

Espejo de Monografías

ISSN: 2660-4213 Número 43, año 2025. URL: espejodemonografias.comunicacionsocial.es

MONOGRAFÍAS DE ACCESO ABIERTO
OPEN ACCESS MONOGRAPH

COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones

ISBN 978-84-17600-88-4

El hipersector audiovisual-TIC Una aproximación multidisciplinar (2025)

Francisco Javier Gómez-Pérez (editor)

Separata

Capítulo 12

Título del Capítulo

«Cultura visual y TIC en el arte ciberactivista. La performance final del proyecto transmedial sobre García Lorca de Valeriano López (2019-2022)»

Autoría

Eladio Mateos-Miera

Cómo citar este Capítulo

Mateos-Miera, E. (2025): «Cultura visual y TIC en el arte ciberactivista. La performance final del proyecto transmedial sobre García Lorca de Valeriano López (2019-2022)». En Gómez-Pérez, F.J. (ed.), *El hipersector audiovisual-TIC. Una aproximación multidisciplinar*. Salamanca: Comunicación Social Ediciones y Publicaciones. ISBN: 978-84-17600-88-4

D.O.I.:

<https://doi.org/10.52495/c12.emcs.43.c49>

Francisco Javier Gómez-Pérez
(editor)

EL HIPERSECTOR AUDIOVISUAL-TIC

Una aproximación multidisciplinar



COMUNICACIÓN SOCIAL
ediciones y publicaciones



El libro *El hipersector audiovisual-TIC. Una aproximación multidisciplinar* está integrado en la colección «Contextos» de Comunicación Social Ediciones y Publicaciones.

Ya no pueden estudiarse el cine y el audiovisual sin englobarlos en las llamadas industrias culturales, que están a su vez completamente imbricadas con las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), conformando lo que en los últimos años se ha venido en denominar el «*hipersector audiovisual-TIC*». Los nuevos medios surgidos de la digitalización, la producción audiovisual, así como el resto de industrias culturales, conforman un motor innegable de riqueza cultural y económica. Desde las instituciones culturales se ha regulado para fomentar la implantación de las tecnologías digitales, el desarrollo de la sociedad en red y los nuevos usos y hábitos culturales puesto que ofrecen nuevas oportunidades de crecimiento para los sectores relacionados con la producción audiovisual, lo que la convierten en un sector estratégico por su contribución al desarrollo cultural, económico y social.

El hipersector audiovisual-TIC. Una aproximación multidisciplinar aspira a mostrar las necesidades de impulso del sector audiovisual actual, analizando, desde una perspectiva multidisciplinar, los cambios necesarios que el sector está afrontando, así como la necesidad del audiovisual de establecer las sinergias necesarias con el conjunto de la nueva economía digital, sin duda, uno de los pilares estratégicos para el futuro.

Sumario

Una mirada multidisciplinar al hipersector audiovisual-TIC, a modo de prólogo <i>por Francisco Javier Gómez-Pérez</i>	11
1. El hipersector audiovisual-TIC <i>por Francisco Javier Gómez-Pérez</i>	19
1. Sociedad de la Información, Sociedad del Conocimiento, Sociedad Red	21
2. Definición de «hipersector audiovisual-TIC»	23
3. El hipersector audiovisual-TIC como vector económico	26
4. El hipersector audiovisual-TIC como vector cultural	29
5. El hipersector audiovisual-TIC como vector social	31
6. Conclusiones	33
7. Referencias bibliográficas	34
2. Las industrias culturales y creativas. Una aproximación cuantitativa al caso andaluz <i>por Antonio Castro-Higueras</i>	37
1. Las industrias culturales y creativas. Concepto y políticas públicas	37
2. Las industrias culturales y creativas en Europa	41
3. Las industrias culturales y creativas en España	42
4. Las industrias culturales y creativas en Andalucía	43
5. Conclusiones	48
6. Referencias bibliográficas	50
3. Producción y consumo de cine español en salas de cine entre 2019 y 2022: factores estructurales durante la pandemia <i>por José Patricio Pérez-Rufo; Águeda María Valverde-Maestre</i>	53
1. Introducción	53
2. Metodología	57

3. Resultados	59
4. Conclusiones	68
5. Referencias bibliográficas	70
4. Distribución y exhibición de cine y televisión en el hipersector audiovisual-TIC: retos y oportunidades	73
<i>por María José Higueras Ruiz</i>	
1. Introducción	73
2. Objetivos y metodología	74
3. Resultados	76
3.1. El modelo clásico, el nuevo, y la digitalización	76
3.2. La llegada de las plataformas	80
4. Conclusiones	85
5. Referencias bibliográficas	86
5. La distribución de no ficción en plataformas OTT: series documentales en CanalSur Más	89
<i>por Mario de la Torre-Espinosa; Juan Ángel Jódar Martín</i>	
1. Introducción	89
2. Objetivos y metodología	94
3. Resultados y discusión: el género documental en CanalSur Más	96
4. Conclusiones	100
5. Referencias bibliográficas	101
6. El hipersector de los videojuegos. Cara y cruz de un mundo perfecto	105
<i>por Luis Navarrete-Cardero; Milagros Expósito-Barea</i>	
1. Introducción	105
2. Una industria de éxito asentada sobre las generaciones Alpha y Zeta	107
3. Los dilemas del videojuego	115
4. A modo de conclusión: el giro videolúdico	122
5. Referencias bibliográficas	125
7. Giro hacia lo visual en las nuevas lógicas de la industria musical. Livestreaming, plataformización y auge de la inteligencia artificial (IA)	127
<i>por Ana Sedeño-Valdellós</i>	
1. Introducción: industria musical, giro visual y transmedia	127
2. Plataformización e impacto sobre la creación musical	129
3. Audiovisualización de la creación musical	131

