



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México
Facultad de Artes y Diseño

Juegos del Citrón:

Reflexión visual de las dinámicas del limón como símbolo de poder en la vida cotidiana.

Tesis

Que para obtener el Título de:

Licenciada en Artes Visuales

Presenta Marlitt Almodovar Corona

Director de Tesis: Maestro Fausto Renato Esquivel Romero

México DF, 2015



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

Juegos del Citrón:

Reflexión visual de las dinámicas del limón como símbolo del poder en la vida cotidiana

Tesis

Que para obtener el Título de:
Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Marlitt Almodovar Corona

Director de Tesis: Maestro Fausto Renato Esquivel Romero

México DF, 2015

A mis padres: Paula y Crescencio

Por su cariño, apoyo, paciencia, esfuerzo y respeto a mis decisiones pasadas y venideras

A la UNAM

Que me dio cuerpo teórico además de lenguas para volar

Al Instituto Sueco

Que me permitió estudiar en Suecia, conocer su cultura y aprender de *Birgitta* y *Eva*
una nueva técnica para desarrollar mi trabajo visual

A Renato

Por siempre ser un buen maestro; tus enseñanzas permean y marcan rumbos de vida

*A Francisco Leñero, Francisco Quesada, Ignacio Granados y
Juan Martín Vázquez Kanagusico*

Por su tiempo y disposición. Por enseñarme que aún hay mucho que andar

A mi cuerpo

Por el tiempo que me permite estar y hacer. Además es muy cómodo.

Gracias

Í N D I C E

INTRODUCCIÓN

.

PRÓLOGO

.

CAPÍTULO I FUNDAMENTOS PLÁSTICOS

- 1.- *EL GIRO LINGÜÍSTICO. La obra como texto y sus estrategias contemporáneas. Crítica al pastiche. Pastiche y posición política*
- 2.- *EL CAMPO EXPANDIDO. Pintura en el campo expandido. Desarrollo de la pintura expandida*
- 3.- *ESPACIO RELACIONAL*

.

CAPÍTULO II

- TEMÁTICA Y CÓDIGO ARTÍSTICO DE LA SERIE JUEGOS DEL LIMÓN
- 1.- *REFERENTES TEMÁTICOS DE LA SERIE: a) Courbet y el Realismo Socialista, b) La libertad guiando al pueblo de Eugene Delacroix*
 - 2.- *TEMÁTICA DE LA SERIE*
 - 3.- *REVISIÓN TEÓRICA DE LA TEMÁTICA DE LA SERIE*

.

CAPÍTULO III EL REGISTRO DEL PROCESO

1. *Materiales del proceso textil*
2. *Registro de las piezas textiles.*
3. *Registro de las piezas digitales.*

.

CONCLUSIONES

INTRODUCCIÓN

La presente tesis busca presentar los fundamentos plásticos, simbólicos y sociales con los que se crea la serie *Juegos del cítron* que además de hacer una propuesta plástica expandida, busca expresar la idea de que tras un elemento de la cotidianidad del mexicano (el limón) ocurren silenciosamente curiosas dinámicas entre grupos que se pelean el poder en el conflicto michoacano iniciado en 2013.

Esta serie puede definirse como una instalación textil-digital-pictórica-relacional, es un dispositivo, cuya materia prima son hilos, que generan un espacio de diálogo con el usuario quien puede interactuar con las piezas y develar por medio de sus acciones, nuevas lecturas de las mismas.

En el **primer capítulo** se abordan los fundamentos plásticos de la serie: *a) el giro lingüístico* como regidor del lenguaje pictórico textil de la obra, *b) el campo expandido* como el legitimador del carácter interdisciplinario de la serie y *c) el carácter relacional* como justificación de la finalidad de la misma.

El **segundo capítulo** es una revisión de la temática de la serie y sus características simbólicas a través de fundamentos socio-políticos: el vacío de poder que se vive en ciertas zonas del México contemporáneo que se sintomatiza, entre muchas otras cosas, en la producción y distribución del limón a nivel nacional, así como de las correspondencias simbólicas entre el fenómeno social descrito y el mensaje de las piezas.

El **tercer capítulo** se dedica al registro de los procesos de ejecución de cada una de las piezas así como a las minutas técnicas de la serie y su interacción con los usuarios.

A manera de conclusión se reflexiona sobre el proceso de construcción de las piezas y la tesis en general; desde la elección del tema, la creación del concepto y el mensaje y la elección de los medios artísticos con los que se crea el mensaje.

PREFACIO

Al terminar los créditos de la carrera de Artes Visuales, tuve la fortuna de ser becada por el Svenska Institutet¹ para estudiar un año en Suecia. En mi formato de aplicación expliqué que deseaba aprender alguna técnica artística típica sueca que pudiera incorporar a mi trabajo visual, mismo que para entonces se perfilaba como multidisciplinar al valerse libremente del dibujo pintura, arte objeto, acción, intervención, etcétera.

El lugar designado para mi estancia fue Borås; la ciudad textil más importante de Suecia durante el siglo XX en cuya cotidianidad dicha historia aún permea: El Museo Textil (Textilmuseet) y la Universidad del Textil (Textilhögskolan) se encuentran aquí, así como numerosos cursos textiles y casas de tejido colectivo. Así que por un año me dediqué a aprender técnicas de tejido² suecas desde el tradicional daldräll originario de Dalarna al norte del país, hasta la técnica de tejido de imágenes inventada por Helena Hernmarck, una de los artistas textiles suecos contemporáneos más famosos.

De esta manera se agrega una disciplina más a mi cuerpo de obra; el textil usado en las dos vertientes que aprendí en mi estancia en Suecia: patrones bidimensionales e imágenes tridimensionales.

La intención de esta tesis va más allá de incorporar al tejido como un nuevo lenguaje y consolidar así el carácter multidisciplinario de mi trabajo; el objetivo es **elaborar un discurso interdisciplinario** que permita llevar mi producción al *campo expandido*: un enfoque interdisciplinar que responde a una nueva concepción del objeto del arte donde el artista, al romper con los límites del formalismo, tiene la libertad de buscar los medios más óptimos y expresivos para elaborar nuevos canales para su estrategia artística (discurso).

Es por eso que en esta serie se trabaja constantemente con la transgresión a los límites de una sola disciplina, se alteran y dilatan e hibridan diferentes medios fórmulas y lenguajes en una sola pieza. Como haciendo una alusión a la propia historia en común de los telares y la computación³, se dota a un tejido de un lenguaje digital que de ser leído y activado por el usuario activa una serie de dispositivos digitales, con los que puede interactuar, por lo que la serie es enteramente relacional.

El pretexto plástico de la serie se mantiene constante con el resto de mi producción visual, *reflexionar sobre los contenidos simbólicos latentes en la cotidianidad mundana*. En este caso la excusa plástica es el limón y el contenido simbólico en el que hago énfasis es el *juego por el poder* que existió tras la producción y distribución de este cítrico entre 2012 y mediados del 2014; juego resultado del vacío de poder en el estado de Michoacán. El mensaje que busco expresar en la serie ese establece como pregunta: **¿Quién gana en este juego?**

¹ Instituto Sueco; organización dedicada a la preservación y transmisión de la cultura sueca a nivel internacional.

² En español no hay diferencia entre los verbos *stycka* y *väva* que se traducen como tejer por igual, ya sea con las agujas o en el telar. Las técnicas que yo aprendí fueron todas realizadas en telar de pedales. Por lo que en esta tesis la palabra *tejido* se referirá específicamente al elaborado en el telar (*vävning*).

³ La primera máquina tejedora funcionaba con un sistema de tarjetas perforadas que indicaban el patrón de tramado de un diseño en particular. Las tarjetas perforadas se utilizaron posteriormente para procesar datos empresariales y se crearon unidades de máquinas que codificaban los datos incrustados en las tarjetas. En los 60's fueron reemplazadas por la cinta magnética y posteriormente por las mini computadoras.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTOS PLÁSTICOS

INTRODUCCIÓN

1.-*EL GIRO LINGÜÍSTICO. La obra como texto y sus estrategias contemporáneas. Crítica al pastiche. Pastiche y posición política*

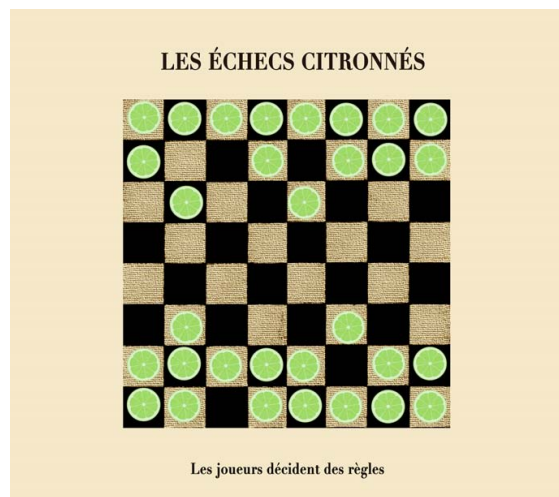
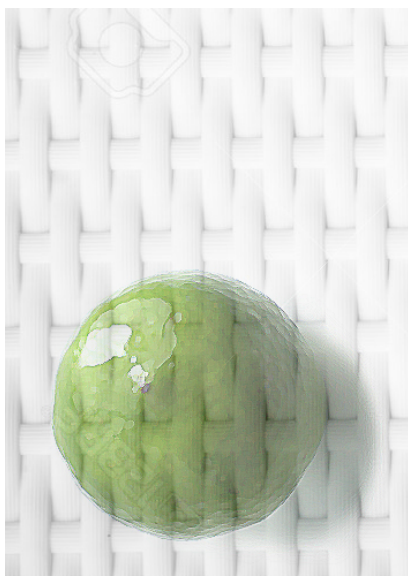
2.- *EL CAMPO EXPANDIDO. Pintura en el campo expandido. Desarrollo de la pintura expandida*

3.- *ESPACIO RELACIONAL*

INTRODUCCIÓN

La serie **Juegos del limón** consta de tres piezas, en apariencia textiles que invitan al espectador a interactuar con de formas manuales y digitales. La primera pieza es una pintura textil con largos hilos sin tejer que se invita al público a tejer o cortar tras lo que se deja descubierto mini bordado de una dirección web que contiene infografía del conflicto armado en Michoacán.

La segunda pieza se trata de un código QR tejido que al ser escaneado por el celular lleva al usuario a una especie de infograma sonoro del conflicto desarrollándose. Finalmente la última pieza es nuevamente un código QR tejido que lleva al usuario a un absurdo juego de ajedrez en línea donde todas las piezas son limones y él crea sus propias reglas.





A nivel plástico, esta serie se plantea en primer lugar, un giro lingüístico a diferentes niveles como reflexionar sobre el lenguaje del arte al pedir prestado las formas del textil para realizar con éste pinturas que no reflexionan o critican las fórmulas del tejido (pastiche: imitación del estilo de otra disciplina) y unir lenguajes digitales con un medio tradicional. **Juegos del limón** expande los límites de estas piezas llevándolos a territorios, medios y fórmulas que tradicionalmente corresponden a otras disciplinas: El tejido se vuelve Net.art, se explota el carácter pictórico de los hilos, la pintura híbrida en instalación que necesita usuarios. Es decir, se trata de una serie que se desenvuelve en el campo expandido y que busca traspasar los límites de la relación obra-espectador por lo que es de carácter relacional.

En este capítulo se desglosan cada uno de los fundamentos plásticos mencionados: el giro lingüístico, el campo expandido y el carácter relacional de la serie.

1. EL GIRO LINGÜÍSTICO

En *"Las querellas modernas y la extensión del arte"* (2007) Simón Fiz Marchán, hace un recuento histórico de los enfrentamientos que el arte ha tenido contra los discursos clásicos desde que adquiere su autonomía de la representación eclesiástica y posteriormente de la monárquica. Como resultado de dichos enfrentamientos aparece el pluralismo en la representación visual del arte actual; donde son permitidas y deseables las diversas críticas a la representación, al arte como institución y las referencias a las identidades múltiples: multiculturales, de género y etnia.

Además de su contenido conceptual; la producción artística contemporánea realiza una reflexión sobre los lenguajes del arte; es decir, que en el arte contemporáneo se da un *giro lingüístico*⁴: *un retorno al análisis del lenguaje del arte como principal problemática*. Dicha reflexión lingüística, que ha desplazado a la crítica a las convenciones como principal tema, no versa tanto en el ser de los lenguajes artísticos, sino en el *qué* hacer con ellos.

Dentro de los ejemplos más claros de la problemática del lenguajes se encuentra la disputa entre los *nuevos* y *los viejos* materiales que se dio en los cincuentas y que tenía como principal

⁴ *Giro lingüístico* es un cambio metodológico de la filosofía y otras humanidades en el que el análisis se centra en el lenguaje y sus formas; la retórica, el discurso, sistema lingüístico, etc.

motivo descubrir la esencia del arte⁵; querella que actualmente causa menor dramatismo, especialmente desde la publicación de las consideraciones hechas por Rosalind Krauss en "*La escultura en el campo expandido*"⁶(1978) donde se reconoce desbordamiento de los géneros en cualquier dirección.

Desde el ensayo de Krauss se reconoce que la exclusividad matérica de las disciplinas desaparece y con ello es posible la coexistencia de varios medios, temas clásicos o diferentes géneros plásticos en una obra. Actualmente la pintura puede convivir con medios escultóricos, fotográficos, conceptuales, etc, sin que estos se conciban como transgresores u opuestos a ésta. El arte se expande y a veces sus movimientos parecen disolverlo o hacerlo renacer.

En el caso de la pintura, la superficie pictórica ha sido tratada de diferentes maneras, atacada, rayada, traspasada, ignorada de manera que los cuadros espaciales que cuestionen las convenciones de las dos dimensiones y se expanden a la escultura, al ensamblaje o demás posibilidades.

Una vez superada la necesidad de pinturas miméticas con la realidad, y superado también el uso exclusivo de medios pictóricos; la pintura es en la actualidad *un medio de escritura plástica* que tiene por objetivo crear lenguaje propio que reflexiona sobre sí, sobre su pasado, sus maneras presentes y las maneras en que puede devenir.

La obra como texto y sus estrategias contemporáneas

Entendida a la manera de Derrida, cualquier cosa que signifique y que pueda ser interpretada es un texto, por lo tanto la pintura, y todo el arte es un texto que problematiza no sólo sobre sí y sus lenguajes sino sobre las relaciones que mantiene con otros textos, es decir otras obras.

La obra de Gerard Genette (*Palimpsestos: La literatura en segundo grado*) aborda las relaciones que los textos establecen con otros textos de manera implícita o manifiesta: la transtextualidad. El *giro lingüístico* del arte es en esencia transtextualidad; la obra establece relaciones con otras obras y lenguajes artísticos.

Muy brevemente, Genette habla de cinco tipos de relaciones transtextuales que no son excluyentes entre sí; es decir que un solo texto se puede presentar más de una o incluso casi todas ellas a la vez:

- a) la *paratextualidad*: el texto y sus paralelos. Título, subtítulos, prólogo, notas, etc.
- b) la *metatextualidad*: cuando el motivo de ser de un texto es comentar sobre otro; típico de la crítica.
- c) la *architextualidad*: la relación que guarda un texto con el género, las razones que lo hacen pertenecer a éste.
- d) la *hipertextualidad*; un texto derivado de otro, el resultante se conoce como hipertexto y el original como hipotexto.
- e) la *intertextualidad*, que en un texto se encuentre otro explícitamente citado o en su contenido latente.

⁵ Según Clement Greenberg, la esencia del arte residía en crear tensión entre la exploración de los rasgos materiales del soporte y la ilusión de que la obra existe más allá de éste.

⁶ *La escultura en el campo expandido*, es uno de los textos que crea el marco conceptual con el que puede entenderse el arte de la posguerra. La escultura y las artes en general, se desarrollan en los intersticios que solía existir entre géneros expandiendo sus límites hacia los otros géneros. El arte no solo se expande sino que se autonomiza y se desmaterializa creando nuevas prácticas artísticas como el happening, la instalación, la intervención, etc.

Un texto que se pregunta sobre su propio lenguaje (giro lingüístico) puede presentar varias relaciones transtextuales; una obra que al criticar o citar a otra deriva en una nueva. Por ejemplo, *La Caja de Zapatos vacía* de Gabriel Orozco presenta relaciones de architextualidad, metatextualidad e intertextualidad al ser una crítica al género del Ready Made que alude a *La Fuente* de Duchamp.

Como este caso lo ilustra, el arte contemporáneo recurre con frecuencia a la intertextualidad y a la hipertextualidad, las cuales se vuelven estrategias para crear el giro lingüístico.

