

Intersecciones y tensiones patrimoniales entre arte, tecnología y cultura popular en las Fallas de València*

Intersections and Economic Tensions between Art, Technology and Popular Culture in the Fallas of Valencia

Ricard Huerta^a

Universitat de València, España

ricard.huerta@uv.es

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1430-3198>

DOI: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu34.itpa>

Recibido: 05 Febrero 2021

Aceptado: 22 Junio 2021

Publicado: 30 Diciembre 2021

Ricard Ramon

Universitat de València, España

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1009-2589>

Resumen:

En este artículo abordamos algunas experiencias que, por sus características especiales, alternan entre el arte popular, el arte contemporáneo y la tecnología; todas ellas están vinculadas al fenómeno cultural de las Fallas de València. Analizamos algunos casos concretos de fallas de carácter experimental e innovador y la manera en la que la tecnología funciona como aliada para permitir nuevas estéticas frente a la renovación de determinadas tradiciones culturales y patrimoniales como las Fallas de València. Entre esos casos se destaca el de la Falla Inmaterial, así como algunos otros ejemplos donde el uso de la tecnología genera polémicas sociales y políticas que permiten avanzar en las rupturas estéticas y en las redefiniciones de la tradición y la innovación. Complementamos el análisis incorporando una reflexión sobre las posibilidades educativas de estas manifestaciones artísticas y los cambios que generan.

Palabras clave: cultura popular, fallas, pedagogías visuales, arte, tecnología.

Abstract:

In this article we approach some experiences that, due to their special characteristics, alternate between popular art, contemporary art and technology; all of them are linked to the cultural phenomenon of the Valencia Faults. We analyze some specific cases of the faults of experimental and innovative character and the way in which technology works as an ally to enable new aesthetics in the face of the renewal of certain cultural and heritage traditions such as Valencia Faults. Among these cases we highlight the Intangible Fault, as well as some other examples where the use of technology generates social and political controversies that allows to advance in aesthetic ruptures and redefinitions of tradition and innovation. We complement the analysis by incorporating a reflection on the educational possibilities of these artistic manifestations and the changes they generate.

Keywords: popular culture, faults, visual pedagogies, art, technology.

Introducción

Vivimos en tiempos de incertidumbre, de hibridación constante donde las identidades se construyen cada vez más a partir de símbolos difusos y necesariamente contradictorios. Son tiempos de metamorfosis radicante, como refería Bourriaud (2009), con implicaciones en ámbitos de la cultura que se centran, aparentemente, en la estabilidad y la permanencia de la cultura popular. La cultura popular reclama y necesita, frente a la idea de cambio e innovación que domina en la esfera del arte contemporáneo, mantener una serie de valores en los que se basa su esencia. Un aspecto que se va definiendo en el marco de esta idea, un tanto ingenua, es la tradición.

Todo cambia y se transforma. También el arte y la cultura popular lo hacen, aunque en este caso esos procesos son lentos y casi imperceptibles, es decir, no configuran un símbolo nuevo, sino que permanecen en uno aparentemente antiguo. El juego consiste en que arte y cultura popular son percibidos en ese marco conceptual, a pesar de que no se ajustan a la realidad mutable que poseen estos fenómenos. El caso de

Notas de autor

^a Autor de correspondencia. Correo electrónico: ricard.huerta@uv.es

las Fallas de la ciudad de València es un ejemplo notable en ese sentido, si mencionamos las constantes polémicas sociales y ciudadanas que han surgido a raíz de la existencia de las llamadas fallas experimentales o innovadoras. Se trata de un término que parece en sí mismo contradictorio, si partimos de la necesidad de perpetuar la “tradicición” que está en el seno de la cultura popular. Conflictos de todo tipo están presentes si se trata de obras artísticas que exhiben sin vergüenza su condición transformadora y novedosa, y que reclaman su reconocimiento, aunque se encuentran insertas en un marco tradicional que legitima la continuidad de la cultura popular. Todo esto en un esquema de referencia en el que la presencia de las tecnologías, en confluencia con las artes, juega un papel fundamental en la ruptura o mutación de esos procesos imbricados en la tradición.

Resulta complejo responder a la cuestión sobre la comprensión contemporánea del monumento fallero, que va más allá de la apariencia naturalizada del objeto de estudio, definiendo una crítica sobre su conformación sociocultural que corresponda a sus posibilidades concretas. En ese sentido, partimos de una reflexión sobre lo artesanal como eje de problematización de esta actividad creativa (Sennett, 2013), que se corresponde con la tradición concreta que ha perpetuado un modelo estético dominante.

Aquí analizamos algunas experiencias que se mueven entre el arte popular y el arte contemporáneo con la tecnología como protagonista, especialmente en el contexto cultural de las Fallas. Dicho espacio liminar emerge aparentemente enfrentado a las ideas de tradición y conservación que suelen ir de la mano del concepto de cultura popular. Curiosamente, observamos que esta ilusoria discordancia genera discursos visuales y propuestas artísticas que se desplazan por territorios fronterizos de transformación, y que no hacen más que confirmar la leyenda de la supuesta frase atribuida a Galileo: *E pur si muove*. Efectivamente, la cultura popular no es inamovible como se empeñan en creer algunos de sus protagonistas más enraizadamente conservadores. Todo se mueve, y la fusión entre pensamiento artístico, tecnología y ciencia, en el marco de experiencia de la cultura popular, ofrece resultados que tarde o temprano tendrán repercusión visible en el grueso del fenómeno cultural en el que se integran (González-García, 2019), y en algún momento dejarán de ser innovación para ser asimilados a la tradición, a la constancia cambiante y metamórfica de la tradición (Motilla, 2018).

