

Instructions for authors, subscriptions, and further details:  
<http://brac.hipatiapress.com>

## ***Genocide Project: una Metodología Interactiva. De la Práctica Artística a la Producción de Conocimiento Aplicado.***

Eduardo Gómez Ballesteros <sup>1</sup>  
Roberta Barban Franceschi <sup>2</sup>

<sup>1</sup>International University of La Rioja la Rioja, Spain.

<sup>2</sup>International University of La Rioja la Rioja, Spain.

---

Date of publication: Online First – July 10, 2023  
Final publication: 3<sup>rd</sup> October  
Edition period: October 2023 - February 2024

---

**To cite this article:** Gómez Ballesteros, E. Barban Franceschi, R. (2023). *Genocide Project: una Metodología Interactiva. De la Práctica Artística a la Producción de Conocimiento Aplicado* *BRAC - Barcelona, Research, Art, Creation. Barcelona, Research, Art, Creation, 11 (3), pp. 425–453*. Doi: 10.17583/brac.9926

**To link this article:** <https://doi.org/10.17583/brac.9926>

---

PLEASE SCROLL DOWN FOR ARTICLE

The terms and conditions of use are related to the Open Journal System and to [Creative Commons Attribution License \(CC-BY\)](#). Authors retain copyright and grant the journal the right of first publication. The CC BY license does not apply to images other than the authors of the text and they are used exclusively as a visual reference for the described research.

# ***Genocide Project: una Metodología Interactiva. De la Práctica Artística a la Producción de Conocimiento Aplicado***

Dr. Eduardo Gómez Ballesteros  
Dra. Roberta Barban Franceschi

Universidad Internacional de La Rioja, España.

*(Recibido: 15 febrero 2022; Aceptado: 11 abril 2022; Publicado: Online First 10 julio 2023; Publicación final: 3 octubre 2023)*

## **Resumen**

---

El objetivo del artículo es mostrar la práctica artística implementada en Genocide Project y, de forma específica, describir y entender su proceso de producción y método de trabajo, para que este pueda servir de referencia a otros artistas o estudiantes, y establecer sinergias con sus propios proyectos de arte. Para ello, se analizan dos experiencias expositivas de cara a estudiar la metodología interactiva y los elementos que las conforman. Esta metodología se compone de cuatro fases que se retroalimentan entre sí: identificación, recopilación, producción y exposición. Por otro lado, los elementos que conforman cada evento expositivo serían: la arqueología de gestión, la puesta en escena y la visitor-experience. Como resultado, se produce un conocimiento aplicado basado en la investigación y en una metodología interactiva que crea un diálogo entre el artista, la víctima y el espectador y, de esta forma, sería susceptible de replicarse.

---

**Palabras clave:** Práctica artística; metodología interactiva; *visitor-experience*; arqueología de gestión; *Genocide Project*

# ***Genocide Project: una Metodologia Interactiva. De la Pràctica Artística a la Producció de Coneixement Aplicat***

Dr. Eduardo Gómez Ballesteros

Dra. Roberta Barban Franceschi

Universitat Internacional de La Rioja, Espanya.

(Rebut: 15 febrer 2022; Acceptat: 11 abril 2022; Publicat: Online First 10 juliol 2023; Publicació final: 3 octubre 2023)

## **Resum**

---

L'objectiu de l'article és mostrar la pràctica artística implementada a *Genocide Project* i, de manera específica, descriure i entendre el seu procés de producció i mètode de treball, perquè aquest pugui emprar de referència amb altres artistes o estudiants, i establir sinergies amb els seus propis projectes d'art. Per això, s'analitzen dues experiències expositives amb intenció d'estudiar la metodologia interactiva i els elements que la conformen. Aquesta metodologia es compon de quatre fases que es retroalimenten entre si: identificació, recopilació, producció i exposició. D'altra banda, els elements que conformen cada esdeveniment expositiu serien: arqueologia de gestió, posada en escena i visitor-experience. Com a resultat, es produeix un coneixement aplicat basat en la investigació i una metodologia interactiva que crea un diàleg entre l'artista, la víctima i l'espectador i, així, seria susceptible de replicar-se.

---

**Paraules clau:** Pràctica artística; metodologia interactiva; *visitor-experience*; arqueologia de gestió; *Genocide Project*

# ***Genocide Project: An Interactive Methodology. From Artistic Practice to the Production of Applied Knowledge***

Dr. Eduardo Gómez Ballesteros  
Dra. Roberta Barban Franceschi

International University of La Rioja, Spain.

*(Received: 15 February 2022; Accepted: 11 April 2022; Published: Online First 10 July 2023; Final publication: 3 October 2023)*

## **Abstract**

---

The aim of this article is to show the artistic practice implemented in Genocide Project and specifically, to describe and understand his production process and working method, so that it can serve as a reference for other artists or students to establish synergies within their own projects. To that end, two exhibition experiences are analysed in order to study the interactive methodology and the elements that make them up. This methodology has four phases that feed back on each other: identification, compilation, production and exhibition. On the other hand, the elements that make up each exhibition event are: management archaeology, staging and visitor-experience. The resulting applied knowledge based on research, and the resulting interactive methodology create a dialogue between the artist, the victim and the spectator, and this way, it could be replicated.

---

**Keywords:** Artistic practice; interactive methodology; *visitor-experience*; management archaeology; *Genocide Project*

**E**l presente artículo describe la práctica artística implementada en el proyecto de investigación *Genocide Project*. El proceso de trabajo parte del enfoque de que el artista debe estar, tanto para poder interactuar con las personas implicadas y participar de su memoria, como para conocer el lugar investigado.

En definitiva, debe tratar “[...] de ver para saber mejor” (Didi-Huberman, 2004, p. 90). Así, cada sitio visitado amplifica la comprensión del genocidio y de los procesos de memoria, adaptándose y evolucionando en cada proyecto realizado.