4. <i>Livestreaming</i>	135
5. Inteligencia artificial e industria musical	138
6. Conclusiones	139
7. Referencias bibliográficas	141
8. Estrategias de la industria musical en el hipersector audiovisual-TIC: el caso de la banda de rock Ghost	145
<i>por Miguel Ángel Pérez-Gómez</i>	
1. Introducción	145
2. Ghost, la banda	148
3. Mercadotecnia y comunicación en medios digitales	150
3.1. Páginas web	151
3.2. Videojuego	152
3.3. Redes sociales	153
4. Nuevos medios, narrativa y música. El lanzamiento de <i>Phantomime</i>	156
5. Conclusiones	159
6. Referencias bibliográficas	160
9. El Cómic digital expandido: análisis y tendencias	161
<i>por Miguel Gea-Megías</i>	
1. Introducción al cómic	161
2. Remediación, Hibridación y transmedialidad del cómic	164
2.1. Remediación del cómic: el cómic digital	164
2.2. Webcómic	165
2.3. Hibridación en el Cómic	167
2.4. HiperCómic	168
2.5. Cómic animado	169
2.6. Cómic de videojuego	170
2.7. Novela visual	171
2.8. Cómic con desplazamiento	172
2.9. La inmaterialidad del contenido digital	173
3. El cómic en el universo transmedia	173
3.1. Cómic expandido	174
3.2. Cómic experimental	174
4. Softwarización del Cómic	176
4.1. Software de tiras cómicas	176
4.2. Cómic de código abierto	177
4.3. Cómic generado por IA	178
5. Conclusiones	179
6. Referencias bibliográficas	180

10. <i>Pobre Diablo</i>, la primera serie de animación española para personas adultas encargada por HBO Max. Estrategias de producción y lectura semiótico-narrativa	185
<i>por Lidia Peralta-García</i>	
1. Introducción	185
2. Objetivos y metodología	191
3. <i>Pobre Diablo</i> y su contexto	191
4. Stan: un personaje dual que se sitúa entre el bien y el mal	193
5. Entre lo mundano y lo diabólico: el universo narrativo de <i>Pobre Diablo</i>	195
6. Los momentos musicales: un personaje más	198
7. La inferencia de HBO Max en las dinámicas de producción	199
8. Conclusiones	200
9. Referencias bibliográficas	201
11. <i>Dulcida al desnudo</i>: El docu-reality contemporáneo ante la proliferación de subjetividades digitalizadas	203
<i>por José Manuel Blázquez-Jordán; Juan José Feria-Sánchez</i>	
1. Introducción	203
2. Marco teórico	205
2.1. Identidad digital: influencers como nuevos actantes en línea	205
2.2. Crisis de lo real: de las redes sociales al documental	206
3. Objetivos y metodología	208
4. Resultados	211
5. Conclusiones	217
6. Referencias bibliográficas	219
12. Cultura visual y TIC en el arte ciberactivista. La performance final del proyecto transmedial sobre García Lorca de Valeriano López (2019-2022)	223
<i>por Eladio Mateos-Miera</i>	
1. Hacia un arte político, mediatizado y convergente	225
2. Arte y activismo en el proyecto lorquiano de Valeriano López	229
3. Conclusiones	236
4. Referencias bibliográficas	238

**13. La voz femenina en la televisión pública andaluza:
análisis de la evolución de los tiempos de palabra
de mujeres y hombres en los informativos
de Canal Sur**

241

por Juana Salido-Fernández; Ana María Muñoz-Muñoz

1. Introducción	242
2. Marco teórico	243
3. Metodología	245
4. Resultados	246
4.1. Los hombres duplican a las mujeres en número de intervenciones en los informativos	246
4.2. La duración del tiempo en antena es más del doble en las voces masculinas	247
4.3. Temática	248
4.4. Roles de los perfiles que intervienen	249
5. Discusión y conclusiones	250
6. Referencias bibliográficas	252

**14. Narrativas inmersivas y realidad virtual
como herramienta para sensibilizar
sobre la violencia de género**

255

por Mariela Luján-Escribano; Luis Villén-Rueda

1. Introducción	255
2. Uso de las narrativas inmersivas en la prensa y las instituciones públicas	256
3. Una herramienta con capacidad de generar empatía sobre la violencia de género	258
4. Algunas experiencias inmersivas que se han desarrollado en España	260
4.1. Campaña inmersiva contra la violencia de género: «No mires a otro lado»	260
4.2. Experiencia inmersiva de educación sexual e igualdad de género en Astigarraga	261
4.3. «La desigualdad es real: una experiencia en realidad virtual y aumentada»	261
4.4. Campaña de concienciación: «Ponte en su piel»	262
4.5. Campaña de realidad virtual para la concienciación sobre la violencia de género en Las Palmas de Gran Canaria	263
4.6. Programa de realidad virtual para la rehabilitación de personas condenadas por violencia machista	264

4.7. Realidad Virtual para la Sensibilización sobre la Violencia Machista: El Proyecto «El mal amor» en Valencia	265
5. Hallazgos y características de contenido de las experiencias inmersivas	265
5.1. Temáticas abordadas	266
5.2. Mensajes recurrentes	266
5.3. Duración de la experiencia inmersiva	266
5.4. Estructura	267
5.5. Rol participante del usuario	267
5.6. Accesibilidad	267
6. Hallazgos sobre la realización de las experiencias	267
6.1. Escenario e iluminación	267
6.2. Tipología de la imagen	268
6.3. Angulación	268
7. Conclusiones	268
8. Referencias bibliográficas	270
15. La conversión audiovisual de la prensa en el ecosistema digital: nuevas narrativas, rutinas y perfiles profesionales	273
<i>por Magdalena Trillo-Domínguez</i>	
1. Factores de contexto en la transformación digital de la prensa	276
2. Narrativas, formatos y perfiles con el ADN del audiovisual	279
3. Apuntes para la reflexión	285
4. Referencias bibliográficas	287

Cultura visual y TIC en el arte ciberactivista. La performance final del proyecto transmedial sobre García Lorca de Valeriano López (2019-2022)

