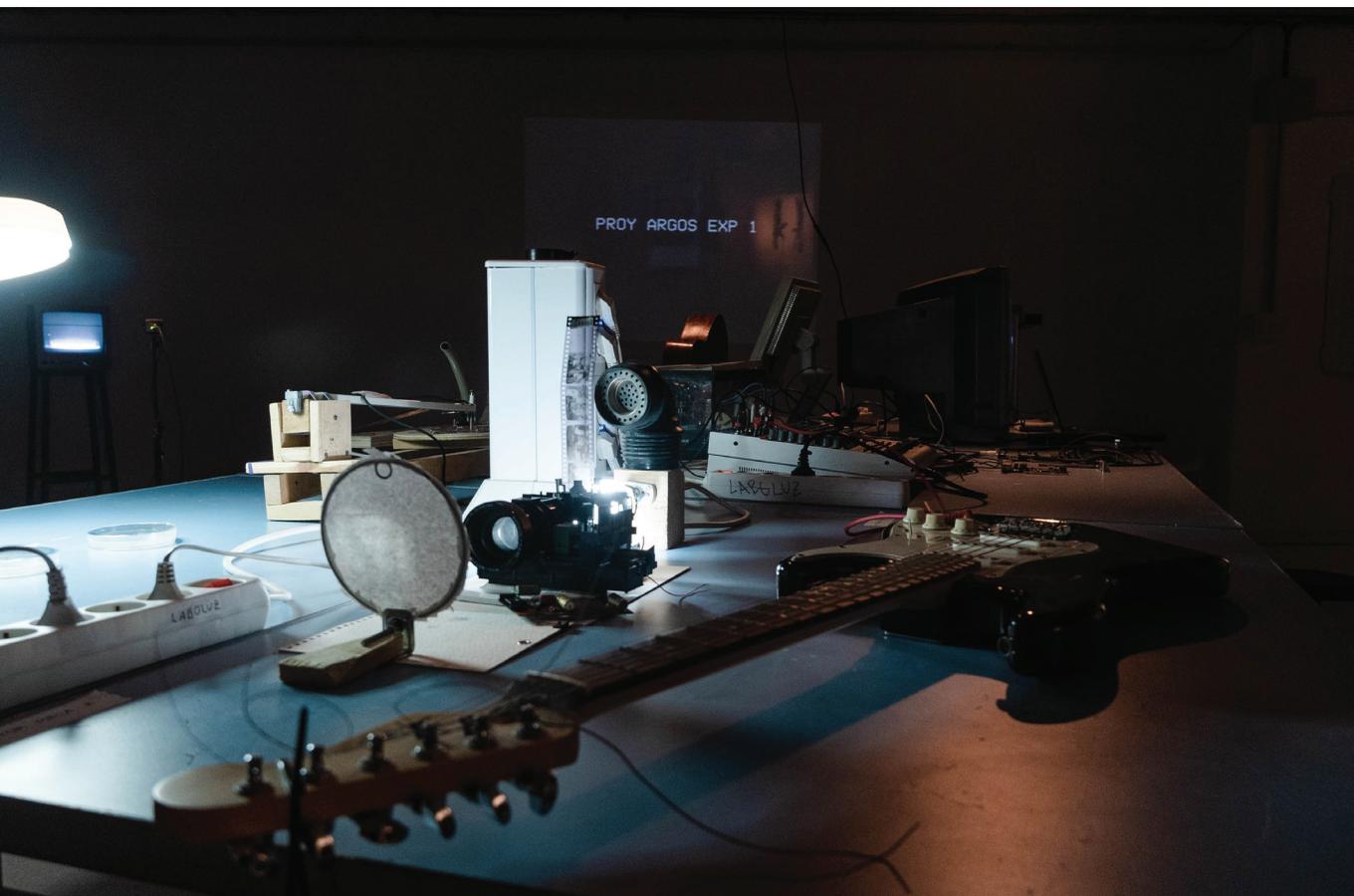
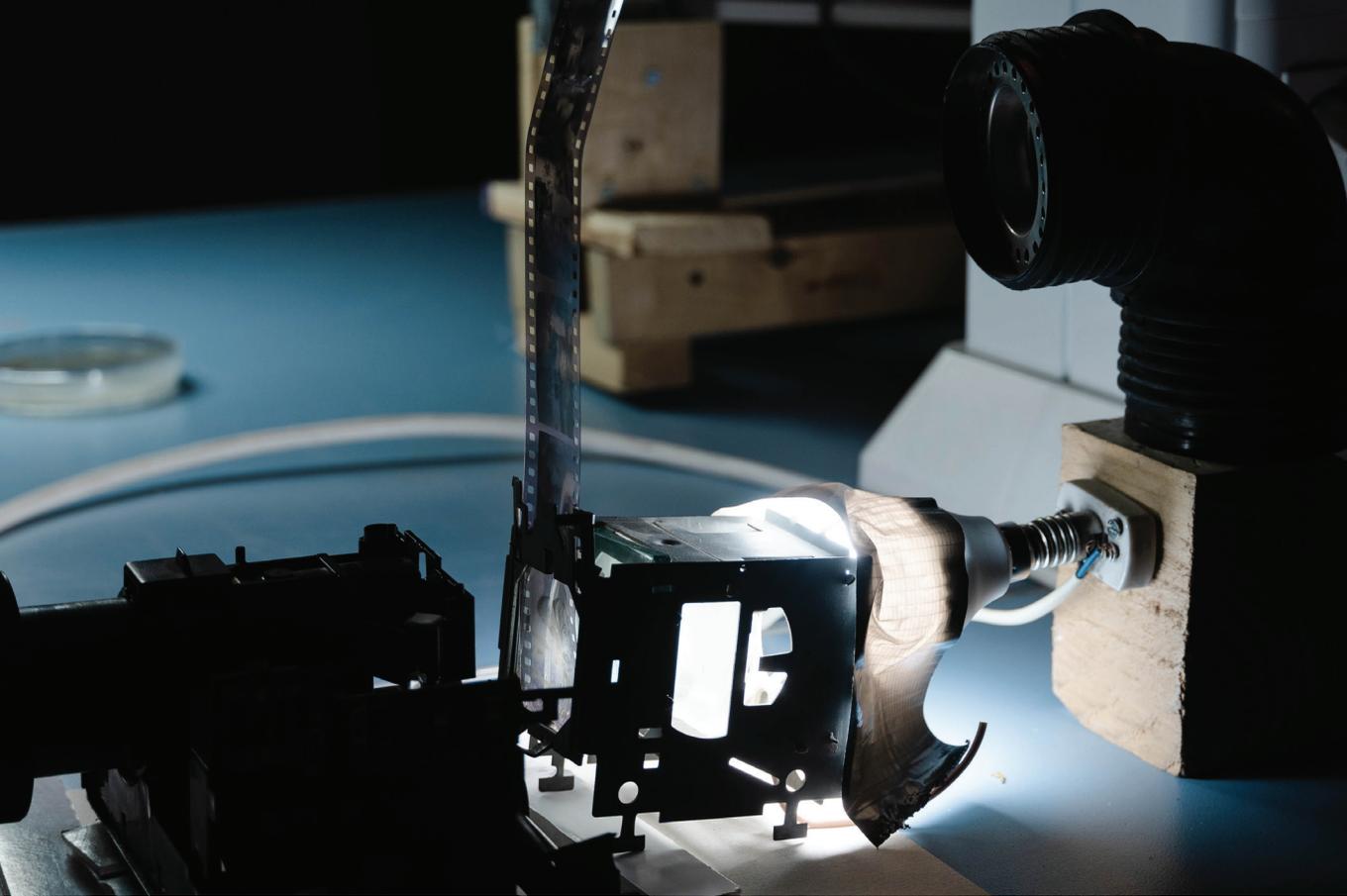