También se vincula a un área de investigación artística, donde los creadores y sus obras participan en la academia impulsando una reflexión sobre el arte, como elemento importante en la formación educativa (Espíritu, 2018). En este contexto, la investigación sistemática del proceso artístico establece un interesante debate sobre los peligros inherentes, dado que esta podría interferir en el trabajo del artista moldeándolo y convirtiendo su obra en fría y discursiva (Espíritu, 2018).

La práctica artística es un tema complejo, dado que no hay una fórmula única de hacer. La acción del artista está pautada por fundamentos teóricos y por un método (Ariza, 2021), y conectada con sus referencias históricas y culturales (Barban, 2016). Este contexto justifica el estudio presentado, dado que es importante conocer las distintas formas de producción artística para establecer sinergias entre ellas.

Según Pazmino (2018), la metodología es una ruta que está compuesta de diferentes técnicas y estructurada en diversas fases, tales como planeamiento, colecta de datos, análisis y síntesis. Ha ido evolucionando, dado que en un principio solo existía el proceso lineal formado por un *input – development – output* (Dubberly, 2004), lo que se sustentaba en que el artista identificaba las oportunidades (input), desarrollaba el proyecto (*development*) y finalizaba el proceso con una exposición (output). Es decir, se trata de un proceso con inicio y final (Bravo & Bohemia, 2020).

En una metodología lineal, el proceso creativo se caracteriza por la visión individual del artista que conduce todo el proceso, y no involucra al espectador o al usuario. Al no existir interacción ni retroalimentación de

otras percepciones a la práctica artística, el resultado final no deja de ser una visión personal del artista.

Actualmente, este proceso se retroalimenta sirviéndose de herramientas, como entrevistas y encuestas, que establecen una visión complementaria a la del artista, a través de la mirada del espectador (o de la víctima, en el caso de *Genocide Project*), transformando el proceso creativo de lineal a interactivo. Así, el acto de comprender crea un proceso de trabajo interactivo, porque combina el proceso del artista para generar la obra, con la retroalimentación que proviene de la experiencia del usuario, sea este víctima o espectador. Para explicar este proceso híbrido de retroalimentación, nos serviremos de investigaciones provenientes del área de diseño.

La metodología interactiva es un término utilizado por Milton y Rodgers (2013) para explicar que el proyecto se implementa y avanza hacia la siguiente fase, cuando en algún momento hay una retroalimentación, un *feedback*, con diferentes factores externos. En el caso que nos ocupa, la fase interactiva se manifiesta cuando el artista pregunta por sus impresiones a los espectadores de la exposición, sean o no víctimas a su vez, o en entrevista a las víctimas de procesos políticos violentos y/o genocidio.

Pazmino (2018) afirma que el método es la sistemática del trabajo, la organización y los pasos que deben ser seguidos en el desarrollo de un proceso de proyecto, en que se estructuran las fases y las acciones que se han de realizar en las mismas, por lo que esta sistematización es la que posibilita que los métodos sean replicables.

El objetivo del artículo es mostrar la práctica artística implementada en *Genocide Project* y, de forma específica, describir y entender el proceso de producción y método de trabajo, para que este pueda servir de referencia a otros artistas o estudiantes, y establecer sinergias con sus propios proyectos de arte.

Para dar respuesta al objetivo de este artículo se analizan dos experiencias expositivas concretas: *Genocide Project*. Corporación Parque por la Paz Villa Grimaldi. Peñalolén, Chile (2015) y *Genocide Project*. Espacios de Excepción. Museu Memorial de l'Exili (MUME). La Jonquera, España (2019). Ambas experiencias responderían a dos formas de afrontar la

puesta en escena en la exposición, lo que influirá irremediabilmente en la experiencia del espectador.

Este estudio se enmarca en el trabajo del grupo de investigación DiSEA, que trata de conjugar los modos de hacer de cada investigador a sus premisas de Diseño, Sociedad, Educación y Arte.

### ***Genocide Project***

*Genocide Project* es un proyecto de investigación enfocado desde la práctica artística, la historia, la filosofía y la pedagogía. Las piezas (obras) de arte se nutren, por un lado, de imágenes de archivo de víctimas de procesos políticos violentos, recopiladas en los países de origen de estos y, por otro, de fotografías y/o vídeos de lugares de tortura, reclusión y asesinato tomadas en el presente por el propio artista. Así, este se convierte en una suerte de “arqueólogo de gestión” como paso previo a la ideación de los proyectos, según teoriza Lapeña-Gallego (2020).

El proyecto se ha ido creando, implementando y evaluando desde una primera experiencia expositiva en Bosnia Herzegovina (1993), analizada en Gómez y Barban (2020). Entre los años 1993 y 2005 se realizaron numerosas exposiciones en galerías, salas de arte y museos relacionadas con el tema, pero sin seguir la metodología que se implementará en casi todas las exposiciones a partir de ese año.

Así, entre los años 2006 y 2008 se empiezan a exponer piezas creadas a partir de material documental recopilado en diferentes países con procesos políticos violentos y traumáticos más o menos resueltos (desde Camboya a Irán o Sri Lanka), aunque no en museos de memoria sino en diferentes espacios dedicados a la exhibición artística: *Intersection for the Arts*, San Francisco, U.S.A.; Fundación MAPFRE, Cartagena de Indias, Colombia; Galería Barbarin, Madrid, España o Extéril Gallery, Oporto, Portugal.

La metodología interactiva se empieza a testar en 2010, a partir de una exhibición de arte en el espacio público en los campamentos de refugiados palestinos de Sabra y Shatila, en Líbano. En 2012 se hará lo propio en dos lugares en Madrid (España), el Centro de Arte Alcobendas y el Colegio Mayor Argentino. A partir de ese año, se implementó de forma sistemática

en todas las exposiciones realizadas en diferentes museos y lugares de memoria: Museo de la Memoria, Montevideo, Uruguay; Museo de la Memoria, Rosario, Argentina; C. C. Haroldo Conti (Ex-ESMA), Buenos Aires, Argentina; Teatro de La Puerta Estrecha, Madrid, España; Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (MMDH), Santiago, Chile; Villa Grimaldi, Santiago, Chile; Museo Memorial de la Resistencia Dominicana (MMRD) (Imagen 1), Sto. Domingo, República Dominicana; First Karachi Biennale (KB17), Karachi, Paquistán y Museu Memorial de l'Exili (MUME), La Jonquera, España.



