

Cruces entre la narrativa contemporánea, la visualidad y el uso de tecnologías en proyectos artísticos colectivos de Mendoza. El nuevo escenario para las prácticas contemporáneas

BENITO, Patricia Virginia/ Facultad de Artes y Diseño. UNCuyo - patriciabenido.visuales@gmail.com

Eje: Prácticas artísticas contemporáneas. Tipo de trabajo: ponencia

» *Palabras claves: visualidad, narrativas contemporáneas, tecnología.*

› **Resumen**

La siguiente propuesta es un recorte de un proyecto más amplio, donde se indagan las prácticas artísticas de colectivos mendocinos durante el período que abarcan los años del 2001 al 2015. En éste se propone abordar las producciones desde el análisis estético, político y discursivo que las atraviesan, y cómo se modifican las formas de gestión y de representación simbólica en las prácticas contemporáneas.

En Mendoza, en el campo del arte (Bourdieu, 1983) persiste todavía una marcada perspectiva modernista, ponderada por las instituciones de formación, la prensa y los espacios exhibitivos institucionalizados. Es necesario entonces pensar la escena mendocina en relación a parámetros contemporáneos de validación, ya que las prácticas de grupos de arte locales surgidos en el período de estudio son difícilmente conceptualizables desde una perspectiva que se enfoca más en la obra/objeto que en los procesos y relaciones de producción.

El recorte temporal que se propone, años 2001 al 2015, responde al inicio de la poscrisis (concepto tomado de Andrea Giunta) hasta la actualidad, por encontrarse más en auge hoy en día en Mendoza los debates sobre proyectos colaborativos de índole artística.

En este trabajo se describen dos casos particulares que permiten el acercamiento a propuestas de modalidades colectivas dónde pueden observarse nuevas retóricas de organización del trabajo artístico y de intercambio del arte. Los grupos presentados trabajan haciendo cruces entre la narrativa contemporánea, la visualidad y las nuevas tecnologías. Los casos de estudios son: *La Partida* (2004/2005) y la revista virtual *La Extremidad del Otro* (2011/2015). Las producciones que realizan se enmarcan dentro de dispositivos de gráfica expandida¹ trazando un nuevo

¹ Concepto tomado de Silvia Dolinko quien lo propone en relación al efecto de la crisis del 2001, y con la aparición de diversos colectivos surgidos a la luz de esos tiempos de emergencia, se ponen en juego, según la autora, nuevas estrategias de producción e intervención en el arte. La gráfica se inscribió entonces en los circuitos más variados; por parte de esta nueva visibilidad radicó en su condición de "arte pobre"-léase: de costos modestos-, de fácil manipulación, circulación y accesibilidad.

escenario donde se vinculan artistas visuales y escritores. Ambos grupos en su accionar implantaron otros modos de producción, circulación y legitimación de sus prácticas.

› *Presentación*

El trabajo que presentamos se inscribe dentro de un estudio más amplio sobre las prácticas artísticas que se producen en Mendoza en un período que abarca los años 2001 al 2015. Para esta oportunidad, decidimos poner a dialogar propuestas de dos colectivos artísticos mendocinos que trabajan en proyectos editoriales de gráfica expandida. Las producciones, que vamos a intentar abordar se caracterizan por entrecruzar narrativas contemporáneas, imagen y tecnología.

Los proyectos a los que hacemos referencia son: *La Partida* y *La extremidad del otro*. Dos propuestas realizadas por colectivos que trabajan en Mendoza en los años posteriores a la crisis del año 2001. Ambos se desarrollan bajo dinámicas de grupalidades artísticas que conllevan la impronta de ese momento coyuntural del país, poniendo en superficie una serie de nuevas modalidades colectivas de trabajo y exhibición alternativas.