Eladio Mateos-Miera
Universidad de Granada

El nuevo régimen de la comunicación digital ha impactado fuertemente en el arte, ya que este nuevo paradigma, como el propio arte, se construye sobre la imagen y la representación icónica, por la facilidad digital para la creación, reproducción y circulación de las mismas. Otro campo sacudido por este cambio ha sido la comunicación política y el activismo social, porque las tecnologías digitales de la comunicación posibilitan una activa participación de los movimientos de protesta en la cultura visual hoy omnipresente. Lo visual se ha convertido así en un terreno común para la convergencia por el uso compartido de las TICs, que han democratizado la acción comunicativa y permitido la creación de redes alternativas a los grandes medios hegemónicos. Estas redes favorecen la cultura colaborativa que caracteriza hoy el ecosistema mediático, permitiendo prácticas activistas y discursos políticos disidentes. Con la ocupación de las calles, el arte político, la performance participativa y otros formatos artistas y activistas han confluido en un nuevo tipo de discurso estético de protesta, favorecido por dispositivos y lenguajes mediáticos, en una práctica creciente también llamada a veces «artivismo». La cultura mediática genera «a material and performative culture with a high capacity to be replicated digitally and shared across social media networks, ideological terrain, state borders, and linguistic frontiers» (McGarry; Erhart; Eslen-Ziya; Jenzen; Korkut, 2020: 18), y a través de ella la protesta global alcanza hoy unos niveles de presencia social como nunca en la historia tuvieron los movimientos activistas y la participación ciudadana.

Analizamos cómo se proyecta este marco sobre el trabajo realizado por el artista granadino Valeriano López en torno al asesinato de García Lorca (2019-22), proyecto en tres «actos», del que aquí analizamos la parte final, *El desenlace*, una «serie de performances» (López, 2023) encadenadas con alto nivel de colaboración del público, y que quedan documentadas por medio de formatos mediáticos en la web del artista y sus redes sociales en Facebook e Instagram. Estos medios establecen un nuevo canal de exhibición que permiten al artista alcanzar nuevos públicos, porque «new developments in technology have enabled activists to record and then share creative spectacles as never before, expanding the ways in which news, events and artistic performances are experienced» (Serafini, 2014: 321). Contextualizaremos *El desenlace* dentro de la evolución actual del arte y sus instituciones, que según algunas voces han emprendido un proceso de mediatización imparable, y exploraremos sus comitancias con las nuevas formas de comunicación política y sus estrategias visuales. Nos situamos dentro de un marco interrogativo más general que se pregunta por el mantenimiento de identidades claras y delimitadas para el arte y los medios, o si por el contrario los artistas actuales están cambiando «la históricamente desconfiada —cuando no crítica— relación arte/medios que desde que los medios masivos emergieron dominó en la modernidad por una nueva articulación: convergente antes que divergente, colaborativa antes que *broadcast*» (Carlón; Scolari, 2012: 11).

Colaboración y convergencia se proyectan también sobre la metodología académica, ya que el carácter performativo y desmaterializado de *El desenlace* obligaba a realizar una observación en primera persona, de participación activa en la acción y el proceso en el que se convierte la «obra de arte». Esta perspectiva participante se completa con el análisis de contenido de los numerosos indicios y rastros, casi en su totalidad formatos mediáticos, que la performance deja una vez consumidos su tiempo y espacio. Esto obliga a reflexionar sobre si este modo investigativo participante afecta al estatus del observador, sacudido por la desjerarquización y horizontalidad que la marea colaborativa arrastra, y supone «plantearse si los conceptos críticos del momento proporcionan un marco apropiado en el cual considerar estas “nuevas” prácticas artísticas» (Blanco, 2001: 13), produc-

tos híbridos entre dos mundos frente a los que son insuficientes «las categorías analíticas tradicionales, tanto las utilizadas para el campo artístico como para los discursos mediáticos» (Carlón, 2012: 222). Como la propia cultura visual en que se insertan, estas prácticas se resisten a taxonomías estrictas de disciplinas académicas y «por tanto, desafían la acogedora familiaridad de las tradicionales estructuras de poder universitarias» (Mirzoeff, 2003: 47).

1. Hacia un arte político, mediatizado y convergente

El recurso a la cultura visual de esta nueva práctica activista vinculada a movimientos sociales de protesta, en constante crecimiento desde los años 70 del siglo pasado, lo explicó Brian Wallis al señalar que, en la medida en que estos movimientos se han vinculado necesariamente a la creación de imágenes legibles y eficaces, estaríamos ante un nuevo estilo de política que llama «activismo cultural», definido como «the use of cultural means to try to effect social change» (1990: 8). Sus antecedentes están en el arte público, los artistas conceptuales y el arte comprometido y político del siglo XX. Desde sus orígenes como amenizador estético del espacio comunitario, el arte público va complejizando su relación con el sitio e incorporando nuevas dimensiones. Se incluye así la presencia de asistentes en el lugar y su integración participativa en la propia obra, desplazando la creación del significado a la dimensión colectiva más allá del sujeto-artista, y haciendo depender su significado no de la supuesta autonomía del objeto artístico, sino de su marco contextual. «El arte puede ser una actividad vinculada a la comunidad, al contexto específico y plantea la posibilidad de colaborar en la construcción de una alternativa colectiva que participe activamente en los procesos de transformación social» (Parramon, 2003).

La sustitución de los espacios de exhibición del arte como galerías, museos y academias por la calle o lugares no formalizados apunta a una desestabilización de las instituciones del arte, al rechazar el poder legitimador que éstas se otorgaban para sancionar lo artístico, y deviene en movimiento antijerárquico que proclama una autolegitimidad horizontal basada en la partici-

pación del público y el propio criterio del artista. Esos circuitos alternativos de exhibición se extienden al espacio público de los medios de comunicación, y apelan a una audiencia heterogénea y más amplia que la interesada en el arte institucionalizado, cuyo público permanece sin embargo en el proyecto pero mezclado con otros lúdicos y participativos, en algunos casos cercanos al *fandom* o a movimientos de cambio social, en otros meros transeúntes sorprendidos por la irrupción del desfile visual y sonoro de la ocupación callejera por la performance o cualquier tipo de acción artística pública, y que se suman atraídos también por la reapropiación paródica de los lenguajes y narrativas populares de los medios de comunicación, que permiten al artista «clarificar el simbolismo visual y del proceso a gente no educada en el arte» (Blanco, 2001: 20).