*Imagen 1. Genocide Project. Work in Progress. Museo Memorial de la Resistencia Dominicana. Santo Domingo, República Dominicana, 2017. Fotografía del autor.*

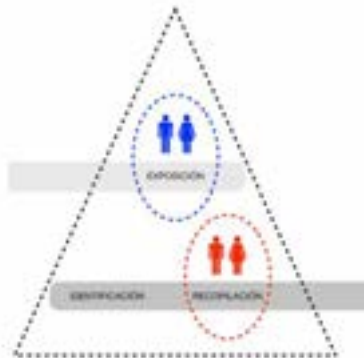


### Metodología Interactiva

La metodología desarrollada en este proyecto artístico está conformada por un ciclo de cuatro fases: identificación, recopilación, producción y exposición (Imagen 2). Las fases de recopilación y exposición son interactivas, pues en ambas se tiene contacto con las víctimas y/o espectadores, y sus experiencias y visiones complementan e influyen en la percepción de la obra artística. Este ciclo se repite en cada nuevo proceso recopilatorio-expositivo. Se describirán las fases del proceso y se resaltarán que las fases de recopilación, producción y exposición se solapan y son concomitantes en el proceso (Imagen 3).



*Imagen 2.* Metodología interactiva en *Genocide Project*. Gráfico del autor.



*Imagen 3.* Fases Concomitantes en *Genocide Project*. Gráfico del autor.

En un segundo paso, los museos suelen facilitar los contactos a asociaciones, víctimas, familiares y lugares de memoria donde recopilar información documental audiovisual para continuar con el *work in progress*. Mucho de este material se transformará en piezas de arte, que se exhibirán en lugares y países diferentes. Se describirá la práctica artística y las cuatro fases que estructuran el método interactivo partiendo de dos exposiciones realizadas con cuatro años de diferencia, según se ha comentado anteriormente, donde la arqueología de gestión es común (a nivel metodológico), pero en las que tanto la puesta en escena como la experiencia del espectador contienen diferencias notables, en consonancia con el proceso evolutivo del propio método.

Aunque ambas exposiciones se ocupen de hechos ocurridos en otras épocas y ubicaciones geográficas, tanto los responsables de los museos como el propio artista entendían que en estos lugares de memoria cualquier pensamiento sobre la violencia debía empezar por el recuerdo de las víctimas, cumpliendo con el deber de reconocimiento para con ellas; y continuar buscando lo universal en lo particular, en cada vida torturada, humillada y eliminada.

### **Fase 1. Identificación de Oportunidades**

Consiste en contactar con diferentes museos de memoria, por diferentes partes del mundo, presentando un proyecto expositivo integrado por piezas de arte que no se refieren al país en cuestión. A nivel material, la propuesta implica que cada museo participe de la producción expositiva en destino, sin que el artista perciba retribución alguna, de cara a potenciar la independencia temática y creativa. Los lugares en los que se establecen memoriales o lugares de memoria suelen tener una historia trágica y violenta a conmemorar, por lo que son lugares susceptibles de recopilar información documental para crear nuevas piezas de arte y proyectar exposiciones a futuro.

En relación con estos lugares, es necesario hacer una distinción entre museos que antes fueron lugares de tortura, reclusión y/o ejecución: como el Museo de Tuol Sleng (Camboya), Museo de la Memoria (Uruguay), ESMA

(Argentina) o Auschwitz-Birkenau (Polonia); y de otros museos que son creados desde cero en un contexto inocuo: Museo de la Memoria de Rosario (Argentina), Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (Chile) o Museo Memorial de la Resistencia Dominicana (República Dominicana) (Imagen 1).

Atender y estudiar esta distinción es absolutamente indispensable, desde el punto de vista del artista, de cara a encarar y plantear las fases siguientes del proyecto, dado la dificultad que implica trabajar en lugares atravesados por la historia y con la “carga” emocional que contienen.

### **Exposición en el Parque por la Paz Villa Grimaldi, Santiago, Chile**

Villa Grimaldi era una antigua y lujosa casa de campo donde se instaló, a partir de 1974, el principal centro secreto de detención de la dictadura militar comandada por Augusto Pinochet: el Cuartel Terranova. Tras el cese de la actividad represiva se procedió a borrar las huellas delictivas. Sin embargo, la presión social consiguió que el Estado se encargara de construir un lugar de memoria, reflexión y promoción de los Derechos Humanos en 1997: el Parque por la Paz Villa Grimaldi.

En este lugar se planteó por primera vez realizar un proyecto expositivo artístico, no informativo o documental y que, además, trataría la violencia política sin estar ceñido a la propia represión soportada en Chile. Las instalaciones fueron lugares de tortura, reclusión y asesinato, por lo que el lugar estaba teñido de vivencias traumáticas, miedo y sufrimiento y, en consecuencia, la responsabilidad de trabajar allí era, si cabe, mayor que en otro tipo de lugares de memoria. En base a ello, la exposición *Genocide Project* se hizo realidad en la Corporación Parque por la Paz Villa Grimaldi (Peñalolén, Chile) entre los días 11 y 18 de marzo de 2015.

### **Exposición Museu Memorial de l'Exili (MUME) de La Jonquera, España**

El Museu Memorial de l'Exili (MUME) de La Jonquera, España, se puso en marcha con el apoyo de diferentes administraciones a nivel provincial,

comunitario y europeo. El Museo se inauguró en el año 2008 y está integrado en la Red de Espacios de Memoria de Catalunya. El edificio se diseñó como espacio expositivo y documental, pero aunque la ubicación geográfica era importante (por el paso de los refugiados republicanos por dicho lugar) el museo se creó en un solar disponible de La Jonquera, sin historia ni vivencias particulares.

