

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

The viewer-user experience as a fundamental factor for the adaptation of the exhibition model of an art project related to genocide, based on socio-documentary photographs

Eduardo Gómez Ballesteros

Universidad Internacional de la Rioja / España

eduardo.gomez@unir.net

Roberta Barban Franceschi

Universidad Internacional de la Rioja / España

Roberta.barban@unir.net

Recibido / Received: 26/09/2019

Aprobado / Approved: 22/10/2019

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo realizar una reflexión sobre la importancia de la experiencia de usuario en las obras de arte basadas en fotografía socio-documental, referido en concreto al proyecto artístico *GENOCIDE PROJECT*. Se trata de verificar cómo el factor memoria del usuario es importante a la hora de exponer la obra al público. La experiencia del espectador-usuario se fundamenta en

tres elementos: arte, usuario y contexto. La configuración de estos elementos define las dos experiencias relatadas, en las que el espectador-usuario se convierte en el componente decisivo en el diseño y elaboración del modelo expositivo.

Palabras clave: fotografía socio-documental; espectador-usuario; memoria; exposición artística; arte político; genocidio.

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.

Abstract

This article aims to reflect on the importance of user experience in artistic works based on socio-documentary photography, specifically referring to the artistic project GENOCIDE PROJECT. It is about verifying how the user's memory factor is important when exposing the work to the public. The experience of the viewer-user is based on three elements: art, user and context. The configuration of these elements will define the two experiences reported, in which the viewer-user becomes the decisive component in the design and development of the exhibition model.

Keywords: socio-documentary photography; viewer-user; remembrance; artistic exhibition; political art; genocide.

Gómez Ballesteros, E. & Barban Franceschi, R. (2020). The viewer-user experience as a fundamental factor for the adaptation of the exhibition model of an art project related to genocide, based on socio-documentary photographs. *ArDIn. Arte, Diseño e Ingeniería*, 9, 114-135.

Sumario / Summary: 1. Arte, Usuario y Contexto. 1.1. Arte. 1.2. Usuario. 1.3. Contexto. 2. Modelos expositivos. 2.1. Modelo expositivo. I. 2.1.1. Entorno. 2.1.2. Usuario. 2.1.3. Experiencia expositiva. 2.2. Modelo expositivo II. 2.2.1. Entorno. 2.2.2. Usuario. 2.2.3. Experiencia expositiva. 3. Conclusiones. Referencias.

1. Arte, Usuario y Contexto

El presente artículo tiene como objetivo realizar una reflexión sobre la importancia de la experiencia espectador-usuario en las obras de arte basadas en fotografía socio-documental en el proyecto artístico GENOCIDE PROJECT, y en verificar cómo el factor memoria del usuario es importante a la hora de exponer la obra al público. El artículo relata dos experiencias en que el espectador-usuario fue un componente decisivo en la elaboración de la exposición.

El estudio presentado se enmarca en el grupo de investigación DiSEA, que trata de conjugar los modos de hacer de cada miembro del grupo de investigación a sus premisas Diseño, Sociedad, Enseñanza y Arte.

La fotografía socio-documental es aquella que informa y comunica crisis existentes en la sociedad como guerras, desastres naturales y sociales; es un objeto que lleva a las personas a la reflexión del estado extremo vivido en diversas regiones del planeta y el usuario, así, puede identificarse con la obra artística resultante por generarle memoria y experiencia cercanas a las que se comunican en la fotografía.

La experiencia del usuario en la comunicación de la obra de arte basada en fotografía socio-documental se articula en torno a tres elementos: arte (la obra artística), el usuario (espectador-usuario) y el contexto (modelo expositivo); a lo largo del artículo se definirán las configuraciones de estos elementos y el tipo de experiencia que se produce en los usuarios.

1.1.Arte

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 de fotografías socio-documentales: por un lado, de imágenes de archivo de víctimas de procesos políticos violentos, recopiladas en los países de origen de los mismos y, por otro, de fotografías actuales de lugares de tortura, reclusión y asesinato. Una vez creadas las obras artísticas, se plantea la exhibición del trabajo resultante en países diferentes a los que se refiere el material documental, en museos dedicados a la recuperación y la preservación de la memoria, con el objetivo de contribuir a la visibilización, concienciación y prevención de estos procesos de violencia.