310-POEIA 02

lenguajes

encuentro

liberación

discurso

poética

arte

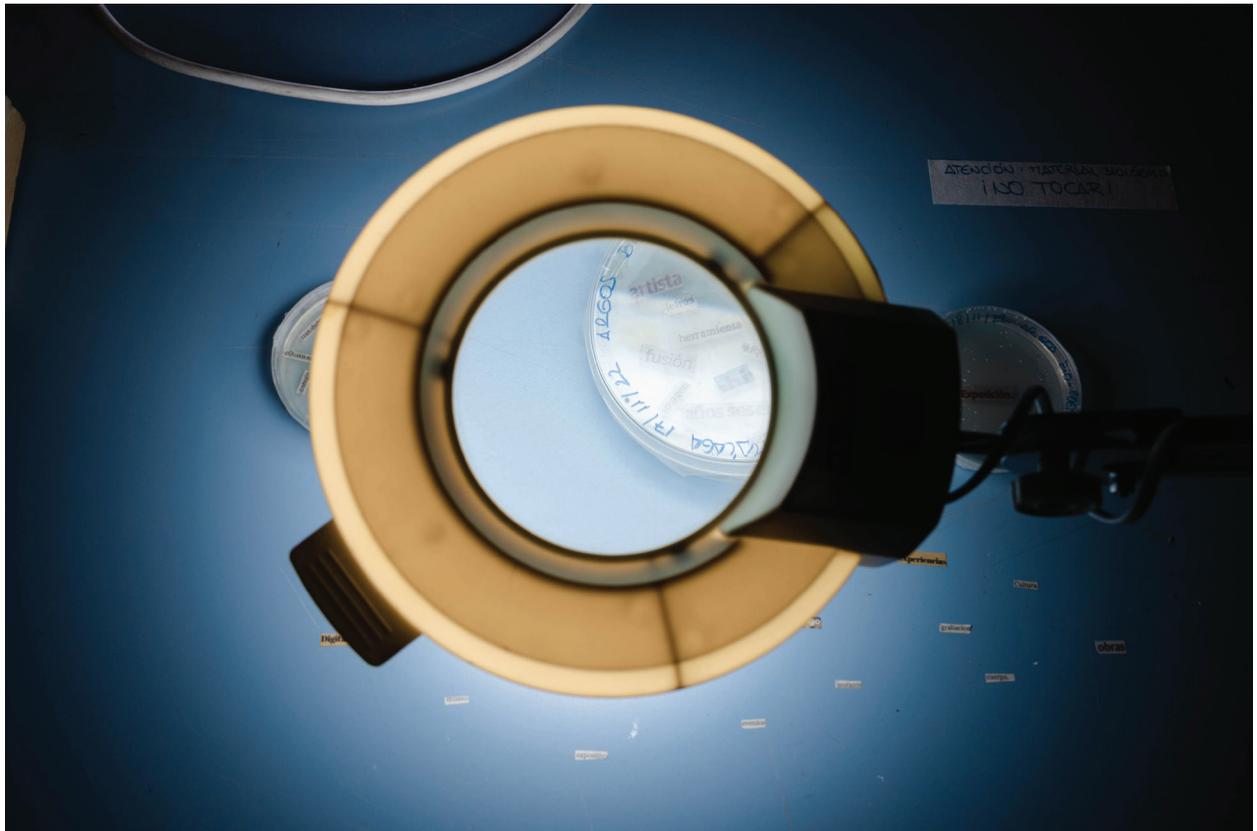
colectivo

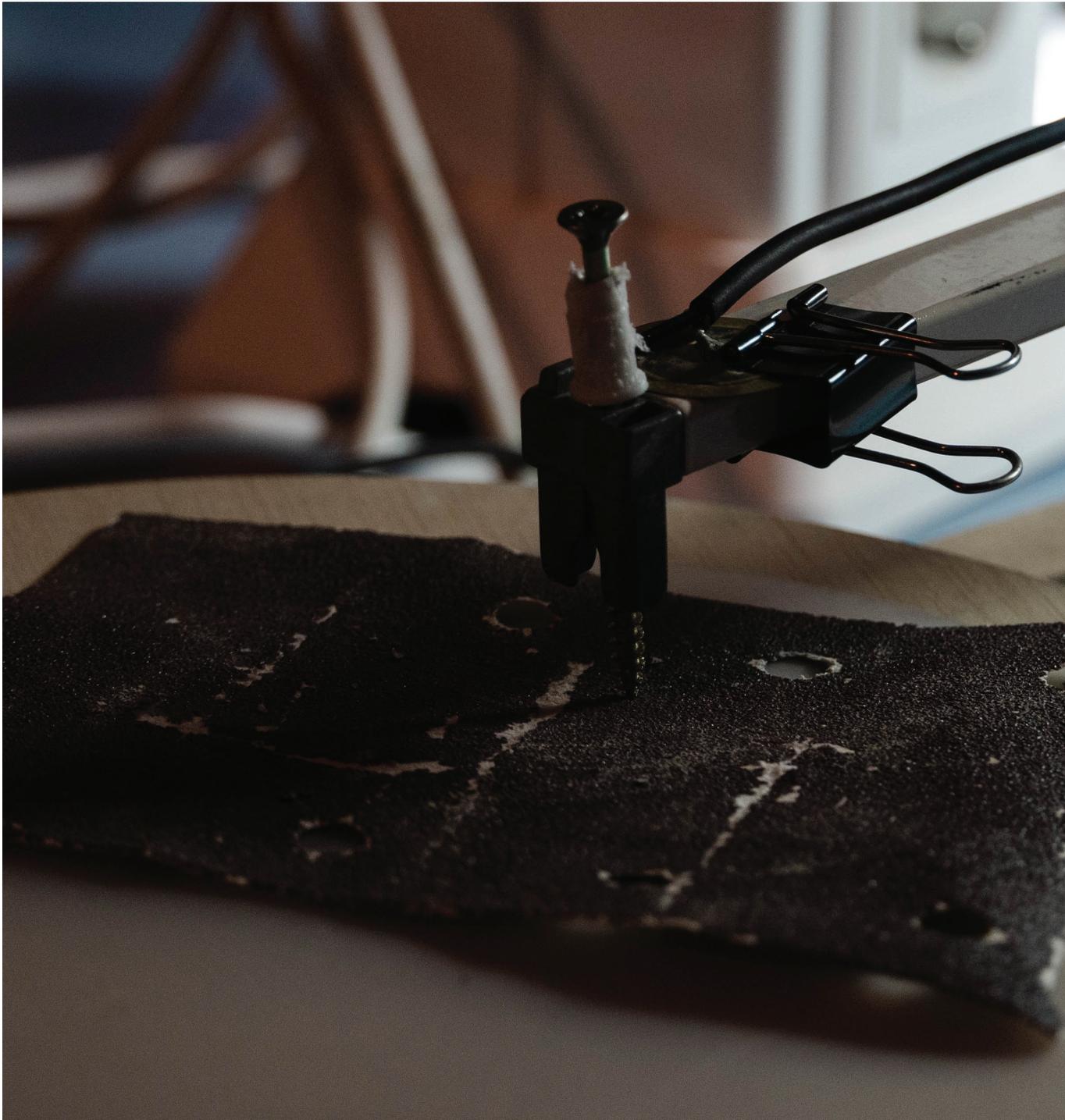
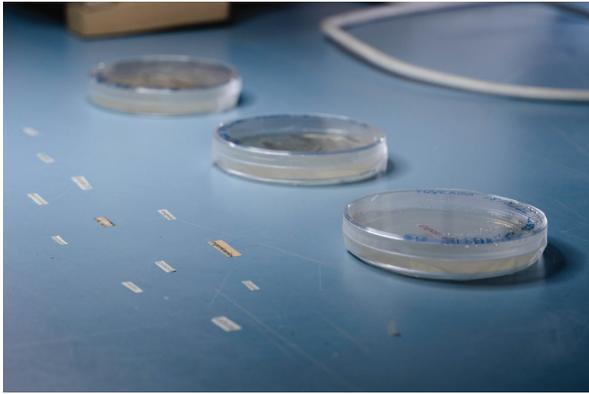
Video