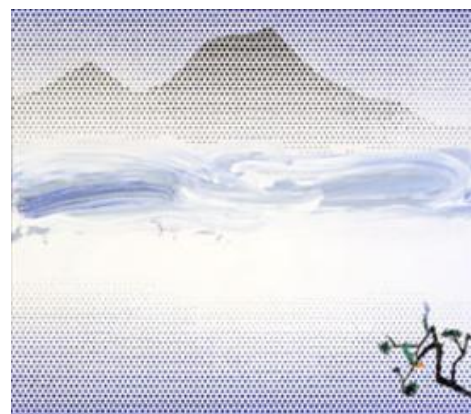
La *intertextualidad* es la presencia simultánea de dos o más textos en una obra. Es ver una pieza y reconocer en ella la existencia de otra, ya sea que esté citada, plagiada o aludida. Estos tres tipos de presencia indican el grado la entereza con la que el segundo texto aparece en la obra.

Una **cita** conserva íntegro al segundo texto; aclara que éste existe y de dónde viene. En literatura las comillas suelen usarse para marcarlo.

Por el contrario, el **plagio** no aclara de dónde viene el segundo texto que es reproducido más o menos íntegro y que sólo es reconocible para los conocedores del tema.

Finalmente la **alusión** es aún menos obvia. El segundo texto es mencionado sin aclarar su identidad por lo que su presencia en la obra es en ocasiones silente.

Uno de los giros lingüísticos propuestos por Roy Lichtenstein consistía en citar la obra de Picasso no sólo en el lienzo sino en el título de su obra, que aclaraba la obra de Picasso (paratextualidad), sin embargo en sus últimas obras, realiza un plagio-alusión de las maneras de los paisajes con tinta típicos del extremo oriente.



1.1 "Naturaleza muerta después de Picasso" y "Paisaje" de Roy Lichtenstein. Dos obras del mismo autor que ilustran diferentes niveles de intertextualidad: la cita y la alusión.

La otra relación constantemente usada en el arte contemporáneo es la *hipertextualidad*; generar un texto a partir de uno ya existente; lo cual deriva en transformaciones o imitaciones del texto original.

Las *transformaciones* son las más sencillas, puesto que son un cambio mínimo y lúdico (**parodia**), un cambio satírico (**travestismo**) o apartamiento total (**trasposición**) con respecto al texto original.

Las *imitaciones* extraen de la obra original, el modelo genérico que le permite generar textos imitativos lúdicos (**pastiche**), a la manera de con un toque satírico (**caricatura**) o la **continuación** del texto.

En otras palabras, el pastiche es la imitación del lenguaje de un autor, corriente o disciplina que

no crítica al texto original. Es resultado de un análisis de las formas de representación o presentación. El carácter del pastiche se mantiene más lúdico y no ejerce crítica sobre el texto del que extrajo el modelo de creación. Esta falta de crítica es la base del rechazo al pastiche por autores como Jameson F en su *Teoría de la posmodernidad* (2001).



The thruth of Mona Lisa, imitación de carácter lúdico

Crítica al pastiche

La práctica artística está muy ligada al tiempo en el que se produce, y es reflejo del mismo; en el caso del posmodernismo, no se habla de un periodo cronológico posterior al modernismo, sino de un fenómeno histórico cultural que marca una separación de los modos cognoscentes de la modernidad; en especial de la necesidad del *historicismo*. Es decir, que si en la modernidad era imperioso el dominio del contexto histórico para crear o interpretar una pieza; la historicidad se vuelve innecesaria en el posmodernismo. Hal Foster (2001), menciona que la posición antihistoricista es una crítica al antropocentrismo, a la linealidad y a la microfísica del poder que opera en la cotidianidad (pues la historia oficial siempre es una única versión impuesta como verdad).

Fiz Marchán (1986) menciona que la práctica hipertextual del pastiche es la práctica transtextual más recurrente en el arte posmoderno; pero mientras este autor se enfoca en las bondades de esta imitación, Jameson Fredric, hace le duras críticas debido a su carácter ahistórico.

Jameson (2001) entiende al posmodernismo como un producto cultural resultado la fase del desarrollo capitalista que le toca vivir a la época⁷, donde el sujeto posmoderno, sus posturas y prácticas artísticas son determinadas por las compañías transnacionales y los medios de comunicación que generan una cultura que beneficia sus intereses, es decir una *practica esquizoide* en la que el arte posmoderno pierde totalmente el sentido crítico y en su lugar se establece el pastiche ahistórico, y apolítica. En el pastiche⁸, como lo entiende Jameson, el sujeto individual desaparece y el artista no tiene más remedio que imitar estilos muertos.

Para Jameson el pastiche, más que ser una práctica plural es azarosa, imprevisible, heterogénea

⁷ Las tres fases del capitalismo descritas por Jameson son a) capitalismo nacional; donde el intercambio y la producción ocurren dentro del país. b) la fase imperialista donde grandes compañías ejercen influencia sobre terceros países de manera colonial y c) el capitalismo tardío, donde las compañías multinacionales establecen el ritmo de producción y los medios masivos de comunicación determinan la cultura

⁸ El pastiche es la imitación de un estilo único, hablar de un estilo muerto, pero no posee las intenciones de la parodia, el pastiche es neutro y para Jameson es una parodia vacía.

y fragmentaria. Se conduce como lo haría un *sujeto esquizoide* que tiene una ruptura con los significantes temporales y espaciales con las que convive sin ninguna conexión.

Sin el referente historicista, al que se refería Foster Hal, los significantes del arte posmoderno aparecen yuxtapuestos entre sí, sin razón alguna, como un collage; la unidad colectiva se cambia por la superficialidad impersonal de una libre asociación que carece de sujeto y que además incorpora la lógica de las sociedades contemporáneas sobresaturada de información.

Pastiche y posición política

Una de las propuestas de la serie *Juegos del citrón* consiste en jugar con los lenguajes formales del arte, entrelazando dos lenguajes tradicionales: el de la pintura y el tejido con medios digitales.

Por lo tanto, el giro lingüístico de estas piezas consiste en de la reflexión sobre los viejos medios tradicionales de la pintura y el tejido con medios a los que estas dos disciplinas no suelen asociarse de forma tradicional, como el Net.Art. Es decir, la serie es un pastiche formal (imitación de los métodos textiles y digitales exenta de crítica) de lenguajes ajenos entre sí.

Aunque los motivos plásticos de la serie se quedan en el pastiche, las piezas poseen objetivos relacionales y políticos bien definidos, por lo que el pastiche proporciona un recipiente vacío en el que puede depositarse el contenido relacional y político evitando con ello la saturación conceptual de las piezas.

A continuación se realiza una revisión teórica del campo expandido para fundamentar el carácter interdisciplinario de la serie y las bases de la estética relacional como fundamentación de su finalidad.

Arte Textil y pintura

La serie Juegos de limón recurre al pastiche del tejido de cuyo lenguaje extrae los métodos. El soporte de los códigos QR se tejió en tuskaft⁹ y además fue bordado; las imágenes de estas dos piezas se mantienen en la bidimensionalidad. Sin embargo, La pieza, *Behind the citrus* aprovecha la ilusión de la tridimensionalidad de la técnica propuesta por la artista textil Helena Hernmarck que es un giro a las técnicas textiles suecas.

El tapiz es una técnica textil realizada desde la Antigüedad, en la que se producen imágenes parecidas a las de una pintura. En Europa los tapices fueron principalmente destinados a la ornamentación de grandes construcciones como castillos o iglesias, teniendo su mayor auge en el siglo XIV, se consideraban una especie de frescos portátiles que además arropaban las paredes, por lo que solían ser de gran tamaño. Por lo general se copiaba el diseño realizado por pintores en tramas de lana o seda y urdimbres de lino que daban el soporte al cuerpo del tejido. Tradicionalmente, los motivos de los tapices van desde motivos históricos, religiosos, mitológicos, hasta retratos de la vida aristocrática.

⁹ Tuskaft o tafetán es la técnica de tramado más sencilla del tejido en el que la mitad los hilos de tramado se pasan una vez por debajo de la urdimbre y la siguiente por arriba de forma sucesiva



Tapices realizados con base en cartones diseñados por Francisco Goya

En la época moderna, los tapices recobran importancia en la Bauhaus. Aunque los tejedores usaban tonos degradados y sombreados para lograr el efecto de sombreado, la mayor parte de los tapices se quedan en la bidimensionalidad, ante lo que la técnica de Helena Hernmarck reacciona como crítica, llevando al tapiz al hiperrealismo (Boman, Mónica 1999)



Gunta Stöltzi, diseños textiles de la Bauhaus

De acuerdo con Boman (1999), el arte textil es percibido de diferentes formas, los artistas textiles nórdicos son especialmente sensibles a ello, pues el arte textil es en tierras escandinavas

un terreno que no cae en las artes visuales pero tampoco en las artesanías, es un género único en el que la reflexión sobre los materiales textiles (hilos y telas), técnicas y los tipos tramados son el principal tema de reflexión.

Considero que las piezas realizadas por artistas plásticos que retoman al tejido como técnica difieren de las piezas realizadas por los propios artistas textiles. Los artistas visuales no reflexionan sobre el ser del textil, sus lenguajes, historia, posibilidades y materiales de la forma en que los artistas textiles sí lo hacen. Es decir, los artistas visuales hacemos pastiche de técnicas textiles, las cuales usamos para nuestros motivos del arte visual sin preguntarnos mucho por la naturaleza del textil, que es un arte realmente muy celoso. Me parece que, al hacer pastiche, tenemos una actitud casi pornográfica con respecto a lo textil. Es como si usáramos, transgiversáramos y gozáramos de un cuerpo por el que realmente no nos preocupamos.



Obra de Irene Dubrovsky, quien toma prestado La forma del tejido en palma para sus pinturas cartográficas y Anette Messenger en cuya obra el textil es una más de las disciplinas que integran su cuerpo de obra

Para ejemplificar un poco mejor la diferencia entre los artistas visuales que usan el textil y los artistas textiles, realizo una breve revisión de éstos últimos.

La artista textil sueca **AnnLis Krügger** recurre al cosido en máquinas de coser y bordado de telas de seda para dar origen a sus humorísticas imágenes; su propuesta textil reside en los dibujos textiles, es decir por medio del bordado realizado con capas muy finas de seda con máquina de coser, AnnLis se explora la naturaleza de la seda (tela o hilo) como técnica dibujística.



AnneLis Krüger, 2012 "Date.kom" Seda bordada a máquina 75x87 cms



AnnLis Kruger "Karlur" Seda bordada a máquina

En su exposición *Realidades tejidas: Esculturas textiles*, la artista textil **Sandra Magnusson**, recurre al tejido con aguja¹⁰ para explorar las cualidades escultóricas del hilo como componente de tejidos y posteriormente órganos y seres anatómicos.

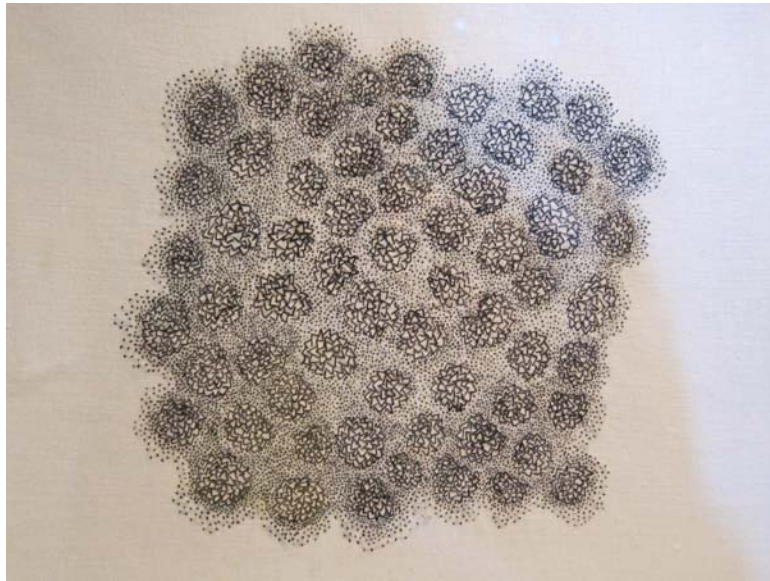
¹⁰ En sueco *virka* es el verbo para tejer en círculos con un estambre y una sola aguja. El título de la exposición es *Virklighet*, un juego de las palabras al unir *Verklighet* = realidad y *Virka* = el tipo de tejido antes señalado por lo que la traduzco como *Realidades tejidas*.



Sandra Magnusson,(200) "*Mujer tejida de 4 metros*" y *Spillkråka*

Pasi Välimaa es conocido en el arte textil nórdico por sus "*salvajes experimentaciones con diferentes técnicas textiles*" que realiza en diferentes escalas, su trabajo se centra en probar las posibilidades cromáticas, expresivas y las texturas del material textil. A Välimaa le interesa que el carácter único de los materiales textiles sea explotado en la obra y no que estos imiten a otras disciplinas o medios. Para aprovechar los materiales Välimaa recurre al tejido en telar (väv), tejido (styck), bordado, coloración, cosido e impresión. Así mismo, Välimaa recicla antiguas técnicas de tejido en telar que reinterpreta a su manera con nuevos materiales y de una manera "salvaje"; es decir que no se preocupa por tener un acabado immaculado en las piezas (como suele ocurrir con los tejedores nórdicos) sino que quiere que éstas conserven una expresión de vida propia.





Obra textil de Pasi Välimäki en diferentes escalas y técnicas: Tejido-instalación, coloración, bordado y tejido en telar de pedal

De obligada mención es la obra de **Trine Elitsgaard**, artista textil danesa que reside en Oaxaca desde hace algunos años. Esta artista textil explora diferentes materiales textiles, orgánicos y plásticos en tejidos principalmente hechos con telar de pedales (vävning). En la obra de Trine parece sobresalir la hibridación cultural, pues sus tejidos sugieren una fusión entre los diseños nórdicos y temas o colores mexicanos.



Trinne Ellitsgaard

Lenguas; fieltro y felpa, 227x107cms.

Reflexiones sobre Chamula; hilo reflejante y lana de Chamula 238x170cms

Guelaguetza; cepillos 100x156cms

Helena Hernmarck

Helena Hernmarck es quien inventa, alrededor de la década de los 70's un método de tejido que combina los lenguajes del tejido en telar de pedal con la pintura hiperrealista; técnica que estudié en mi estancia en Borås y que uso en una pieza de la serie Juegos de limón.

Helena nace en 1941 en Estocolmo; desde niña tuvo inclinaciones por el tejido; en 1959, a los 18 años entra a estudiar tejido al Konstfakt, la Universidad de Artes, Artesanías y Diseño más prestigiosa de Suecia. Ahí aprende a ejecutar con maestría los procesos del tejido. En una de sus clases Helena realiza una variante de un tejido típico sueco llamado *rosengång*, en el que se toma la libertad tejer una imagen espontánea en medio de la repetición sistemática de patrones.

Sin embargo esta innovación, que le valió ganar una bienal textil en Suecia, no llamó la atención de la gente en Canadá, quienes veían al tejido como una artesanía y no apreciaban al tejido de la manera en que los escandinavos lo hacen. Al no encontrar entendimiento ni apoyo; decide mudarse a Estados Unidos, donde consigue un estudio textil mayor, y donde su obra evoluciona a lo que se conoce actualmente: Un tejido en telar de pedales que imita al hiperrealismo.

Su trabajo tuvo casi inmediata aceptación en Estados Unidos donde las grandes firmas de

arquitectos se volvieron sus principales clientes, quienes suelen pedirle paisajes figurativos.

Helena comentaba que no se encontraba totalmente a gusto con el éxito comercial de su obra (Boman, 1999), pues aunque tiene libertad en la resolución de las composiciones de sus tejidos, y en sus últimas piezas explora además de la abstracción, temas un poco más conceptuales e incluso hace citas al arte Pop; siente su obra comprometida a los deseos del cliente. Sin el presupuesto aportado de los compradores es difícil pensar la obra de Helena Hernmarck en las enormes dimensiones en que se teje y con la excelencia de material que usa. Los costos para producir una sola de sus piezas son muy altos; el tamaño del telar en el que se teje es tres veces mayor que un telar normal, el hilo que da constante soporte al tejido es lino, uno de los materiales más caros y exquisitos de la industria textil, y sobre todo los hilos de lana con los que se crean las tonalidades de la imagen, provienen de la exclusiva casa Wålstedts, reconocida por la calidad y brillo de sus hilos tras el uso de métodos ecológicos y sobre todo sus altos precios. Debe contarse también el pago de otras artistas textiles que fungen como ayudantes mientras se crea la pieza. Me parece que la de Helena es un tipo de obra que no podría existir sin un poderoso cliente que quisiera ornamentar con ella sus paredes.