El MUME nació con el objetivo de reivindicar la memoria de los exiliados republicanos a través de los pasos fronterizos con Francia, en los estertores de la Guerra Civil en España. La temática del exilio estaba estrechamente ligada a la historia local y comarcal, a la vez que poseía una inequívoca dimensión nacional e internacional.

El objetivo es dignificar a las víctimas y explicar nuestro pasado más inmediato y los costes históricos que tuvo la lucha por la democracia en las nuevas generaciones, para que no repitan. Y para ello es necesario un trabajo sistemático, constante y riguroso que aborde la tarea de recuperar todo este legado y que vele por su preservación y difusión entre un público lo más extenso posible (MUME, 2020).

Desde el principio se pretendió que el museo cumpliera no solo una función expositiva, sino que realizara un trabajo de investigación y de divulgación, lo que implicó trabajar de forma conjunta con la Universidad de Girona. Asimismo, se organizan anualmente exhibiciones temporales como complemento a la exposición permanente sobre el exilio republicano. En base a ello, y dentro del programa de exposiciones, se organiza la exposición *Genocide Project. Espacios de Excepción*, realizada entre el 7 de septiembre y el 3 de noviembre de 2019.

Hay que resaltar que en esta fase los elementos importantes de trabajo del artista son: contactar con los museos, que ellos participen de la producción expositiva y que sean lugares susceptibles de ayudar a recopilar información documental para exposiciones futuras, elementos que pueden apoyar a futuros procesos artísticos.

## **Fase 2. Recopilación y *Feedback***

Esta fase es interactiva y concomitante, dado que se tiene contacto con las

víctimas, por medio de la recopilación de imágenes de archivo de víctimas en los países de origen de los mismos (aportadas por familiares, ONG's o asociaciones civiles) e imágenes y videos de lugares de tortura, reclusión y asesinato realizadas por el propio artista a tiempo presente. Esta fase incluye una retroalimentación informativa, a través de entrevistas con colectivos implicados, tanto a nivel personal como comprometidos a nivel social.

La toma de decisiones del artista como arqueólogo de gestión confronta los elementos físicos que impregnan paredes y suelo del espacio expositivo con los valores intangibles como sonidos y sensaciones casi fantasmagóricos. Es en la puesta en escena, alusiva más al presente que al pasado, donde recae toda responsabilidad de narrar la Historia a partir de las historias recogidas a pie de fosa (Lapeña-Gallego, 2020, p. 894).

En este proceso artístico el artista se convierte en “arqueólogo de gestión” como paso previo a la creación de los proyectos concretos, recogiendo y recopilando información audiovisual (entrevistas, sonidos, imágenes de archivo de víctimas y fotografías y vídeos de lugares de tortura, reclusión y asesinato tomadas en tiempo presente). Esta es una actividad solapada con la fase 4, de forma que la recopilación es previa a la obra artística y, a su vez, producto de la estancia del artista en los lugares de exhibición.

Donde Lapeña-Gallego (2020) se refiere específicamente a las fosas comunes de la Guerra Civil española, en este caso se entiende en la presencia física en los lugares de tortura y detención. Desde que comienza el trabajo con procesos violentos y de eliminación masiva se hace imperativo conocer, viajar al lugar donde se han producido los acontecimientos para empezar a trabajar con los documentos obtenidos y, así, estar en disposición de realizar diferentes piezas artísticas relacionadas con dichos conflictos.

Así, el artista trata de sacar a la luz imágenes que den cuenta de una memoria colectiva de una serie de hechos traumáticos, extraídas en los lugares específicos en los que ocurrieron. De esta manera, el artista indaga y se solidariza con los que vivieron escenas de violencia sistematizada aún sin estar unido a ellos por lazos de parentesco (Mínguez-García, 2018). La intención de rescatar testimonios e imágenes de memorias individuales en torno a un suceso real, parte de la imposibilidad de elaborar una memoria

colectiva única y, en base a ello, la idea es tratar de transformar una experiencia colectiva de la muerte en una herida psicológica individual, que conecte con cada espectador de forma singular, como a menudo ha planteado el artista Christian Boltanski en su propia obra. Como apunta Xavier Etxeberria (2013), la intención es afrontar la creación artística de forma que “relaten en su radicalidad lo sucedido, dirigiéndose a todas las dimensiones de la personalidad de los muchos ciudadanos que pueden acceder a ellas incitándoles a hacer suya esa memoria” (p. 31).

### **Exposición en el Parque por la Paz Villa Grimaldi, Santiago, Chile**

En relación con el contenido, la intervención expositiva consistió en una proyección en bucle de un vídeo monocanal creado a partir de imágenes tomadas en el interior del mayor campo de exterminio construido por la Alemania nacionalsocialista, Auschwitz Birkenau y, por otro lado, por una serie de imágenes “construidas” a partir de fotografías de víctimas presas en dicho lugar.

### **Exposición en el Museu Memorial de l'Exili (MUME) de La Jonquera, España**

El material documental que sustenta la segunda exposición se recopiló con motivo de sendas exposiciones en el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos y en Villa Grimaldi, en Chile, donde se recopilaron imágenes de víctimas, victimarios y lugares de tortura y ejecución de la dictadura militar establecida en ese país entre 1973 y 1990. Además, se realizaron numerosas entrevistas con colectivos implicados, tanto a nivel de víctimas sobrevivientes como de familias de desaparecidos, como comprometidos a nivel social. A este respecto, cabe destacar que una parte importante de la documentación recopilada procede de la Corporación Parque por la Paz Villa Grimaldi y de la asociación Memoria Viva, que documenta las violaciones a los derechos humanos durante la dictadura militar y entrega información sobre los victimarios, con el objetivo de que sean llevados ante la justicia.