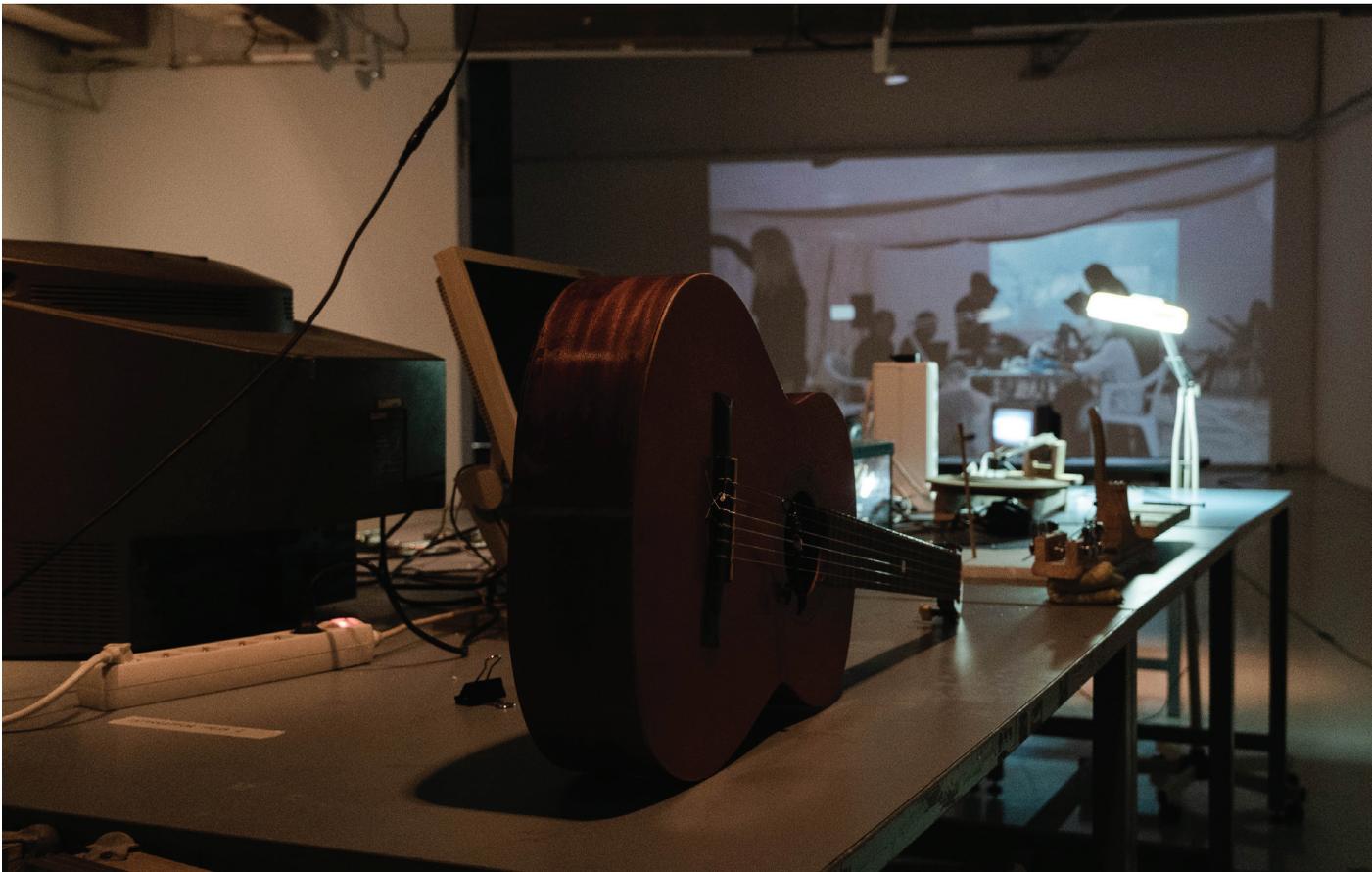
CONTEMPORÁNEA

proyecto

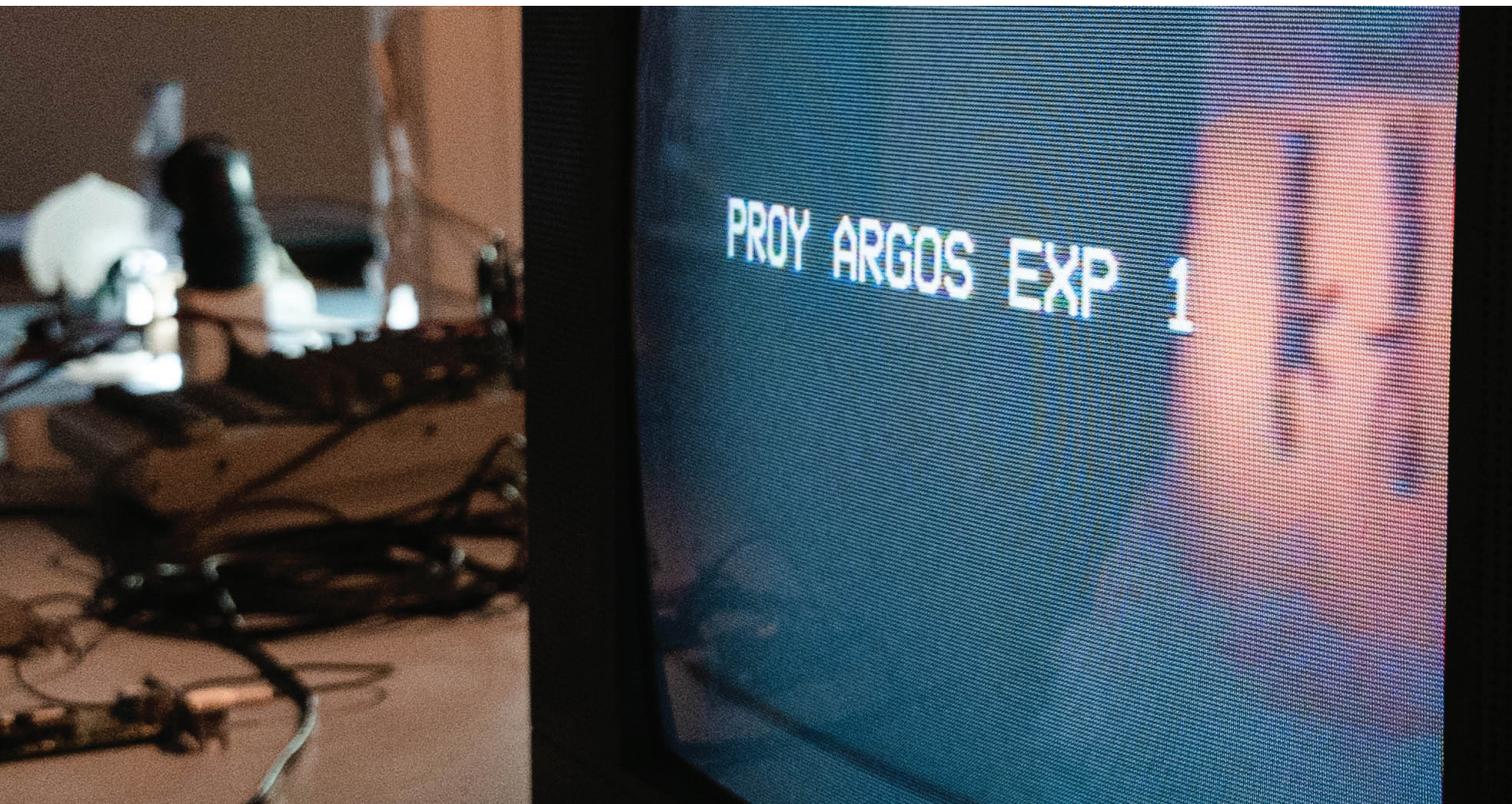
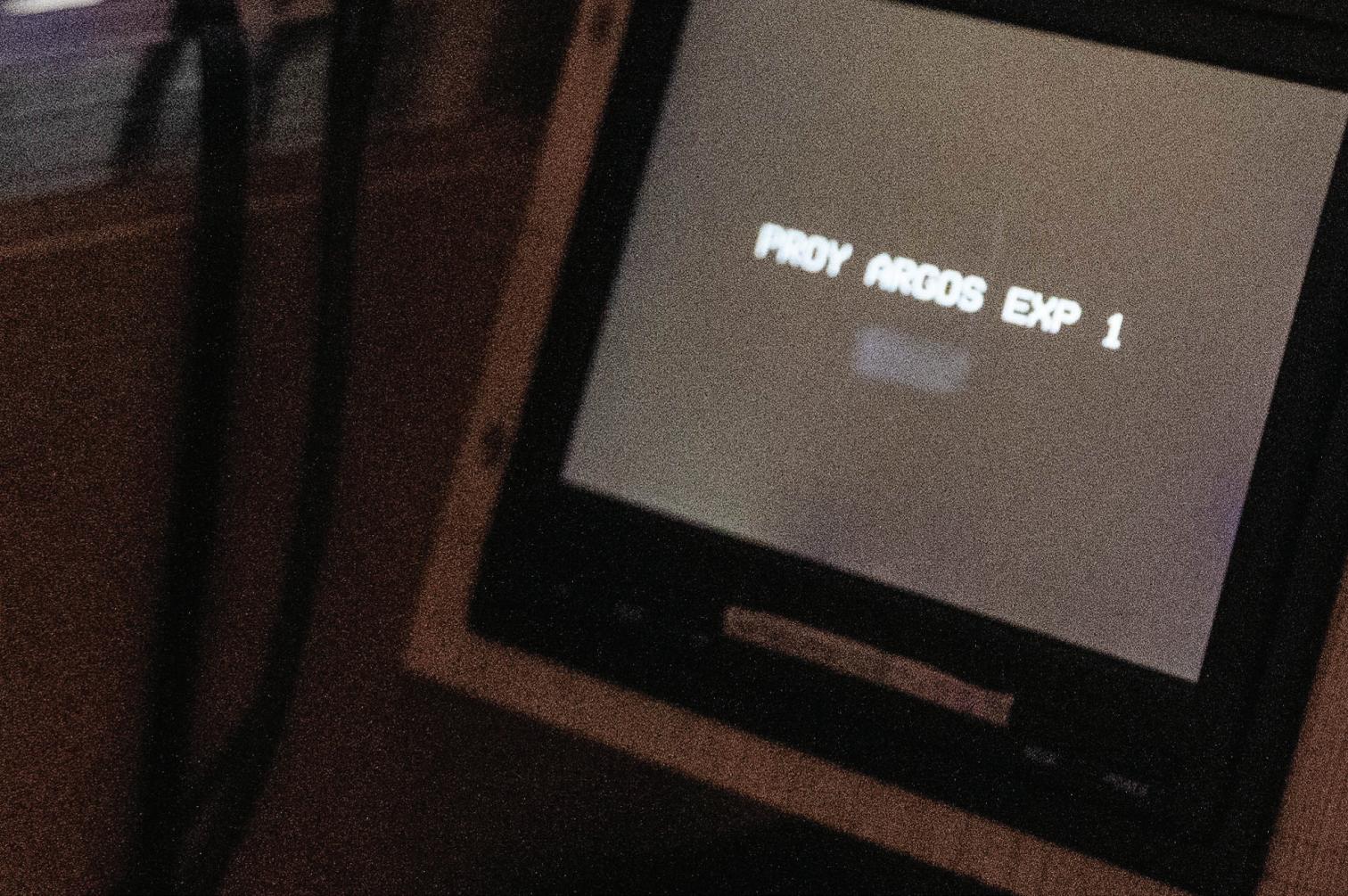
liberación