Imágenes terribles de asesinatos y masacres se repiten sin cesar en diferentes épocas y contextos socioculturales. En este proyecto se explora el campo de la memoria visual utilizando imágenes que contienen violencia implícita, lo que lleva a trabajar desde el lado de las víctimas, con toda su carga de tensión, terror e incomprensión. Se invita a mirar, a recrearse más allá del voyerismo morboso o de los sentimientos de compasión, a intentar conocerlas y de alguna manera, sentir con ellas: “En la esencia de la contemplación está el demorarse y la persistencia” (Fernández Polanco, 2007, p.8). Las imágenes más sugerentes para este trabajo suelen contener una carga de violencia muy alta pero no son violentas en sí mismas: “La violencia no se explica mejor con imágenes violentas. El asco es un mal conductor” (Hispano, 2007, p.61).

Esta forma de trabajo se puede inscribir en lo que Buchloh (1998) ha denominado estética del archivo: tipologías seriales en las que se procede a la acumulación de fotografías encontradas o producidas deliberadamente conformando una especie de atlas, que conlleva una comprensión en forma de red, pues las imágenes se presentan todas a un tiempo y no de forma sucesiva. Si además hablamos de imágenes socio-documentales que remiten a conflictos violentos, este atlas “[...] puede

verse como una herramienta para comprender la violencia política de las imágenes en la historia” (Didi-Huberman, 2010, p.244).

1.2. Usuario

Para entender la experiencia del espectador-usuario en el modelo expositivo es importante comprender el concepto de usuario; dicho concepto surge en el área de diseño y gana importancia cuando se detecta que los objetos, además de ser funcionales, generan emociones al tocarlos, mirarlos y utilizarlos. Las personas se conectan con ellos y crean una relación subjetiva.

Podemos entender el cambio de contexto comentado, al pasar de una sociedad industrial a una postindustrial, dado que la primera estaba enfocada a la producción y a la acumulación de capital, por medio de la comercialización del producto. En consecuencia, el usuario siempre ha sido el último elemento de la cadena, dado que él consumía un producto predefinido impuesto por las estrategias de marketing.

En la sociedad postindustrial cambia el enfoque desde la producción hacia el individuo; él es el elemento de la nueva cultura material (Dantas,2010), y se crea una relación entre cliente (usuario) y marca (objeto). El diseño pasa a desarrollar y establecer nuevos conceptos a través del usuario, que se convierte en el elemento central en la generación de nuevos productos; la industria y los diseñadores pasan a observar más de cerca sus necesidades y sus hábitos, y se centran en el usuario y su experiencia.

El diseño emocional es un concepto que nace de este contexto del cambio de enfoque hacia el usuario. Se centra en las emociones, de modo que el objetivo sea generarlas por medio del objeto: el placer físico (a través de los sentidos: tacto, olor, olfato o gusto), el placer psíquico

(cognitivo, uso del producto, reacciones emocionales y experiencia de uso) y el placer social (relación de las personas con un producto-status).

El teórico Donald Norman (2005) conceptualiza tres modelos de diseño, en los que el usuario conecta con el objeto: el diseño visceral, caracterizado por el impacto causado al ver el objeto por primera vez, de modo que la conexión se establece por el aspecto físico; el diseño conductual, en el que se establece una relación funcional y racional con el objeto, de modo que el usuario conecta a partir de la experiencia global de su uso; y el diseño reflexivo, que establece una relación con el objeto por medio de la satisfacción personal, recuerdos, racionalización e intelectualización de un producto.

¿Cómo es la relación subjetiva del usuario cuando hablamos de experiencias expositivas de fotografía socio-documental?, ¿cuál es el hilo de conexión entre el usuario, el contexto y la obra de arte? Para responder a esto hay que entender al espectador-usuario como un elemento que posee experiencias y referencias propias, por lo que al mirar la foto se conectará con ella intermediado por sus recuerdos y experiencias previas, de modo que la interpretación del "objeto", o sea la fotografía, sehará de forma absolutamente subjetiva.

Según John Berger (2016), nuestras referencias interfieren en cómo vemos, de manera que nuestra mirada tiene un mecanismo propio que relaciona las cosas con nosotros, y que está en constante movimiento, seleccionando y construyendo nuestras referencias y experiencias. Este elemento es fundamental para que entendamos las dos experiencias expositivas que se analizarán, pues la experiencia del espectador-usuario será distinta, dado que su memoria y subjetividad se articula de diferentes maneras.

