

A SANTA MARTA DE RIBARTEME

Paula Rodríguez Cudeiro

“El arte ya no tendrá entre sus fines el invitarnos a vivir —aunque sea en la fulguración de una mirada— en otros mundos imaginados, sino en promover formas de la alteridad en este mundo en el que vivimos. Un intento probablemente no separable o distinguible de un ejercicio de resistencia frente a la actual colonización económica de la comunicación y de la experiencia de vida que domina nuestro tiempo.”¹

Partiendo de la premisa de que, si lo real puede ser considerado una ilusión y su recreación una constatación del individuo en el mundo, se propone como proyecto crear un espacio alternativo a la realidad donde el usuario pueda tener una experiencia propia y personal. Para desarrollar este planteamiento se parte de proyectos como *Thanatorama* o artistas como Julia Montilla, Fontcuberta, Laia Abril o Barbara Kruger en tanto que referentes artísticos.

De esta manera se propone la realización de una fotonovela interactiva conjugando la realidad, basada en la romería de Santa Marta y la ficción, creada a través de la manipulación de fotografías que integran texto. Recursos utilizados para desarrollar un recorrido narrativo y visual que cuestionan los espacios de proyección social en torno a la postfotografía a través de la plataforma ‘Wix’².

Por un lado, escogimos como imaginario tradicional y popular propio de la cultura gallega el ambiente de aldea, la procesión de los ‘cadaleitos’ o ataúdes y la romería como festividad. Así, también propongo un guiño a la situación actual que estamos viviendo, la pandemia generada por el Covid-19 de tal manera que el internauta puede participar de esta peregrinación a Santa Marta y ‘agradecerle’ seguir vivo. Se dice “Virxen Santa Marta, reina da gloria, todo el que se ofrece, sale con victoria; Virxen Santa Marta, estrela do norte, que lle deu a vida ó que estivo á norte,”³ ya que los feligreses y creyentes católicos que han estado en peligro de muerte se le encomiendan.

¹ PRADA, J. M. Otro tipo de preguntas en el arte.

² <http://www.wix.com>

³ Cantico a Santa Marta. Traducción: “Virgen Santa Marta, reina de la gloria, todo el que se ofrece, sale con victoria; Virgen Santa Marta, estrella del norte, que le dio la vida a aquel que estuvo cercano a la muerte”.

Por otro lado, para generar la fotonovela interactiva, además de usar una plataforma web se han recogido las fotografías colgadas en archivos y redes sociales sobre esta tradición. En este caso la secuencia será de imágenes anecdóticas de diferentes personajes, momentos y situaciones, en diferentes fechas, que participaran en un dialogo común en el que se sitúa al usuario, al igual que se incorporaran explicaciones que lo guíen en su recorrido. Este dialogo común propio del lenguaje popular será la confluencia de todos los archivos, desde un punto de vista subjetivo.

En definitiva, se propone una fotonovela interactiva que invita al usuario a recorrer y experimentar una celebración de carácter etnográfico propia de Galicia, a habitar la construcción narrativa. Por ende, enmarcado en este contexto virtual entendemos la práctica de habitar como la acción de proyectar conscientemente sobre el contenido multimedia, cargas simbólicas alojadas en la memoria del espectador que resuelven *“problemas de significación, de articulación social o de definición identitaria”*⁴.

En consecuencia, dicha actuación deviene generadora de identidad e identificación en tanto que promueve la necesidad de proyección. Hablamos de la necesidad en tanto que problema del ser humano de querer trascender, de crear *memoria*⁵; y, sin embargo, manipularla. Problema que reside en no poder llegar a una verdad absoluta, sino a una apariencia dada por la interpretación y divulgación, como es el caso de las fotografías, y específicamente en las redes. Por ende, dicha necesidad permite inferir al contenido de la obra cargas de significado individuales y compartidas por parte del espectador en el tiempo en el cual la visualiza e interactúa con esta desde la perspectiva del recordar. De hecho, *“recordar no es volver a estimular unos vestigios fijos, sin vida y fragmentarios. Es una reconstrucción o construcción imaginativa elaborada a partir de la relación de nuestra actitud hacia toda una masa activa de antiguas reacciones o experiencias organizadas pertenecientes al pasado y nuestra actitud hacia ciertos detalles sobresalientes que comúnmente aparecen en forma de imagen o lenguaje. De este modo, casi nunca es algo exacto, ni siquiera en los casos más rudimentarios de recapitulación*

⁴ GEERTZ, Clifford: La interpretación de las culturas, p. 64.