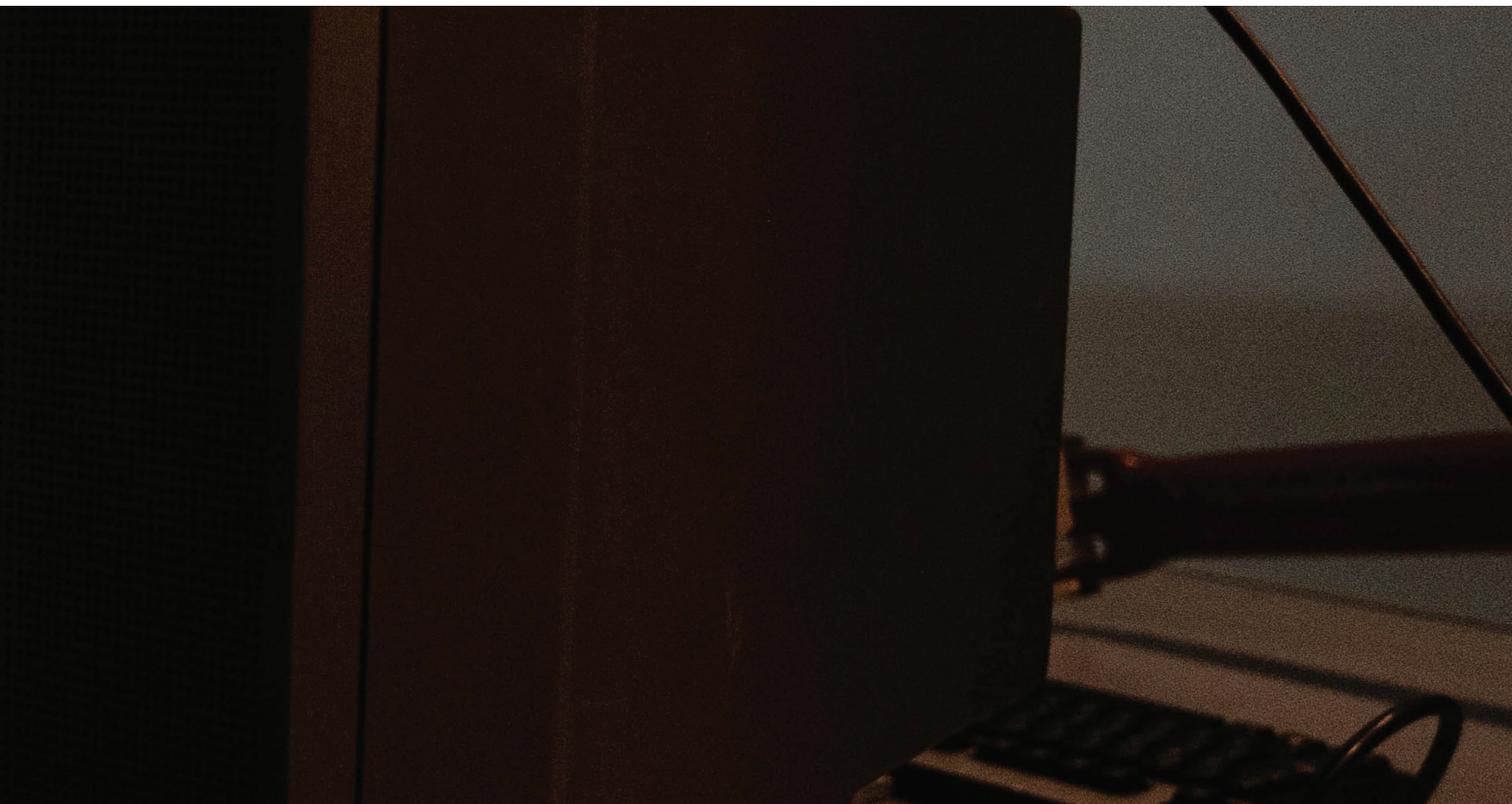
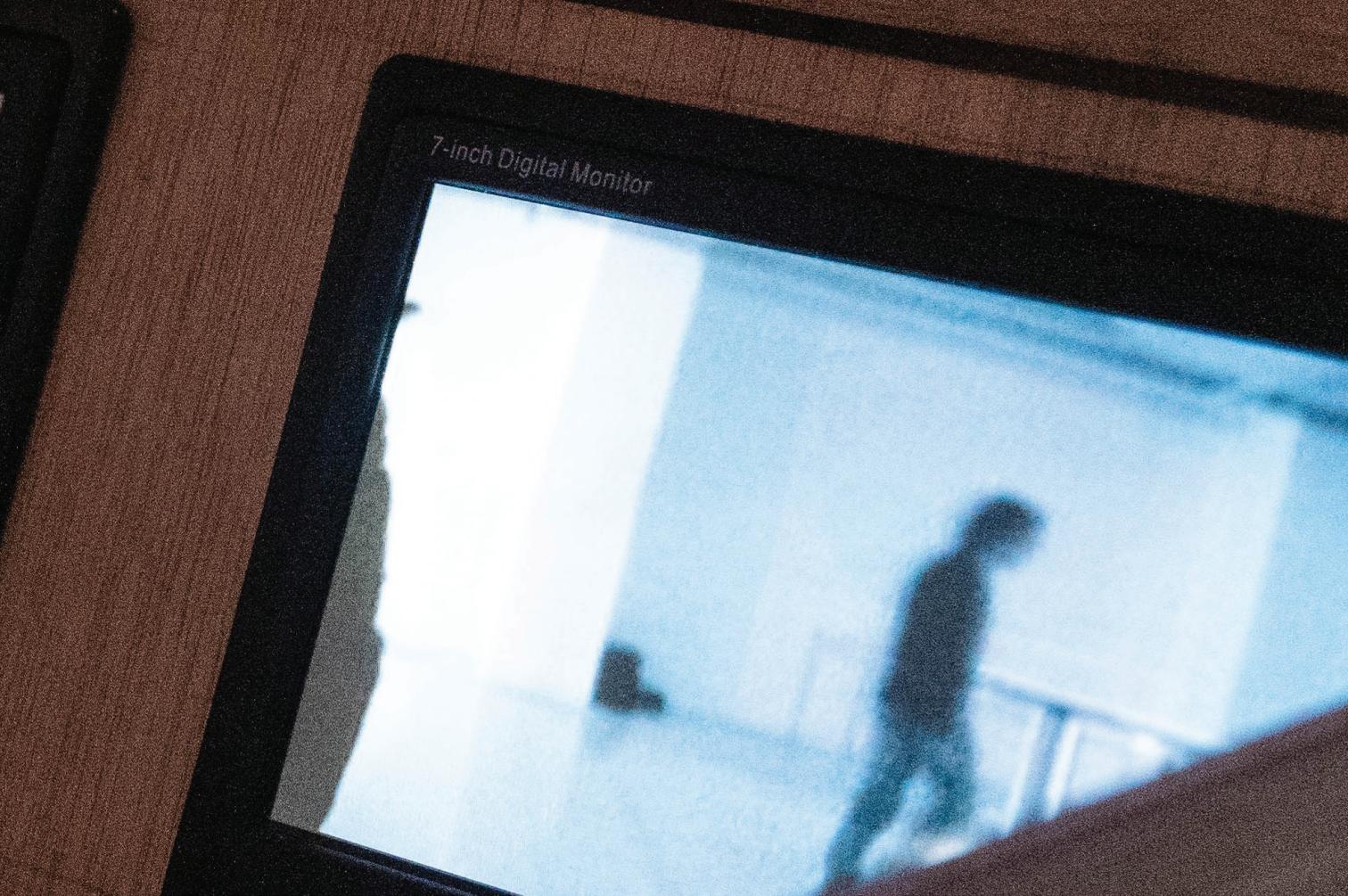