El usuario, al aceptar la invitación de mirar el atlas (del que hablan tanto Buchloh como Didi-Huberman, referido en el apartado anterior),

pasa por una experiencia subjetiva que suscitará sentimientos íntimos, por lo que cada uno se relacionará con el contenido de un modo distinto; la experiencia del usuario está estrictamente relacionada con su repertorio, su memoria, experiencia de vida y vínculo emocional.

Berger (2008) comenta que cuando miramos una fotografía que relata la agonía de una guerra “nos sumergimos en el momento del sufrimiento del otro” (p.45). También defiende que, en general, este tipo de imágenes despierta preocupación e inquietud en los usuarios (espectadores).

En este artículo, consideramos al espectador-usuario como a una persona que sufre y se inquieta al mirar las fotografías. Dicho usuario posé dos maneras de experimentar el sufrimiento y la inquietud: en la primera, las obras artísticas expuestas evocan la memoria del espectador, de modo que se establece un vínculo entre la situación narrada y la propia vivencia personal (diseño visceral); la segunda es la mirada *flâneur* (Clemente Fernández, Febrer-Fernández & Martínez-Oña, 2018), en que el usuario adopta una mirada curiosa, despreocupada, casi de artista: se identifica con las obras expuestas de modo que puede ver el dolor y la agonía relatados en las imágenes evocando un sentimiento hacia el otro sufriente, lo que parece vinculado al diseño reflexivo. Ambas experiencias cumplen con el objetivo del proyecto, que no es otro que la visibilización, concienciación y prevención de estos procesos de violencia.

1.3. Contexto

El contexto es un elemento que definirá la experiencia del usuario, es el factor que articula toda la experiencia. Según Corraliza (1993), el espacio expositivo es decisivo para establecer la relación entre el usuario y la

obra; y comenta que la psicología ambiental es un área que estudia la relación del comportamiento, sea individual o socialmente, y del espacio como el escenario para que las personas puedan vivir una experiencia.

El contexto se caracteriza por un espacio expositivo, que se define por la relación entre la estructura física y la psicológica, o sea por la relación entre los espectadores (usuarios) y el propio espacio. Corraliza argumenta que el escenario de conducta (espacio expositivo) debe transmitir un mensaje por medio de un código común que permitirá a los espectadores (usuarios) leerlo y comprenderlo; resalta que al diseñar el espacio expositivo, establecer la puesta en escena, el artista no se centra en un tipo concreto sino en múltiples perfiles de usuario.

2. Modelos expositivos

Analizaremos a continuación dos modelos expositivos, dos contextos de experiencias donde las relaciones presentadas se articulan de modo diferente. Así, en el primer modelo se provoca una experiencia del usuario visceral y, en el segundo, otra más reflexiva.

2.1. Modelo Expositivo I

2.1.1. Entorno

El primer caso expositivo se plantea en Bosnia-Herzegovina en el año 1993, en pleno conflicto bélico. El artista, Eduardo Gómez Ballesteros, participa como voluntario de la ONG SOS BALKANES en el campo de refugiados Glassa T.T.S. en Split y en la casa-refugio JaskiDom de Mostar. Durante su estancia en Bosnia recopila gran cantidad de imágenes, algunas tomadas por él y otras aportadas por fotógrafos de prensa que visitaban el campo de refugiados o por los propios refugiados.

Hay demasiados ejemplos de violencia desmedida ejercida sobre individuos indefensos, sin embargo, se empezaba a evidenciar una carencia de imágenes documentales del conflicto que ayudaran a la reflexión. Había imágenes salvajes e hirientes, que incitaban a un posicionamiento acrítico y visceral, como las imágenes del campo de concentración de Omarska (figura 1), que parecían mimetizar los campos de concentración alemanes, o las crudas imágenes de la masacre en el mercado de Markale, en Sarajevo (figura 2).



Figura 1. Campo de concentración de Omarska, Bosnia, 6 de agosto de 1992.
Autor: Cadena de Televisión ITN



Figura 2. Markale, Sarajevo, Bosnia, 5 de febrero de 1994. Autor: Peter Andrews (Agencia REUTERS).