Estas prácticas artísticas basadas en la acción cuestionan el estatus del propio objeto considerado tradicionalmente obra de arte, presentada ahora como un proceso por su carácter performativo. Los medios de la cultura de masas documentaron asistemáticamente algunos de estos proyectos, pero los medios digitales dieron a los artistas la oportunidad de usarlos no solo para fabricar sus propios formatos mediáticos, también para convertirlos en depósito y memoria, creados además desde el interior de la propia acción y con el punto de vista de sus participantes. La preeminencia de la performance como lenguaje artístico y el recurso a los formatos mediáticos inscritos en la sociedad visual actual muestran la problematización del propio lenguaje artístico, muy presente también en el modo carnavalesco y contestatario bajo el que a menudo se manifiesta este arte.

La recepción participante y colaborativa es otra constante en este arte visual y activista, que pone en cuestión la separación entre autor y público, profesional y aficionado, creación y recepción. La performance es en sí misma democrática y abierta, y puede promover la igualdad al margen de la noción jerárquica de autor para reforzar los lazos comunitarios mediante la participación porque lo importante es la experiencia social. Pero no todas estas acciones artísticas activistas muestran el mismo grado de compromiso colaborativo (Serafini, 2014: 322) y las dos modalidades principales son la que busca participantes, pero manteniendo la figura del autor, y la que se nutre de la creatividad colectiva. Siempre el público está integrado en la estructura

de la obra y, en mayor o menor medida, da forma al resultado final moviéndose entre diferentes niveles de participación, afirmando así su identidad a través de la cultura colaborativa:

Participation is thus often an act of self-expression or self-representation by the entire community. Individuals are empowered through such creative expression, as they acquire a voice, visibility, and an awareness that they are part of a greater whole (Felshin, 2006: 12).

Al adoptar lenguajes y dispositivos de los nuevos medios, tal vez de manera inevitable para evitar la irrelevancia social, este arte nuevo debe necesariamente acatar condiciones del nuevo paradigma de la comunicación digital: el remix como forma en que se construyen los discursos, y la creación transmedial como la forma en que se consumen y circulan los universos narrativos. El remix como proceso de creación caracteriza la sociedad contemporánea por «la omnipresencia de la combinación y la edición de materiales preexistentes» (Alberich-Pascual, 2018) en todos los ámbitos de la discursividad. Los artistas manifiestan una relación hipertextual con las imágenes de su propia historia del arte, pero incorporan muchas otras de la cultura popular urbana, los lenguajes publicitarios, el folclore, los formatos clásicos de la cultura de masas y los nuevos de la cultura digital o cualquier otro aspecto visual. Lo transmedia en la nueva ecología mediática se consume a través de formatos multiplataformas y colaborativos, pues no hay transmedialidad sin una comunidad implicada en la expansión de la narrativa. Los artistas necesitan ahora nuevos saberes ajenos a la formación artística, porque los escenarios del espacio público son cada vez más diversificados y en gran parte mediáticos.

El acercamiento del arte a los medios de comunicación se remonta a la época de las vanguardias históricas con el cine, y a pesar de la desconfianza del mundo del arte hacia los productos de la cultura de masas, considerados consumistas y opresivos (Carlón, 2012: 200-201), la progresiva mediatización de la vida cotidiana desde el último tercio del siglo XX y su generalización en el XXI obligó a los artistas a tomar conciencia del lugar preeminente en el espacio público de los medios, donde encontraron además otra alternativa a los canales de exhibición

propios del arte. Ya durante la cultura de masas los medios se utilizaron para distribuir información y mensajes de activismo cultural, y como vehículos para implicar al público y llegar a audiencias masivas. Evidenciando las relaciones de los grandes medios con el poder, los artistas se apropiaron, generalmente bajo la forma de parodia, de las imágenes, las formas y las convenciones de los lenguajes mediáticos, que por su carácter popular les ofrecen la posibilidad de hacer legible el mensaje artístico para públicos amplios no habituados a los estilos convencionales del arte. «Media manipulation —the exploitation of media communication and the use of visual imagery designed specifically for media consumption— became pervasive» (Felshin, 2006: 15). El arte mantenía una identidad incuestionable, hasta que la llegada de la comunicación digital, con su proliferación de dispositivos y lenguajes de los que muchos artistas se apropiaron, supone un cambio en su estatus de consecuencias incalculables.

La convergencia arte/medios es real, aparentemente incontenible y afecta tanto a las históricas instituciones *broadcast* (que posseen sus páginas virtuales: MOMA, Malba, Proa, Guggenheim, Sattchi, etcétera); como a las nuevas, que nacen virtuales (Red Galería). También afecta, sin dudas, a las prácticas y discursos artísticos, que ya sea por interés legítimo en las posibilidades de los medios digitales y dispositivos o por su voluntad de adaptarse y sintonizar con estos nuevos espacios e instituciones se mediatizan cada día más (Carlón, 2012: 221).

La cultura visual contextualiza esta convergencia, que en el caso del arte y los medios surge también de una cultura material compartida por el uso de herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación para confluir en prácticas similares dentro del actual panorama de convergencia. Lo visual no es ya sólo una parte de la vida cotidiana, sino la vida cotidiana en sí misma, por su facilidad comunicativa vehiculada en imágenes: «La cultura visual es nueva precisamente por centrarse en lo visual como un lugar en el que se crean y discuten los significados» (Mirzoeff, 2003: 24). Se trata de una estructura interpretativa fluida que nos habla de la relación de sujetos y colectivos con los medios de comunicación desde la perspectiva

más del consumidor que del productor. En una sociedad en la que los medios y su hipertrofia de imaginería han ocupado las subjetividades para constituirse en el terreno donde efectivamente transcurre la vida social, «lo visual se pone en entredicho, se debate y se transforma como un lugar siempre desafiante de interacción social y definición en términos de clase, género e identidad sexual y racial» (Mirzoeff, 2003: 21).