Helena Hernmarck, Mossklyftan(detalle), Lana Wålstedts y lino 350x365cms



Traje folklórico (2006) Lana Wålstedts y lino. 457x289cms



Seven tulipans (2004), lana Wålstedts y lino. 275x175cms

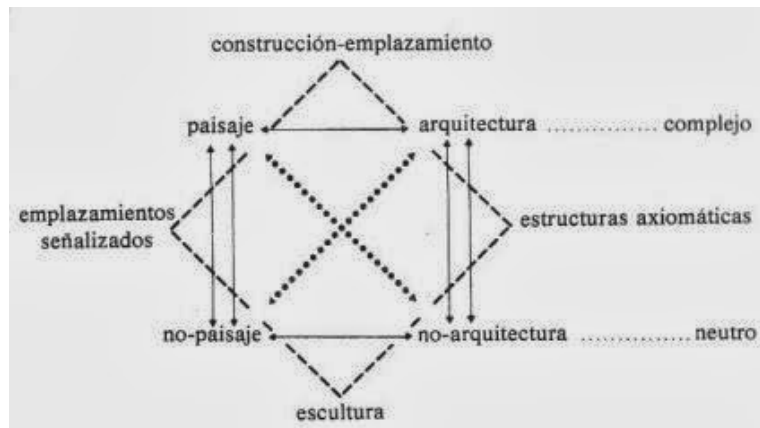


Estudio para Seven tulipans (2004) Lana Wålstedts y lino 50x50cms

2. CAMPO EXPANDIDO

En su ensayo *La escultura en el campo expandido* (1978), Rosalind Kraus acuña el término *campo expandido* para explicar las direcciones que la escultura tomó desde la década de los 60's, mismas que ya no podían concebirse desde una postura historicista como una evolución del estilo anterior. Ante la falta de un modelo para explicarse la situación de la escultura, Krauss explora sus orígenes los cuales se remontan a su papel como monumento histórico conmemorativo de un suceso o personaje, diseñado para permanecer en una ubicación pública concreta. Sin embargo, desde Rodin el pedestal, destino y la permanencia de la escultura se quiebra como una constante: pueden mostrarse de manera nómada en diferentes museos. Es decir, la escultura se establece como algo que estaba en el paisaje pero que es no-paisaje y no-arquitectura.

A partir de estos cuatro conceptos: paisaje, arquitectura, no-paisaje y no-arquitectura, Rosalind Krauss crea un esquema en cuyos vértices se encuentran disciplinas que, al romper los límites de y reglas de la disciplina, no caen en la categoría tradicional de escultura, pero continúan siéndolo; es con este ensayo que la crítica inaugura el concepto de *campo expandido*: una constante en la escultura cuyos orígenes son rastreables "...entre los años 1968 y 1970" (Krauss, 1978 p.69)



Esquema de Campo Expandido de Krauss

Aunque la publicación de Rosalind Kraus se enfocaba exclusivamente a esta disciplina, en la actualidad *lo expandido* se aplica a casi todos los lenguajes y disciplinas artísticas de la actualidad, llegando incluso a la literatura expandida.

Actualmente, *lo expandido* se entiende como la libertad de usar diferentes medios y fórmulas en una obra extendiéndola a sus límites sin romperla. La pintura continua siéndolo aunque sea pintura-performance. El autor tiene libertad de usar los medios que necesite para su transformar su idea en diferentes discursos.

En otras palabras la creación de la obra expandida no se define en relación con la disciplina sino de acuerdo con las operaciones lógicas y las hibridaciones que se necesitan para realizar la idea. La pintura se expande de manera similar a la escultura, hacia soportes y lenguajes diferentes hacia los que tradicionalmente habían sido suyos. Coincido con el pintor Juan Ramón Barbancho, y con Tony Godfrey cuando consideran que esta expansión brinda a la pintura la oportunidad de abordar constructos filosóficos, formales, estéticos, sociales y visuales de formas innovadoras, revitalizando su discurso.

De acuerdo con el crítico español, Javier Panera Cuevas (citado en Barbancho), las obras expandidas son más dinámicas, parecidas a un campo de batalla donde las fuerzas interiores luchan por romper sus límites bidimensionales o tridimensionales acercándose a las formas de cualquier disciplina que sirva como conducto para la ejecución de la idea. Denominar a una obra como pintura o cualquier otra categoría pura se vuelve obsoleto en el arte expandido.

Quien hace arte expandido realiza un cuestionamiento al propio medio y asume una práctica interdisciplinarias que al crear redes de acercamiento con los otros géneros, hacen trascender a la obra.

Para entender mejor el fenómeno del arte expandido, Rosalind Kraus marca dos premisas con las que analizar este fenómeno:

- a) La práctica del artista

Los motivos del autor para recurrir a lo expandido van más allá de la frivolidad y la gratuidad. Pues existe la intención de crear un mensaje, un significado y hallar el canal más adecuado para que éste circule para lo que se vale de las maneras de otras disciplinas hacia las que debe circular y de cuyos métodos se vale.

El resultado es una obra híbrida.

b) Cuestionamiento del medio

Quizá como resultado de la muerte de la pintura¹¹ declaradas por críticos como Clement Greenberg, Arthur Danto y Boris Groys (Godfrey, Tony), se enfatiza la necesidad de incorporar de nuevas soluciones visuales a la obra contemporánea. La intención no es acabar con la disciplina sino brindar una alternativa al aletargamiento en el que cayeron las piezas que son puras de medio.

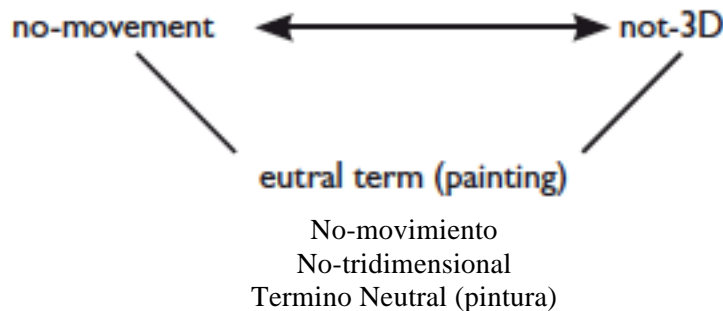
Como se mencionó anteriormente, mi producción artística se caracteriza por ser multidisciplinaria, valerse de diferentes medios para desarrollar una idea. Sin embargo, cada una de esas piezas pertenecen a una sólo disciplina, o son sólo pinturas o sólo performances, etcétera.

Esta serie tiene por objetivo dar un carácter interdisciplinario a la mía producción valiéndose de sus diferentes medios y lenguajes para llevarla al terreno del arte expandido. Esperando con ello dinamizar los canales de las piezas y tener una relación diferente con el receptor.

Considero que la disciplina base a partir de la que esta serie se expande es la pintura; cuyos soportes se hibridan con los del tejido. Ese resultado se trata como si fuera una instalación interactiva, manual o digital (Net.Art). Es decir que se extienden los límites de la pintura de tal manera que en la serie esta disciplina pierde su pureza pero adquiere nuevas implicaciones formales, estéticas y sociales; se dinamiza. Al expandirla se posibilita la reflexión sobre el lenguaje formal de la pintura, a manera de pastiche o imitación de los métodos del tejido; y al tratar el resultado como una instalación las piezas adquieren un carácter relacional propio de esta disciplina o del net-art.

Pintura en el Campo Expandido

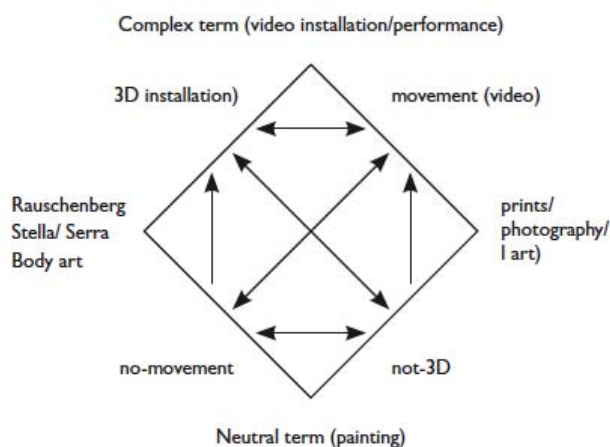
Con base en el modelo de Rosalind Kraus, Fares Gustavo (2004) propone un modelo que ayuda a entender la dinámica del campo expandido en la pintura. En el diagrama coloca no-tridimensional y no-movimiento; como dos conductas excluyentes tradicionalmente asignadas a la pintura



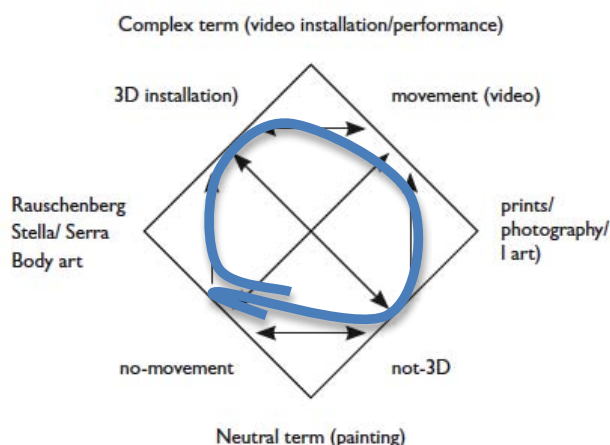
A este diagrama triangular, Fares agrega en el otro extremo, los términos positivos de no-tridimensional, no-movimiento. Es decir Movimiento, Tridimensionalidad.

¹¹ Tony Godfrey dedica la primera parte de "La Pintura Hoy" a la reflexión sobre la pertinencia de la pintura en la actualidad aún cuando críticos como Danto, Greenberg y Groys la consideran moribunda o incluso muerta. Ya que, de acuerdo a estos autores, a la pintura le falta vitalidad, propósito y sentido, pues está encerrada en sí misma y posee un "lenguaje colapsado"(Kosuth citado en Godfrey). Godfrey concluye que no es la pintura quien muere, sino una cierta forma de hacer pintura, que se vuelve obsoleta, pero que al incorporar a sus medios otros lenguajes y disciplinas, se revitaliza y se vuelve más rica.

Este nuevo diagrama genera un campo en el que se mapean las fluctuaciones de la pintura en tres tipos de comportamiento de la pintura: a) Su comportamiento neutral el clásico b) su comportamiento como contrario, cuando se ubica en terrenos del no-movimiento, no-tridimensional c) su comportamiento contradictorio, cuando incorpora comportamientos que tradicionalmente excluía. Es decir, la pintura expandida se acerca libremente a sus contradictorios como a sus contrarios: la instalación, el performance, el body art, el video. Considero que así posee nuevas aproximaciones a diferentes temas; se mueve de su zona de confort y se revitaliza.



Las piezas que conforman la serie **Juego de citrón** fluyen entre la pintura, el textil, la instalación y el net-art. Debido a que diferentes comportamientos de las piezas se activan en diferentes momentos (el usuario puede convertir el no-movimiento textil-pictórico en una instalación digital en movimiento), la serie se encuentra en constante movimiento entre el papel tradicional de la pintura, el no-movimiento, lo no-tridimensional, la tridimensionalidad y el movimiento. Es decir, es una propuesta dinámica que extiende los límites de la pintura en todos los aspectos sin llegar a romperla pues temas como el espacio, color y la composición permanecen en cualquier estadio en que las piezas se encuentren.



La dinámica de la serie puede colocarse en el diagrama como un continuo flujo giratorio entre el término neutral, el no-movimiento, la instalación y el movimiento

Al reflexionar sobre las condiciones de los medios que las piezas utilizan, el campo expandido permite que los significados queden adosados al medio, permitiendo a las disciplinas ir más allá de la representación. Como sea Fares advierte que el campo expandido no es sinónimo de libertinaje de los medios donde todo es permitido. Es crítico y exige lógica en las direcciones hacia las que se extienden las disciplinas.

La serie que propongo parte de la pintura. La cual expande hacia el tejido, de cuyos métodos de producción se apropia (pastiche) para dar dinamismo al soporte, es decir es una reflexión sobre los materiales de la pintura (giro lingüístico) la que motiva la primera expansión: pintura-tejido.

El campo expandido da la posibilidad de realizar transformaciones y movimientos hacia más de una disciplina al mismo tiempo, como ocurre en las piezas de la serie que fluyen hacia la instalación o a lo digital si es que el usuario las activa de esa manera (si accede a cortar los hilos de *Tras el hombre* o si escanea con su celular los códigos QR tejidos y juega con los programas a los que éstos la llevan), pero pueden regresar de su carácter complejo al neutro en caso de no estar en relación con un usuario.

En general la pintura en el campo expandido está abierto a aún más disciplinas que puedan anexarse a las dinámicas antes descritas, lo que permite que la pintura se reavive y adquiera una nueva vida tras su anterior muerte. Fares define a estas dinámicas como la realización de una utopía de la que somos testigos.

Desarrollo del collage a la pintura expandida

En el mismo tenor que Fares; Fiz Marchán considera también que la expansión del arte revitaliza a la pintura al otorgarle nuevos sistemas de signos, y por tanto nuevos lenguajes.

Una de las estrategias de expansión pictóricas revisada por este autor, es el acercamiento de la pintura al collage y al ensamble. El collage fue una de las aportaciones más grandes del cubismo al arte moderno (Harrison, 1982), resultado del rompimiento de la heterogeneidad de la superficie plana del plano pictórico iniciada por Cézanne, los cubistas usan el collage como crítica al estado avanzado de descomposición y fragmentación del plano pictórico al que llega el cubismo analítico, es un intento por reintegrar la realidad al plano pictórico pero en otros parámetros. Picasso usó primero el *trampantojo*¹² para dar texturas realistas a sus piezas, añadía trozos de telas que imitaban la textura real de la silla. Poco después, Braque utilizaría la técnica de papel *pegado* (*papier collé*) en el que las piezas pegadas en el lienzo determinaban el objeto en sí; y Picasso introduciría a esta técnica periódicos, como un ready made, adquiriendo la pieza la carga ideológica de la publicación y reflejando las preocupaciones políticas de la época.

El collage es más que un pegado de medios, pues cuestiona la naturaleza de la realidad y la naturaleza de la pintura, es el medio por el cual se incorpora la realidad en la pintura sin imitarla.



Pablo Picasso (1912) *Naturaleza Muerta con silla de rejilla*. Óleo, hule, pastel y papel sobre tela.

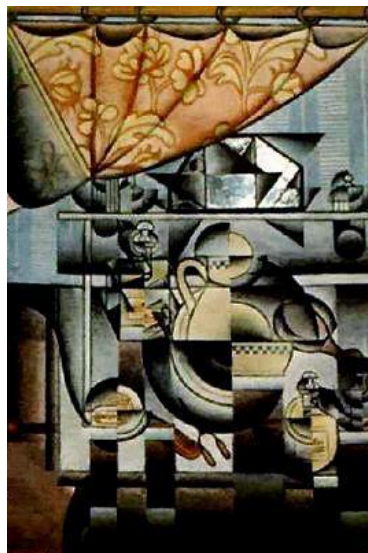
¹² Trampantojo o trompe l'oeil, una técnica que usa imaginaria realista para crear la ilusión óptica de que el objeto representado tiene tridimensionalidad.

27x35cms



Georges Braque (1918) Botellas e instrumentos de música. Crayón, carbón, gis blanco en papel corrugado. 53 x 75cms

Juan Gris, es un ejemplo de esta incorporación y choque de naturalezas reales y pictóricas, al introducir en su pintura el fragmento de un espejo real. *El lavabo* es una pieza que introduce al *collage* como una crítica y una extensión del acto de pintar. Juan Gris complica las reglas de la pintura pero permanece en sus fronteras. La crítica a la mimesis artística (representación ilusionista del objeto) se establece como un nuevo método o lenguaje que extiende los límites de la pintura pura hacia el collage, el ensamblaje o la instalación. Una de las obras pioneras de esta expansión es *El lavabo* (1912), pintura en la cual Juan Gris introduce el fragmento de un espejo, es decir introduce elementos no pictóricos en un cuadro.



Juan Gris (1912) El lavabo, óleo en lienzo con papel y espejo

Piezas como *El lavabo*, y *Naturaleza Muerta con Silla* de Picasso son antecedentes la expansión de la pintura a otros géneros artísticos. Al incorporar el collage, la realidad a la pieza pictórica se expande a los terrenos del ensamblaje o la instalación, transgreden los límites tradicionales de la misma y desmitifican el deber de la misma: representar con materia pictórica.