Todo ello dirigía indefectiblemente a la necesidad de crear un *corpus* de obras artísticas propias, a partir de las fotografías socio-documentales de familiares desaparecidos o asesinados (de los habitantes bosnio-musulmanes del campo de refugiados) y de lugares de represión o ejecución tomadas a tiempo presente (por el propio artista), y conocidos y reconocidos por ellos mismos. Así, el objetivo era trabajar con imágenes procedentes del propio conflicto bélico multiétnico en Bosnia, mostrarlas a los sujetos víctimas de ese mismo conflicto y comprobar el impacto que generaba en ellos. Se trataba, por lo tanto, de mostrar (ilustrar) un problema cercano a lo documentado y realizar una exposición en el contexto del conflicto bélico.



Figura 3. Campo de refugiados Glassa T.T.S., Bosnia Herzegovina, 1993. Autor: Eduardo Gómez Ballesteros.



Figura 4. Campo de refugiados Glassa T.T.S., Bosnia Herzegovina, 1993 Autor: Eduardo Gómez Ballesteros.

2.1.2. Usuario

La primera experiencia expositiva es una muestra de obras artísticas creadas a partir de fotos documentales (de víctimas y lugares de ejecución) en el propio contexto de guerra. Así, se expone en un

contexto de guerra imágenes de la misma, donde quienes miran las obras son las personas que están vivenciando la violencia, por lo que podemos hablar de un contexto dinamizador de conflictos. Esta experiencia se acerca al diseño visceral, por el impacto que genera en la persona al mirar el objeto y la conexión directa que hay con su experiencia y memoria.

Definimos a continuación la estructura utilizada y la experiencia del espectador-usuario en un espacio expositivo en un contexto violento de guerra.

- **Estructura física:** campo de refugiados Glassa T.T.S., Bosnia Herzegovina.
- **Estructura psicológica:** escenario de conflicto, ya que se muestran las experiencias vivenciadas por los usuarios/refugiados, que poseen experiencias semejantes, pero en lados opuestos de la guerra, es decir, en bandos enfrentados que defienden ideales diferentes.
- **Perfiles de usuario:** la misma exposición es contemplada por espectadores-usuarios que tienen puntos de vistas opuestos y confrontados.
- **Diseño emocional:** visceral, en el sentido que impacta directamente en la memoria más reciente y es un amplificador de emociones y relaciones conflictivas.
- **Mensaje:** enseñar (desde un punto de vista artístico) un conflicto a personas que viven ese mismo conflicto.

Observamos que el contexto generado a partir de la articulación de elementos expuesta definirá una experiencia de usuario visceral y conflictiva, y se convierte en un dinamizador del problema existente.

2.1.3. Experienciaexpositiva

Se planteó una exposición en el propio campo de refugiados Glassa T.T.S., con obras artísticas creadas a partir de las imágenes socio-documentales recopiladas en el propio campo. Tras un diseño expositivo realizado en un contexto de guerra, en el propio campo de refugiados, las consecuencias se precipitan: los espectadores-usuarios demuestran un altísimo interés en las imágenes, ya que reflejan su problemática vivencial, y las reacciones emocionales se suceden. Parece que la experiencia del espectador-usuario se acerca al diseño visceral, caracterizado por el impacto al ver el objeto (obra artística) la primera vez y la conexión directa que hay con su experiencia y memoria.



Figura 5. Exposición en el campo de refugiados Glassa T.T.S., Bosnia Herzegovina, 1993. Autor: Eduardo Gómez Ballesteros.

Se pudo constatar que se habían polarizado las reacciones de dos bandos claramente enfrentados: por un lado, los refugiados Bosnio-musulmanes que aportaron las imágenes socio-documentales y los testimonios que estaban en la base de las obras artísticas y, por otro, los militares Bosnio-croatas, que se sentían representados como agresores y victimarios en las obras expuestas, los “malos” en el relato mostrado. A consecuencia del revuelo ocasionado y de las colas ingentes que se agolpan a la entrada de la sala, los responsables militares croatas intervienen, de tal manera que las obras son requisadas o destruidas, todo el material documental confiscado y el propio artista es amenazado porque se considera que ha tomado partido por uno de los bandos enfrentados en el conflicto bélico: si se repetía la exhibición de las imágenes, se enfrentaba a la expulsión inmediata del campo, con consecuencias directas para la ONG en la que trabajaba.