⁵ La RAE define la memoria como la “facultad psíquica por medio de la cual se retiene y recuerda el pasado. RAE. Definición de la memoria. [en línea]. [Http://www.rae.es/](http://www.rae.es/)

rutinaria, y no es en absoluto importante que sea exacto”⁶. “Lo importante para el que rememora, no es lo vivido, sino el tejido de su rememoración”⁷

Fontcuberta también reflexionó sobre la credibilidad de la fotografía citando al dios ‘Toth’ de la antigua mitología, *“lo que tú has descubierto no es una ayuda a la memoria, sino para la rememoración, y lo que das a tus discípulos no es la verdad, sino su reflejo.”⁸* Es decir, una imagen, video o texto puede influir en cada persona de una manera diferente dependiendo de lo que cada una proyecte en ella, y, por lo tanto, lo que esta le devuelva será en forma de diferentes sentimientos, emociones o reflexiones. En otras palabras, subyace en su facultad de resistencia al olvido como medio de recuperación memorístico y trabaja desde la capacidad de conectar con lo vivido, una memoria que evoca tiempos que no vuelven y son parte del recuerdo para traerlos a la experiencia presente estableciendo nuevos significados y mensajes. Nos encontramos con una identidad e historia propia dentro de lo múltiple por el uso particular que les dan los diferentes internautas.

Resulta así que la noción de identidad depende de la memoria y viceversa y que la acción de recordar una imagen pasada o experiencia vivida se transforma en el acto de rememorar, proceso de reconstrucción y resignificación de lo coetáneo en el aquí y ahora. De esta manera, podemos entender la rememoración como una manera de reconstruir una historia subjetiva a través del recuerdo como medio que trae el pasado al presente y lo activa. Esta afirmación *“reformula la dicotomía entre experiencia presente y pasada al afirmar que el curso de la experiencia no consiste en un presente instantáneo y un pasado lineal que se aleja. No existe línea divisoria entre presente y pasado”⁹.*

Por lo tanto, se deduce que el tiempo se encuentra, como dice Kant, en el pensamiento y que la memoria no ofrece un carácter temporal o lineal, simplemente se descubre como recuerdo subjetivo de lo vivido anteriormente. Por lo tanto, para reconstruir a partir de la memoria no recordamos el pasado, sino que construimos el presente a partir del pasado. *“Los fragmentos del recuerdo no son el pasado, miran hacia el futuro. No se*

⁶ MANGUEL, Alberto: Leer imágenes: una historia privada del arte.

⁷ BENJAMIN, W. en GAGNEBIN, J. M.: Historia y narración de Walter Benjamín.

⁸ DERRIDA, Jacques: *Glas*. Denoel/Gonthier p.132-133

⁹ ZUNZUNEGUI, D. S: Pensar la imagen, p. 40.

restringen a las particularidades de un acontecimiento, sino en aquello que pueda ser comprendido como promesa de lo inaudito, una emergencia de lo nuevo.”¹⁰

Así, la rememoración, la tergiversación y la manipulación de fotografías, videos y texto se convierte en el centro de la atención de la expresión creativa, y se fomenta su comprensión desde la poética, desde las artes; permitiendo la construcción de una experiencia real para el usuario de la obra partiendo desde la ficción. La propia elección de que se representara y que quedara excluido ya nos induce hacia la sugestión. Lenguaje poético propio de la fotografía, un encuadre elegido a voluntad de lo que *“ha sido”¹¹*, un hecho que *“Ha tenido lugar una sola vez”¹²*, fue y ha sido capturado.

En conclusión, podemos definir este proyecto dentro del ‘net.art’ ya que se ha realizado y conceptualizado ex profeso y para la red utilizando herramientas propias de la narrativa hipertextual e hipermedia. Además, se cuestiona la interrelación de la identificación, la proyección, el hacer memoria y la tradición en base a la postfotográfica y la manera en la que nos relacionamos con las imágenes; para la comprensión de los cambios que están efectuando los nuevos medios de comunicación en la comprensión de ‘yo’, el ‘yo social’ y la realidad en la que vivimos.

BARTHES, Roland: La cámara lúcida. Notas sobre la fotografía. Gustavo Gili. Barcelona, 1982.
DERRIDA, Jacques: Memorias de Cego, O autoretrato e outras ruínas, Fundação Calouste Gulbenkian. Lisboa, 2010.
FONTCUBERTA, J. El beso de judas: Fotografía y verdad. Barcelona: Gustavo Gili, 1997
GAGNEBIN, Jeanne Marie. Historia y narración de Walter Benjamín En: Marcas e restos: concentración y organización de vestigios cotidianos. Aline Dias. Director: Eduardo.
GEERTZ, Clifford: La interpretación de las culturas. Academic Press, Nueva York, 1973.
MANGUEL, Alberto: Leer imágenes: una historia privada del arte. Alianza. Madrid, 2002.
PRADA, J. M. Otro tipo de preguntas en el arte, teoría del arte y crítica cultura. Salamanca: Fakta, 2013.
REAL ACADEMIA ESPAÑOLA
ZUNZUNEGUI Díez, S: Pensar la imagen. Cátedra. Madrid, 19.

¹⁰ FONTCUBERTA, J.: El beso de judas: Fotografía y verdad, p.55.

¹¹ BARTHES, R.: La cámara lúcida: notas sobre la fotografía. p. 132.

¹² BARTHES, R.: La cámara lúcida: notas sobre la fotografía. p. 28.