A inicios de los 60's se realiza en Nueva York la exposición titulada "*El arte del ensamblaje*", misma que buscaba cubrir todas las formas del arte compuesto y las maneras de yuxtaposición. Debido a que las obras expuestas rebasaban la bidimensionalidad del collage, se acuñó el término *ensamblaje* para agrupar las esculturas, intervenciones, instalaciones, etc, que utilizaban la yuxtaposición de medios. Citando las esculturas y litografías de Jean Dubuffet, el curador William Seitz, decide usar el término ensamblaje, ya que permitía acentuar que los medios usados en la pieza eran dispares, y que de forma separada tendrían una identidad diferente a la que adquirirían al hacerse encontrar en una pieza.

Simó Mulet (2004), afirma que collage (pegado con cola) la primera acción que subvierte la relación de signos con su referente al incorporar diferentes materiales, prefabricados a un lienzo; posteriormente se va del collage al ready made, a la apropiación, descontextualización, decollage, arte objeto y combine paintings de Rauschenberg.

Robert Rauschenberg es conocido por extender la pintura al ensamblaje por medio de piezas que incorporan objetos reales en ellas: Obras como *Peregrino* de Rauschenberg, son muestra de la expansión dinámica de la pintura. El lienzo se establece como un vacío que puede recibir o contener, soluciones conceptuales y pictóricas y no pictóricas



Robert Rauschenberg
Peregrino, (1960)
Silla y óleo sobre lienzo.
200x 143x45cms



Robert Rauschenberg

Canyon (1959)

Óleo, pintura para casas, lápiz, tela, metal, botones, clavos, cartón, papel impreso, fotografías, madera, tubos de pintura, cadena de espejo y águila calva sobre lienzo

208x107x61cms

La obra de **Daniel Spoerri** se caracteriza por ser interdisciplinaria, reuniendo pintura, escultura, instalación, etc en sus piezas. Durante algunos años fue cocinero en un restaurante en Suiza, tiempo durante el que tomaba fotografías del antes y después de ser usadas por los comensales. Es principalmente conocido por sus "trampantojos" (snare pictures). Ensamblajes hechos con los restos de comidas entendiendo a esta como un proceso existencial y un acontecimiento social. Spoerri pega en el soporte los platos, cubiertos, vasos y demás desechos exactamente como quedaron al terminar de comer; posteriormente los pega verticalmente en las paredes de manera que, al cambiar la vista del espectador, se extraen de las escenas cotidianas la profundidad semántica que ocultan y se vuelven vanitas realistas; que inspiran a la reflexión sobre las cosas cotidianas pasajeras.





Daniel Spoerri, Imágenes trampa (trampantojos) ensamblajes con objetos reales tratados como pintura.

Ilya y Emilia Kabakov expanden de igual manera los terrenos de su disciplina para crear la *Instalación total* donde se unen objetos, fotografía, dibujo, impresiones, papel, maquetas y el mismo espectador, a quien se busca atrapar y manipular en el interior de la obra que funge como un todo coherente diferente a la realidad que existe fuera de la pieza.

Red wagon, es una instalación compuesta de tres partes que es recorrida libremente por el usuario. Que tras explorar es llevado a diferentes partes de la instalación. El exterior del vagón está decorado con pinturas del Realismo Socialista ruso, mientras que en su interior se tocan canciones y se recrea un ambiente idílico de calma, sin embargo al tratar de salir la instalación lleva a lugares llenos de basura o asientos que invitan a esperar un suceso que nunca llega.



Ilya Kabakov, The Red Wagon (1991)

Esta instalación total (que hace referencia a la historia del Socialismo) circula libremente por el campo expandido, pues Kabakov se vale de todas las disciplinas visuales o no que necesite para crear envolver al espectador y sumergirlo en la experiencia estética. (Música, pintura, instalación).

3. ESPACIO RELACIONAL

Los temas revisados hasta ahora: el giro lingüístico, las estrategias transtextuales y el campo expandido, dan fundamentación a la estructuración a las piezas y brindan fundamento al discurso artístico interno, sin embargo la salida de las piezas (el público al que van dirigidas) es frecuentemente obviada por muchos autores.

Las piezas de arte tradicionales ofrecen al público poco lugar de acción o libertad de interpretación, lo único que puede hacerse es contemplar una pieza que encierra en sí misma todo el significado. Por otro lado, muchas piezas contemporáneas se pronuncian en lenguajes tan especializados que sólo pueden entenderse por otros artistas, reduciendo los niveles de interpretación del público general casi hasta excluirlos. Considero que en esta actitud de hablar sólo para sí y el gremio, existe un dejo de violencia hacia el público, quien reacciona calificando a las producciones contemporáneas como extrañas, ajenas o farsas.

Ante este divorcio de la obra con el público, la *estética relacional* concibe al proceso de la recepción como una parte primordial en la construcción de la obra que también tiene por objetivo la subjetividad del público y provocar un diálogo con éste.

En 1998, Nicolas Bourriaud propone el término *Estética Relacional* para definir cierto tipo de prácticas artísticas realizadas durante los años noventas, época de fuertes cambios políticos, históricos y sociales, tales como la caída del muro de Berlín, el desarrollo del Internet y la difusión de las computadoras personales. Las prácticas artísticas de esta época se caracterizan por hacer una fuerte crítica a las instituciones, cuestionar los límites de la relación artista espectador, dar prioridad a la copia, la imitación, el pastiche; y tratar de salir de los límites encarnados por el arte.

Sin embargo, la obra relacional no es exclusiva de esos tiempos, ni posee una temática definitiva; tras leer la obra de Bourriaud, es posible concluir que cualquier obra, en tanto que percibida por un espectador, es relacional y que la característica primordial del arte es la de fluir entre objetos e imágenes y personas. “*El arte está hecho de la misma materia que los intercambios sociales*” (p.49) Es resultado de la relación entre objetos, imágenes y gente, es un juego que precisa la participación del espectador para existir en primera instancia y adquirir sentido en segunda; es decir que el arte es un estado de encuentro, un proceso relacional.

En una época donde los sujetos se encuentran cada vez más escindidos y reducidos a consumidores pasivos, el arte relacional acentúa la naturaleza del carácter relacional del arte por medio de piezas que se erigen como un *lugar común* que puede ser habitado por los usuarios-ejecutantes, al interactuar con la pieza o entre sí.



Felix González Torres, Untitled, (USA Today), 1991. Es una instalación efímera hecha con dulces en las que el público puede tomar cuántos dulces desee de la instalación hasta que ésta desaparezca. Esta es una instalación que reflexiona sobre el paso del tiempo y la existencia efímera del hombre. Esta pieza requiere de la interacción con el público para poder ser ejecutada hasta el fin.

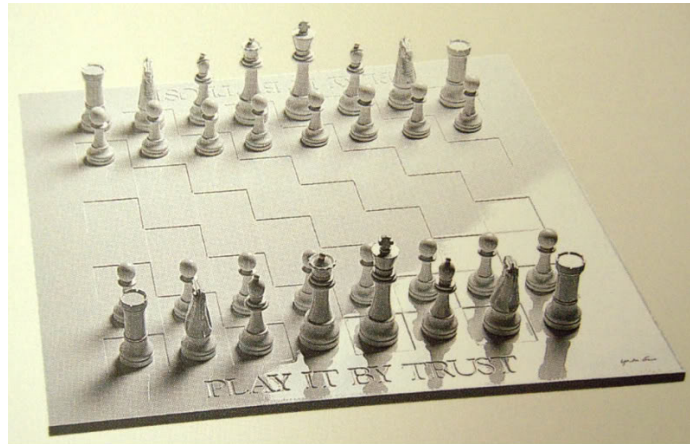
Bourriaud considera a las piezas relacionales como *micro-utopías* de lo cotidiano. Estas obras cumplen con la utopía de la proximidad, es decir que se yerguen como un espacio donde el vínculo inter-subjetivo es lo más importante.

Las piezas relacionales se encuentran en un terreno de expansión entre lo preformativo, las artes del espacio y las del tiempo (música, teatro); son piezas en las que el interés se deposita no sólo en su discurso interno, sino fuera de éste en las interacciones sociales, es decir en el diálogo con el otro, en la experiencia humana.

Fluxus

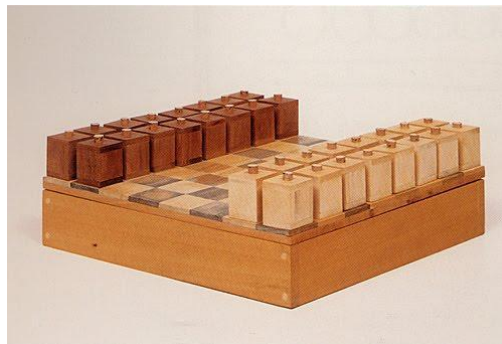
Fluxus es un movimiento artístico internacional interdisciplinario de la década de los sesentas inaugurado por George Maciunas quien redactó el manifiesto Fluxus. El movimiento reunía artistas plásticos, poetas, músicos y performancers. El nombre del movimiento, *FLUXUS: (flujo en latín)* hace referencia al libre fluir de las ideas y obras sin preocuparse por mantener la pureza de los géneros; su objetivo era purgar al mundo del arte burgués y sus piezas artificiales, la cultura intelectualoide y comercializada.

La esencia de Fluxus es antielitista y antiolemne. Buscaba la simplicidad; en hallar en lo mundano la experiencia estética; el movimiento estaba abierto a todo artista y no artista que estuviera dispuesto al juego; se le considera como una secuela de los métodos surrealistas y una relectura del *Homo Ludens* de Johan Huizinga: El juego era el centro de las actividades humanas y por tanto del arte. En Fluxus se fabricaron acertijos, naipes, rompecabezas, cajas, performances y sinfonías que alteraban las reglas o las rompían por completo.



Yoko Ono (1966) White Chess
Todas las piezas son blancas, es difícil saber quién es el contrario.

Saitou Takako una integrante de Fluxus que contribuyó al movimiento principalmente con performances, instalaciones, escultura y sus cajas de ajedrez, en la que se evocan las percepciones de los ejecutantes. En 1963 conoce a George Maciunas quien queda fascinado con sus habilidades artesanales y le pide una serie de *Disrupted chess* que son una serie de variaciones lúdicas del ajedrez.



Takako Saito, (1977) Weight chess set



Takako Saito, (1977) Grinder chess set

Spice Chess de Takako Saitou, las piezas son botes con especias. Fluxus desmantela el sentido de competencia del ajedrez que deviene como un juego absurdo, casi una broma.

En el Fluxus la broma y el juego sirven como estrategias de ruptura de la seriedad inherente a la alta cultura; la irreverencia sirve para invitar al público a ser parte del juego. El juego es una

suversión de las reglas del poder en el que el espectador es observador.

Fluxus busca básicamente reconciliar el arte con la vida cotidiana y una gran parte de su obra se basaba en la acción, los conciertos y la participación activa del público. El lenguaje no es el fin, sino el medio para una noción renovada del arte, entendido como “*arte total*“. Los artistas del fluxus cuestionaron especialmente los límites entre el arte y el flujo de la vida que existía en el resto de las cosas. Arthur Danto señala que, a través de las ideas de Fluxus, Maciunas trataba de decir que lo cotidiano podría ser lo suficientemente maravilloso. “*De esa forma la gente percibirá de nuevo la belleza de la realidad: el sonido de la lluvia, el murmullo de la multitud, un estornudo, el vuelo de una mariposa.*” (George Maciunas en Abenshushan, 2008)

Daniel Spoerri dentro de su propuesta del Eat Art, donde crea banquetes-happenings en los que los alimentos servidos se convierten en articulaciones del discurso social: las acciones se realizan en torno a los diversos tipos de menús servidos cuyos títulos eran menú carcelario, menú de los travestidos, menús de los pobres, etc. En 1963 realizó un performance llamado *Restaurant de la Galerie J* en París, para la que él cocinó en varias ocasiones, mientras que diferentes críticos de arte jugaron el papel de meseros llevándole el arte creado por él (la comida) a los consumidores y dándole una previa explicación de la pieza.



Daniel Spoerri, Invitación-menú al Restaurante de la Galería J en París. Marzo 2 -13, 1963

Fuera del Fluxus, aunque en la línea lúdica-relacional de éste, se encuentra la obra del inglés **Michael Landy**; en especial la serie *Living Saints*. A partir de collages impresiones de pinturas religiosas, Landy crea esculturas mecánicas que satirizan las pasiones y las penitencias de los santos. El espectador se encuentra primero con las monumentales esculturas y posteriormente con un provocador botón que al presionarse revela el movimiento de las esculturas.

Para su exposición en México, Landy preparó especialmente la cabeza de San Esteban; un santo que fue lapidado y decapitado. La pieza consta de una monumental cabeza que cuelga del techo y tres enormes piedras a su alrededor, mismas que se anima al público a tomar y a arrojar a la cabeza del santo. Esta pieza, aunque menos mecánica, es la que establece una total relación con el espectador, quien no sólo la activará sino que la resignificará (le arrojará piedras nuevamente a la cabeza de San Esteban) y la creará, pues la pieza se trata de la destrucción de la cabeza.



Serie Living Saints de Michael Landy



Michael Landy, 2014 Cabeza de San Esteban

Tanto la obra que presento en esta tesis como mi producción en general buscan crear un diálogo con el otro. Las tres piezas de esta serie invitan al público a activarlas por medio de alguna acción: cortar los hilos y descubrir el contenido que cubren, o escanear con el celular el código QR y jugar con la pieza digital al que estos llevan.

En otras palabras el **objetivo relacional** de esta la serie *Juegos del citrón* es romper los límites de la relación obra-espectador e instaurar en su lugar un diálogo físico-subjetivo-perceptivo con el usuario de quien la pieza depende para ser ejecutada de forma manual o en un interfaz digital que se encuentra en el Internet.

Arte Relacional y Net.Art

Nicolas Bourriaud reflexiona sobre el impacto de las nuevas tecnologías de la información sobre la producción artística; en especial sobre las características del net.art en relación con el público, usuario y la importancia que este adquiere en la resignificación de la obra digital, pues por lo

general estas obras promueven el diálogo interactivo entre obra y usuario.

El Net.Art¹³ es un fenómeno artístico de naturaleza digital en el que se continúa la tradición de la vanguardia de cuestionar los pilares de la institución artística: el papel del autor, la originalidad y unicidad de la obra, su aura y su carácter como mercancía, es decir pertenece a la tradición artística del antiarte.

El net.art adopta una estructura horizontal, rizomática, acorde a los modelos de pensamiento críticos que son propios de la posmodernidad. Puede pensarse al net.art como el método artístico más accesible y económico existente, pues sólo ocupa de un dispositivo digital (computadora, laptop, tableta, etc) para crearse y acceder a él; con base en el principio de accesibilidad y democratización del arte, mucho del software diseñado para la creación de piezas net.art es libre o de relativamente bajo costo. La red es descentralizada e igualitaria, y tiene la habilidad de expandirse de forma incontrolable, es decir volverse viral.

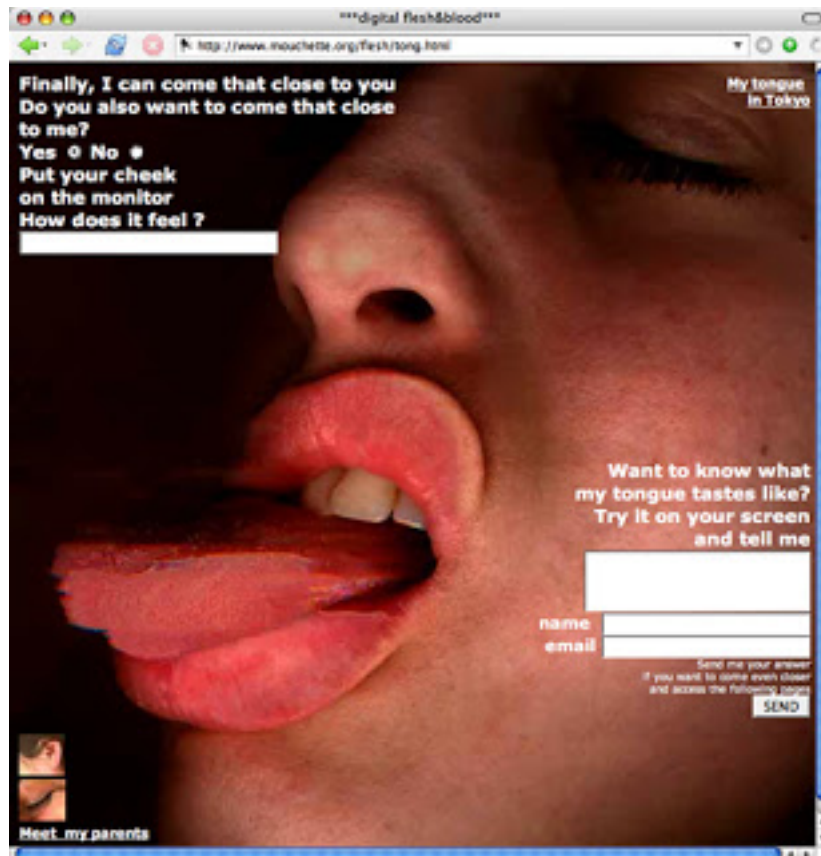
El principal método y soporte del Net.art son los dispositivos computacionales en los que la información encuentra un dispositivo de salida. Que permite integrar diferentes lenguajes en una misma pieza, quizá es pertinente pensar en esta como un nuevo lenguaje integrado por textos, video, fotografía, música, etc.