La estética dominante de las fallas tradicionales

Aunque resulta difícil definir en qué momento una práctica cultural o una estética determinada pasa a convertirse en tradicional y a construir el paradigma sobre el que se asienta el conocimiento de la misma, ciertamente sí podemos distinguir algunas características del presente que ayudan a determinar cómo es la estética tradicional dominante de las Fallas de Valencia. Esta fiesta tradicional gira en torno al desarrollo de esculturas e instalaciones artísticas en el espacio público y fue declarada Patrimonio Inmaterial de la Humanidad por la Unesco. Por lo anterior, hemos escogido a las Fallas de Valencia para poder entender mejor los procesos de ruptura y tensión que plantean las propuestas que han sido vinculadas con la innovación artística, tecnológica y digital.

Las fallas tradicionales, que configuran la mayoría de estas esculturas urbanas, son efímeras, y mantienen una estética muy similar derivada de un gusto dominante que se ha ido imponiendo progresivamente, centrado en un preciosismo barroco y con abundantes referencias *kitsch*.



FIGURA 1

Una falla de estética clásica en el momento de su instalación

Fuente: elaboración propia.

Un modelo basado en la grandiosidad del monumento, la altura, las dimensiones, y especialmente en los últimos años, virando hacia una estética que pretende imitar el carácter figurativo y el acabado estético de la porcelana fina. Esto no es extraño, dado que muchos de los artistas falleros tradicionales provienen del mundo del modelado y de la escultura en barro con posterior vaciado en porcelana (Ramon, 2015). Veremos ahora de qué forma la tecnología emerge en el arte de la cultura tradicional, permitiendo una revisión de los cánones establecidos dentro de la estética del mundo de las fallas.

La Falla Inmaterial, conexiones entre ciencia y arte efímero

Las Fallas de València constituyen un festival de arte efímero que desde el año 2016 ha sido reconocido por Unesco como Patrimonio Inmaterial de la Humanidad, y cuya esencia se basa en la construcción de monumentos y obras artísticas temporales que, gestionadas desde colectivos vecinales populares, llenan las calles de toda la ciudad y de muchas otras ciudades y municipios. El registro habitual de esta muestra de ingenio y cooperación vecinal es el monumento construido en la calle. Son piezas de grandes dimensiones, en las que se refleja el espíritu crítico e irónico sobre los problemas de actualidad; en la mayoría de los casos, estas obras están muy impregnadas de una estética eminentemente *kitsch* y de una cierta figuración preciosista que se remonta a años atrás, razón por la cual se ha convertido en el modelo predominante.

A pesar del dominio de este tipo de esquema, existen también otras manifestaciones falleras que rompen con los esquemas establecidos y los clichés uniformadores. Entre las experiencias que incorporan de una manera decidida la fusión entre tecnología y cultura popular, destaca el caso de la Falla Inmaterial, en la que se crean conexiones entre el arte efímero y la esencia fugaz y mutable de la web, a partir de aplicaciones basadas en postulados matemáticos de inteligencia artificial e incluso de las teorías cuánticas.

La Falla Inmaterial nació en el año 2017, momento en que por vez primera se materializó como lenguaje transmedia para la web. Este proyecto surgió como iniciativa de un grupo de profesores, investigadores y técnicos vinculados a la Escuela Técnica Superior de Ingeniería de la Universitat de València. En cada una de las ediciones que se han desarrollado hasta ahora, esta feria ha contado con el apoyo de instituciones y

empresas, que han permitido el posicionamiento de este proyecto de manera muy visible en el espacio cultural de la ciudad de València en el mes de marzo, que es cuando se desarrolla habitualmente la fiesta de las Fallas. Su reconocimiento ha sido notable en los últimos años, gracias al uso y la combinación de las redes sociales con el espacio público.

Resulta también interesante para nuestro trabajo analizar la forma en la que un medio artístico de carácter popular y efímero, como son las fallas, permite y facilita la transversalidad de la que muchas veces carece el mundo del arte institucional. Esto provoca que el arte sea un foco de mediación de intereses diversos y complejos, y por eso también nacen iniciativas en medios profesionales no artísticos, en este caso, en un entorno científico. Existen muchos textos que tratan de explicar, desde diferentes perspectivas, las relaciones que siempre han existido entre la ciencia y el arte (Racionero, 1986; Ribes, 1989); estas áreas de conocimiento tradicionalmente se han presentado como antagónicas, pero la historia ha demostrado que son complementarias y que se necesitan la una a la otra. Además, existen otras aproximaciones también clásicas, que señalan las relaciones entre el arte y la tecnología mediante la estética del software (Manovich, 2013), aspecto más vinculado a nuestro estudio concreto del caso de la Falla Inmaterial.

Lo que sí es novedoso, en este caso, es el hecho de que una propuesta artística nazca desde un grupo profesionalmente vinculado con la ciencia. Habría que estimar también qué hubiese pasado si se hubiera producido una simbiosis mayor entre artistas y científicos en este proceso. Dado que no existe presencia de profesionales de las artes en el proyecto, no podemos valorar ni hacer un análisis sobre este aspecto. No obstante, nuestro objetivo para este trabajo es analizar la forma en la que se producen esas conexiones desde una posición artística no profesional, a partir de los proyectos de Falla Inmaterial realizados desde el año 2017 hasta el 2020. En 2020 fue particularmente interesante, pues se convirtió en la única falla presente de la celebración, a causa de las medidas sanitarias tomadas por causa de la pandemia del covid-19, que obligaron a suspender la fiesta en su totalidad.