2. Arte y activismo en el proyecto lorquiano de Valeriano López

El universo transmedia creado por Valeriano López en torno a Lorca contiene tramas ficcionales y también ideológicas, en las que destacan temas como la reivindicación *queer* del poeta o denunciar la mercantilización de su figura y su obra. Globalmente se trata de una impugnación tanto del Lorca oficial como del funcionamiento del arte actual y su distante relación con la sociedad, expresada formalmente con las herramientas —web, piezas audiovisuales, técnica del remix y la reappropriación, narrativa transmedia no lineal, etc.— de las TICs y la mediatización, en la que convergen hoy tantos lenguajes. El despliegue del proyecto en varios medios y formatos genera «una estructura compleja, reticular, cercana a la estructura rizomática» (Alonso, 2000) característica de la cultura digital, de la que adopta también el cuestionamiento de la realidad y su representación, porque hoy existe conciencia de que «la frontera entre ficción y no ficción tiene un carácter altamente permeable. Las nuevas tecnologías han potenciado el mestizaje entre ficción y no ficción al multiplicar exponencialmente las posibilidades de reciclaje e intertextualidad en el discurso audiovisual» (Mínguez Arranz, 2015: 4). De ahí que el gran contenedor narrativo, que incluye muchas otras tramas, que enmarca el proyecto sea una supuesta relación biográfica amorosa del artista con Lorca que es tanto de intertextualidad artística como de reappropriación de su figura para bajar al poeta del altar en que lo ha situado la cultura oficial:

EL DESENLACE cierra de forma definitiva esta relación imposible que se ha desarrollado en tres actos: la presentación del idilio tuvo lugar en la Casa-Museo Huerta de San Vicente con el

proyecto NADIVLO ET ON SONISESA SUT; el romance se complió con la llegada de la ingeniosa JUANA LA LORCA; el desenlace propone un pacto público para zanjar esta locura de amor y devolver Lorca al altar (López, 2023).

Interesa destacar la propuesta de «un pacto público» en el panorama de un arte actual marcado por la producción colaborativa, ya que la parte central de esta última parte del proyecto es una performance participativa que adopta las maneras carnavalescas, muy extendidas en la cultura visual, y su posicionamiento político, porque «the carnival is a creative, collective, non-hierarchical embodied experience, in which the body is let loose from the confinements of manners and social norms, and becomes a channel for creativity, pleasure and joy» (Serafini, 2014: 325), y por tanto se constituye en lugar para la aparición de lo imprevisto, la improvisación y la participación. Sin embargo, la mediatización y transmedialidad del proyecto no significan un olvido completo de los modos de hacer del mundo del arte y los medios anteriores a la llegada de la comunicación digital: «Actualmente los artistas aprovechan estos dispositivos e interfaces, estos nuevos medios; pero, también, siguen operando con y sobre los viejos, los M[edios de] M[asas], utilizándolos para producir significación» (Carlón, 2010: 205).

Un análisis pormenorizado del objeto de estudio con descripción sintética de su compleja estructura permitirá una visión global de *El desenlace* para situar la genealogía de sus elementos bien en el mundo del arte, bien en el de los medios, tratando de entender su funcionalidad y sus implicaciones con algunos campos (evolución del arte en la cultura mediática y visual, emergencia de un arte activista con una estética de la protesta, lugar del público, principalmente) que hemos propuesto como contexto a nuestra reflexión investigativa. El objeto de estudio es la acción directa performativa realizada en Granada el 2 de diciembre de 2022 para determinar cómo actúan en ella los elementos mediáticos, y en menor medida en cómo lo hacen en la versión remediada que puede verse en la web del artista.

El desenlace es según Valeriano López «una serie de performances», en concreto tres, cada una con su propio título. La primera, *El cuerpo de Lorca*, se desarrolla dentro y fuera de la galería de arte desde la que arranca la serie performativa, e incluye

acción de calle y en interior, pieza de vídeoarte, una exposición conceptual efímera y una importante participación y agitación por parte del público. Para acceder a la performance era necesario tomar una hostia con el rostro de Lorca fotografiado, en un simbólico banquete caníbal que es una burla a la sacralización de la figura del poeta y prácticamente una declaración de intenciones, pues lo caníbal implica siempre un doble movimiento de destrucción y recreación, en el que se manifiesta ya el entramado ideológico y político esencial del proyecto transmedia de Valeriano López: arrancar a Lorca del pedestal para darle una explicación nueva. *El desenlace* constata el fracaso de la iniciativa y la devolución de Lorca a su lectura canónica. Recuperando la galería de arte como espacio inicial de la performance la acción se acerca a un modelo híbrido que «gracias a su dispositivo organizador presenta por un lado muchos aspectos totalmente novedosos; pero por otro, reinstaura o no desarticula otros, que desde hace tiempo el ‘mundo del arte’ consagró» (Carlón 2012: 216). Las dos piezas principales de esta primera parte son una instalación efímera (al estilo de mapa conceptual) sobre un lugar histórico del *cruising*¹ granadino, y una pieza de videoarte exhibida en pantalla televisiva, *Sin pecado concebido*, con la misma temática, configurando ambas la manifestación más obvia del activismo *queer* que en gran parte recorre el proyecto transmedia. Constituyen una fabulación que atribuye a Lorca este tipo de prácticas sexuales estigmatizadas y marginales, ya que «el *cruising* no solo se pone en cuestión por tratarse de relaciones sexuales entre hombres, sino también por la promiscuidad y por la ruptura del consenso de exclusividad sexual que domina nuestro orden social» (Langarita, 2016: 15), escenificando una orgía de 5 hombres con la única estatua que Lorca tiene en Granada, erigida por el Ayuntamiento de la ciudad en 2010 en un bulevar situado justo enfrente de ese lugar de *cruising*, un parque llamado Jardines del Triunfo. Muchas de las acciones, referencias o elementos de la trama narrativa del universo transmedia creado por López parten de una revisión radical de

¹ «Este concepto refiere precisamente a las formas de interacción social que se llevan a cabo entre hombres en espacios públicos con la finalidad de acceder al intercambio sexual de forma gratuita y anónima» (Langarita, 2016: 15).

la identidad sexual del poeta, ocultada y tergiversada durante mucho tiempo por el estamento académico y familiar que ha administrado la obra lorquiana, en tanto que aparatos institucionales que promueven la creación de sentido «correcto» que debe generar la obra del poeta a partir de su identidad sexual. Preguntarse por esa tendencia identitaria y reappropriársela desde los extremos de una descarada incorrección, de una buscada confrontación a los marcos del consenso público sobre Lorca, conduce a una problematización política de su sexualidad y la reivindicación disidente de su orientación, que convierte el proyecto de Valeriano López en una muestra de activismo *queer* dentro del ámbito de la protesta cultural, con una «estrategia de confrontación directa y de provocación respecto de las estructuras normativas del régimen heterosexual» (Córdoba; Sáez: Vidarte, 2005: 44).