En el Net.art la maestría en la técnica radica en la posibilidad de intervenir y controlar las herramientas digitales, lenguajes de programación, software y hardware requeridos para que la pieza se ejecute como es planeado. El net.art suele recurrir al collage y por tanto a la discusión de la fragmentación y recomposición de la imagen y los lenguajes que éste implica, en el net.art incorpora el uso de layers, o capas superpuestas sobre las que puede intervenir de manera individual la imagen final haciendo más sencillo el ensamblaje y el montaje digital

Aunque la temática de las obras del Net.Art no está limitada ni sujeta a ningún manifiesto; es posible encontrar a la colaboración artista-espectador para crear la obra como una de las características más importantes del net.art.

Mouchete.org es uno de los sitios pioneros del Net.Art, creado en 1996 por un anónimo que se identifica como Mouchette una chica de casi trece años, protagonista de una novela francesa escrita en 1937 por Georges Bernanos y llevada al cine en 1967. La página contiene diferentes interfaces en los que el usuario puede interactuar con temas como el suicidio, la violencia, el sexo, la identidad y la muerte. Todos temas centrales de la obra de Bernanos.

¹³ El nombre Net.Art proviene de un mensaje anónimo que Vuk Cosic, uno de los pioneros de esta disciplina, recibe y que debido a la incompatibilidad de software solamente era legible **Net.Art**. El texto posteriormente codificado, decía "All this becomes possible only with the emergente of the Net.Art as a notion becomes obsolete" Es decir, un término que no existía en el texto original, sino resultado de un error informático.



Snapshots de la página www.mouchette.org

David Still "una persona real" que por medio de la página davidstill.org ofrece su identidad para que los usuarios puedan mandar mails a quien quieran usurpando su identidad.

La página explora el tema de la identidad, por medio de un juego que transgrede los límites entre la identidad real y la virtual; reflexionando con ello sobre la fragilidad de la identidad en Internet.

Hi, my name is David Still
 Have you ever wanted to pretend that you were someone else. Well, now you can! If you want to, you can use me to send someone else an email, just use the form below

Or do you want to [send a text first?](#)

Resonance

From **David Still** <ds@davidstill.org>
 To name
 email
 subject

Message.

SEND

news | send email | reply email | me & you | messages | photos | youth | friends | party | f.a.a.q | remove

Reply to David Still's email
 You are in my inbox. There are a lot of messages awaiting a reply. Click on the sender's name and reply to the messages

Subject: Re: That Dog
 While this approach is better than calling the police, it's more than a bit intrusive and frankly rather creepy. I have never met you before nor have you ever given me the courtesy of having a neighborly discussion. I would classify your note as "Stalker-ish".

The reason my dog barks is that there are many coyotes in the neighborhood and his presence will help to keep them away. I have lived in this house for 12 years and since he has been around we have heard less howling from coyotes. On more than one occasion we have been awoken in the wee hours of the morning by howling packs of coyotes. That has not happened since we have had Dusty.

I have been quite respectful of the time at which we put Dusty out and he is never out beyond 10:00 pm. In fact I had a discussion with the Police and he was actually quite frustrated by even having to make a call on a house with a barking dog who was actually in the house and not barking when he arrived. He did not see a reason to come out again.

If you feel this matter requires further discussion please feel free to come over and discuss. At this point I don't see my dog as the one with the problem.

jt

Sent from my iPhone

> On Sep 4, 2014, at 9:30 AM, David Still <ds@davidstill.org> wrote:
 >
 > Please consider purchasing this and placing it on your dog whenever it goes out: <http://www.groupon.com/deals/gg-pet-life-nonsnock-anti-bark-collar>. It's a lot less expensive than a trainer, and would be very considerate.
 >
 > Thank you -- your neighbors.

Jeff Tyrcha
 <tyrcha@yahoo.com>
 4 Sep 2014 07:09:06

news | send email | reply email | me & you | messages | photos | youth | friends | party | f.a.a.q | remove

davidstill.org (2001) Formato con el que se pueden enviar mails usando la identidad de David Still. En la página pueden leerse mails mandados por diferentes usuarios usando esa identidad

Las piezas de la serie *Juegos del limón* pueden dividirse en dos etapas, un soporte textil pictórico que al escanearse lleva al espectador a dos interfaces gráfica de computadora con la que puede a) ir a los links escondidos b) jugar el juego de ajedrez de limones en que los usuarios realizan sus propias reglas, c) escuchar el audio de los enfrentamientos armados. Las tres piezas necesitan de la interacción con el usuario por medio de una interfaz conectada al internet para poder ejecutar y llevar a término las piezas textiles.

CAPÍTULO II

TEMÁTICA Y CÓDIGO ARTÍSTICO DE LA SERIE JUEGOS DEL LIMÓN

1. REFERENTES TEMÁTICOS DE LA SERIE: a) *Courbet y el Realismo Socialista*, b) *La libertad guiando al pueblo* de Eugene Delacroix
2. REVISIÓN TEÓRICA DE LA TEMÁTICA DE LA SERIE: *Limón y Poder en Michoacán*,
3. TEMÁTICA DE LA SERIE

1. REFERENTES TEMÁTICOS DE LA SERIE

En su concepción relacional y digital, la serie de *Juegos de limón* realiza ya una crítica a las posturas del poder, pues invita a los usuarios a ejecutarla a cortar la pieza, escanearla, explorarla y jugar con ella. Está construida de manera rizomática por lo que no hay jerarquías, la obra depende de quién la ejecuta y se encuentra en línea por lo que el concepto de autoría y originalidad está cuestionado dentro de las características plásticas de la serie.

Para esta serie el pretexto plástico o tema es una problemática de orden político social del México contemporáneo: *la lucha por el poder en Michoacán entre población civil y crimen organizado a consecuencia de la ausencia del estado. Lucha que fue iniciada por un grupo de limoneros*. Las repercusiones del enfrentamiento alcanzaron la cotidianidad del Distrito Federal, cuando este producto se encareció en un 800%. Por estas razones, el limón simboliza estas dinámicas de lucha por el poder; dinámicas que devienen en juegos raros que son difíciles de descifrar para espectadores y participantes.

El referente de este tipo de obras, en las que el tema social es tan importante como su discurso plástico, lo constituye el Realismo Socialista y *La libertad guiando al pueblo* de Eugene Delacroix.

Courbet y el Realismo Socialista

El Realismo socialista es un movimiento artístico europeo del siglo XIX que buscaba alejarse del egocentrismo e idealismo de los artistas románticos dando prioridad en su obra a representaciones objetivas y verosímiles de las clases populares en su cotidianidad. **Gustave Courbet**, uno de los máximos representantes de este movimiento, realizaba en bastidores monumentales de 600x300cms (destinados por el romanticismo a la representación de temas religiosos, épicos y fantásticos) retratos de campesinos, trabajadores, pueblo en escenarios cotidianos cuya representación se eleva a la importancia de santos, personajes históricos, dioses o alegorías. Courbet llevó por primera vez los contenidos sociales a los Salones de Arte más importantes de la época, realizando así una fuerte crítica a la pintura del Romanticismo, que recreaba con ostento la realidad como quería ser vista por las élites: mundos llenos de riqueza, belleza y fantasía en los que la realidad popular no tenía cabida por indigna y deprimente.

Courbet proclamó con fuerza que el arte debería abandonar las imágenes retóricas como las vanitas y debería tratar *del aquí y el ahora*. Para el pintor, la cotidianidad era no solamente interesante, sino tan importante como cualquier otro tema ya consolidado por la historia de la

pintura, razón por la que escogió la escala monumental para sus obras.

En sus pinturas, Courbet da al artista el papel de un individuo histórico, que puede crear un tema crítico, político que retrata la realidad en la que está. En mi serie de **juegos del limón** quiero recuperar este papel Courbetiano, el de artista como sujeto que puede emitir un juicio sobre su realidad socioplítica a partir de la cotidianidad.

En 1845, Gustave Courbet crea su primera obra maestra *Después de la cena en Ornans*, misma que lo inaugura como un artista del realismo. Para esa época el Salón de París aceptaba solamente pinturas que tenían que ver con temas históricos, bíblicos y mitológicos. Una generación anterior, Eugene Delacroix había hecho pinturas que retrataban temáticas sociales **de una manera aceptable**, es decir, con alegorías de diosas. Sin embargo, la obra de Courbet tenía una diferencia radical; en el mismo enorme formato que una pintura histórica se merecía, Gustave pintaría exclusivamente lo que ocurre en la vida cotidiana con hombres ordinarios, sin divinidades.

La pintura realista de Courbet enfrentaba al espectador a pinturas monumentales que retrataban una cotidianidad de la que él mismo pudo haber sido protagonista. **“Los trituradores de piedras”**, retrataba no sólo a dos trabajadores en altas condiciones de miseria, sino a la miseria de la cotidianidad, es decir de la dureza de la vida.



"Los trituradores de piedra"(1849) 165 × 257 cm, óleo sobre lienzo

La obra muestra al trabajo considerado más bajo en esa época realizada por cuerpos que no son fuertes, ni heroicos sino figuras fáciles de brutalizar; el chico de la izquierda se convertirá en el hombre de la derecha. En la obra Courbet busca atraer la atención hacia las duras condiciones de vida de los trabajadores.

Conforme la carrera del pintor fue avanzando, Courbet dejó en apariencia los temas sociales dedicándose más a la pintura del desnudo femenino y a las marinas, sin embargo ninguna de estas dos etapas alcanzarían el nivel artístico y conceptual de sus obras *realistas*.

Entre las aportaciones más importantes del Realismo se encuentra la reflexión sobre los contenidos sociales como tema; es pertinente de todas maneras, hacer una crítica a este movimiento; pues al representar a la clase popular como víctima del orden social, la debilita y estereotipa. los realistas los ven desde el etnocentrismo de un artista de élite, desde donde la gente parece víctima pasiva del poder.¹⁴

¹⁴ Torres Gabriel (1997), quien en su investigación sobre del flujo del poder en la vida cotidiana de los cortadores de jitomate de Guadalajara, se vuelve uno más de los jornaleros por un periodo de un año y

La Libertad guiando al pueblo de Eugene Delacroix

Curiosamente, es en una de las pinturas, antagonistas del realismo donde la población es empoderada como agente de cambio; En "*La libertad guiando al pueblo*" del romántico Eugene Delacroix. En esta pieza, Delacroix retrata a la gente inmersa en la revolución, algunos en lucha, otros muertos en el piso junto a cadáveres de soldados desnudos y humillados por el mismo afán revolucionario. Esta visión no sólo empodera a la gente que lucha, sino que permite a Delacroix hacerles un comentario crítico.



"La libertad guiando al pueblo" (1830) 260x320cms, Óleo sobre lienzo

La obra capta la euforia de la Revolución de 1830, y la idea de que la gente puede rebelarse, empoderarse y exigir ideales, pero que el precio a pagar por ambos bandos en la revuelta es muerte y sangre.

La pintura de Delacroix da lugar a las personas de bajo estrato de la sociedad y las lleva al terreno del arte. En el centro de "*La libertad guiando al pueblo*" se encuentra una figura femenina dirigiendo a los rebeldes. La libertad, parte diosa, parte guerrera, es además la imagen de la República francesa; bajó a la diosa de los cielos al campo de batalla y le dio un arma. La

descubre que los trabajadores, considerados víctimas de sus jefes, en verdad interactúan con el sistema, con los jefes y establecen sutiles juegos de poder. No es fácil. Es decir, que la clase trabajadora, vista por el Realismo no es entendida desde la complejidad de su cotidianidad, sino desde los estereotipos

libertad representada en la pintura es colosal, quizá de carácter frío, pues no parece preocuparse por la gente muerta o lastimada que yace a sus pies quienes representan el precio a pagar por la sublevación. A diferencia de otras piezas que exaltan la Revolución de 1830 como un momento de unión, los guardias caídos representados por Delacroix no parecen cobardes enemigos, sino humanos; gente de la misma cualidad humana que los que se levantan en armas.

A los cuerpos de los soldados les han sido arrebatadas sus prendas y con ellos la dignidad. La ropa y otros elementos, que el pueblo revolucionario viste en el cuadro ha sido robada a soldados como el que yace desnudo y humillado en el frente. Ambos bandos son capaces de crueldad entre sí y pueden ser incluso rapaces. La pintura de Delacroix no sataniza, ni ennoblece a la revolución, sino que la ve desde un punto de vista crítico¹⁵ sin tomar del encuentro de las dos partes de la revolución y de la lucha de poder que ocurre en ellas.

En sus contenidos temáticos, la serie **Juegos de limón** retoma el enfoque a contenidos sociales cotidianos de las obras de Courbet y la postura crítica y objetiva de Delacroix ante la disputa por el poder. En otras palabras, la serie establece una relación de *intertextualidad* con estos dos textos (una alusión) a nivel temático; por la importancia que los temas sociales cotidianos cobran en las piezas.

2. TEMÁTICA DE LA SERIE

Limón y Conflicto en Michoacán

Juegos del limón tiene por temática la reflexión sobre los juegos del poder que se liberan en el caso específico de la población michoacana debido a la falta de acción, deliberada o no, del Estado Mexicano frente al crimen organizado que tomó el estado desde 2012.

Un día de abril, del 2014, mientras yo veía las noticias, se denunció que el asesinato de un grupo de limoneros (jornaleros y dueños) a manos de la organización delictiva de los Caballeros Templarios¹⁶, había quedado inadvertida por los medios. El grupo de agricultores regresaba de denunciar al gobernador interino, Jesús Reyna, las extorsiones sufridas por el cartel en su trabajo: Los caballeros templarios imponían una cuota a todo lo imaginable: uso de suelo, impuesto a la tortilla, a la comida en general, al derecho al trabajo; a pesar de pagar esa extorsión, las empacadoras y huertas de limón se encontraban cerradas, pues el impuesto sólo aseguraría trabajar los días que los templarios lo permitieran; las huertas o empacadoras que desobedecieran serían quemadas.

Es decir, ellos tenían el control de la producción limonera en Michoacán, misma que de acuerdo con la SAGARPA es la que se exporta en mayor dentro de todo México; uno de los principales exportadores del mundo.

Me sorprendió de sobre manera que por medio del consumo del limón estuviéramos potencialmente conectados al cartel templario. Que una parte del precio que se pagaba por el

¹⁵ Delacroix comenta sobre los pensamientos de Russell sobre la libertad (Russell prefería vivir los peligros de una revolución que prometen libertad a vivir en una pacífica esclavitud) que para él la libertad vivida en el campo de batalla no era tal, y que para él la libertad era ser capaz de ir, venir y comer por donde se quisiera sin preocuparse de morir en el camino.

¹⁶ Nombre tomado por un cartel de narcotráfico y crimen organizado michoacano que hace referencia a la orden religiosa y militar que en el siglo X, acompañaba y protegía a los peregrinos cristianos en su andar, erigiéndose así como una fuerza de defensa cristiana en el Oriente.

limón llegara a ellos, sea porque se usara para pagar las extorsiones o porque fueran ellos los poseedores de los plantíos del cítrico.

La psicóloga social, Ana Quiroga (1981) habla de ciertos eventos que ayudan a ver los contenidos de la realidad cotidiana más allá de la realidad inmediata que es en apariencia. Estos eventos son fracturas del orden normal, crisis que desencadenan reflexiones o pensamientos sobre el orden de la vida cotidiana.

El caso antes mencionado de los limoneros asesinados al regresar de la reunión con el gobernador, marca una ruptura muy fuerte con el flujo cotidiano de los acontecimientos debido a que en el momento de su asesinato el grupo de limoneros era escoltado por el ejército. Es decir, que fueron asesinados por el grupo criminal, frente a la presencia del poder del Estado quien no defendió a los agricultores ni detuvo a los agresores.