FIGURA 2

Captura de la construcción de la Falla Inmaterial de 2017 a partir de nubes de tags de Twitter

Fuente: www.fallaimmaterial.com/2017/index.php

El primer proyecto de 2017 exploró la idea de lo que sus creadores llamaron *ciencia ciudadana*. Este proyecto ha sido el más cercano a la idea de “inmaterial”, y nació con la intención de explotar al máximo la participación del público a través de las redes sociales. La aportación más interesante y compleja se produjo a partir de la creación de una obra efímera y colectiva utilizando los hashtags que los participantes (figura 2) subieron a la red social Twitter. La conexión con lo material se produjo, finalmente, con la propuesta de imprimir el resultado en papel y quemarlo, en esta ocasión, físicamente, conectando de nuevo con la tradición de las propias Fallas. La propuesta de 2018 seguía esa misma línea de acción participativa y repitió el esquema de la anterior, aunque incorporó el uso de fotografías y emoticones.

En el 2019 decidieron hacer un salto e incorporar la ciencia de una forma más decidida con la construcción de la propuesta de falla inmaterial, la Falla Qubit (figura 3). En esta ocasión se implementaron elementos de la computación cuántica como la superposición y el entrelazamiento. Además, se integró una instalación, lo que implicó que la propuesta dejara de ser inmaterial, gracias a la experimentación con cámaras y pantallas, según algunos de estos postulados. Esto supone una idea revolucionaria que, no obstante, tendrá poco impacto en las prácticas de la tradición fallera, pues ha sido percibida como un hecho curioso, más que como una propuesta artística. En este sentido, a pesar del interés del proyecto desde el punto de vista científico, la falta de artistas involucrados en él lo dejó huérfano; esto también hizo que se mantuviera al margen del juicio estético, que es el elemento principal por el que se valoran y juzgan las fallas.



FIGURA 3
Captura de pantalla de la Falla Cuántica Qubit
Fuente: <https://www.fallaimaterial.com/2019/index.php>

El último proyecto de la Falla Inmaterial hasta el momento es el del año 2020, que como ya hemos señalado, mantiene unas características particulares. Las Fallas de 2020 fueron canceladas por las medidas de confinamiento y distanciamiento físico, necesarias para contener la pandemia provocada por el virus SARS2-CoV-2. Ante este escenario, la única falla que pudo mantenerse activa, precisamente por sus características y por el uso que hizo de la tecnología, fue la Falla Inmaterial.

Esta falla nos sirve también para analizar de primera mano las interacciones que se producen entre el contexto, las realidades sociales, el arte y la tecnología. El proyecto del 2020 estaba dedicado a trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible, un tema de actualidad. En esta ocasión, el equipo de la falla elaboró

una aplicación de inteligencia artificial a través de un *bot* con el que se podía interactuar, respondiendo una serie de preguntas relacionadas con el tema. En función de las respuestas, el sistema introducía al usuario en una plaza virtual que recreaba la plaza del ayuntamiento de la ciudad. La falla, concebida como ese espacio virtual, fue la protagonista en las redes sociales en un momento de crisis por el confinamiento, pues todos los actos y celebraciones de las Fallas, muy presentes e impactantes siempre para toda la cultura valenciana, fueron suspendidos. A pesar de las terribles noticias sobre el impacto de la enfermedad en el mundo, surgió la necesidad humana de interactuar y generar cultura como un símbolo de superación y esperanza.

En este sentido, la Falla Inmaterial se convirtió en un símbolo junto a los restos de la falla municipal de Manolo Martín, José Ramón Espuig, artista y grafitero contemporáneo, y Escif. El rostro de la joven representada en la figura central, al que se le añadió una mascarilla gigante, acompañó a los valencianos durante los primeros días del confinamiento. El equipo de la Falla Inmaterial recogió también este símbolo histórico, con el gesto implementado por estos artistas para adaptarlo al discurso y a la realidad social, y le incorporó también la mascarilla al rostro de la figura central en la web, tal y como puede apreciarse en la imagen (figura 4).

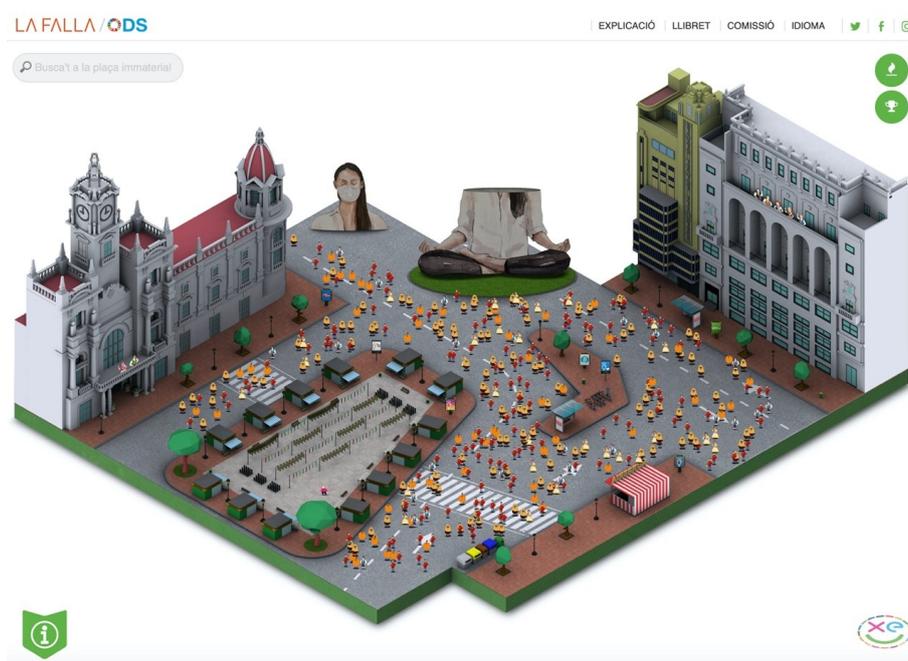


FIGURA. 4
Captura de pantalla de la “Falla Inmaterial” 2020
Fuente: <https://fallaimmaterial.com/2020/index.php>

La Falla Inmaterial se articuló como un pequeño consuelo digital a la necesidad de crear arte y cultura en una situación como esta, y permitió también repensar y plantear nuevos escenarios futuros de creación de arte popular, vinculando la tecnología, con un fin más humanizador. Precisamente, este es el fin que toda tecnología debe tener, es decir, contribuir a humanizar más al ser humano en su relación con el mundo, para la construcción de símbolos a partir del arte.