2.2. Modelo expositivo II

2.2.1. Entorno

Tanto la Corporación Parque por la Paz Villa Grimaldi como la asociación *Memoria Viva*¹ trabajan en la divulgación del conflicto chileno². *Memoria Viva* es un Centro de información que documenta las violaciones a los derechos humanos durante la dictadura militar, para lo cual gestiona una página web que recopila y da acceso global a toda la información disponible sobre las violaciones de los derechos humanos. Asimismo, entrega información sobre los responsables y victimarios, con el objetivo de que sean llevados a la justicia ya sea en Chile o en las Cortes Penales Internacionales.

Por su parte, el Cuartel Terranova fue el principal centro secreto de secuestro, tortura y asesinato a cargo de la Dirección de Inteligencia

Nacional (DINA), y se instaló oficialmente en la antigua Villa Grimaldi a partir de 1974. Allí funcionaba la Brigada de Inteligencia Metropolitana (BIM), encargada de la represión en la ciudad de Santiago. Tras el cese de la actividad represiva, hacia 1978, se procedió a su desmantelamiento paulatino. Con el objetivo de borrar las huellas de la represión, se intentó construir un conjunto habitacional; sin embargo, la presión vecinal y de los organismos de Derechos Humanos, inició una larga lucha para recuperar el antiguo centro de detención, demandando la intervención del Estado.

Finalmente, se decidió construir un parque que sirviera como lugar de recuerdo, reflexión y promoción de los Derechos Humanos, en lo que había sido un lugar de muerte y sufrimiento. Así, el 22 de marzo de 1997 fue inaugurado el Parque por la Paz Villa Grimaldi, que desde entonces mantiene sus puertas abiertas, con el propósito tanto de procurar un lugar de encuentro y recogimiento a familiares y víctimas, como de ofrecer un espacio de reflexión para quienes se interesen en conocer más sobre la represión ejercida en Chile durante la dictadura militar.

En este contexto, *GENOCIDE PROJECT* se planteaba como la primera exposición artística, no informativa, historiográfica o documental, que trataría la temática de la violencia política sin estar ceñida estrictamente a la propia represión ejercida en Chile.

2.2.2. *Usuario*

Esta segunda experiencia expositiva consistió en una vídeo-instalación artística, mostrada en un contexto neutro, es decir, se trataba de exponer contextos de violaciones de derechos humanos en un lugar concebido exclusivamente para violar derechos humanos y ejercer actos de violencia, tortura y asesinato. El elemento de unión es la

problemática vivenciada entre estos dos lugares, contexto y representación, pero donde no había relación directa entre entorno y usuario.

Esta experiencia se acerca al diseño reflexivo, por la relación que se establece con el objeto y la experiencia personal, dónde el hilo conector son las emociones y recuerdos propios que el usuario siente con relación a esta temática, que facilita crear asociaciones entre el contexto local dónde se realiza la exposición (Villa Grimaldi, Chile) y el contexto representado que se expone (Auschwitz Birkenau, Polonia). Definimos aquí la estructura utilizada y la experiencia de usuario en un espacio expositivo en un contexto de violencia.

- **Estructura física:** espacios expositivos que trabajan la temática de la violencia política y/o genocidio.
- **Estructura psicológica:** escenario que tiene relación con la temática de la exposición, basada en fotografía socio-documental, pero que no tiene relación directa con el conflicto representado. Se crea una situación distinta de la anterior, dado que podría haber visitantes que tuvieran relación directa con el contexto presentado y otros, la mayoría, que no (por distancia geográfica y temporal).
- **Perfiles de usuario:** la misma exposición podría ser vista por espectadores-usuarios que tuvieran experiencias cercanas a la expuesta y por personas que no pasaron por esta experiencia.
- **Diseño emocional:** reflexivo visceral, impacta directamente en la memoria más reciente y es un amplificador de emociones y relaciones conflictivas.
- **Mensaje:** la exposición está planificada y articulada para que el espectador-usuario se esfuerce en mirar, contemplar y reflexionar en el contexto mostrado por las obras basadas en fotografías socio-documentales.