Jornalero del limón

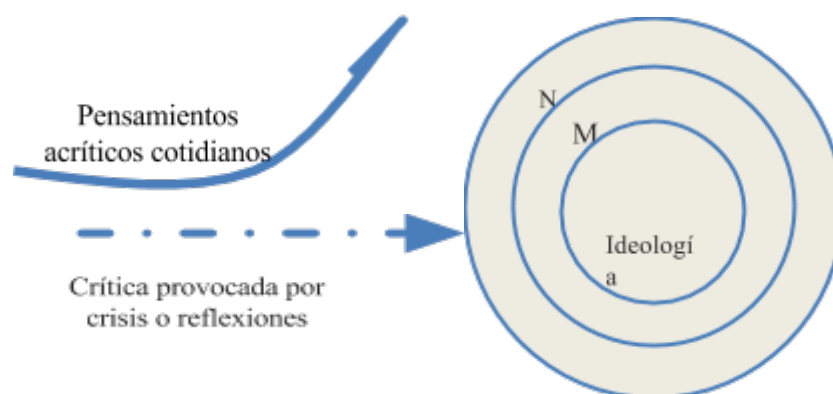
Para inicios de 2013, la impasividad mostrada por las fuerzas del estado en este hecho, significó una fractura del orden en que las cosas en la cotidianidad se esperan: que el Estado proteja a la población civil y detenga a los delincuentes.

La cotidianidad es la experiencia más directa e inmediata que una persona establece con una realidad cultural ya existente; en palabras del fenomenólogo Alfred Schütz; *es la interacción donde se incorporan patrones conductuales y concepciones ya existentes a la subjetividad propia*. La incorporación de estos patrones y la subyugación a la cotidianidad ocurre de forma tan sutil que es casi imperceptible.¹⁷ Pues la cotidianidad posee mecanismos que la hacen pasar desapercibida: La creación de mitos, la naturalización de éstos y la falta de crítica.

Mitificar, según Quiroga es dar una explicación no verdadera que sostenga una idea o conducta. *Si el gobierno federal no detiene a los delincuentes es porque éstos se esconden*. Posteriormente se vuelve natural pensar que el crimen organizado está siempre escondido y que el Estado no lo encuentra por incompetencia.

El asesinato de limoneros enfrente de los militares que los protegían (abril del 2013) representó uno de los primeros puntos de rompimiento del mito en el que gobierno y crimen organizado no podían coincidir en el mismo terreno. Es decir, fue un hecho que quebró el mito en el que el estado brinda protección.

¹⁷ Barragán (2009) comenta que incluso en la filosofía, la cotidianidad pasó desapercibida hasta el siglo XIX en que aparecen los primeros tratados que reflexionan sobre ésta.



La ideología se encuentra envuelta por mecanismos de naturalización (N) y mitificación (M) en la que los pensamientos cotidianos de naturaleza acrítica no pueden penetrar. El enfrentamiento con otra cultura, por ejemplo, crea crisis y eventualmente reflexiones y críticas que rompen con la naturalización y la mitificación, haciendo visible a la ideología implícita en actos cotidianos.

Al tiempo que se denuncia el asesinato de los limoneros, retoma protagonismo en los medios los grupos de autodefensas michoacanas: población civil armada que enfrenta por sí misma al grupo delictivo ante la inacción del Estado Federal. *"El gobierno no ha hecho su trabajo desde hace diez o doce años..."* (Mora, Hipólito 2014) por eso se aprovechó el crimen organizado en general y por eso la gente tomó el papel de su propia defensora.

El primer grupo de autodefensas fue iniciado en febrero de 2013 en La Ruana por **el productor de limón Hipólito Mora**, quien lideraba a grupos de campesinos y habitantes armados¹⁸ que entre otras cosas, arrebató el control de los campos de limón al grupo delictivo.

A mí me interesa cómo los limoneros son agentes en este conflicto; pues fue el acrobillamiento de los limoneros lo que llamó mi atención en este conflicto, fue otro grupo de limoneros quien inició el movimiento de autodefensas y fue el precio del limón el que pegó directamente en la cotidianidad del Distrito Federal (cuando el precio del limón subió a \$80 pesos por kilo) haciendo a la mayor parte de la población consciente del conflicto michoacano. Es por eso para mí que el limón simboliza a los agentes que toman parte en este conflicto y que retomo este símbolo en las piezas.

Si bien es difícil asegurar que México sea en su totalidad un narco estado o un Estado Fallido, sí es posible dudar de la existencia del Estado de Derecho¹⁹ en estados como Michoacán,

¹⁸ Palabras de Hipólito Mora, líder del primer movimiento de Autodefensas de Michoacán al comentar cómo se decidió a iniciar el movimiento: *"No crean que soy buen investigador ni nada. Yo nada más dije: 'chingue su madre y vámonos, háganse bolas y el que se quiera unir, únase'"* (Hipólito Mora en La Jornada 2014)

¹⁹ El Estado de Derecho es aquél regido por leyes que permitan a su pueblo tener seguridad, justicia y paz. De manera ideal, permite el bienestar, desarrollo y prosperidad de la sociedad por medio de la regulación de los derechos y la impartición de sanciones en caso de ser necesario. Pero cuando el Estado es ineficaz y carece de fuerza para hacer valer sus propias leyes y proveer seguridad a sus ciudadanos, se habla entonces de un **Estado Fallido**, donde se vive con inseguridad, miedo, tristeza, ira, desconfianza y muerte (Haro, Dante 2013)

Guerrero, Tamaulipas.

Dante Haro, especialista en temas de seguridad de la Universidad de Guadalajara (2013) describía que el Estado Fallido posee una cierta sintomatología, la cual, me atrevo a asegurar, describe no sólo el estado fallido en Michoacán sino bien la cotidianidad mexicana en general: Altos niveles de corrupción, criminalidad, degradación económica, mercado informal, burocracia impenetrable, ineficacia judicial y grupos armados.

Juegos de poder y limón michoacano

La crisis política y comercial dio un nuevo protagonismo mediático al proceso de producción y recolección de limones en México en 2013 en cuyo corte y distribución se conjuntaron dos fenómenos: *la incapacidad del estado de poseer y ejecutar el poder y la fluctuación del poder entre dos secciones del pueblo mexicano que esta incapacidad provoca.*

El limón, la panacea de la cotidianidad cotidiana²⁰ adquiere un poder económico real en Michoacán, quien administra la distribución de limones posee poder, pero tanto el cultivo del limón y el poder cambian de dueño, se pelea entre autodefensas o templarios; sin que el heredero oficial del poder se presente jamás. Desde antes de la aparición del conflicto el gobierno federal tuvo poca presencia en la regulación de la cosecha de limón y sus precios, su falta de interés en la modernización del sector agrario ha hecho que la producción del limón sea tan rudimentaria que todo el trabajo recaiga en los jornaleros, cuyo trabajo carece de las regulaciones más elementales (condiciones de trabajo, salario, servicio médico); es decir, que el gobierno ejerce el menor poder posible cuando de agricultura y limón se trata.

Poder

(Del lat. **potēre*, formado según *potes*, etc.).

1. Tener expedita la facultad o potencia de hacer algo.
2. Tener más fuerza que alguien, ser capaz de vencerle.

En esta versión clásica el poder es una esencia preexistente y estática entre los individuos que vuelve a las relaciones asimétricas donde *A* es el fuerte que domina al débil *B* (Calveiro, 2005). Sin embargo las relaciones que se establecen entre estos dos son de tan diversa naturaleza y tan complicadas que la lógica binaria no alcanza para explicarla.

El poder no es unidireccional, las acciones de *B* también afectan a *A*, es decir que los dos elementos poseen poder, y pueden ganarlo, perderlo o ponerlo en pausa; el poder es entonces algo que no le corresponde a nadie y que puede circular a otros actores fácilmente. Es *algo circulante* la capacidad que el sujeto *A* tiene para implantar su verdad a un sujeto *B* hasta que éste la crea olvidando la suya propia (Foucault, 1979). Así es como se forjan en ideologías y rituales

Es decir, poder es la capacidad de implementar verdades, saberes y forjar subjetividades; una habilidad que se ejerce y que puede perderse.

La cultura occidental ha dado siempre gran prioridad a la verdad, misma que crea y reproduce por medio de los aparatos ideológicos (Louis Althusser, *Aparatos Ideológicos de Estado*, 1989). Los saberes creados legitiman al poder y sus procedimientos, y son instaurados por medio de

²⁰ Muy independiente a la temática de esta tesis me llama mucho la atención el papel que el limón juega en la cotidianidad mexicana como remedio de gargantas de mascotas, antiséptico contra la picadura de insectos, desinfectante, remedio casero, desodorante para refrigeradores, microondas y axilas, catalizador dietético, desmanchador y gel para cabello. Es decir, el limón como un símbolo de consumo masivo y cotidiano en México rodeado por el poder, sea económico o mágico.

ideologías o tecnologías como el biopoder²¹ Althusser (1989) refiere a los Aparatos no coercitivos ni violentos que usan la ideología²² como medio predominante; los Aparatos Ideológicos de Estado son múltiples y tienen siempre una ideología unificada que implementan por medio de escuela, familia, iglesia etc.

El poder recorre y permea todo el cuerpo social, actúa en lo psicológico y en lo simbólico, por lo que va más allá de instituciones y personas; es más fácil quizá entender al poder como energía cinética o potencial que se mueve a través del cuerpo social-cultural, grupos, eventos, instituciones e individuos y los reviste sin quedarse en ninguno o pertenecer a alguno.

No hay manera de huir del poder en tanto que se haya sido cruzado por la palabra, por lo simbólico (tal y como funciona la castración en las teorías de Lacan, donde recibir un nombre al nacer es haber sido ya limitado y marcado por el poder, sus reglas y categorías). El poder crea significados, conocimientos y designa verdades que se establecen en lo profundo de la psique humana y de la memoria social y de la cultura, tanto que es difícil conocer fuera de ese poder de ahí su omnipresencia.

Dinámicas del poder

Cuando los Aparatos Ideológicos, la naturalización y la mitificación fracasan en sostener una verdad, ocurre un desajuste entre poder no naturalizado y sujetos; aparecen nuevas dinámicas que buscan recolocar al poder: *la confrontación, la resistencia y el escape*. El poder no naturalizado no se lleva acabo sin alguna de estas dinámicas que pueden transformarse entre sí.

Aunque en las relaciones de poder, pudiera parecer que una de las partes lo posee en totalidad; es tirano, golpeador, etc. Sin embargo la otra parte también posee piezas para entrar en el juego del poder; pero los movimientos que hace con ellas son en ocasiones diferentes; el silencio o el papel de víctima puede empoderarla; o quizá pueda contra atacar en caso de no decidir huir; teniendo en este último caso el poder para terminar la relación. La psicología social establece a la confrontación, la resistencia y el escape como tres dinámicas con las que el sometido reacciona a lo que él no reconoce como poder.

El **escape** o la fuga simbólica es la forma de resistencia más sutil; de manera simbólica se recurre, por ejemplo a la fe religiosa; que permite a la sociedad soportar mayor tiempo el ejercicio del poder del otro.

La huida fuera de los alcances del otro es la forma más común de escape. Los pueblos que quedan abandonados corresponden a esta dinámica que ocurre en aquellos sectores que no están condiciones de confrontar.

La **resistencia** es una dinámica de oposición subterránea. Es la fuerza del débil; ocurre a manera de procesos a largo plazo y por lo general en los espacios privados y cotidianos. Mientras que quien posee el poder necesita conocer y controlar al máximo los movimientos y espacios del individuo sometido; éste entonces trata de aumentar la incertidumbre sobre su acción y así aumentar su capacidad de movimiento. La resistencia opera por medio de la incertidumbre (suele usar al silencio) o del enmascaramiento y la resignificación de memoria como método.

²¹ Biopoder refiere a la forma como el poder elabora discursos de sanidad que le permiten determinar y regular los cuerpos. El estado necesita de ciudadanos sanos y productivos para asegurar su desarrollo, por lo que desarrolla un cuerpo teórico que justifique su intervención en la regulación de la salud.

²² Para Althusser la ideología es una “ilusión” creada por las Instituciones sociales de cómo los individuos se relacionan con sus condiciones de existencia y producción.

La **confrontación** es la dinámica de desafío que se establece entre las partes. En ésta, la parte subordinada lucha abierta y frontalmente por ocupar los lugares y privilegios que le han sido inequitativamente vedados. Las revoluciones y movimientos populares pertenecen a esta dinámica; las autodefensas levantadas en armas es otro ejemplo de esta dinámica. Las autodefensas michoacanas recurrieron a esta dinámica para enfrentarse al cartel templario una vez que se armaron y se organizaron.

Las dinámicas de poder se dan dentro de las familias, con la cultura, con otros grupos entre todos sus miembros. Diferentes grupos que se reconocen del mismo nivel de subordinación pueden agredirse entre sí por medio del grupo dominante; grupos subordinados pueden buscar el dominio de un nuevo grupo recién añadido por el grupo de poder.

Sostener la posición de víctima empodera al grupo subordinado, ante un tercer grupo ajeno a la dinámica de poder; e incluso le permite adoptar el estatus de victimario (asesinar al violador, acribillar a los narcos). La multidimensionalidad de este tipo de relaciones es tan compleja que es difícil predecir quién es realmente el subordinado.²³

La relación de poder que se da entre el grupo delictivo, los grupos de autodefensa y el gobierno se dan constantemente en esta dinámica, parte de la población huye de los templarios a otros estados de Michoacán, la población civil confronta a los templarios tras ya no poder resistirse a esta.

A partir de este muy breve análisis del conflicto michoacano, surge el mensaje que quiero expresar con las piezas: El conflicto armado en Michoacán se desarrolla como un juego de poder en el que las reglas no están claras, y donde ninguno de los participantes asume el rol que le correspondería, el Estado está ausente, el cartel funge como autoridad, la población civil funge como su propia defensora; el poder cambia constantemente de dueño, no hay reglas. *¿Quién puede ganar en un juego así?*

3. TEMÁTICA DE LA SERIE

La obra de arte es una forma expresiva que estimula la imaginación a través de la percepción y la sensibilidad. Cuando las formas que la pieza adquiere son congruentes con el tipo de sensibilidad - idea que quiere estimularse, se dice que se ha logrado una pieza expresiva, a la cual se puede reaccionar. Si bien, la construcción interna del discurso plástico, es un elemento prioritario en la producción artística, es el pretexto plástico o tema la parte de la producción que da la cara que se presenta al público-usuario, la parte ante la que el público reacciona.

Al consultar los datos sobre el desarrollo del conflicto armado en Michoacán, en el que el crimen organizado y la población civil asumían roles que idealmente, no deberían (volverse autoridad, volverse autodefensa), así como no tener claro los patrones bajo los que el Estado actúa, lo que entiendo es que **esta situación es un juego de poder de reglas difusas o nulas en la que la identidad de los participantes están desdibujadas**. Es a partir de esta premisa que elaboré la pregunta con la que abordé el tema: **¿Quién gana en un juego de poder donde no se sabe quién es quién?**

La estrategia artística se basa en establecer con el usuario una *convivencia lúdica absurda* es

²³ Las autodefensas de Michoacán y los casos de mujeres violadas que matan a su agresor son un claro ejemplo de cómo funcionan las simpatías de los terceros y cómo empoderan a los sujetos subordinados.

decir, *provocar la inmersión en un juego conocido de reglas desdibujadas, quitarles el poder de predicción sobre una situación que se tergiversa de lo que ellos conocen.*

La primera invitación lúdica es a visitar la página o escanear los códigos QR que se encuentran en los tejidos. Cada pieza textil tiene su propio correspondiente digital: las tres piezas Net.Art son juegos, que al igual que el conflicto en Michoacán poseen reglas totalmente desfiguradas tan poco reconocibles que llevan a la confusión y hacen parecer al juego una tiranía contra la que el jugador no puede hacer nada.

En estos juegos, el ajedrez y el limón se usan como símbolos²⁴ del conflicto; en todos los juegos el limón es el personaje de los juegos sin reglas que en apariencia tienen algo que ver con el ajedrez: el juego de poder por excelencia.

En la primera pieza, aparece un **ajedrez** cuyas piezas son todas iguales y la única regla es que el jugador hace sus reglas y tras un minuto de jugar, el panel se detiene y pregunta al usuario por qué permanece ahí.

En la segunda pieza el usuario debe **encontrar las diferencias**, los dos limones son totalmente diferentes entre sí; no hay condiciones para que se cumplan las reglas y de intentar seguirlas se perderá el juego.

Finalmente, en la tercera pieza al **buscar el limón**²⁵ que se ha escondido en un escenario lleno de otro tipo de limones, el usuario se encuentra en su lugar con audios reales de conflictos entre autodefensas y templarios. De respetar las reglas dadas al inicio del juego, la expectativa al iniciar el juego no se cumple jamás.

El objetivo es siempre que el usuario se sienta *participe de un juego en el que faltan las reglas y las identidades se distorsionan, espero con ello emular la sensibilidad de contradicción y* *En los tres juegos hay links que llevan al usuario a notas sobre el conflicto armado michoacano, en diferentes etapas.* Con esto pretendo dar una indicación a los usuarios de que los juegos y la serie en general está relacionada con este suceso

²⁴ Debido a que las autodefensas se levantaron liderados por un *limonero*; que fue el asesinato de los *limoneros* el evento que me hizo a mí consciente del conflicto en Michoacán, el encarecimiento del kilo de *limón* la secuela de este conflicto que trastocó la cotidianidad del capitalino, decidí usar al limón como símbolo del conflicto michoacano entre autodefensas, templarios y Estado.