Experiencias tecnológicas integradas en el arte efímero popular, el dominio de la luz

Más allá de las experiencias surgidas del proyecto de la Falla Inmaterial, las fallas presenciales también tendrán su espacio de experimentación en integración discordante con la tradición, a partir de la alianza entre arte y tecnología. Esta alianza genera obras muy particulares, con impacto e incidencia social, que alteran el

discurso narrativo de la estética y la tradición dominante, generando un rico análisis social que se mueve entre lo artístico, lo estético y lo político, con la tecnología como protagonista de la ruptura de la tradición conservadora en la cultura popular. De esta forma, analizamos tres ejemplos contundentes que nos sirven de referencia para valorar las implicaciones que tiene la presencia de la innovación tecnológica en el panorama de determinadas tradiciones culturales, las cuales se parapetan en el conservadurismo con la ingenua creencia de la supervivencia de las esencias de tipo estético.

Esto nos permite articular un análisis sobre las implicaciones que tiene la tecnología en un tipo de arte, especialmente expuesto al juicio popular, como son las obras efímeras y públicas de las Fallas de València. Curiosamente, la reacción de los sectores más conservadores no tiene efecto sobre el caso de la Falla Inmaterial, porque esta se percibe como algo más anecdótico para ellos, ya que no ocupa literalmente el espacio público y no compite por posicionarse estéticamente en el mismo marco simbólico que las fallas tradicionales, como hemos constatado. Habrá que esperar para ver cómo evoluciona este proyecto, pues en la medida en que empiece a ser incómodo, se podrá valorar de forma más clara su presencia real en el imaginario visual, social y estético de la fiesta fallera. También necesitaremos más tiempo para poder valorar adecuadamente de qué forma la presencia y el uso de las nuevas tecnologías, en la cultura y el arte popular, tendrá una incidencia más o menos transformadora y permanente en el tiempo, como para poder comprender su aceptación y, asimismo, valorar en qué medida viene a transformar la tradición para convertirse e integrarse en ella.

En otros ámbitos de la cultura popular, la presencia de la innovación tecnológica supuso, en su momento, aceptación e integración total. Tal es el caso de los espectáculos de luces dirigidos por ordenador, que se instalan en muchas calles de la ciudad y que ya son un elemento esencial de las Fallas, aceptados especialmente por los sectores más conservadores, sin cuestionamiento. También encontramos otras innovaciones tecnológicas aplicadas en juegos pirotécnicos u otros actos y espectáculos falleros, donde no se cuestiona tanto la presencia del *video mapping*, por ejemplo, pero sí se hace con los casos de las fallas analizadas a continuación. Ejemplos de integración tecnológica en este tipo de manifestaciones estéticas de la cultura popular, que acaban configurando grandes acciones de performance artístico colectivo, los podemos encontrar en el Festino di Santa Rosalía (Sochacki, 2019; Walendziak-Genco 2013) en Palermo. Aquí, la tradición de la estructura efímera móvil que recorre la ciudad es impensable sin los juegos de luces y el despliegue técnico y tecnológico que se realizó durante ese recorrido, con los actores de la Fura dels Baus ofreciendo un despliegue artístico, que no habría sido posible sin los recursos de la más alta tecnología digital y mecánica. La tecnología entonces ya forma parte de la tradición en este caso concreto, aunque no está exenta de polémica; en el caso de las Fallas, la pugna se mantiene todavía.

Otros casos de fallas innovadoras conceptualmente arriesgadas

El primero de los casos que destacamos en este apartado es el de la Falla Corona, la cual se caracteriza por ser una de las más innovadoras y arriesgadas en su discurso y posicionamiento estético. Es necesario aclarar que, en todos los casos estudiados en este artículo ninguna de las fallas, incluida la Falla Inmaterial, tiene la intención de alterar lo que se considera la esencia de la tradición fallera; de hecho, se incorpora la tecnología en las propuestas artísticas con la intención de renovar esa misma tradición y con el fin de mantenerla. Eso supondría el elemento más amenazador para los sectores conservadores de la sociedad, ya que atenta contra la tradición desde sus mismas bases. Por eso, estas propuestas estéticas que integran elementos del arte contemporáneo, la tradición y la innovación tecnológica, se perfilan como fuentes permanentes de polémicas sociales que, en ocasiones, alcanzan tintes extremos y no están exentas de reverberaciones políticas.



FIGURA 5
Detalle de la Falla Corona del año 2010

Fuente: <http://www.fallacorona.com/b30/>

La Falla Corona fue una de las primeras fallas en renovarse estéticamente como una marca de identidad. En su propuesta ha incorporado la innovación tecnológica de forma más tenue que la innovación estética. No obstante, sí que podemos encontrar algunos casos en los que la tecnología se conjuga a la perfección con el carácter efímero e innovador de esta propuesta artística. Por ejemplo, las fallas de los años 2007, 2010 y 2016 contaron con una proyección de vídeo sobre la obra, que fue parte esencial de todas ellas. En todos los casos analizados, la tecnología está asociada a la percepción estética de este tipo de obras, que tienen como marco de referencia la luz, como veremos a continuación.

La Falla de la Universidad Politécnica de València ha estado principalmente vinculada al trabajo de dos artistas, Jaume Chornet y Leo Gómez, profesores de escultura de la Facultad de Bellas Artes. Estos maestros han sido capaces de promover durante muchos años un cambio radical en la que también era una falla de estética conservadora, marcando también un camino para la incorporación de artistas que han intervenido en la misma a partir de la luz y la tecnología.