En esta fase, los elementos importantes de trabajo del artista serían la interacción y la concomitancia con otras fases de la metodología, resaltando dos aspectos: la comprensión del contexto y también el papel que desarrolla de “arqueólogo de gestión”, como paso previo a la creación de los proyectos concretos, recogiendo y recopilando información. Todo ello se concreta, por un lado, en la recopilación de imágenes de archivos de víctimas y en la toma de imágenes de lugares de detención, tortura o ejecución y, por otro lado, en la retroalimentación informativa, a través de entrevistas con diferentes colectivos implicados.

### **Fase 3. Producción, planificación y programación**

Una vez concebidas y creadas las obras artísticas, se proyecta su exhibición en países diferentes a los que se refiere el material documental, en museos dedicados a la recuperación y la preservación de la memoria, generando una puesta en escena en la que no se pretende tanto transmitir información, sino que el espectador viva una experiencia. Con ello, se pretende contribuir a visibilizar, concienciar y prevenir procesos de violencia análogos. La ubicación específica condiciona la programación y puesta en escena.

En un espacio expositivo se sabe que el montaje y su organización es fundamental para que el usuario pueda orientarse y ser guiado por una ruta preestablecida que irá construyendo la experiencia por medio de un recorrido planificado. La relación entre usuario y espacio, según Corraliza (1993), se define tanto por elementos no humanos, es decir, elementos espaciales que componen la estructura física, como por los elementos humanos: el usuario y sus comportamientos.

En este estudio la obra expuesta tiene un papel fundamental en esta relación. La experiencia creada a partir de la relación de los elementos no humanos, humanos y la propia obra artística, se denominará la *visitor-experience*, que define una experiencia del espectador que le acerque a la realidad y al contexto violento trabajado en la propia obra. El visitante pasa a ser un elemento activo del espacio expositivo, espacio que fomenta percepciones e interacciones y esto solo es posible si a este espacio se le dota de mecanismos que posibiliten esta experiencia.

Es importante resaltar que el espacio expositivo contemporáneo es un lugar que fomenta el debate y la difusión del pensamiento, y en el que el espectador se considera coautor (Mouratidis, 2019). Es sabido que el espacio arquitectónico, estimula las percepciones y también el estado emocional de las personas (Öhman & Soares, 1998; López-Tarruella & Llinares Millán, 2017).

Cada una de sus obras y su exposición es una oportunidad de expansión de nuestro propio espacio personal, reducido y cerrado hacia experiencias más participativas y creativas. Se trata de pequeños momentos de expansión personal que pueden llegar a acercarnos a otras individualidades, con el fin de que todos formemos parte de un conjunto social que, mediante la creación de relaciones estéticas en un espacio expositivo abierto, sea capaz de articular un discurso diferente al oficial (Mouratidis, 2019, p. 393).

El soporte espacial es fundamental para que toda la experiencia sea posible (Corraliza, 1988), pues es el soporte de la información, de la acción y de la experiencia. En relación con la *visitor-experience*, es importante saber qué mensaje se quiere transmitir (Corraliza, 1993), y aquí el artista juega un papel fundamental.

En esta fase el elemento importante del trabajo del artista es la concepción de la exposición como una experiencia, creada a partir de la relación de los elementos humanos, no humanos y la propia obra artística, lo que configura la *visitor-experience*. El visitante pasa a ser un elemento activo del espacio expositivo, en lugar de uno meramente contemplativo.

### **Exposición en el Parque por la Paz Villa Grimaldi, Santiago, Chile**

La exposición consistió en una instalación artística en la que se mostraban imágenes en vídeo grabadas en el interior de un campo de exterminio alemán, en un lugar concebido exclusivamente para ejercer actos de tortura y asesinato, Villa Grimaldi. Instalación (Imagen 4-6) que debía hacerse con los medios productivos del propio artista, lo cual complicaba el diálogo con el propio espacio expositivo ya que, de acuerdo con Cancio y Elorza, “la precariedad es una condición que caracteriza de manera generalizada la práctica profesional del arte” (2020, p. 259). En cualquier caso, el elemento



de unión era que ambos lugares se utilizaron para ejercer represión y violencia, pero donde no había relación directa entre el entorno mostrado y el espectador.



*Imagen 4. Genocide Project. Corporación Parque por la Paz Villa Grimaldi. Peñalolén, Chile, 2015. Fotografía del autor.*



*Imagen 5. Genocide Project. Corporación Parque por la Paz Villa Grimaldi. Peñalolén, Chile, 2015. Fotografía del autor.*



*Imagen 6. Genocide Project. Corporación Parque por la Paz Villa Grimaldi. Peñalolén, Chile, 2015. Fotografía del autor.*

### **Exposición en el Museu Memorial de l'Exili (MUME) de La Jonquera, España**

El MUME es un espacio museístico estructurado, donde se establece un recorrido cronológico y temático basado en premisas pedagógicas e historiográficas. En este contexto, había que transformar la sala dedicada a las exposiciones temporales en un espacio cognitivo, emocional y sensorial diferente, no tanto de aprendizaje como de vivencia. Así, la exposición se planteaba como un dispositivo que provocara una experiencia en el espectador, tanto a nivel emocional y semántico, con relación al contenido de las imágenes mostradas, como espacial y sensorial, a partir de la propia disposición y puesta en escena de la exhibición de dichas imágenes. Así, esta se concebía como un formato expositivo original cuya función principal era impactar los sentidos y hacer que afloraran las emociones antes que transmitir información y conocimiento.

#### **Fase 4. Exposición, *Feedback* y Recopilación**

Esa fase responde a un planteamiento exposición-*feedback*-recopilación, lo que implica la participación del artista en el montaje, inauguración y visitas guiadas a la exposición (o charlas, conversatorios o seminarios, según el caso), supervisando la puesta en escena y recibiendo una inestimable retroalimentación de los espectadores.