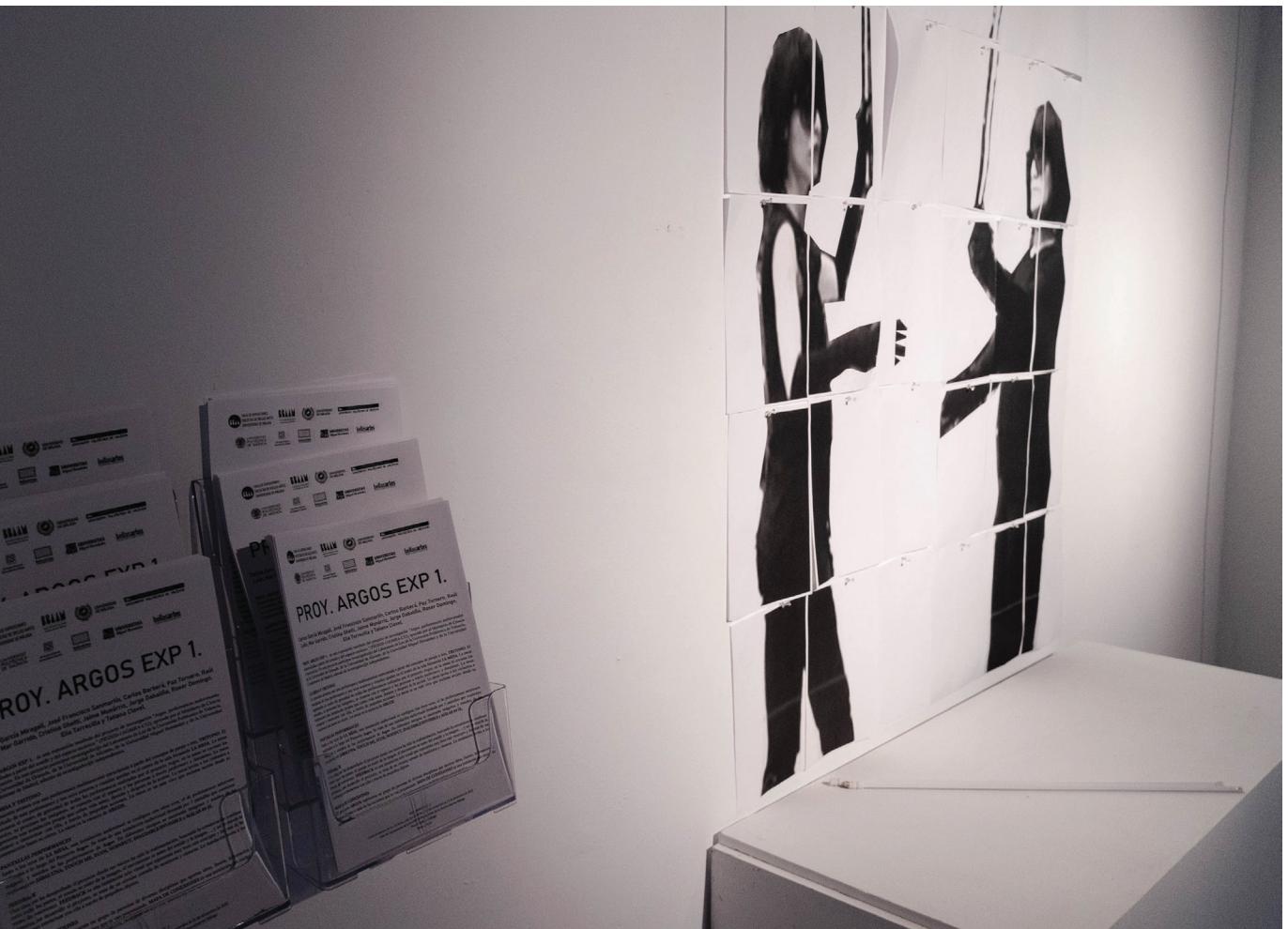






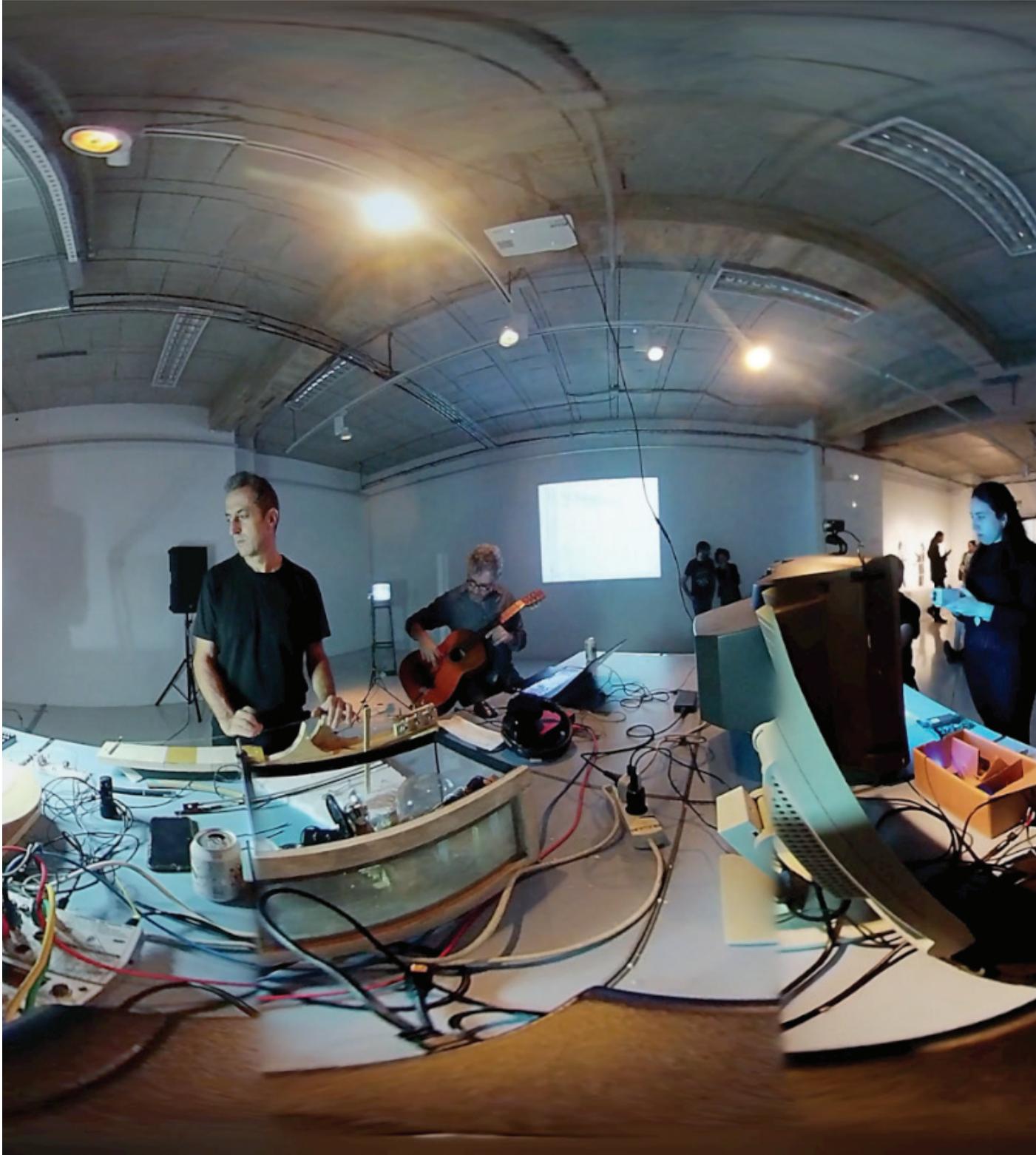








# Tritono



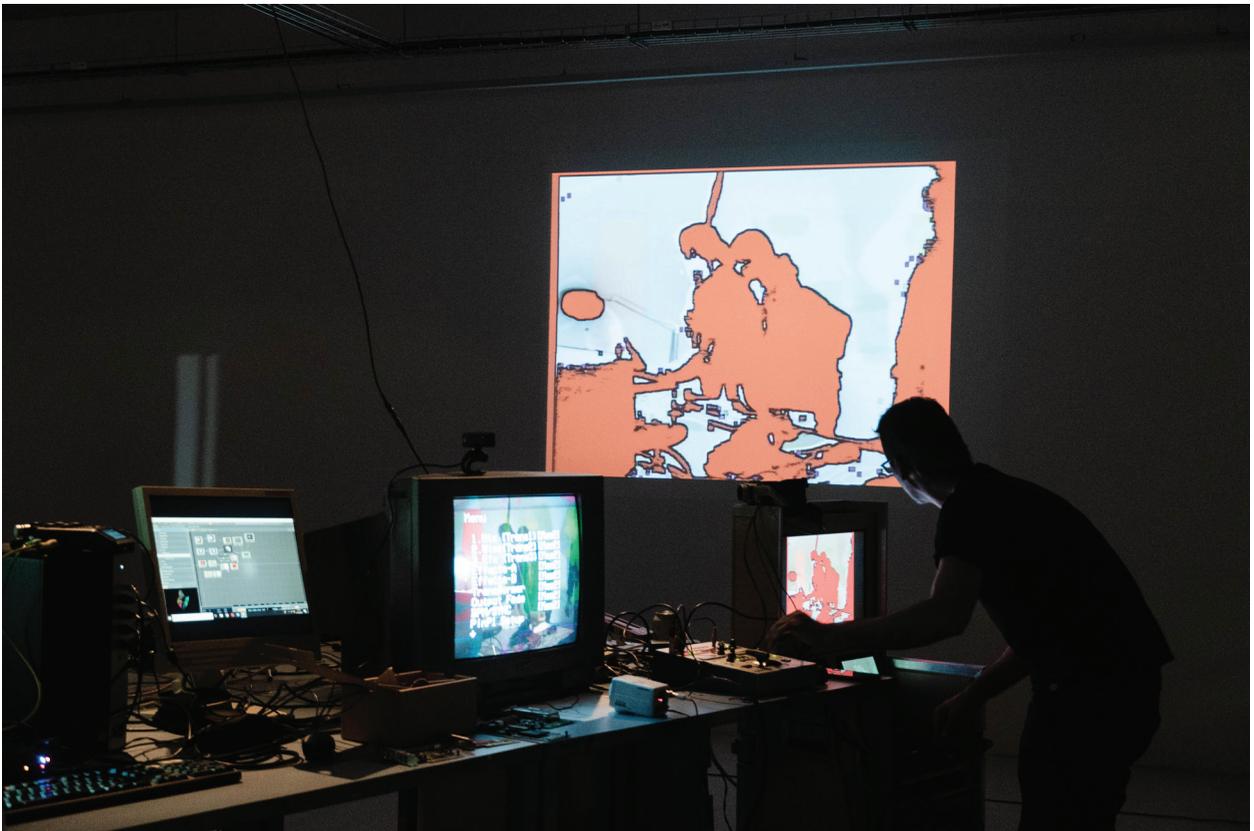


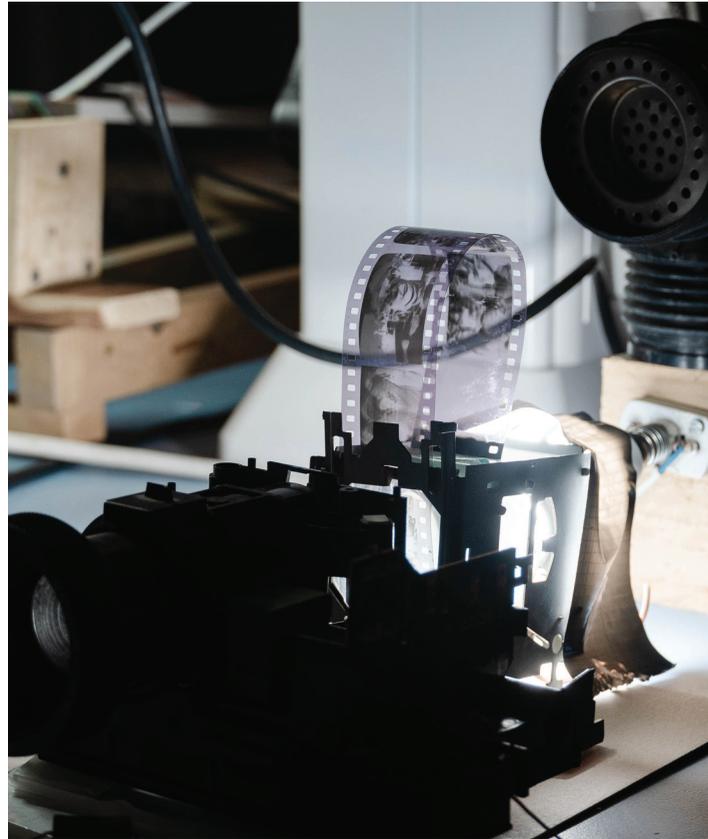


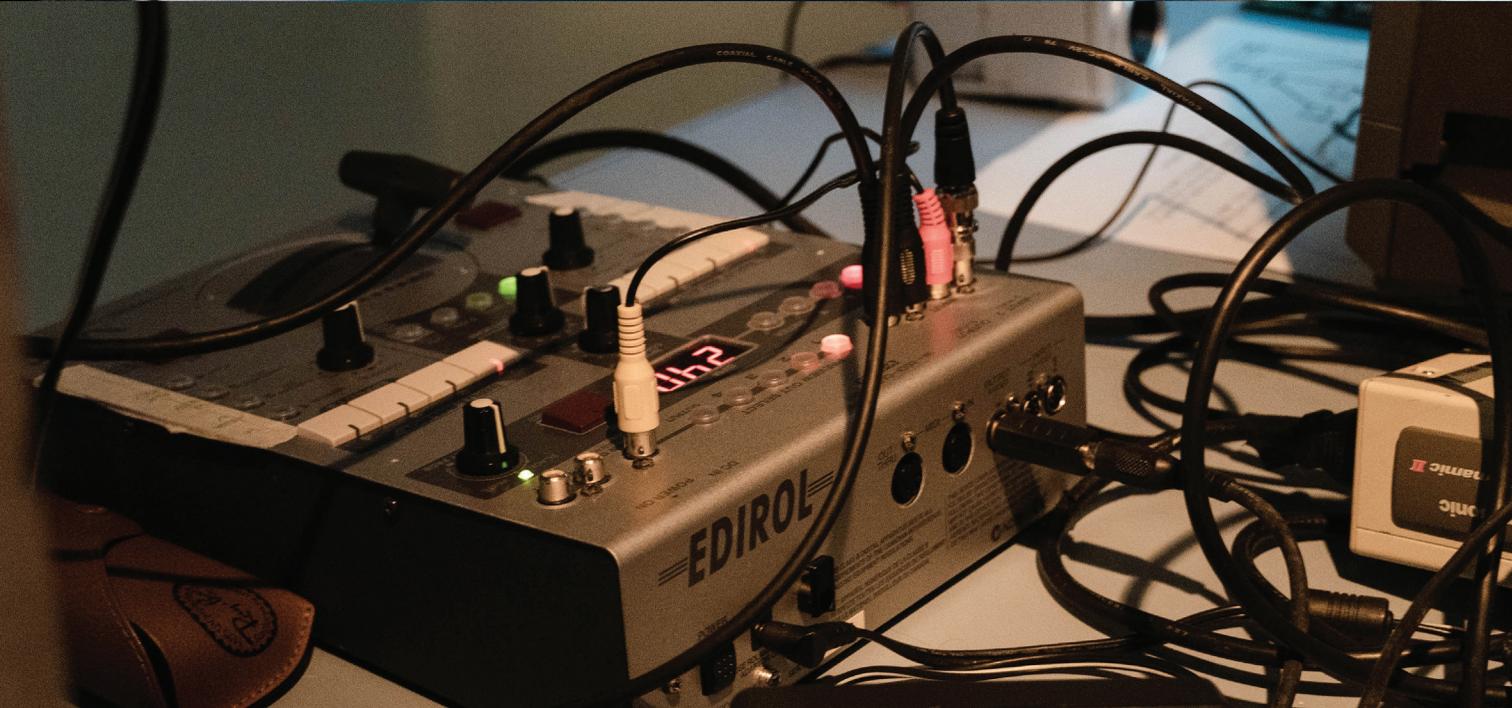


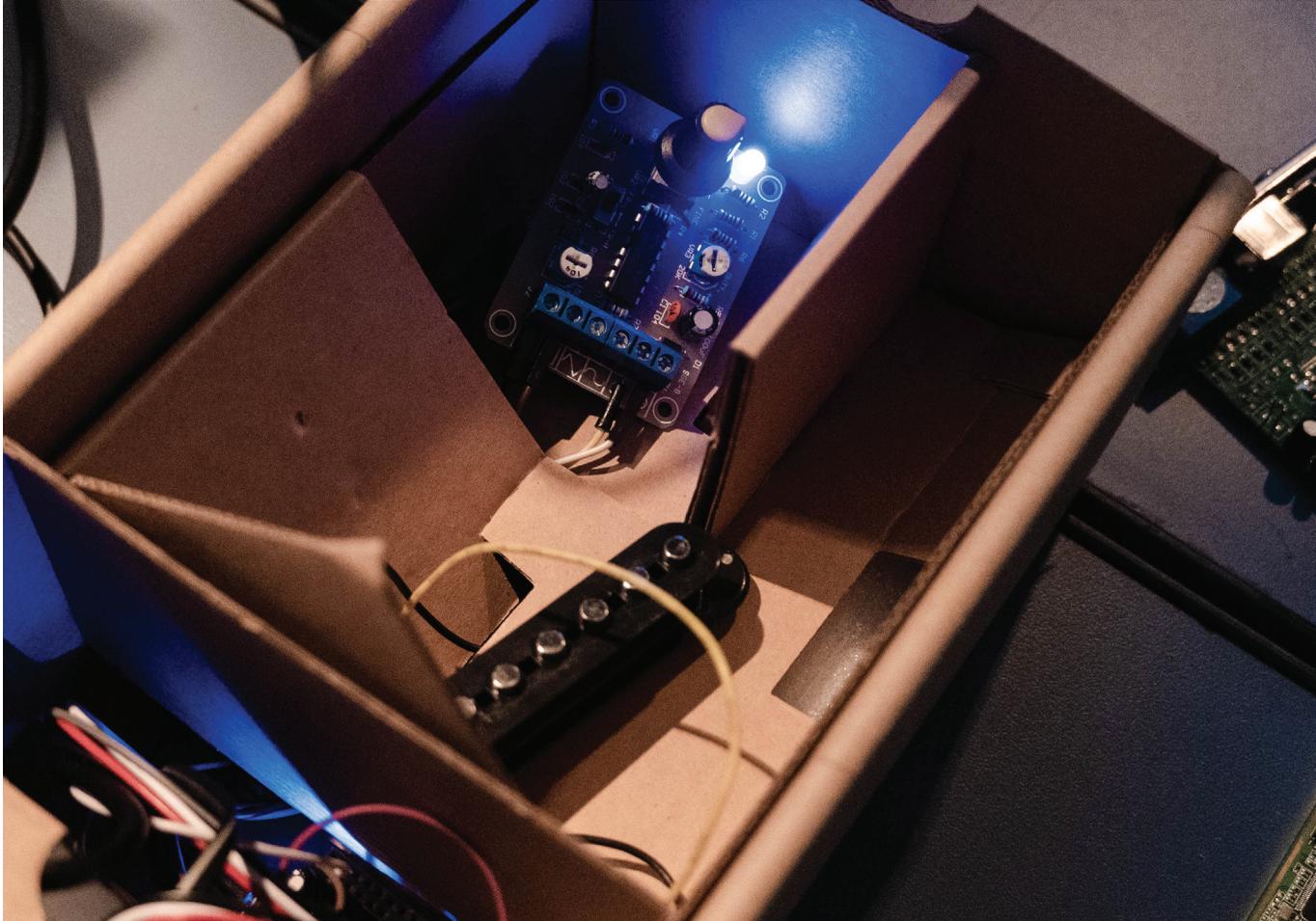




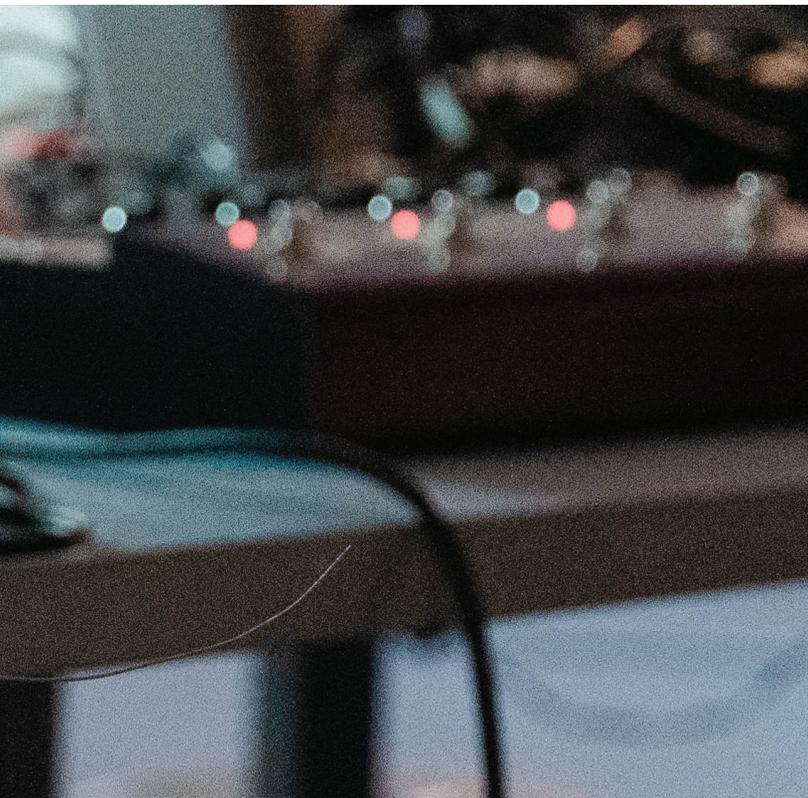












# Pantallas *performances*

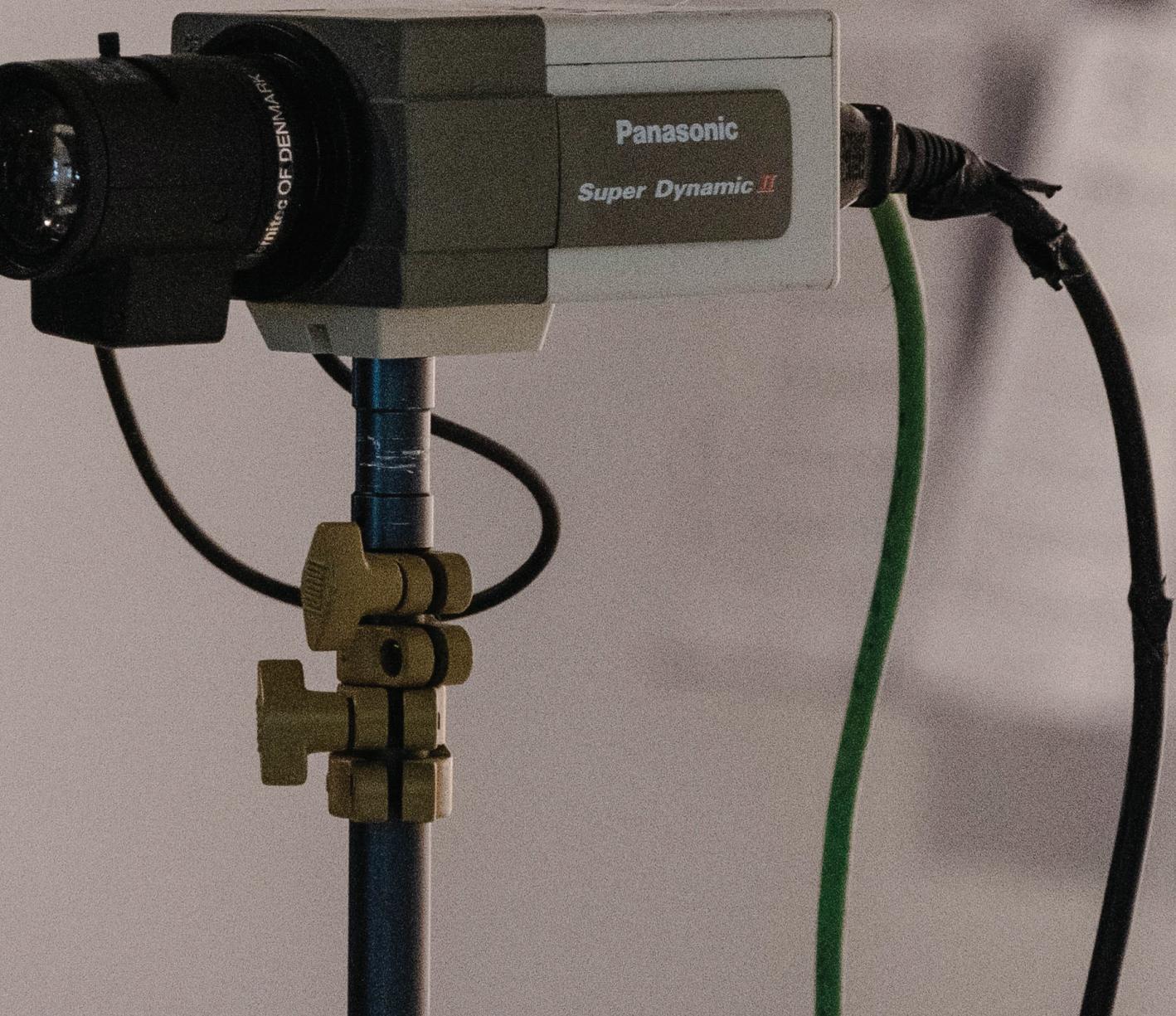








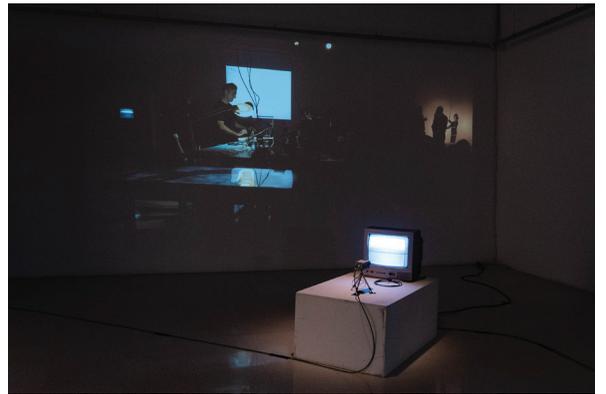