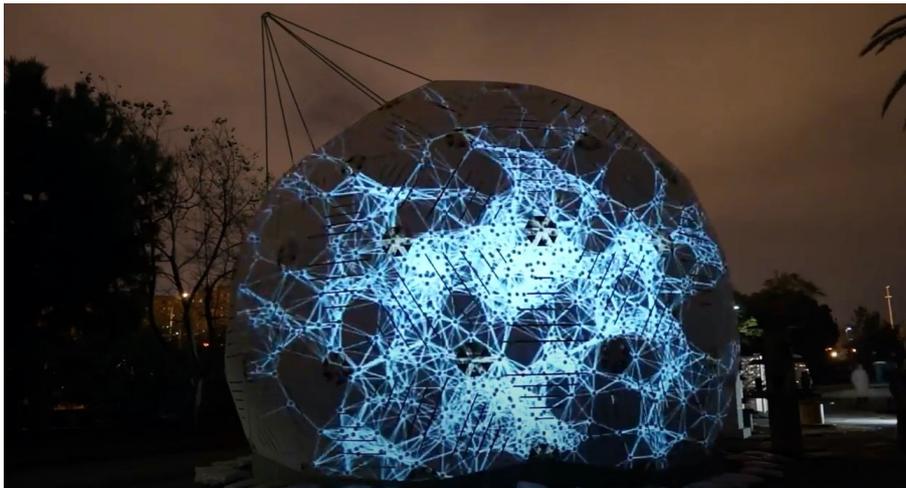


FIGURA 6

Detalle de un instante de la proyección de video mapping de la Falla UPV Uróboros del año 2016, por el equipo Laboratorio de Luz

Fuente: www.youtube.com/watch?v=B_Md1BCN7iA

Este ejemplo de integración de tecnologías efímeras de luz, del año 2016, supuso una simbiosis perfecta entre la escultura material, creada y organizada con los criterios de innovación, geometría y matemática, propios de una falla, y la incorporación de *video mapping* por parte del Laboratorio de Luz de la UPV; de esta manera construyeron una instalación efímera y viva, donde de nuevo el arte y la tecnología alcanzaron una simbiosis perfecta con un desarrollo estético, poético y simbólico de alto nivel, que desafió la tradición desde el más profundo respeto.

Por último, está el caso de la Falla Nou Campanar del año 2015, que sirve como objeto de análisis para vislumbrar hasta qué punto la presencia de determinadas tecnologías, asociadas a la percepción estética de una obra artística de la cultura popular, constituyen un espacio de confrontación y debate social que, desde el análisis de los estudios culturales, resulta profundamente enriquecedor y esclarecedor. La Falla Nou Campanar tiene una corta historia de vida, nace en 2002 y consigue luego su importancia, principalmente gracias a la implicación de un empresario de la construcción local. Es una práctica habitual que grandes empresarios se involucren en las Fallas, para afianzar su influencia social y política. Esta falla necesitó de un presupuesto considerable, que fue aportado por el mencionado empresario, y por esa razón se convirtió en la falla más grande y espectacular de toda la ciudad; mantuvo una estética clásica y barroquizante que se asumió como tradicionalista, aunque curiosamente poco tiene que ver con la tradición estética de las primeras fallas, que tienen su origen especialmente a partir del 1926 (Ariño, 1996). Esta estética le sirvió a la falla para cosechar grandes premios, ya que este ha sido un modelo que ha favorecido la política de premios como medio de control estético y político de esta celebración (Hernández, 1996).

Con la crisis inmobiliaria, la falla perdió a su patrocinador principal y dio un giro radical sobre su propuesta artística con una estética completamente diferente, innovadora y minimalista, asociada al uso de las tecnologías. En el 2015, crearon la falla Ekklesia (figura 7), obra de los arquitectos David Moreno y Miguel Arraiz. Esta falla propuso una estética radicalmente diferente de la que habían mantenido durante años anteriores, la del modelo imperante, pues la tecnología jugó un papel esencial en su recepción estética.

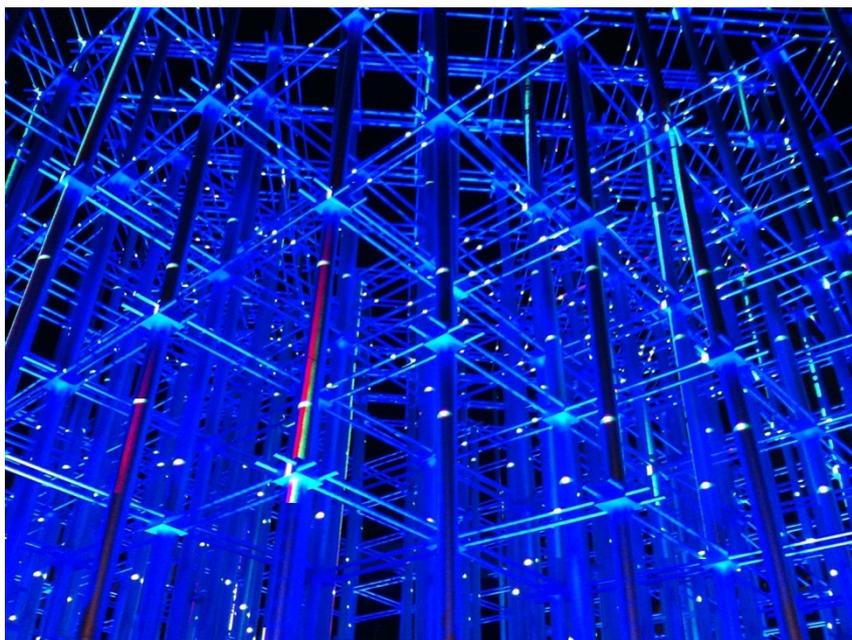


FIGURA 7

Detalle de la Falla Nou Campanar del año 2015

Fuente: elaboración propia.