Observamos que el contexto generado a partir de la articulación de elementos expuesta definirá una experiencia de usuario reflexiva, que conecta con la experiencia del otro y genera una reacción más intelectualizada, aumentando la complicidad y la empatía con las víctimas que aparecen en las imágenes.

2.2.3. Experiencia expositiva

GENOCIDE PROJECT, Corporación Parque por la Paz Villa Grimaldi, Peñalolén, Chile (11-18 marzo de 2015).

La exposición se concibió en forma de videoinstalación compuesta, por un lado, por una proyección en bucle de una obra de videoarte (*BIRKENAU II*), creada a partir de imágenes de vídeo tomadas en el interior del campo de exterminio de Auschwitz Birkenau y, por otro, por una serie de fotografías socio-documentales relacionadas con el mismo conflicto (Holocausto).



Figura 6. Invitación a la exposición, Villa Grimaldi, Chile (11-18 marzo de 2015).

La experiencia expositiva se concibió de tal manera que los espectadores-usuarios pudieran establecer relaciones vivenciales entre las imágenes de un conflicto violento externo y su propia experiencia

traumática. Habida cuenta, que la mayoría de los espectadores de dichas exposiciones suelen ser personas afectadas directamente por el propio conflicto, vinculadas a las asociaciones de memoria que trabajan en el mismo. Así, esta experiencia se acerca al diseño reflexivo, por la relación que establece con el objeto y la experiencia personal, donde el hilo conector son las emociones y recuerdos propios que el usuario siente en relación a esta temática.

El artista se convierte entonces en una suerte de comunicador entre conflictos. En este sentido, además de plantear un diseño expositivo reflexivo, estima como necesario para completar la experiencia del espectador-usuario generar un dispositivo pedagógico, en forma de visita guiada y/o seminario⁴ que, en colaboración con el museo o lugar de exhibición, facilite la contemplación activa de estas imágenes y aporte elementos de aprendizaje significativos. La propuesta expositiva estaba pensada como un dispositivo en el que había que esforzarse por mirar, para situar al espectador en un lugar de contemplación y reflexión.



Figuras 7 y 8. Inauguración de la exposición, 11 de marzo de 2015. Autor: Eduardo Gómez Ballesteros.



Figuras 9 y 10. Inauguración de la exposición, 11 de marzo de 2015. Autor: Eduardo Gómez Ballesteros.

Teniendo presente la acertada apreciación de MiekeBal (2007) a propósito del exhibicionismo inherente a este tipo de exposiciones: “[...] la ostentación pública de lo que es privado, con el consiguiente riesgo de que se destruya la singularidad, en este caso del sufrimiento.” (p.150) Se planteaba invitar al espectador-usuario a sentarse sin prisa delante de las piezas, sin pretender que se deje llevar por el horror, sino que contemplara y recreara cada ficticia historia individual. “Tan solo cuando un observador entra en juego y decide mirar ese objeto de una u otra manera, entonces se define para él una única imagen real de dicho objeto que vale para ese momento y ese observador exclusivamente” (Gallego, 2007, p. 38).

La experiencia de los espectadores-usuarios es, en este caso, diferente al modelo inicial. Más que una relación visceral con las obras

artísticas (basadas en fotografías socio-documentales de otro conflicto violento, ajeno al propio en tiempo y espacio), parece que estos establecen una relación mediada por los recuerdos y la racionalización, de modo que se abre la puerta a repensar el propio conflicto traumático chileno. Era necesario que la exposición se convirtiera en el lugar, ya no de presentación, sino en el que favorecer que las cosas acontecieran, en suma “una prueba constante, una voluntad crítica y al mismo tiempo constructiva” (Manen, 2008, p.24). No se trataba de imitar la realidad, sino de hacerla visible; plantear preguntas, buscar polémica y estimular conversación, de modo que, a partir de una obra artística incómoda, se pudiera generar una experiencia vivencial al espectador-usuario.

3. Conclusión

El factor memoria del usuario es importante a la hora de diseñar un modelo expositivo para mostrar esta obra artística al público. De la comparación entre los dos modelos expositivos relatados, basados en fotografía socio-documental en el proyecto artístico *GENOCIDE PROJECT*, se puede concluir que el espectador-usuario es decisivo en la conceptualización y elaboración de la muestra. El contexto expositivo y el contenido socio-documental de la obra artística son los factores a tener en consideración en la configuración de la experiencia del espectador-usuario de modo que, cuando mayor es la cercanía entre la experiencia vivida, el contexto y el material documentado será más visceral la reacción de las personas, y cuanto más descontextualizados están estos elementos, más reflexiva será la experiencia.