##### **Exposición en el Parque por la Paz Villa Grimaldi, Santiago, Chile**

La puesta en escena de la exposición se concibió como una intervención en forma de videoinstalación en una de las escasas estructuras originales de lo que era el centro de detención Cuartel Terranova.

En esta exposición la relación se establecía entre el objeto (artístico) y la experiencia personal, y tenía como hilo conductor las emociones y recuerdos propios del espectador. El artista se convierte entonces en una suerte de comunicador entre conflictos. La propuesta expositiva estaba pensada como un dispositivo en el que, además de favorecer la comunicación íntima y pausada con las obras, estimulaba que el espectador se esforzase por mirar, para situarle en un lugar de contemplación reflexiva. De este modo, se abría la puerta a repensar el propio conflicto traumático chileno. "En los actos pequeños hay más oportunidades para generar una comunicación real, para lograr que el otro sienta algo" (Camnitzer, 2013, p. 22).

##### **Exposición en el Museu Memorial de l'Exili (MUME) de La Jonquera, España**

En un mismo espacio físico, sin barreras arquitectónicas evidentes, la exposición (Imagen 7-10) se planteaba en forma de cuatro espacios semánticos de representación en los que las víctimas compartían presencia con los victimarios, como herramientas necesarias de la represión. Cada espectador tenía que enfrentar la "presencia" de un tablero de ajedrez, en el que percibía una dualidad: casillas blancas versus negras, imagen fija versus imagen en movimiento, en definitiva, anverso y reverso, como dos caras de

una misma realidad. Al lado de cada obra, una serie de cartelas mostraban las fuentes documentales origen de cada una de las piezas expuestas. Así, cada espectador podía investigar y ampliar la información por su propia cuenta, partiendo de los nombres de los victimarios, de su apodo, de su graduación, de los lugares de detención ilegal, con su ubicación domiciliaria y con la explicación de los diferentes métodos de tortura aplicados.



*Imagen 7. Genocide Project. Espacios de Excepción. Museu Memorial de l'Exili (MUME). La Jonquera, España, 2019. Fotografía del autor.*

La intención era que cada persona sintiera el horror en sus carnes, que reviviera la memoria emocional de las víctimas. Todo ello apoyado en documentación de una realidad violenta, pero se trataba de arte. No se pretendía imitar la realidad, sino visibilizarla; plantear preguntas, buscar

polémica y, a partir de una obra artística incómoda, generar una experiencia al espectador. En definitiva, no consistía en acusar, ni en condenar, sino en tratar de entender, de reflexionar con más profundidad.

En la puesta en escena, lo primero que llamaba la atención es un inmenso vacío, pocas piezas, y la sensación generada que no había casi nada que ver. Se establecía implícitamente que era necesario hacer un recorrido sin un orden determinado, por lo que cada espectador tenía que decidir cómo realizar su propia visita.



*Imagen 8. Genocide Project. Espacios de Excepción. Museu Memorial de l'Exili (MUME). La Jonquera, España, 2019. Fotografía del autor.*

En concreto, se presentaban cuatro espacios semánticos protagonizado por una pieza enorme de suelo vinílico con 16 imágenes impresas montadas sobre una tarima de madera construida a tal efecto. La tarima estaba diseñada de forma que cuando el espectador caminara sobre ella, el efecto

sensorial fuera de inestabilidad, indefensión y vulnerabilidad. En ese tablero de ajedrez, se situaban cuatro casillas blancas y cuatro negras: las blancas, fotografías de suelos reales de lugares de tortura y ejecución (tomadas por el artista durante la estancia en dicho país con motivo de la exposición en Chile). La estrategia visual se basaba en el potencial perturbador del objeto presentado, que partía de la crudeza original sin alterar, y se presentaba como un objeto histórico “encontrado”. En relación a las casillas negras, se conformaban por imágenes digitales “construidas” a partir de archivos de víctimas-desaparecidas. Cada vez que se pisaba un suelo, en soledad, el espectador se ponía en la situación de una víctima desnudada, atada, violentada y encapuchada; que vive en un tiempo-espacio extraño de modo que, uno de los hilos que la une a la cordura y a la vida es ese espacio de suelo que entrevé bajo sus pies, que les recuerda a espacios reconocibles, que le trae a la realidad del mundo que ha conocido.



*Imagen 9. Genocide Project. Espacios de Excepción. Museu Memorial de l'Exili (MUME). La Jonquera, España, 2019. Fotografía del autor.*

Sontag (2007) señala que “no es cómo se fotografía, sino la foto en sí misma, la forma en que se presenta: en que su foco se concentra en los indefensos, reducidos a su indefensión” (p. 35). Pisar las casillas negras era “pisar” a los desaparecidos, era volver a violentar su memoria, lo que confrontaba al visitante a transitar por una posición incómoda, angustiada, equívoca.



*Imagen 10. Genocide Project. Espacios de Excepción. Museu Memorial de l'Exili (MUME). La Jonquera, España, 2019. Fotografía del autor.*

Los otros tres espacios semánticos, Espacios de Excepción, se articulaban también a modo de tablero de ajedrez. En ellos, algunos de los victimarios compartían protagonismo con víctimas “censuradas” por el propio régimen y cuya memoria se disuelve, como lo hace cada memoria individual. Como sostiene acertadamente Camnitzer (2013); La mayoría de los actos dirigidos contra otros se basan en evitar o borrar la posibilidad de empatía. Es un proceso que busca la obliteración de la biografía, es decir, la eliminación de

todos los datos que puedan individualizar y separar a la víctima del anonimato. La biografía es un vehículo para generar empatía. Su eliminación también puede denominarse reificación o la conversión de la gente en cosas (p. 23).