› *Proyectos editoriales colaborativos*

Andrea Giunta utiliza el concepto de *poscrisis* para dar cuenta del quiebre a partir del cual los distintos sectores sociales se rearticulan y se reorganizan. Esto habilita un proceso de crecimiento, de entusiasmo y de creencia compartida sobre la potencialidad de las acciones mínimas como contribución para mejorar las circunstancias de todos. *La poscrisis* planteada en esos términos, es un fenómeno que trasciende ampliamente lo político y económico en sentido estricto (Giunta, 2009). Sus consecuencias también alcanzan las formas de gestión y de representación simbólica. Puede decirse que las retóricas de la organización del trabajo artístico y de intercambio del arte se ven fuertemente impactadas, implantándose nuevos modos de producción, circulación y legitimación. En este sentido, se observa cómo las prácticas artísticas se colectivizan caracterizándose por un discurso de horizontalidad e igualdad, así como por principios democráticos de decisiones por consenso como pautas éticas de cada grupo.

En este proceso de redefiniciones, las voces se multiplican, se construyen *espacios biográficos*² (Arfuch, 2008) desde donde se enuncian los sujetos colectivos. Los artistas

² Leonor Arfuch propone el concepto de “espacios biográficos” para describir el proceso actual que atraviesa el sujeto contemporáneo en relación a la influencia de los medios de comunicación en la vida cotidiana. Se convive con una aceleración sin pausa entre palabras e imágenes que se disputan la primacía del impacto entre el decir y el mostrar. Se exponen gran cantidad de escenas diarias donde se exhibe sin límites la intimidad, se hacen confesiones, revelaciones. Situaciones en las que el anonimato y la distancia se compensan con cada vez más enfáticos “efectos de

trabajan en un clima de cooperativismo, generando y acrecentando procedimientos particulares en respuesta a la crisis local y global. En este contexto las *narrativas comunitarias*³ y la centralidad que adquieren en el discurso artístico la gestión de relaciones y de nuevos espacios de sociabilidad constituyen un dato político que excede el campo del arte (Stegmayer, 2008). De este modo comienzan a operar coordenadas espacio-temporales específicas que definen a grupos de individuos que comparten las mismas condiciones de existencia. Se crean redes desde donde las producciones artísticas se despliegan bajo formatos *relacionales*⁴ que hacen evidente la necesidad del vínculo con un *otro*. Este proceso que involucra lo estético-poético y político deriva en la construcción de nuevos espacios exhibitivos: galerías independientes, muestras en casas, en verdulerías, en la calle, etc; editoriales autogestivas, lecturas, festivales de poesía; la emergencia de múltiples lugares de encuentro: fiestas, eventos multidisciplinares, clínicas de artistas, residencias; proyectos en red, estrategias comunicativas, creación de comunidades virtuales, etc; dispositivos y herramientas que utilizan los artistas para plantear las prácticas contemporáneas y los escenarios posibles de inscripción.

En Mendoza, en el campo del arte (Bourdieu, 1983) persiste todavía una marcada perspectiva modernista, ponderada por las instituciones de formación, la prensa y los espacios exhibitivos institucionalizados. Es necesario entonces pensar la escena en relación a parámetros contemporáneos de validación, ya que las prácticas de grupos de arte locales surgidos después del fenómeno de la poscrisis son difícilmente conceptualizables desde una perspectiva que se enfoca más en la obra/objeto que en los procesos y relaciones de producción.

Se plantea, en esta oportunidad, como casos de estudio a los trabajos de dos colectivos mendocinos, el primero se desarrolla durante los años 2004 al 2005, denominado *La Partida* y el segundo desde el año 2011 al 2015, llamado *La extremidad del otro*. Ambos son proyectos conformados por artistas y escritores que utilizan dinámicas colaborativas y la tecnología como medio de comunicación, circulación y/o visibilidad. Surgen en diferentes momentos políticos y sociales pero conservan modos de cooperación e intercambio que se encuentran más en auge en los debates actuales sobre las prácticas artísticas contemporáneas en la provincia.

La Partida

Nagg: Escucho

real”

³ Según Stegmayer observa que el campo del arte en la Argentina de la última década, los colectivos plantean nuevas formas de organización que repercuten en la necesidad de una reconstrucción discursiva que revalorice las propuestas de las colectividades desde su aspecto retórico-estilístico involucrando las nuevas formas de producción colaborativa, las formas de pensar y de decir en este tipo de prácticas, y a partir de ellas.