Así, en el primer modelo la experiencia que recibe el espectador-usuario está más mediada por reacciones viscerales y acríicas, mientras que el segundo modelo aporta una experiencia de usuario más completa y compleja. En este sentido, dado que *GENOCIDE PROJECT* tiene como

objetivo contribuir a la visibilización, concienciación y prevención de los procesos de violencia, parece que el segundo modelo es el que más se adapta a la propuesta y objetivos del proyecto, pues permite un nivel mayor de reflexión sobre el tema y puede facilitar el pensamiento crítico sobre el mismo.

Desde la primera exposición relatada, se han ido sucediendo exposiciones del proyecto artístico en diferentes espacios internacionales vinculados a la recuperación de la memoria, museos o memoriales, que han ido retroalimentando las forma de plantear las futuras muestras. El objetivo sigue siendo ahondar en la investigación de modelos expositivos que puedan convertir una experiencia visual contemplativa, de imágenes socio-documentales habitualmente no enseñadas, en una experiencia de aprendizaje significativo, atendiendo a la decisiva importancia del factor memoria del espectador-usuario. “Conocer los pecados del pasado no es lo que provoca nuestro odio, sino la manera en que los recordamos” (Lowe, 2012, p.428). Todo ello encaminado a tratar de superar la lógica que induce a instalarse cómodamente en el *no hemos aprendido nada* y en el *no sabía nada de esto*.

Referencias

- Bal, M. (2007). El dolor de las imágenes. En A. Fernández Polanco. (Ed.), *Cuerpo y mirada, huellas del siglo XX*. (pp. 145-181). Madrid, España: MNCARS
- Berger, J. &Blomberg, S., (2016). *Modos de ver (Comunicación visual)*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Berger, J. (2008). *Mirar*. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili.
- Buchloh, B.H.D. (1998). “Fotografiar, olvidar, recordar: fotografía en el arte alemán de posguerra.” En J. Jiménez. (Ed.), *El nuevo espectador*. (pp.61-78). Madrid, España: Fundación Argentaria-Visor.

- Clemente-Fernández, M., Febrer-Fernández, N., & Martínez-Oña, M. (2018). La fotografía documental como recurso en la obra de mujeres artistas: De la "flâneuse" a la cronista de realidades inventadas. *Área Abierta*, 18(1). doi:10.5209/ARAB.56602
- Corraliza, J. A. (1993). La consideración ambiental del espacio expositivo: Una perspectiva psicológica. *Boletín De La ANABAD*, 43(3-4), 273-282.
- Dantas, D. (2010). 9º Congreso Brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em Design.Procedimentos Projetuais Para O Design Centrado No Usuario Aplicados Ao Ensino De Projeto De Producto. Presentado en. Sao Paulo: Universidade Anhembi Morumbi . (Universidade Anhembi Morumbi).
- Didi-Huberman, G. (2010). Atlas. ¿Cómo llevar el mundo a cuestas? Madrid, España: MNCARS
- Fernández Polanco, A. (2007). "Otro mundo es posible ¿Qué puede el arte?" En Larrañaga, J. y Fernández Polanco, A. (Eds.). *Las imágenes del arte, todavía*. (pp-126-143). Cuenca, España: Diputación Provincial
- Gallego, J. (2007). Arte, ciencia, tecnología y pintura: algunos paralelismos. En D. Lupión (Coord.). *Pensar de pintura*. (30-43). Madrid, España: UCM.
- Hispano, A. (2007). Guerra a la vista. En A. Monegal. (Ed.). *Políticas y (po)ética de las imágenes de guerra*. (55-67). Barcelona, España: Paidós.
- Lowe, K. (2012). *Continente salvaje*. Barcelona, España: Galaxia Gutenberg.
- Manen, M. (2012). Salir de la exposición (si es que alguna vez habíamos entrado). Bilbao, España: Consonni.
- Norman, D. (2005). *El diseño emocional. Por qué nos gustan (o no) los objetos cotidianos*. Barcelona, España: Paidós.