Podemos rastrear en la prensa de aquellos días la polémica, los debates y el impacto que causó el cambio radical de esta falla, que pasó de ser el paradigma de la falla tradicional, con el mayor presupuesto de la historia, a convertirse en un símbolo de las propuestas vanguardistas, y con un mínimo presupuesto. “La Falla de Nou Campanar será sonada. Ya está dando qué hablar porque se sale de la estética predominante de las Fallas” (Andrés-Durà, 2015). Esta falla supuso un hito para mucha gente que vivía alejada de la estética fallera y empezó a abrir las puertas a nuevas miradas y concepciones, y a la revisión de la tradición. Esto es algo que también se puede rastrear en la prensa local, por ejemplo, en las declaraciones de la artista y comisaria Teresa Juan, cuando afirmó en una entrevista:

Sin saber yo mucho, recuerdo perfectamente que fue en el año 2015 cuando me abracé por primera vez en mi vida a una falla y lo hice porque el monumento me lo permitía, como permitía el poder transitarlo, y porque aquella construcción se salía de lo que mi limitado concepto hasta el momento había estado trazando como monumento fallero. Se trataba de Ekklesia, de Miguel Arraiz y David Moreno, la propuesta de la Falla Nou Campanar. (Molins, 2020)

“¿Dónde está la falla?” “¿Qué es esto?”. “Menuda mierda este año”, “No sé cómo habéis permitido esto”, “Es que esto no es una falla” (Molins, 2015), fueron algunos de los comentarios que recogió la prensa de esos días sobre la percepción crítica de muchos visitantes que no podían concebir la ruptura estética que esta obra representaba para la tradición. Estas declaraciones son suficientemente ilustrativas sobre lo que significaron esta y otras de las fallas que hemos revisado para este análisis, pues generaron un proceso de renovación estética con implicaciones sociales y políticas de gran calado para la sociedad, la cultura y el patrimonio local.

Al igual que en el resto de los casos, el arte deriva de un hecho bastante evidente, y es la relación entre la luz y la oscuridad, el espacio donde Goethe (2008) afirma que se produce el color. Por su parte, la tecnología se alinea al arte con el mismo fin de siempre, la experimentación de experiencias estéticas que generan conocimientos nuevos en el ser humano a través de la exploración de la luz, la oscuridad y sus intersticios que dan origen al color. Estos son algunos de los artistas contemporáneos que han tenido a la tecnología como aliada en sus obras, para constatar que el fin del arte acaba siempre siendo el mismo: Paul Friedlander, Pipilotti Rist, Daniel Canogar, Janet Echelman, Joanie Lemerrier, James Ginzburg o Alinta Krauth. Son artistas de distintas generaciones, que han explorado la luz y la tecnología con el fin de crear Arte en mayúsculas,

arte trascendental, en el sentido de ir más allá del pensamiento tradicional y llevarlo a un nuevo tipo de conocimiento holístico y sensible.

La luz ha sido siempre la protagonista esencial del arte; es difícil entender este sin su presencia, y la dimensión sensible que alcanza en este campo ha tenido más éxito que los intentos de la ciencia por tratar de explicar y descubrir su verdadera naturaleza, que sigue mostrándose esquiva (Zajonc, 2015). Es precisamente la alianza técnica al servicio de la poética y la estética, la que resulta más iluminadora en este juego de relaciones, más allá de postulados científicos-teóricos o filosófico-teóricos. Si a ello le sumamos un escenario que garantice una recepción masiva, como lo es la fiesta de arte popular de las Fallas de Valencia, que se enmarcan en una tradición, el efecto experimentado de la luz cobra una importancia especial, y tiene un impacto social transformador más grande.

Además, la tecnología nos permite incorporar a la obra la luz directamente experimentada, lo cual es uno de los cambios revolucionarios que resulta de la alianza entre tecnología y arte: la expansión y la democratización de experiencias sensibles de alto nivel, que van de la mano de las propuestas analizadas en este artículo. Todo eso ya las dota de una importancia histórica, llevando al gran público a través de la mediación que supone la cultura popular, el binomio mágico que genera la luz, dominada por el pensamiento humano a través de la tecnología. Es el sueño de crear y dominar la luz, para construir pensamiento artístico sensible, la unión de lo material y lo inmaterial en una sinfonía compleja que muchos artistas contemporáneos ya han realizado, como hemos visto. El hecho de trascender el escenario y el público concreto de los circuitos de arte supone, como vemos por las polémicas sociales e incluso políticas, la toma de riesgos, pero también un mayor impacto transformador en el tejido social, y por tanto una finalidad más pedagógica en todo el proceso.

Que encontremos ejemplos de este tipo, directamente influenciados por estas líneas artísticas, en contraposición a una manifestación de la cultura popular, de raíz y estética mayoritaria y esencialmente conservadora, no deja de ser un acto de resistencia, comprometido y complejo, que pone sobre la mesa los debates sobre las implicaciones del cambio, la transformación y el devenir del arte, frente a la inmovilidad, la tradición, la conservación. Lo anterior nos sitúa en un falso dilema que tiene su origen en la política: no hay tal transformación y cambio en los objetivos del arte, estos siguen siendo los mismos. Sin embargo, la discusión que suscitan lo que algunos consideran *injerencias* tiene valor en sí misma para indagar sobre el papel que la tecnología juega en los procesos de transformación estética, y en las implicaciones que esta tiene en la propia recepción y percepción del arte.

Una vez analizadas estas obras, en las que la tradición se ve alterada por la injerencia de las tecnologías, y donde las percepciones son tan radicales, a favor o en contra, podemos valorar hasta qué punto la tecnología está asociada a la creación de nuevas estéticas, que generan al mismo tiempo rechazo y aceptación, pero en ningún caso indiferencia.