⁴ Bourriaud denomina “estética relacional” a las obras cuya materia artística son las relaciones sociales y la comunicación. Tendencia que se desarrolla a nivel global desde los años 90’.

Hamm: ¡Cerdo! ¿Por qué me engendraste?
Nagg: No podía saberlo
Hamm: ¿Qué? ¿Qué es lo que no podías saber?
Nagg: Que saldrías tú ¿Me darás un dulce?
Beckett. Final de

Partida

La Partida es un proyecto se realiza entre los meses de noviembre del año 2004 a octubre del 2005, está compuesto por escritores y artistas visuales (todos anónimos) que se plantean la problemática de la circulación como asunto central en la actividad artística contemporánea. Ellos ponen en discusión las nociones de autoría, legitimidad, hibridación, conceptos de arte-obra. Uno de sus objetivos más sólidos es desacralizar las construcciones sociales heredadas de la modernidad en relación al sistema artístico.

Es una experiencia poético-visual-literaria, sus producciones son dispositivos gráficos presentados como propuestas editoriales desarticuladas, pegadas en la vía pública (ver imagen 1). Apuestan a la experimentación de una gráfica expandida, planteando juegos de desplazamientos en relación al discurso hegemónico del arte. Es decir, las obras que se sitúan fuera de los museos y se trasladan a otros escenarios de inscripción trabajan en función de un espectador casual, generando estrategias de visibilidad que se adecuan al espacio que las contiene y, a la vez, reconstruyen lazos sociales en espacios comunitarios perdidos.

Se autodefinen como “una página de letras efímeras, de aparición azarosa, que difunde la obra de escritores y dibujantes. En formato de publicación mural, es encontrada por el ocasional lector en diferentes sitios de aburrida espera” (La Partida, 2005) (ver imagen 2)

La Partida se presenta en formato de secuencia editorial dispuesta a modo de collage, sobre publicidades callejeras, paredes, columnas, semáforos; generando nuevos espacios discursivos. Cada número es temático y está compuesto por textos breves: poemas, haikus y cuentos cortos. Escritos aportados por sus integrantes para cada publicación y pasajes de escritores clásicos seleccionados por el colectivo. Los textos se encuentran acompañados por dibujos, pegatinas, estampas; imágenes reproducidas en fotocopias. Este método de reproducción económico les permite una mayor visibilidad y difusión de sus acciones (ver imagen 3). En este sentido, Silvia Dolinko, rescata la fotocopia como un recurso plástico dentro de los procesos de desplazamiento de la gráfica argentina contemporánea, posibilitando una democratización de la imagen que es facilitada por la renovación de estos lenguajes. Sobre la desacralización de la disciplina y sus normas, la autora dice:

Estampar, intercambiar, difundir, publicar, editar. Tareas colectivas a partir de las variables de la gráfica que han signado las propuestas de grupos argentinos que, con actuación en distintos espacios con diferentes premisas, matrices conceptuales y organizativas, sostuvieron o sostienen una voluntad común de una ampliación de la circulación y el acceso a la imagen, a la producción cultural, a la intervención artística en lo público. (Dolinko, 2013)

Otras de las estrategias visuales utilizadas son plantillas (estencil) para repetir algunos dibujos, diseños esquemáticos, lineales; la elaboración de tramas y texturas más en detalle los trabajan a partir de collages. Tienen una imagen que funciona acorde a la estética de la ciudad. Al ser papeles pegados permiten la participación directa del espectador; rayar, tachar, escribir, arrancar. Estas intervenciones evidencian la relación del sujeto/otro con su espacio y cómo lo habita (ver imagen 4).

La propuesta plantea la noción de apropiación del espacio público, sus páginas están adheridas a elementos constructivos de la ciudad; sobre gigantografías publicitarias de empresas multinacionales, afiches de espectáculos locales y sobre espacios simbólicos como entradas de museos, ciudad universitaria, fachadas de entidades bancarias, paradas de micros, esquinas emblemáticas de la ciudad. Lugares de espera o de encuentros propicios para la lectura.