²⁵ Basado en *Where's Wally?* juego en el que debe encontrarse a Wally dentro de un escenario lleno de cientos de personajes parecidos.

CAPÍTULO III

EL REGISTRO DEL PROCESO

1. Materiales del proceso textil 2. Registro de las piezas textiles. 3. Registro de las piezas digitales.

Las piezas de la serie Juego de limón contienen tres tipos de proceso en sí; el soporte tejido, el bordado de los códigos QR y dirección URL y la creación de los soportes digitales con los que el usuario interactúa. Este capítulo tiene por objetivo mostrar el registro de la elaboración de cada una de las piezas.

Materiales del proceso textil

Es probable que al mencionar el verbo *tejer* la primera imagen que visite a la mente sea un telar de cintura prehispánico. Un mecanismo de tejido de relativamente bajo costo y sencilla constitución que desafortunadamente hace muy largo y laborioso el proceso de tejido.

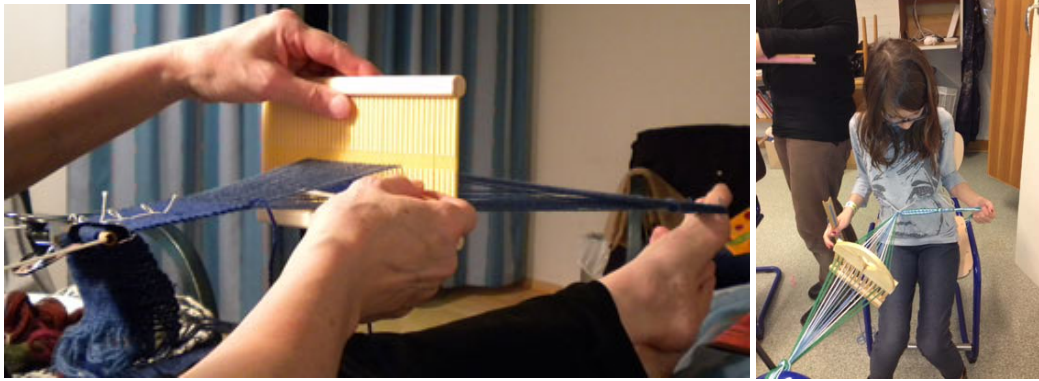
En Suecia, aprendí a utilizar tres instrumentos que economizan los tiempo de tejido y permiten realizar técnicas que no podrían hacerse con el telar de cintura, como lo son los tejidos hiperrealistas de Helena Hernmarck. Se trata del **telar de pedales**, el **telar de marco** y el mini telar de **rejilla para cintas**²⁶

Rejilla para cintas (Bandgrind)



Ejemplo de cintas que pueden tejerse con el mini telar de rejilla.

²⁶ **Bandgrind** en sueco. Esta es una traducción propia que puede no coincidir con la oficial. Se trata de pequeña tablilla con ranuras y orificios con la que básicamente se tejen cintas. Su método de uso se parece al telar de cintura.



Uso de la rejilla para bandas, justo como en el telar de cintura, se ocupa el cuerpo para crear la tensión de la urdimbre.

Telar de marco (Vävram)



En este telar consta de un marco con una hilera de tachuelas a las que se sujeta la urdimbre. Es especialmente útil para la creación de mini tapices pues puede manipularse libremente la trama para dibujar el diseño.

Telar de pedales (Vävstol)



El telar de pedal es el instrumento más popular del tejido en Suecia y el que permite la mayor cantidad de tramados posibles. Consta básicamente de una base que mantiene en constante tensión la urdimbre, y

un sistema de ganchos flexibles que hacen que los hilos de la urdimbre se levanten de manera independiente, lo que hace posible la variación del tramado. Su correcto uso implica per se un cuidadoso proceso²⁷.



Ejemplos de patrones tejidos en telar de pedales



El Daldräll, tejido típico sueco, es uno de los patrones más hermosos y complicados que pueden hacerse en el telar de pedal Como se observa son patrones repetitivos que forman una imagen en dos dimensiones

De estas tres opciones, la mejor para tejer patrones de más de un metro es el *telar de pedales*. Este telar es la mejor opción para tejer imágenes realistas. Desafortunadamente, esta opción es difícil de encontrar en México, por lo que decidí usar un mini *telar de marco*, el cual es recomendable para piezas pequeñas.

²⁷ Pasos para tejer en telar de pedales:

1. Considerar el ancho deseado para la tela, 2. el número de hilos que van a conformar la urdimbre y 3. Qué distancia van a tener entre cada uno para seleccionar el ancho del de rastrillo por el que la urdimbre va a pasar, 4. Decidir si el tejido va a tener o no efecto de color. 5 Multiplicar el largo deseado para la tela por el número de hilos de la urdimbre para saber cuánto hilo se va a preparar 6. Montar el hilo preparado al telar 7. Con base en el esquema de tejido previamente preparado pasar hilo por hilo por el *gancho* que le corresponde para después hacerlos pasar por el rastrillo y anudar a la base final del telar de manera que el tejido tenga la resistencia justa 8. Anudar los pedales de acuerdo al esquema de tejido, 9. Hacer un tejido de prueba para decidir qué tipo de hilos se usarán para la trama, 10. Al comenzar a tejer pedalear exactamente en el orden que marca el esquema, 11. Cuidar que la trama no apriete los hilos de los extremos de la urdimbre.

Registro de las piezas textiles.

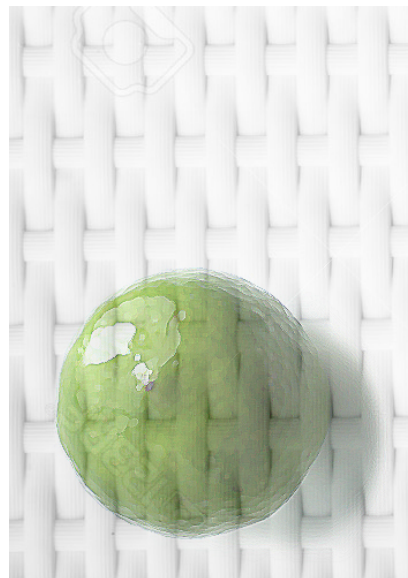
Al inicio de esta tesis esperaba tejer imágenes realistas en el telar de marco, pero después de terminar la primera pieza entendí que no era la mejor opción. Los hilos de lana no tan apretados como deberían para dar la idea de mezcla óptica partitiva, tampoco los hilos de lino que le dan soporte a la pieza. El resultado es un tejido *suelto* sin cuerpo. Por lo tanto decidí hacer pequeños tejidos en **telar de marco** como soporte de bordado y no como tapiz.

Para los códigos QR hice un bordado en hilo cáñamo con una urdimbre de 18x13.5cms con una urdimbre de tafetán en estambre blanco. Como inicio y remate del tejido se tejieron 2.5cms de tafetán con cáñamo.

Posteriormente se bordaron con estambre negro y gris los códigos QR de las páginas dónde se colocarían las piezas digitales.

Para la tercera pieza, la dirección URL se bordó en una minipieza de 10x10cms de franela blanca.

Finalmente en el telar de marco, se colocó una urdimbre de cáñamo de 80x13.5cms, en la que se tejió a manera de inicio y remate un tafetán de 3cms. Y en la que se tejió con estambre la imagen realista de un limón (técnica de Helena Hernmarck)



Registro de las piezas digitales

¿Dónde está el limón?

Where's the citrus?

Una vez que el usuario escanea el código QR el usuario es llevado a la página web donde aparece el juego que invita al usuario a buscar un limón travieso que se escondió. Al dar el usuario click al botón inicio; aparece un diagrama botánico que invita con una pequeña animación a que el usuario la explore con el Mouse. Al dar el usuario click en los botones, aparecen audios de los enfrentamientos armados.



Vista de la pieza en la página Web. Cuando el usuario la explora con el cursor aparecen en diferentes lugares el cursor de acción.

El infograma se desarrolló usando primero photoshop para realizar el cuerpo del mismo (la ilustración botánica y sobre el ajedrez). Los audios utilizados en cada botón se extrajeron de youtube y se editaron con Soundbooth, guardándolos en archivos .mp3.

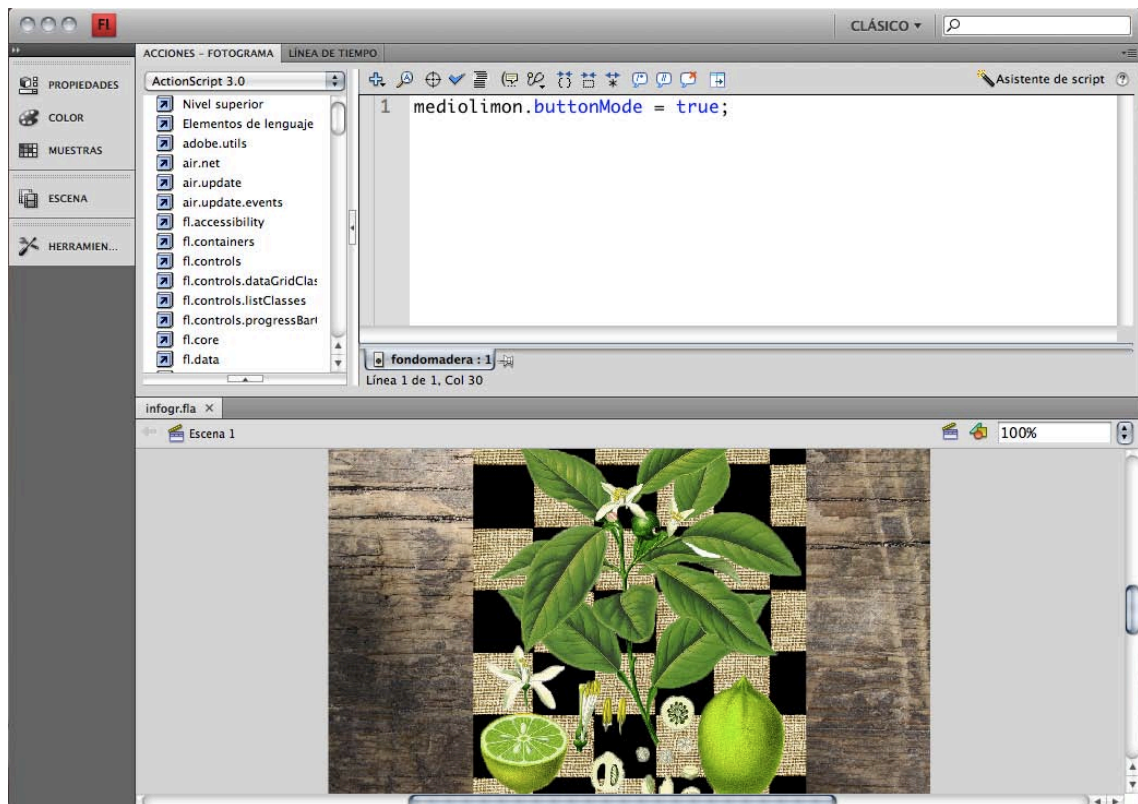
Posteriormente usando lenguaje ActionScript 3.0 en Flash CS4 se dotó a la imagen estática de la función de botones cinco partes.

Los botones fueron colocados en 5 partes del diagrama:

- 1) Los limones, que dirigen a imágenes de los limoneros.
- 2) Las flores que llevan a extracciones de audio de los disparos durante los enfrentamientos.
- 3) Las casillas de ajedrez inferiores que muestran audios del discurso federal a inicios de 2014.

4) La germinación de la flor del limón que lleva a cruentas imágenes de la Ruana a inicios de 2013

5) Las casillas superiores del ajedrez que llevan a una extracción del audio de una entrevista dada por la Tuta, líder del grupo delictivo.



Registro en Flash

Ajedrez del limón

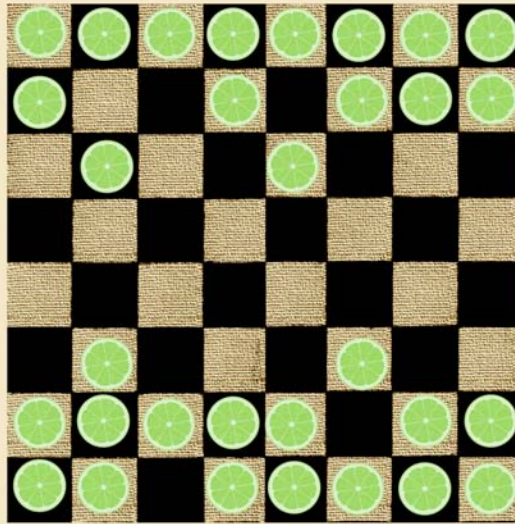
Les échecs citronnés

El segundo código QR lleva al usuario a un juego de ajedrez en el que aparece la leyenda **Le Échecs Citronnés** un juego de palabras en francés que puede significar tanto "Ajedrez de limón" como "El limón fallido". También se observan la única regla del juego: "Los jugadores deciden sus propias reglas".

Una vez en el el usuario puede decidir qué hacer con el juego, pues las piezas son de libre movimiento y no le imponen ninguna restricción, salvo el tiempo. Al pasar 50 segundos el juego se detiene y le pregunta al usuario por qué sigue ahí si no hay reglas.

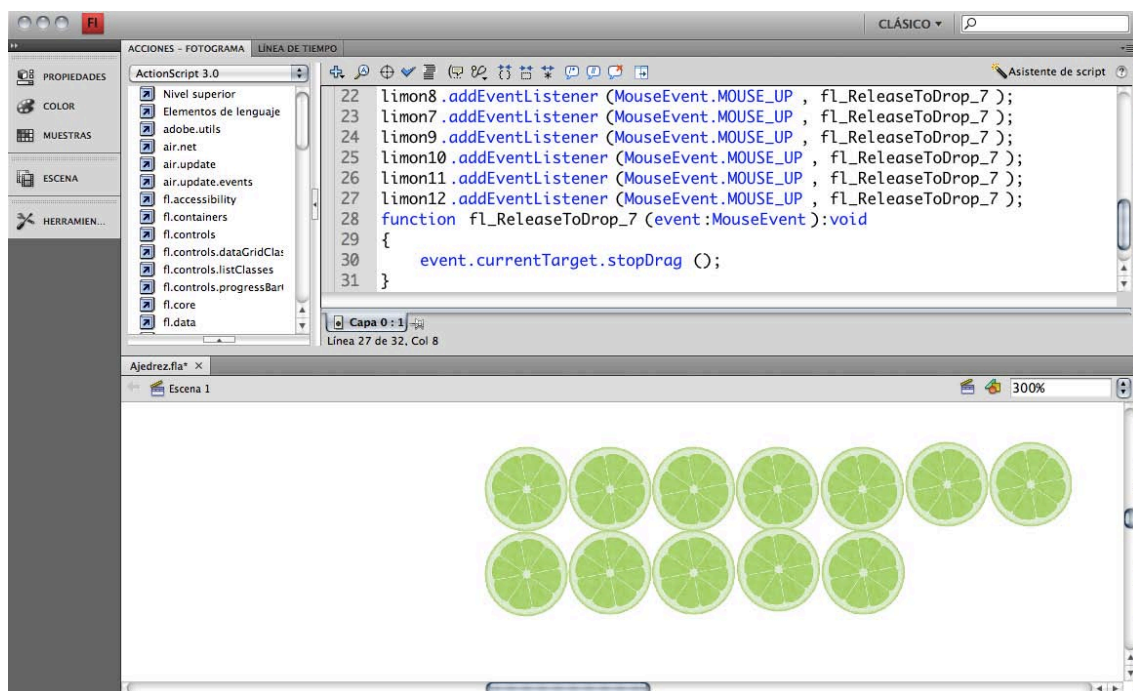
El tablero, así como las piezas se realizaron con photoshop. De manera similar, se usó Action Script 3.0 en Flash para realizar el juego, pero en esta ocasión sólo se usó la función *Arrastrar y Soltar (Drag and Drop)* para cada una de las piezas del limón.

LES ÉCHECS CITRONNÉS



Les joueurs décident des règles

Vista de la pieza en web terminada. Manipulable por el usuario.



Registro en Flash

Encuentra las diferencias

Find the differences

A esta pieza se accede por medio de la dirección URL bordada.

Una vez en la página Web, el juego invita al usuario a encontrar las 3 diferencias entre dos limones que no se asemejan en nada. El juego tiene limite de tiempo y el usuario sólo 3 vidas. De perder el juego el juego le ofrece una nueva oportunidad. Pero si el usuario gana el juego, aparece una pantalla que lo felicita por ganar algo que no tiene sentido y lo invita a explicar lo que ocurre en un link.