En definitiva, estas obras plantean interrogantes y provocan debates sociales que van más allá de la fiesta, y se conectan con el uso que hacemos de la tecnología, de la luz, con un fin transformador y en un espacio de evolución permanente; sin embargo, están muy lejos de identificarse con el clásico debate entre tradición y modernidad, pues se trata de algo más profundo que tiene que ver con nuestra capacidad para comprender más allá de lo literal, en un mundo en el que precisamente será la ciencia materialista la que tratará de literalizar la vida hasta el extremo, al tiempo que los avances tecnológicos derivados de la ciencia nos permitirán elevar el pensamiento simbólico, no literal, a extremos desconocidos hasta ahora. Una paradójica alianza a la que se unirá la revolución cuántica (Laszlo, 2009), con postulados científicos que nos conducen a una dimensión todavía desconocida e iniciática.

Una oportunidad para educar en artes desde la innovación tecnológica

Las fallas también nos ofrecen un marco para el desarrollo de procesos innovadores en lo referido a cuestiones educativas. Se trata de aprovechar el impulso motivador de las mismas para incentivar experiencias pedagógicas a todos los niveles, desde una perspectiva crítica (Giroux, 2015) y atendiendo a su vertiente tecnológica (Martínez-Luna, 2016). Resulta fácil indagar en las cuestiones identitarias del alumnado si nos acercamos a su pasión por las fallas, algo que atiende a cuestiones de sensibilidad (Planella, 2017) y que está caracterizado por nuevas incorporaciones en lo referido a representaciones y análisis de las imágenes (Hernández-Hernández, 2007). Pero lo más llamativo es que el entramado fallero responde a varios aspectos que resultan muy cercanos al alumnado más joven: la participación desde el conocimiento patrimonial y los usos tecnológicos (Gómez-Redondo et al. 2016); las vinculaciones entre tecnología, ciencia y arte (Caeiro y Muñiz, 2019); el espíritu festivo y la gamificación (Zubiaga y Cilleruelo, 2020); la pasión por la creación y difusión de imágenes (León-Mendoza, 2019); el recurso del espacio como conocimiento compartido (Otxoteko, 2020); o incluso el acercamiento a problemáticas sociales y políticas desde la creación artística (Rodríguez-Ortega, 2018). Como docentes, y también como creadores, podemos aprovechar todo este potencial que emana de las fallas, incorporando en nuestras clases los recursos que nos ofrece esta acción efímera, orientando nuestra práctica docente hacia territorios conceptualmente porosos (Barthes, 1982), que resulten atractivos para el alumnado, y convirtiendo las clases en verdaderos laboratorios de cooperación creativa (Laddaga, 2006). El gran avance que supone utilizar las fallas como dispositivo educativo es que integran, como arte efímero que son, todos aquellos componentes que definen esta manifestación cultural: creación, cooperación, renovación, tradición, crítica, ironía, implicación, y saberes tecnológicos vinculados a las nuevas emergencias identitarias (Motta, 2013).

Actualmente, una buena parte de los artistas falleros ejercen como artesanos, organizados en valores tradicionales de producción, no solo técnicos sino también culturales, de modo que se aferran a producir discursos estéticos reaccionarios en su mayoría, debido a las presiones del mercado, ya que las comisiones falleras suelen estar en la base del espíritu inamovible que preside buena parte de estas producciones. Nosotros, en tanto que docentes no implicados en las tramas habituales que envuelven las políticas falleras, podemos plantear nuevas capacidades simbólicas que se fundamentan en los oficios artesanales, pero llevando la atención hacia los elementos estéticos, la carga crítica social y el trabajo compartido del alumnado (Patiño, 2017). De este modo se constituye en nuevo escenario productivo, más acorde con las identidades juveniles y el espíritu colaborativo, las reivindicaciones identitarias (Coll-Planas y Missé, 2015) y los flujos de información (Alsina et al., 2018), desarrollando estrategias propias de los medios de comunicación (Even-Zohar, 1990), e incluso rompiendo en ocasiones con las tradiciones establecidas (Monreal-Ramírez, 2019).

Conclusiones

La tradición predominante de las Fallas de València ha convertido estos monumentos en un esquema dominado por la estética *kitsch*. Esta tradición obedece a criterios de índole cultural, social y política, ya que las fallas responden a un esquema participativo de la población, impregnado por una simbología muy arraigada, que tiene sus orígenes en el franquismo, con bases particularmente reaccionarias y religiosas. Frente a esta situación, se alzan numerosas voces alternativas. Entre las más interesantes, están las llamadas fallas experimentales, que sorprenden por la ruptura con los esquemas excesivamente castrantes de la vertiente más acomodada del fenómeno fallero. El bagaje conceptual e innovador que han desarrollado las fallas experimentales nos lleva hacia un escenario muy enriquecedor, en el que vemos surgir con ímpetu las cuestiones tecnológicas y las estéticas más atrevidas, pero siempre con el respeto a la tradición participativa de las fallas. Como ejemplo relevante y reciente destacamos el nacimiento en 2017 de la Falla Inmaterial, una

propuesta que surge de un grupo de ingenieros y universitarios para dotar a la falla de un carácter virtual, rasgo que le permitió ser la única muestra en 2020. Con todo este arsenal de propuestas, nuestro análisis apunta a la posibilidad de utilizar esta vertiente tecnológica, con compromiso estético, en el mejoramiento del campo educativo, beneficiario de estos escenarios que tantos argumentos innovadores nos revelan.