El cuerpo de Lorca tuvo un público amplio y colaborativo, con varias personas disfrazadas de personajes de dibujos lorquianos, cantes y bailes colectivos, y pequeños *sketches* teatrales, intervenciones a veces no comunicadas previamente al artista. Así la colaboración del público se presupone ya desde el origen creativo de la performance. La naturaleza de los asistentes no es homogénea y la organización es flexible, con movilidad que permite en ocasiones a público anónimo situarse cerca del centro de generación de la obra, estableciéndose varias categorías de participación, desde el colaborador directo hasta el público inmediato que tiene una experiencia directa de la obra, lo que tradicionalmente se ha llamado el público. Forman una comunidad que colabora en el discurso reappropriacionista de Valeriano López sobre Lorca, un grupo desempoderado al que se negaba el derecho a una visión propia del poeta y que ahora puede hacer reivindicación comunitaria congregado en torno al proyecto de arte activista. El grupo reclama su derecho a decir sobre Lorca y su mundo lo que estime, y a destruir la versión oficial identificada con estamentos oficiales, académicos o familiares, un acto de subversión y apropiación cultural contra el poder de la cultura oficial que rechaza también la metalengua crítica con que se ejerce el control de museos y academias sobre el arte y la poesía. Su voz colectiva se expresa a la manera grotesca del carnaval, e implica por tanto un posicionamiento político por parte de voluntarios y ejecutantes. La comunidad aporta su

presencialidad participativa y expande a través de su subjetividad el mundo del artista, y así no sólo añade valor a la historia, también a su propia cultura y a la creación popular. Además, colabora en la distribución y exhibición tanto de la performance, intercambiando con sus redes, vídeos y fotografías tomados con sus propios dispositivos, como de algunas piezas mediáticas del proyecto. Pero el verdadero protagonismo de este grupo heterogéneo y transversal se alcanza en la segunda acción de la serie performativa, *Virgen de las Angustias/ Yo no te quiero deber/ El novio que tú me diste/ Te lo vengo a devolver*, que llamaremos en adelante cortejo o desfile de la divorciada.

Es un desfile carnavalesco y muy participativo, donde la ocupación de la calle y de lugares muy significados socialmente, como la Basílica de la patrona de Granada, pone en primer término el carácter lúdico y contestatario de esta acción que representa el divorcio de López de la figura de Lorca, separación que se debe «a los obstáculos interpuestos por la familia y exégetas locales» (López, 2023) a todo el proyecto transmedia. Fue una auténtica epifanía de la performance, al proyectarse con enorme éxito sobre el espacio público y lograr concitar la adhesión de numerosos transeúntes, que no sólo mostraron enorme interés en el desfile y en muchos casos se sumaron al trayecto, sino que en ocasiones participaron activamente con cantos y bailes que llevaron la representación a extremos de participación y autenticidad más allá de lo previsible en el propio diseño del proyecto. Con el humor contestatario y la burla de las convenciones sociales matrimonialistas y de las élites culturales como principal objetivo, este carnaval que fusiona lo político y lo estético promueve la subversión y resistencia a la vez que alimenta por su horizontalidad valores de igualdad y comunidad. El desacato al orden se traduce en acción directa y ocupación del espacio público con planteamientos de gran impacto visual, como en este caso el desfile carnavalesco, que sorprende y atrae a quienes transitan por la calle sumando a muchas personas al cortejo.

La convergencia de ese público callejero se hace posible a través de música y danza por medio de lo popular folclórico, en concreto el cante y baile más representativo del folclore granadino, *La Reja*. La copla folclórica tematiza en su primera estrofa una separación sentimental: «...que te tengo que decir una cosita cualquiera, /que ese regalo consiste que no te quiero de

veras, /que el beso que tú me distes te lo vengo a devolver», lo mismo que *El desenlace* tiene como trama argumental global el divorcio del artista y el poeta. *La Reja* hace también homenaje a la Virgen de las Angustias, patrona de Granada, e igualmente la performance introduce este elemento con una parada del desfile carnavalesco ante su basílica, en un acto de clara reapropiación y transgresión simbólica del papel social de ese espacio tan significado para la comunidad granadina. Otras músicas populares, no previstas por el artista pero que el público aporta, permiten la comunión del transeúnte anónimo con la propuesta de López, como sucedió en dos momentos del desfile cuando grupos de personas gitanas espontáneamente se sumaron al cortejo con la canción de boda más típica de la sociedad calé, *Yeli, Yeli*, aportación colaborativa del público no especializado al desfile. La ocupación de la calle va más allá de implicar a la comunidad propia del proyecto, porque al crear una ruptura de la vida cotidiana con una situación inesperada y disparatada que capta la atención de los transeúntes, los invita a reflexionar sobre la figura de Lorca, sí, pero también sobre la ideología matrimonialista del heteropatriarcado y en el fondo sobre el propio sentido de la práctica artística. Ocupación, como ya se ha señalado, no supone simplemente presencia física en dichos espacios sino sobre todo «su interacción con las fuerzas sociales, políticas y económicas que dan forma a la vida de la comunidad» (Blanco, 2001: 26), y así este desfile de divorcio incorpora conflictos, intereses o necesidades que definen el sitio, e implica una reflexión local histórica y política, en este caso sobre una figura absolutamente autóctona, pese a su universalidad, y sobre un conflicto no resuelto para el ámbito de la memoria histórica granadina (el cuerpo de Lorca sigue desaparecido tras su asesinato en agosto de 1936 por parte de franquistas y falangistas, convirtiendo al poeta en un símbolo de los asesinatos y desapariciones de la dictadura).