# Feedback



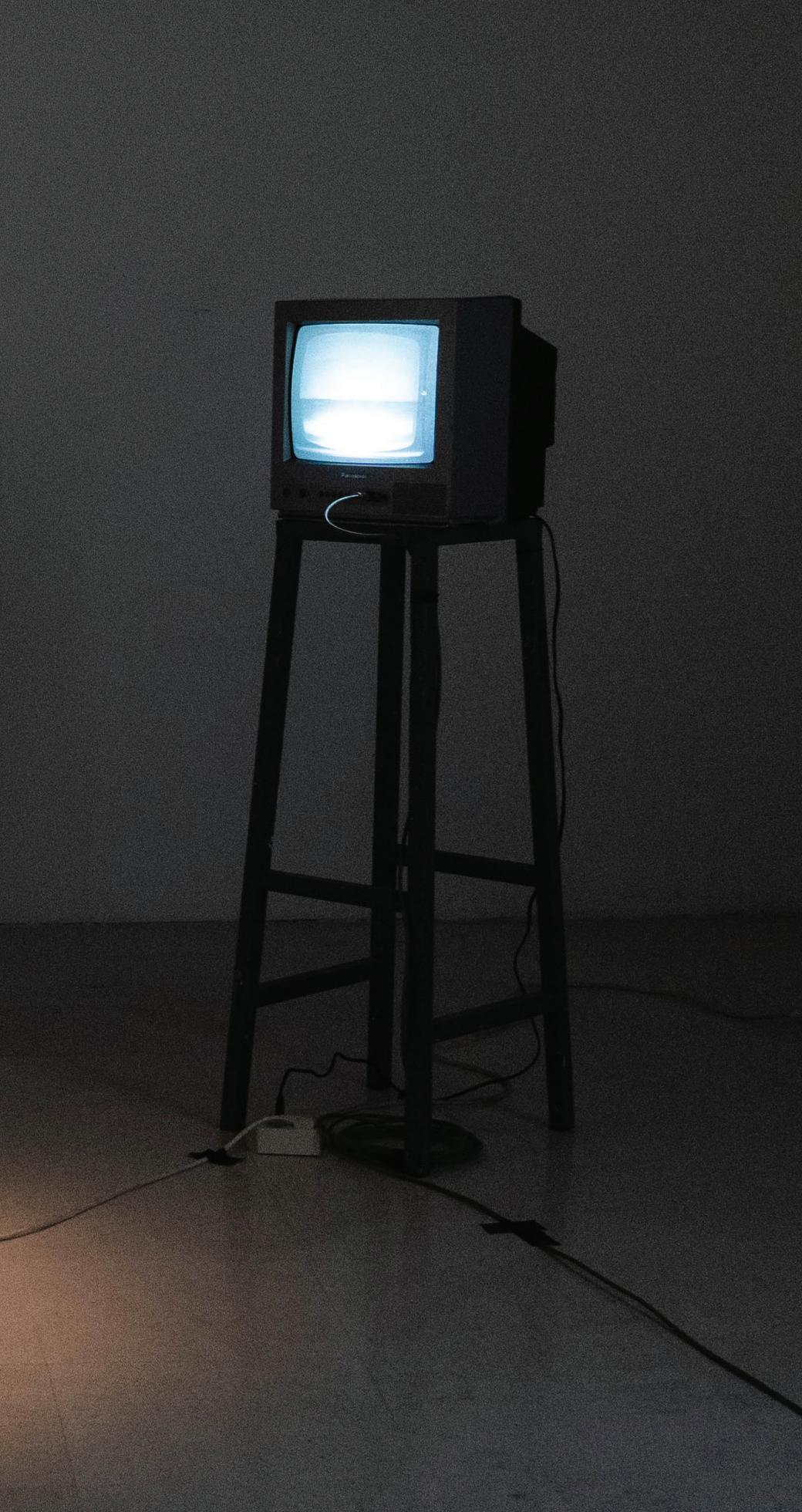










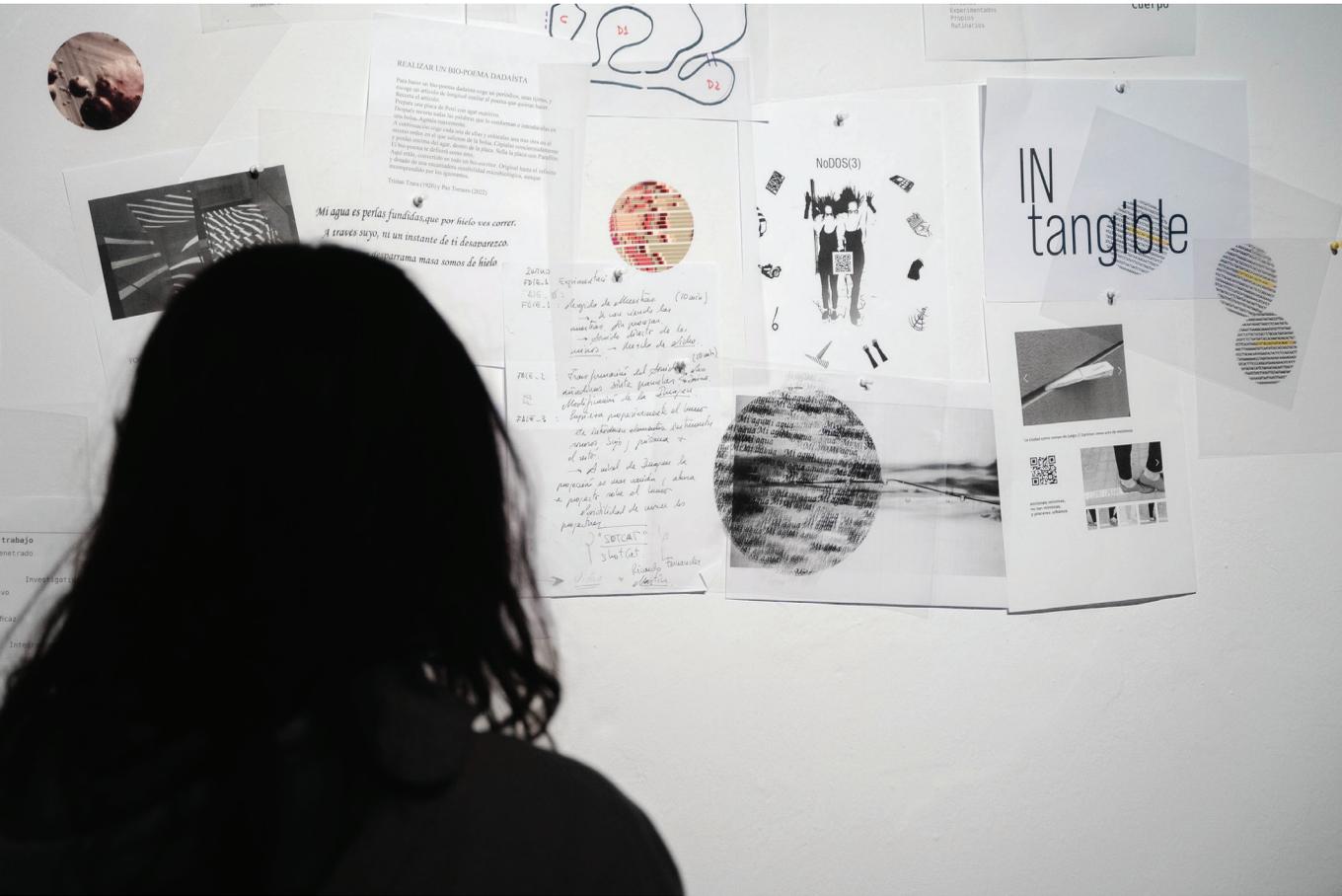














Aquí estás, convertido en todo un bio-escritor. Original hasta el infinito y dotado de una encantadora sensibilidad microbiológica, aunque incomprendido por los ignorantes.

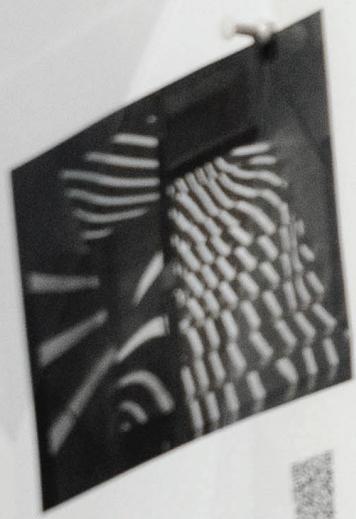
Tristan Tzara (1920) y Paz Tomero (2022)

Mi agujeros perlas fundidas, que por hielo ves correr.  