Referencias

- Andrés-Durà, R. (2015). Una Falla pasa de 'quemar' 900.000 euros a idear una fiesta austera y crítica. 15-3-2015. *La Vanguardia*. <https://www.lavanguardia.com/local/valencia/20150315/54428094402/fallas-de-valencia-2015-nou-campanar.html>
- Alsina, P., Rodríguez, A., y Hofman, V. (2018). El devenir de la arqueología de los medios: derroteros, saberes y metodologías. *Artnodes*, 21, 1-10. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i21.3251>
- Ariño, A. (ed.). (1996). *La festa de les falles*. Consell Valencià de Cultura.
- Barthes, R. (1982). *Lo obvio y lo obtuso: Imágenes, gestos, voces*. Paidós.
- Bourriaud, N. (2009). *Radicante*. Adriana Hidalgo Editora.
- Caeiro, M., y Muñoz, M. A. (2019). La cognición expresiva como experiencia de relación del arte y la ciencia en la educación preuniversitaria. *Artnodes*, 24, 142-154. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i24.3259>
- Coll-Planas, G., y Missé, M. (2015). La identidad en disputa. Conflictos alrededor de la construcción de la transexualidad. *Papers. Revista de Sociología*, 100(1), 35-52.
- Even-Zohar, I. (1990). Polisystem Theory. *Poetics Today*, 11(1), 9-26.
- Giroux, H. (2015). When schools become dead zones of the imagination: a Critical Pedagogy Manifesto, *Revista de Educación*, 0(8), 209-222.
- Goethe, J. W. (2008). *Teoría de los colores*. Consejo General de la Arquitectura Técnica de España.
- Gómez-Redondo, C., Fontal, O., y Ibáñez-Etxeberria, A. (2016). Procesos de patrimonialización e identificación patrimonial con uso de TIC en torno al arte contemporáneo. *Artnodes*, 17, 52-63. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i17.2827>
- González-García, R. (2019). Entre fakes y factoids: la condición de lo falso en la difusa esfera del arte contemporáneo tras la era de la posverdad. *Artnodes*, 24, 101-110. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i24.3287>
- Hernández, G. (1996). *Falles i franquisme a València*. Afers.
- Hernández-Hernández, F. (2007). *Espigadoras de la cultura visual: Otra narrativa para la educación de las artes visuales*. Octaedro.
- Laddaga, R. (2006). *Estética de la emergencia*. Adriana Hidalgo Editora.
- Laszlo, E. (2009). *El cambio cuántico. Cómo el nuevo paradigma científico puede transformar la sociedad*. Kairós.
- León-Mendoza, Raúl. (2019). ¿Qué prueba una imagen? *Artnodes*, 24, 53-63. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i24.329>
- Manovich, L. (2013). *Software takes command*. Bloomsbury.
- Martínez-Luna, S. (2016). Entre-en-medios del arte y la educación: Colaboraciones, experimentalismo, interdisciplinariedad. *Artnodes*, 17, 15-23. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i17.2956>
- Molins, V. (2015). Así ha sido la resaca del 'Nou Campanar Gate': la bronca fallera del año. *Valencia Plaza*. <http://epoca1.valenciaplaza.com/ver/152628/resaca-nou-campanar-falla.html>
- Molins, V. (2020). Algunas de las últimas fallas a las que nos abrazamos. 14-3-2020. *Valencia Plaza*. <https://valenciaplaza.com/algunas-de-las-ultimas-fallas-a-las-que-nos-abrazamos>
- Monreal-Ramírez, J. F. (2019). Arcontes digitales y artistas re-colectores. Poéticas de archivo en el entorno de las humanidades digitales. *Artnodes*, 23, 89-95. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i23.3228>
- Motilla, J. A. (2018). El análisis del campo del arte desde las humanidades digitales, una propuesta teórico-metodológica (1970-2017). *Artnodes*, 22, 82-89. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i22.3240>
- Motta, C. (2013). (Im)partial (im)possibilities, *e-flux*, 44, 1-9.

- Otxoteko, M. (2020). VJING. Estética y política de la imagen-ambiente. *Artnodes*, 25. <http://doi.org/10.7238/a.v0i25.3325>
- Patiño, A. (2017). *Todas las pantallas encendidas. Hacia una resistencia creativa de la Mirada*. Fórcola.
- Planella, J. (2017). *Pedagogías sensibles. Sabores y saberes del cuerpo y la educación*. Universitat de Barcelona.
- Racionero, L. (1986). *Arte y ciencia: la dialéctica de la creatividad*. Laia.
- Ramon, R. (2015). Industria, cultura popular y estéticas de la inocencia. Disney, Lladró y las Fallas de Valencia. *Millars. Espai e història*, 38(1), 197-222.
- Ribes, D. (1989). *Arte y ciencia : acotaciones a una tierra de nadie. Arte y filosofía*. Nau.
- Rodríguez-Ortega, N. (2018). Cinco ejes para pensar las humanidades digitales como proyecto de un nuevo humanismo digital. *Artnodes*, 22, 1-6. <http://dx.doi.org/10.7238/a.v0i22.3263>
- Sennett, R. (2013). *El artesano*. Anagrama.
- Sochacki, Ł. (2019). Il Festino di Santa Rosalia. Notatki ze słabej etnografii. *Konteksty*, 326(3), 177-187.
- Walendziak-Genco, E. (2013). Festa Patronale di Santa Rosalia di Palermo –storia e folklore. *Kwartalnik Neofilologiczny*, 2.
- Zajonc, A. (2015). *Capturar la luz: la historia entrelazada de la luz y la mente, memoria mundi*. Atalanta.
- Zubiaga, A., y Cilleruelo, L. (2020). Juegos de emulación: marco ideológico para una arquitectura neuronal electrónica de inspiración biológica. *Artnodes*, 25, 1-12. <http://doi.org/10.7238/a.v0i25.3321>

Notas

- * Artículo de investigación científica.

Licencia Creative Commons CC BY 4.0

Cómo citar este artículo: Huerta, R., y Ramon, R. (2021). Intersecciones y tensiones patrimoniales entre arte, tecnología y cultura popular en las Fallas de València. *Apuntes*, 34. <https://doi.org/10.11144/Javeriana.apu34.itpa>