Este desfile carnavalesco, participativo y humorístico, desemboca como no podía ser de otra manera en un banquete, que «es una parte necesaria en todo regocijo popular. Ningún acto cómico esencial puede prescindir de él» (Bajtin, 2003: 251). Denominada esta parte final *La última cena con Federico*, se desarrolla en uno de los lugares sagrados por la presencia histórica de Lorca, aunque se trate de un restaurante, y es la

parte más teatralizada de *El desenlace*, con gran presencia de lenguajes y convenciones de la cultura de masas e importantes dosis de intertextualidad lorquiana en un contexto de cuestionamiento de los límites entre ficción y realidad. El texto es un ejercicio de reapropiación de la escritura lorquiana, que convierte la obra dramática *Bodas de sangre* en un *Divorcio de sangre* (López, 2022), usa algún verso juvenil del poeta que se saca de contexto para resignificarlo dentro de la trama argumental de la cena performativa, y hace referencia también a *Sonetos de amor oscuro*, uno de los libros más claramente homosexuales de Lorca. Aparte de lo textual teatralizado, aparecen varias canciones populares urbanas,² con la letra intervenida o en su forma original, creaciones muy conocidas cuyas claves y significado la audiencia maneja fácilmente, con las que el artista favorece la comprensión del abigarrado diseño argumental de la obra y su denuncia de las élites culturales que gestionan e interpretan el legado lorquiano.

Aparece en la cena un elemento mediático que representa muy bien el uso de los nuevos lenguajes y dispositivos digitales con que los artistas están reconfigurando sus prácticas. La pieza de videoarte *El perro de tu señorío*, verso lorquiano, se distribuye entre los asistentes a través de una lista de distribución de WhatsApp, lo que indica que las tecnologías mediáticas de la comunicación han dado al arte no solo nuevos canales de exhibición, también de distribución de sus creaciones, usando las mismas estrategias de expansión masiva de los memes y otros formatos digitales, y conservando de éstos el carácter de sorpresa lúdica para público. Este modo de presentar la obra además cuestiona el poder del artista sobre ella, ya que serán los integrantes de la comunidad quienes decidan cuándo, cómo y hasta dónde distribuirla. La pieza es una precuela del momento

² *El rosario de mi madre* (Mario Cavagnaro, 1961), *Lo siento mi amor* (Ana Magdalena/ Manuel Alejandro, 1978), *Su primera comunión* (Joaquín Escolés, Juanito Valderrama y Manuel Serrapí, 1959), *Apo-teosis* (número procedente del programa de música y variedades *Señoras y señores!* emitido por Televisión Española en dos etapas entre los años 1974 y 1975, remedio a su vez del número final característico de la revista, la forma de teatro musical más popular bajo el franquismo), *La espabilá* (Antonia Peñuela Castañeda, 1970).

en que el artista y el poeta se conocieron, en la misma zona de *cruising* varias veces citada, y mantuvieron una relación BDSM, manifestación de nuevo del activismo *queer* que promueve una multiplicidad de prácticas sexuales que desafían la heteronormatividad. El artista se presenta y exhibe él mismo junto a la estatua de Lorca ejecutando una de estas prácticas abyectas (Kristeva, 2006) de rechazo a la norma sexual, ya que «BDSM allows for the destabilizing of power relations, by performing and deconstructing real-life power relations in a consensual, negotiated setting» (Song, 2012: 168).

La presencia física del artista fue siempre representativa del arte público político y activista, que incluye la revelación personal en el arte convertida en herramienta política. Así la autobiografía y otros temas hasta ahora excluidos del discurso artístico —cuestiones de clase, sexualidad, género, raza— «se introdujeron en el arte de los años setenta. Sirvieron para situar lo personal en un contexto político para entender e iluminar las visiones sociales por medio de las historias personales» (Blanco, 2001: 28). López interviene y se muestra a lo largo de todo este tercer acto. Oculto tras la máscara y travestido con disfraces, encabeza los desfiles y protagoniza la acción teatral de la cena. La presencia física del artista es pieza clave de la obra, como medio artístico y como actor político por derecho propio ante la posibilidad de enfrentarse a la autoridad o ser cuestionado por las élites e incluso por el público. Se manifiesta lo que las viejas teorías artísticas llamaron dicotomía arte/vida, y en la cultura mediática reformulamos como ficción/realidad, cuyos límites son constantemente cuestionados en todo el proyecto global. El artista siempre estuvo presente físicamente en el proyecto global, pero aquí se convierte en personaje central al que suceden las fabulaciones y que focaliza la acción narrativa: es el propio autor el que formaliza a través del arte su propia biografía y el hartazgo provocado por el rechazo de la institucionalidad lorquiana hacia su trabajo.

3. Conclusiones

El proyecto de Valeriano López se sitúa en una encrucijada entre la evolución del arte como práctica pública, la emergencia de un arte crítico y político que llamamos de activismo cultural,

y el nuevo régimen de la comunicación digital, lo que ha dado lugar a un mundo de hibridaciones mediáticas y convergentes. Los tres ámbitos comparten hoy estrategias comunicativas que pasan por el uso de TIC y formatos mediáticos similares, aunque dentro de una enorme variedad morfológica, contextualizadas dentro de una cultura visual que se sitúa en el centro de la interacción social. El objeto de estudio, tercer acto del proyecto global del artista sobre García Lorca, se aviene a las categorías del activismo cultural: ocupación de la calle y sintonía con conflictos, intereses o necesidades que definen el sitio, sobre el que se establece una reflexión histórica y política, desmaterialización de la obra presentada como un proceso performativo humorístico, crítico e irreverente, y abierto a la participación y creación de las audiencias. Así el artista impugna muchas prácticas formales del arte como el autor, la exhibición o el lugar del público, al tiempo que utiliza para comunicarse y generar significado las TIC y los medios masivos, y se posiciona claramente en un panorama de convergencia mediática que articula su obra en las condiciones de la comunicación digital, particularmente el remix y la narrativa transmedial en cuanto a la formalización, y la cuestionada distinción ficción-no ficción en lo que respecta a la textura del relato. Los elementos y las redes mediáticos sirven primeramente para convocar, dar información y preparar tanto a los colaboradores más cercanos como a la comunidad. En segundo lugar, juegan un papel en la trama narrativa de *El desenlace*, extienden la historia ficcional, dan antecedentes o introducen nuevos desarrollos narrativos. Y finalmente sirven como documento y memoria, con una versión mediatizada en web que permanece como una ventana permanente y siempre abierta a nuevos públicos.