Las mujeres, tanto como víctimas del feminicidio en general y de la represión ejercida en Chile, en particular, como victimarias activas en el mecanismo de represión del régimen, cobraban un especial protagonismo. La idea era crear un contexto para que los espectadores se puedan imaginar lo que es sentir la tortura, que el dolor se les cause en la imaginación. Que entendieran sin aleccionar. Que se emocionaran, que sintieran rabia, lloraran pero que quisieran verla a la vez, no que vinieran pensando que van a pasar un mal rato. “[...] el pasado no se inscribe mecánicamente en el presente sino, siempre y únicamente, su representación” (Todorov, 2013, p. 21).

Una videoinstalación sobre la experiencia de la “desaparición” completaba los espacios: recibía y despedía a los visitantes, de modo que un sonido irritante acompañara a la imagen en movimiento; color blanco que fundía y confundía las figuras que “entran” en grupo, sin saber ni cómo, ni dónde, ni por qué y salían como imágenes disueltas, desdibujadas, difusas y fantasmales.

La exposición no aspira a hablar por la víctima, sino a facilitar que resuene su silencio. En palabras de Adorno: “dejar hablar al sufrimiento es el principio de toda verdad”. No hay conocimiento de la realidad en su integridad sin la presencia de esa parte dolorosa que es el secreto de la memoria (Mate, 2005, p. 48).

Así, cada espectador necesitaba pisar, acercarse, construir una mirada propia y, en consecuencia, establecer una relación individual con cada pieza. No se representaba nada, era pura presencia. Frente a representación, presentación.

Estas cuatro fases estructuran el método interactivo del artista, integrado por tres elementos: la arqueología de gestión (fases 2 y 4), la puesta en escena en el contexto expositivo (fases 1, 3 y 4) y la experiencia del espectador o *visitor-experience* (fases 3 y 4).



## Discusión

Resulta evidente que la investigación, entendida desde la práctica artística, es necesaria para la producción de conocimiento. “El arte sin investigación prescinde igualmente de su fundamento esencial como lo hace la ciencia sin investigación” (Klein, 2017, párr. 6). Es cierto que hay que atender a elementos interactivos, más intuitivos y cercanos a la práctica artística, y menos estructurados que en otros ámbitos.

Para dar respuesta al objetivo de este artículo, es decir, analizar la metodología de trabajo del artista para que sea posible servir de referencia a otros artistas o estudiantes y crear sinergias con sus propias prácticas artísticas, sobre todo relacionadas con el campo de la memoria, se han estudiado dos experiencias expositivas de *Genocide Project*.

La metodología desarrollada en este proyecto artístico está conformada por un ciclo interactivo de cuatro fases: identificación, recopilación, producción y exposición. Este ciclo se repite en cada nuevo proceso recopilatorio-expositivo, integrado por tres elementos, donde la arqueología de gestión es común, pero en las que tanto la puesta en escena como la *visitor-experience* contienen importantes diferencias, como se ha expuesto de forma explícita en este artículo.

Así, en relación con la puesta en escena, se constata la dificultad de trabajar en lugares atravesados por la historia y con alta “carga” emocional que posee para la mayoría de los potenciales espectadores, lo que obliga a trabajar con más cuidado y sutileza, si cabe. En la segunda experiencia, al tratarse de un museo neutro y de nueva construcción (aunque se ubique en un sitio histórico y fronterizo), había que forzar la puesta en escena para conseguir la carga emocional de la que adolecía el espacio. Una puesta en escena “[...] que es experiencia, en el sentido etimológico de la palabra: probar nuevos límites, nuevas constelaciones, asomarse a lo imprevisto” (Benjamin, 2019, p. 11).

En cuanto a la *visitor-experience*, en la primera experiencia se facilitó que se establecieran relaciones emocionales “íntimas” entre las imágenes presentadas (de un conflicto violento ajeno tanto espacial como temporalmente) y su experiencia traumática, dado que la mayor parte de los

visitantes del lugar de solían ser personas afectadas directa o indirectamente por el conflicto chileno. En el segundo caso, la exposición se planteó como un dispositivo que provocara una experiencia en el espectador, tanto a nivel emocional y semántico, con relación al contenido de las imágenes mostradas, como espacial y sensorial, a partir de la propia disposición y puesta en escena de la exhibición de dichas imágenes, que exigía proactividad a los espectadores.

Eso sí, en cualquiera de los dos casos, no es “la verdad del pasado” lo que se quería mostrar, sino una construcción expositiva capaz de interesar a un público actual.

### Conclusión

Este artículo presenta la práctica artística implementada en *Genocide Project*, describe el método de trabajo y el proceso de producción. Como resultado, produce un conocimiento aplicado basado en la investigación y en una metodología interactiva que crea un diálogo entre el artista, la víctima y el espectador y, de esta forma, sería susceptible de replicarse.

Esta metodología se compone de cuatro fases que se retroalimentan entre sí: identificación, recopilación, producción y exposición. Para entenderla y analizarla, se ha partido de los elementos que conforman cada evento expositivo, es decir, la arqueología de gestión, la puesta en escena y la *visitor-experience*.

**Identificación de oportunidades:** se puede y debe contactar con los museos, hacer que estos sean partícipes de la producción expositiva y que sean lugares representativos de los proyectos y susceptibles de ayudar a recopilar información documental para generar futuros procesos artísticos.

**Recopilación y *feedback*:** aspectos interactivos de la metodología pueden ser incorporados, bien sea la comprensión del contexto y la mirada de “arqueólogo de gestión”, como paso previo a la creación de proyectos concretos, o incorporando la retroalimentación informativa, a través de entrevistas con diferentes colectivos implicados.

**Producción, planificación y programación:** trabajar con el concepto de *visitor-experience* y plantear cada exposición como una experiencia. Dicha

experiencia es generada a partir de la relación de los elementos humanos, no humanos y la propia obra artística. El visitante pasa a ser un elemento activo del espacio expositivo, superando el mero rol contemplativo.

**Exposición, *feedback* y recopilación:** trabajar con la participación del artista en el montaje, inauguración y visitas guiadas a la exposición (o charlas, conversatorios o seminarios, según el caso), supervisando la puesta en escena y recibiendo una inestimable retroalimentación de los espectadores.