Atravesas suyo, ni un instante de ti desapareces.  
Por mí se desparra una masa somos de hielo

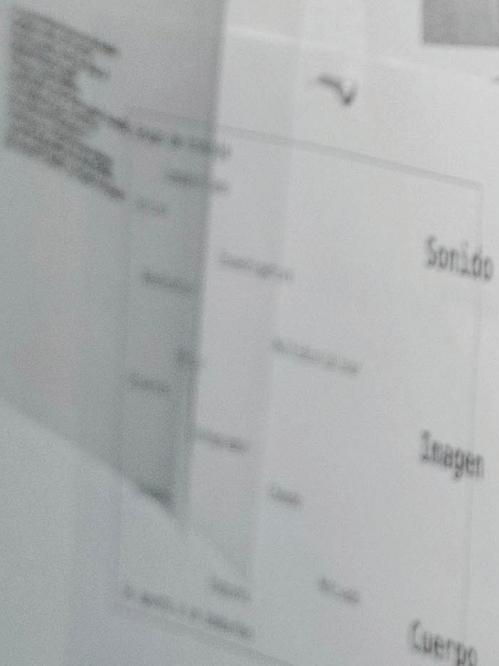
2W1W0  
FD(E-1) Exprimid  
-2)E-0:  
FD(E-1) : Alegría  
→  
→  
→

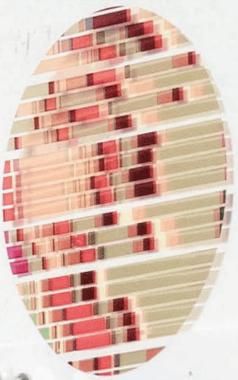
FD(E-2) : Transf  
añadid  
FD  
Modifica  
FALF-3 : Expres  
de inter  
rurus  
el resto.

→ A u  
projección  
re proyecto  
dividi  
proyección  
"S"  
"S"  
"S"  
→ Video



dis-  
continuo  
romp-  
dad  
temporal





de ellas. (10 min)  
 le van a dar las  
 en su proceso.  
 truido directo de los  
 → Mezcla de símbolos.  
 (10 min)

cuación del Amor o sea  
 Síntesis para las 3 fases.  
 de la Química.  
 proporcionalmente el buen  
 orden de elementos de estructura  
 Sojo, pitahaya +  
 del de Química la  
 una vida, ahora  
 sobre el buen  
 calidad de curiosos

"BOTCAT"  
 botcat.  
 Ricardo Fernández  
 Martín.