Si bien es cierto que en algunos aspectos *El desenlace* se mantiene conectado al mundo del arte, gran parte de este nuevo arte del activismo cultural se articula como comunicación, con los artistas presentándose como comunicadores en un esfuerzo por desarrollar un lenguaje artístico que pueda conectar con la audiencia. Los artistas operan en un espacio híbrido entre el mundo real, los medios masivos y el ciberespacio, creando un lenguaje artístico inclusivo y participativo que desafía las normas hegemónicas. La mediatización del mundo del arte se entrelaza con la naturaleza del arte como comunicación y la

creación de un espacio político y artístico alternativo. Valeriano López ha sido capaz de articular un discurso contestatario de crítica cultural, centrado en la reapropiación desde el activismo *queer* de la vida y obra de Lorca para destruir la imagen oficial del poeta y «bajarlo del altar» (López, 2022), lo que supone desde esa postura política el rechazo de los valores normativos hegemónicos que han conformado esa imagen oficial.

4. Referencias bibliográficas

- Alberich-Pascual, Jordi (2018). «Elementos de la creatividad multimedia: apropiación, remediación, hibridación», *Mosaic* [en línea], enero 2018, n.º156. <https://doi.org/10.7238/m.n156.1803>
- Alonso, Rodrigo (2000): «Apuntes para una estética de los soportes digitales», en Jorge La Ferla (ed.), *De la pantalla al arte transgénico*, Buenos Aires: Libros del Rojas, pp. 123-134. http://www.roalonso.net/es/arte_y_tec/balada_navegante.php
- Bajtín, Mijail. (2003 [1965]): *La cultura popular en la Edad Media y en el Renacimiento. El contexto de François Rabelais*. Madrid: Alianza.
- Blanco, Paloma (2001): «Explorando el terreno». En: Paloma Blanco; Jesús Carrillo; Jordi Claramonte; Marcelo Expósito Blanco (eds.): *Modos de hacer. Arte crítico, esfera pública y acción directa*, Salamanca: Universidad de Salamanca, pp. 5-39.
- Carlón, Mario (2010). «La mediatisación del «mundo del arte»». En: Sandra Valdettaro; Antonio Fausto Neto (eds.): *Mediatización, sociedad y sentido: diálogos entre Argentina y Brasil*, Rosario: Editorial de la Universidad Nacional de Rosario, pp. 187-215.
- Carlón, Mario; Scolari, Carlos A. (comps.) (2012): *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*. Buenos Aires: La Crujía Ediciones.
- Carlón, Mario (2012): «Entre *The File Room* y *Bola de nieve*: usuarios e instituciones colaborativas en la era de la convergencia arte/medios». En: Mario Carlón; Carlos A. Scolari (comps.): *Colabor_arte. Medios y artes en la era de la producción colaborativa*, Buenos Aires: La Crujía Ediciones, pp. 197-225.
- Córdoba, David; Sáez, Javier; Vardarte, Paco (eds.) (2005): *Teoría Queer. Políticas bollerías, maricas, trans, mestizas*, Madrid: Egales.
- Felshin, Nina (ed.) (2006): *But is it art?: the spirit of art as activism*, Seattle: Bay Press.
- Kristeva, Julia (2006): *Poderes de la perversión. Ensayo sobre Louis-Ferdinand Céline*. México D.F.: Siglo XXI.
- Langarita, José Antonio (2015): *En tu árbol o en el mío. Una aproximación etnográfica a la práctica del sexo anónimo entre hombres*. Barcelona: Edicions Bellaterra.
- López, Valeriano (2022): *El desenlace (Divorcio de sangre)*. Mecanuscrito de autor.
- López, Valeriano (2023): *EL DESENLACE. El divorcio de Valeriano*

- López y Federico García Lorca en 5acciones5 [película/performan-
ce], en <https://valerianolopez.es/el-desenlace/>
- McGarry, A.; Erhart, I.; Eslen-Ziya, H.; Jenzen, O.; Korkut, U. (eds.) (2020): *The Aesthetics of Global Protest: Visual Culture and Communication*. Amsterdam: Amsterdam University Press.
- Mínguez Arranz, Norberto (2015): «Más allá del marco referencial: ficción y no ficción en la cultura audiovisual digital», *Telos. Cuadernos de Comunicación e Innovación*, n.º 99, pp. 126-134. <https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero099/ficcion-y-no-ficcion-en-la-cultura-audiovisual-digital/>
- Mirzoeff, Nicholas (2003): *Introducción a la Cultura Visual*. Barcelona: Paidós.
- Mirzoeff, Nicholas (2020): «Devisualize», en Aidan McGarry; Itir Erhart; Hande EslenZiya; Olu Jenzen; Umut Korkut (eds.), *The Aesthetics of Global Protest: Visual Culture and Communication*, serie *Protest and Social Movements*, Amsterdam: Amsterdam University Press, pp. 11-14.
- Parramon Arimany, Ramón (2003): «Arte, participación y espacio público», *Sublime: arte + cultura contemporánea*, n.º 11, 48-51. https://www.academia.edu/8528751/Arte_Participaci%C3%B3n_y_Espacio_p%C3%BAlico
- Serafini, Paula (2014): «Subversion through Performance: Performance Activism in London», en Pnina Werbner; Kathryn SpellmanPoots; Martin Webb (eds.), *The Political Aesthetics of Global Protest: The Arab Spring and Beyond*, Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 320-340. <https://www.degruyter.com/document/doi/10.1515/9780748693504-017/html>
- Song, Susan (2012): «Polyamory and queer anarchism: Infinite possibilities for resistance», en Cindy Barukh Daring; Jamie Rogue; Deric Shannon; Abbey Volcano (eds.), *Queering Anarchism: Essays on Gender, Power, and Desire*, Oakland: AK Press, pp. 165-172. <https://theanarchistlibrary.org/library/susan-song-polyamory-and-queer-anarchism-infinite-possibilities-for-resistance>
- Wallis, Brian (ed.) (1990): *Democracy: A Project by Group Material*, Seattle-New York: Bay Press-Dia Art Foundation.