El link es una nota periodística en inglés que resume el conflicto armado en Michoacán.

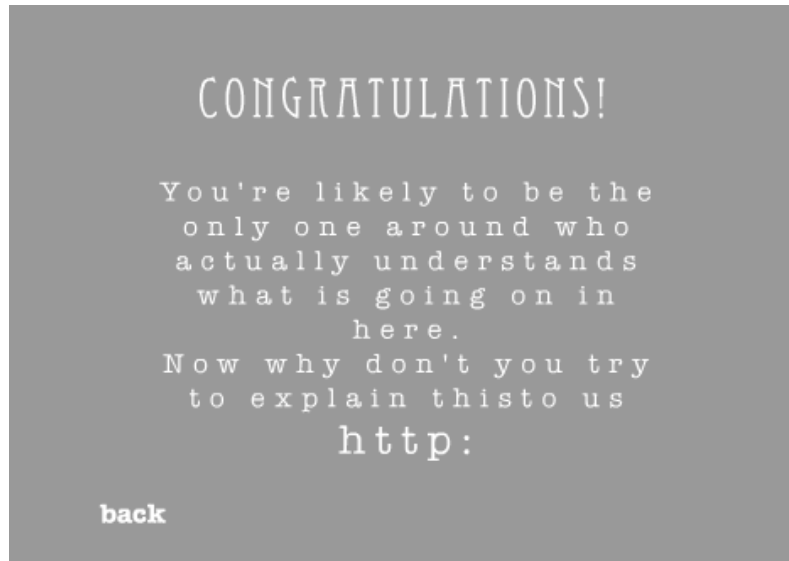
Los elementos del juego se editaron con Photoshop (limones, botones, fondo) y se importó a Flash. Las acciones se crearon usndo ActionScript 3.0 con los siguientes códigos.



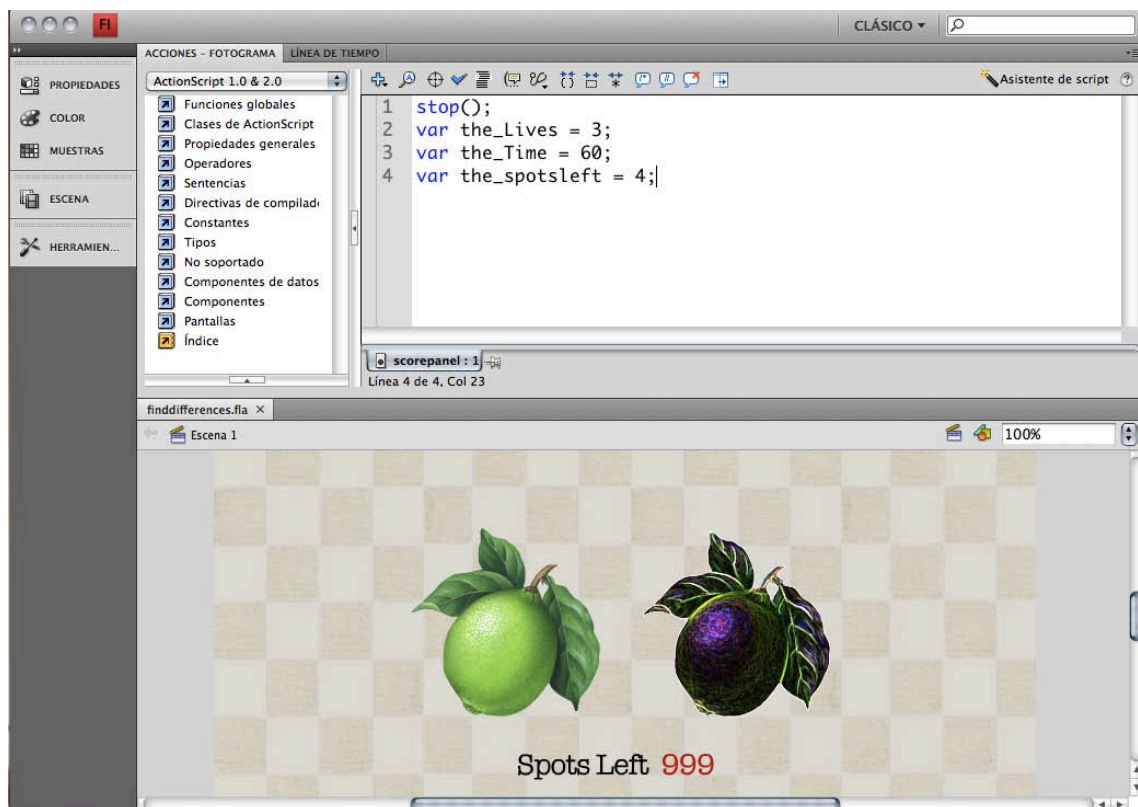
Vista de la pieza en web terminada. Manipulable por el usuario.



Vista del panel cuando el jugador pierde el juego



Vista del panel cuando el jugador gana el juego



Registro en Flash

CONCLUSIONES DE LA TESIS

Esta tesis comenzó con el deseo de realizar una pieza que respondiera a la situación de crisis michoacana en la que el poder del Estado se coludió con el crimen organizado. En un inicio la idea era utilizar la técnica de Helena Hernmarck para realizar piezas tejidas hiperrealistas en las que se retrataran las condiciones laborales de los limoneros michoacanos, pero conforme la construcción teórica de la tesis fue avanzando; la idea de realizar ilustraciones hiperrealistas tejidas fue perdiendo fuerza y fue sustituido, finalmente, por el discurso interno que rige las piezas que componen esta serie:

Crear una serie de piezas interdisciplinarias que se valgan libremente de diferentes lenguajes plásticos y visuales para expresar un mensaje. Es decir, que las piezas sean de **carácter expandido**, sin límites entre disciplinas. Las piezas de esta serie son de carácter pictórico-textil-digital. Y piden prestado los lenguajes de estas tres disciplinas en su desarrollo a manera de **pastiche**.

Es decir, un préstamo libre en el que no se realiza discurso o análisis de los lenguajes prestados.

Además de crear un campo expandido por medio de pastiches de lenguaje; la serie crea lugares comunes entre el usuario y las piezas; la pieza existe en tanto que se generen espacios de diálogo con el usuario, por lo que es de **carácter relacional**.

El **pretexto plástico** de la serie lo constituye el conflicto armado en Michoacán comenzado en 2012, al cual comprendí como un juego por el poder con reglas y personajes totalmente desdibujados, como un ajedrez fallido. El **mensaje** de las piezas es más bien una pregunta. *¿Quién gana en un juego de poder donde no se saben las reglas, ni quién es quién?* Por lo que la estrategia para llevar este mensaje fue sumergir al usuario en juegos absurdos de reglas confusas y tergiversadas.

BIBLIOGRAFÍA

- Abenshushan, Vivian** (2008) *Los juegos de Fluxus*. Revista Letras Libres, Edición electrónica. <http://www.letraslibres.com/revista/letrillas/los-juegos-de-fluxus-0>
- Angón, Pilar** (2001) *Los trabajadores agrícolas del Valle de Tepalcatepec en La Tierra Caliente de Michoacán* páginas 267 a 292, El Colegio de Michoacán, Michoacán; México.
- Althusser, Luis** (1989) *Ideologías y Aparatos Ideológicos de Estado (Notas para una Investigación)* en *Filosofía como Arma de la Revolución*. 18va edición. Editorial Siglo XXI. México
- Barragán Abreu, O.** (2009) *El problema de la cotidianidad desde la perspectiva fenomenológica de Martin Heidegger*. Proyecto Hermeneutica <http://www.proyectohermeneutica.org/pdf/ponencias/barragan%20abreu%20oscar.pdf>
- Barbancho, Juan Ramón** (2008) *El arte actual en el campo expandido* http://www.juanramonbarbancho.com/descarga_texto/EL%20ARTE%20ACTUAL%20EN%20EL%20CAMPO%20EXPANDIDO.pdf
- Boman, Monica; Malarcher Patricia** (1999) *Helena Hernmarck: Textilkonstnär*. Byggförlaget Kultur, Estocolmo, Suecia.
- Blomstrand Nicole** (2011) *AnnLis Krüger tecknar med sin symaskin*. Halmstad Lokal tidningen. <http://halmstad.lokaltidningen.se/annlis-krueger-tecknar-med-sin-symaskin-/20110426/artikler/110329776/>
- Borg, Bo** (2009) *Färgerna lysser upp bättre i textil: Pasi Välimaa jobbar i alla skalor*. Zenit, Kulturtidningen i väst. <http://www.zenitkultur.com/artist.php?id=1123>
- Bourriard, Nicolas.** (2006) *Estética Relacional*. Ariadna Hidalgo Editora. Argentina.
- Carlsson, Stina, Eles karin, Melen Lisa** (1969) *Bildvävning*. ICA förlaget, Uppsala, Suecia.
- Cano, Arturo** (2014) *Hipólito Mora se alzó en armas por los abusos de templarios contra los limoneros*. La Jornada Online. <http://www.jornada.unam.mx/2014/01/31/politica/007n1pol>
- Christiansen, María** (2012) *Las relaciones de poder desde una epistemología sistémica*. European Scientific Journal, September edition, vol, 8. Número 20, páginas 141 a 161.
- Collin, Lotten** (2014) *Medborgargarden i Mexiko ger sig inte*. Sveriges Radio Online: <http://sverigesradio.se/sida/artikel.aspx?programid=83&artikel=5756581>
- Danaher, Geoff; Shirato Tony; Weldo Jen** (2000) *Understanding Foucault*. Sage Publications, Australia.
- Díaz, Soto David** (2007) *Modernismo, Forma, Emoción y Valor artístico: Claves de la teoría de la modernidad artística de Clement Greenberg*. Revista Bajo Palabra N.2. Universidad Complutense de Madrid. España
- Ericksson, Mariana, Gustavsson Gunnel, Lovalinus Kerstin** (2008) *Varp och Inslag: Bindningslära*. Natur&Kultur, Estocolmo, Suecia.

Fares, Gustavo (2004) *Painting in the Expanded Field*. <http://www.janushead.org/7-2/Fares.pdf>

Fiz Marchan, Simón (1986) *Del arte objetual al arte Objeto* Consultado en http://historiauna.com.ar/wp-content/material/2012_marcha%20fiz_del%20arte%20objetual.pdf

Foucault, Michel (1979) *Microfísica del poder*, Editorial. Edisa, Madrid, España.

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF, Servicio de Desarrollo Social, Programa de Atención a Jornaleros Agrícolas. (2006) *Diagnóstico sobre la condición social de las niñas y niños migrantes internos, hijos de jornaleros agrícolas*.

http://www.unicef.org/mexico/spanish/mx_resources_diagnostico_ninos_jornaleros.pdf

Foster, Hal (2001) *Asunto Post. Recopilado en Arte después de la Modernidad: Nuevos planteamientos en torno a la representación*.

Consultado en <http://visuales8.files.wordpress.com/2011/08/foster-post.pdf>

Gerard, Genette (1982) *Palimpsests: Literature in the Second Degree*, Consultado en Google Books: <http://bit.ly/1gZ27ds>

González, Luis (2001) *La Tierra Caliente en La Tierra Caliente de Michoacán* páginas 17 a 61, El Colegio de Michoacán, Michoacán; México.

Haro, Dante (2013) En entrevista con : *Estos grupos son síntoma de Estado Fallido*. <http://www.informador.com.mx/jalisco/2013/440189/6/estos-grupos-son-sintoma-de-estado-fallido.htm>

InfoRural. (2012) *Limón, producción nacional* <http://www.inforural.com.mx/spip.php?article10528>

Jameson, Frederic (2001), *Teoría de la posmodernidad*. Trad. Cecilia Montolío y Ramón del Castillo. Madrid: Trotta. Consultado en <http://ja.scribd.com/doc/77073960/Teoria-de-la-postmodernidad-F-Jameson>

Johansson, Thomas; Lalander, Philip (2010). *Vardagslivets social psykologi*. Författarna och Liber AB, Malmö, Suecia.

Madonni, Karina. (2010) *Espectadores urbanos. El problema de la recepción de la obra de artecontemporáneo en los entramados urbanos*. Revista Lis~LetRa imagen sonido~ Ciudad año 3 número 5 Cuba

Martínez ,Ocampo Guadalupe. (2013) *Pierden limoneros de Buenavista y Tepalcatepec 132 mil toneladas en sólo un mes.* Periódico Virtual Cambio de Michoacán <http://www.cambiodemichoacan.com.mx/nota-198198> Revisado el 12 de octubre de 2013.

Masanès, Fabrice. (2006) *Gustave Courbete*. Taschen. Alemania

Medina Urrutía V; Robles González M. (2007) *Técnicas para el cultivo de limón mexicano*. Ponencia de la Segunda Reunión Nacional de Innovación Agrícola y Forestal, SAGARPA. www.bit.ly/1dcKXxH

Murcia Serrano, Inmaculada (2010) *La estética del pastiche posmoderno. Una lectura crítica de la teoría de Fredric Jameson*. Contrastes. Revista Internacional de Filosofía, vol. XV. Departamento de Estética e Historia de la Filosofía Universidad de Sevilla, España.

Neret, Gilles (2002) *Eugene Delacroix: The Prince of Romanticism*. Taschen, Italia

- Nichols, Rolando** (2013) *La Tuta: Entrevista Exclusiva*. Noticias Mundo Fox https://www.youtube.com/watch?v=_hbKIrJply4
- Obregón Cruzado, Raúl Díaz** (2012) *De la crisis de la representación en la pintura a la instalación artística*. Universidad Nebrija de Bellas Artes. Madrid, España.
- Patiño Velazquez, Miguel : monseñor y Obispo de Apatzingán** (2013) *Carta del Obispo de Apatzingán contra la violencia en Michoacán*. Recuperado el 15 de noviembre de 2013 de <http://noticias.terra.com.mx/mexico/estados/carta-de-obispo-de-apatzingan-contra-violencia-en-michoacan,77cbdaeace152410VgnVCM4000009bcceb0aRCRD.html>
- Paleta, Pérez Guillermo** (2012) *Territorios y ruralidades: Jornaleros agrícolas en el cultivo de zarzamora en el valled e los Reyes Michoacán* Revista de Antropología Experimental Número 12, 2012. Texto 2, páginas 17 a 28. México.
- Peralta Mariñelanera José Damián** (2005) *Net-Art: Surgimiento de una nueva forma artística*. Revista Digital Universitaria http://www.revista.unam.mx/vol.6/num10/art98/oct_art98.pdf
- Polese, Jean Marie** (2005) *Cultivo de cítricos*. Editorial Omega. Barcelona España.
- Quiroga, Ana** (1981) *Crítica de la vida cotidiana*. Ediciones Cinco, Buenos Aires.
- Real Academia de la Lengua RAE**, *Diccionario en línea*. <http://lema.rae.es/drae/?val=poder> consultado el 5 de septiembre de 2013.
- RompevientoTV** (10 de noviembre de 2013). *Michoacán, lucha a muerte... por la vida. Reportaje especial* (Archivo de video). <https://www.youtube.com/watch?v=R5RafZpdH2E#t=103>
- Salinas Álvarez, Samuel** (2012) *Jornaleros Agrícolas: Insivilización deliberada*. La Jornada del Campo Online. www.jornada.unam.mx/2012/17/cam-jornaleros.html
- Semo, Ilán.** (2013) *El misterioso precio del limón*. La Jornada En Línea. <http://www.jornada.unam.mx/2013/07/20/opinion/017a2pol> Revisado el 12 de octubre de 2013.
- Simó Mulet, Antoni** (2004) *Los lenguajes visuales de la modernidad: Collage, assemblage y montaje*. Universidad Politécnica de Valencia. <http://bit.ly/12tObXY>
- Schmal, John, P** (2004) *Michoacán a struggle for identity*. Houston Institute of Culture. <http://www.houstonculture.org/mexico/michoacan.html> Revisado el 16 de octubre de 2013.
- Stanislawski, Dan.** (2007) *La anatomía de once ciudades en Mihoacán*. Instituto de Geografía y Dirección General de Estudios de Posgrado. UNAM. México
- Stevenson, Mark.** (2013) *Knights Templar drug cartel, Burns Michoacan, Western State in Mexico*. The Huffting Post online http://www.huffingtonpost.com/2013/05/22/knights-templar-drug-cartel-michoacan-mexico_n_3322373.html Revisado el 8 de octubre de 2013.
- Torres Gabriel** (1997) *La fuerza de la ironía: Un estudio del poder en la vida cotidiana de los trabajadores tomateros del Occidente de México*. El Colegio de Jalisco. México