La metodología puede replicarse de diferentes formas, ya sea incorporando las cuatro fases o adoptando aspectos parciales, en la práctica artística. Así, la experiencia expositiva se amplifica, evoluciona y retroalimenta con la incorporación de otras percepciones y realidades, ya sea de espectadores o personas implicadas (si hablamos de memoria traumática o violenta: víctimas, victimarios, testigos o familiares).

### Referencias

- Ariza, S. (2021). De la práctica a la investigación en el arte contemporáneo, producir conocimiento desde la creación. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 33(2), 537-552. <https://doi.org/10.5209/aris>.
- Benjamin, W. (2019). *Nápoles*, Casimiro Libros.
- Bravo, Ú. & Bohemia, E. (2020). Representaciones del proceso de diseño: de la didáctica a la metáfora. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, 103, 67-84. <https://doi.org/10.18682/cdc.vi103>
- Camnitzer, L. (2013). *Arte y deshonra*. Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (MMDH).
- Corraliza, J.A. (1993). La consideración ambiental del espacio expositivo: una perspectiva psicológica. *Boletín de la ANABAD*, 43(3-4), 273-282.
- Didi-Huberman, G. (2004). *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*. Paidós.

- Dubberly, H. (2004). *How do you design?* Dubberly Design Office.  
[http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2008/06/ddo\\_designprocess.pdf](http://www.dubberly.com/wp-content/uploads/2008/06/ddo_designprocess.pdf)
- Espíritu, Z. (2018, febrero 1). Investigación artística: Una aproximación panorámica. *Portavoz haciendo cultura*.  
<http://portavoz.tv/investigacion-artistica-una-aproximacion-panoramica/>
- Etxeberria, E. (2013). *La construcción de la memoria social: el lugar de las víctimas*. Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (MMDH).
- Barban Franceschi, R. (2016). *Los arquetipos del pensamiento gráfico creativo en los diseñadores industriales de muebles brasileños entre 1950 hasta 2015* [Tesis doctoral no publicada]. UCM.  
<https://eprints.ucm.es/43491/1/T38974.pdf>
- Cancio, A. y Elorza, C. (2020). La Práctica Artística Contemporánea como Crítica a la Noción de Trabajo en Arte. *Barcelona, Research, Art, Creation*, 8(3), 244-264. <https://doi.org/10.17583/brac.2020.3500>
- Gómez Ballesteros, E. (2014). *Dispositivos artísticos y pedagógicos para la visibilización de los procesos de eliminación de masas: el genocidio camboyano* [Tesis doctoral no publicada]. UCM.
- Gómez Ballesteros, E., & Barban Franceschi, R. (2020). La experiencia del espectador-usuario como factor primordial para la adecuación del modelo expositivo de un proyecto de arte relacionado con el genocidio, basado en fotografías socio-documentales. *Ardin. Arte, Diseño e Ingeniería*, 9, 114-135.  
<https://dx.doi.org/10.20868/ardin.2020.9.4126>
- Klein, J. (2017, abril 23). What is artistic research?  
<https://dx.doi.org/10.22501/jarnet.0004>
- Lapeña-Gallego, G. (2020). Arte contemporáneo y arqueología del desastre en las fosas comunes de la Guerra Civil española. *Arte, Individuo y Sociedad*, 32(4), 885-902. <https://doi.org/10.5209/aris.64042>
- López-Tarruella Maldonado, J. (2017). *Diseño arquitectónico centrado en el usuario mediante neurotecnologías inmersivas* [Tesis doctoral no publicada]. UPV. <https://doi.org/10.4995/Thesis/10251/89099>

- Mate, R. (2005). *A contraluz de las ideas políticamente correctas*. Anthropos.
- Milton, A. & Rodgers, P. (2013). *Métodos de Investigación para el diseño de Producto*. Art Blume.
- Mínguez-García, H. (2018). Resistirse al tiempo: los libros-arte y el cultivo de la memoria. *Arte, Individuo Y Sociedad*, 30(3), 519-540.  
<https://doi.org/10.5209/ARIS.57828>
- Mouratidis, I. (2019). La dimensión espacial del «ser usuario de museo»: reflexiones sobre la construcción social de un espacio expositivo. *Espacio Tiempo Y Forma. Serie VII, Historia Del Arte*, 7, 379–404.  
<https://doi.org/10.5944/etfvii.7.2019.24269>
- MUME (s.f.). Génesis y motivaciones. *Museo Memorial del Exilio*.  
<https://www.museuexili.cat/es/museo/genesis-y-motivaciones>
- Ohman, A., & Soares, J. J. (1998). Emotional conditioning to masked stimuli: expectancies for aversive outcomes following nonrecognized fear-relevant stimuli. *Journal of experimental psychology. General*, 127(1), 69–82. <https://doi.org/10.1037//0096-3445.127.1.69>
- Pazmino, A.V. (2018). *Como se cria: 40 métodos para design de productos*. Editora Edgard Blücher Ltda.
- Sontag, S. (2010). *Ante el dolor de los demás*. DeBolsillo.
- Todorov, T. (2013). *Los usos de la memoria*. Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (MMDH).

**Name and Surname:** Eduardo Gómez Ballesteros.

**Membership:** Universidad Internacional de La Rioja, Spain.

**ORCID iD:** <https://orcid.org/0000-0001-5180-1244>

**Email address:** [eduardo.gomez@unir.net](mailto:eduardo.gomez@unir.net)

**Contact Address:** calle Cardenal Cisneros, 54, 5 Ext. Der. 28010 Madrid, Spain.

**Name and Surname:** Roberta Barban Franceschi.

**Membership:** Universidad Internacional de La Rioja, Spain.

**ORCID iD:** <https://orcid.org/0000-0001-8061-5424>

**Email address:** [roberta.barban@unir.net](mailto:roberta.barban@unir.net)

**Contact Address:** calle Salvador Pau, 21, puerta 4. 46021 Valencia, Spain.