El contacto con los espectadores se produce en instancias públicas pero íntimas a la vez. La Partida propone un juego ficticio a través de interrogantes planteados en cada número y una invitación a comunicarse por mail: mandar material, aportes, críticas, respuestas, preguntas, etc. a un destinatario desconocido. El resultado es un asiduo intercambio virtual y real, ya que se editan suplementos de colección "La Réplica" con las publicaciones enviadas por los lectores, quienes además podían suscribirse para recibir por mail las nuevas ediciones de La Partida, con instrucciones precisas para descargar y pegar en espacios con características determinadas (ver imagen 5).

En este proyecto el rol del receptor común es desplazado por un espectador- cómplice que trabaja a la par del colectivo desmaterializando cualquier distancia entre productor y público. Aspiran a generar un espacio no para el artista/escritor sino para el otro. Trabajan bajo el anonimato voluntario, negando su entidad individual, a favor de no condicionar la apreciación del lector, sólo y en algunos casos, aparecen los textos firmados con el nombre de pila. Con esta acción ponen en evidencia convicciones ideológicas sobre el repudio al rol del creador, tan encallado en el imaginario social.

En sus páginas se encuentran juegos implícitos con referentes literarios clásicos. En primer lugar se destaca la figura de Samuel Beckett, el cual se distingue como responsable editorial de las publicaciones. Cada número se inicia con un fragmento firmado por Samuel. Además el nombre de la revista se debe a una obra de teatro llamada Final de partida, libro desde donde se extraen diálogos que encabezan todas las ediciones.

Otro recurso que utilizan son citas (sin referirse a la fuente) extraídas de obras de diferentes escritores clásicos planteadas en forma de interrogantes con algunas modificaciones. Por ejemplo: ¿Algún poema de amor y ninguna canción desesperada? De Pablo Neruda en su libro "Veinte poemas de amor y una canción desesperada". Otro caso es: ¿Cuántas horas se pierden en la oscuridad? Frase extraída de un poema de Clarice Lispector. ¿Cómo sabrá un poema en tu boca? de Mario Benedetti. La siguiente oración se repite en todos los números "la partida es lo único que sabemos del cielo y lo único que necesitamos del invierno" que le pertenece a Emily Dickinson con la variación de "y lo único que necesitamos del infierno". Además realizan homenajes a escritores o personalidades como Julio Cortázar, Fernando Pessoa, Stewart Home, John F. Kennedy.

También, en otra oportunidad, deciden empapelar la ciudad con una campaña política, como edición especial, postulando la imagen de Frank Zappa como concejal bajo el nombre de Samuel Beckett (ver imagen 6).

En todos sus números publican chats apócrifos secuenciales entre Bioy Casares y María Kodama, quienes mantienen un diálogo “distinguido” sobre el clima, el uso de Word, la rutina diaria, la religión, la soledad, etc. Una parodia de conversaciones absurdas y coqueteo vía messenger que deja al lector, con la promesa de un continuará, a la espera y búsqueda de la próxima publicación. Estas operaciones a las que se hacen referencia son dispositivos que el espectador descubre en la medida que observa con atención y se cuestiona acerca del discurso que hay detrás de las imágenes.

La Partida logra editar 7 números y 4 publicaciones de colección “La Réplica”. No se sabe cuántos integran el grupo ni quiénes lo conforman y tampoco a sus lectores les interesa averiguarlo, la despersonalización fue un valor agregado de la propuesta.

A los suscriptores, en su momento, les llega por mail textos-manifiestos que dan cuenta los principios ideológicos y estéticos del grupo, siempre firmados por el editor responsable, Samuel Beckett. El encabezado de los envíos es una cita de Stewart Home (cineasta, escritor, músico) que deja en claro la posición tomada de los integrantes frente a la figura del autor:

Llamar a alguien artista es negar a todo igual el don del sueño, de la imaginación; de este modo, el mito del genio se convierte en una justificación ideológica de la desigualdad, la represión y el hambre. Lo que el artista considera su identidad son un conjunto de actitudes prescritas; ideas preconcebidas que han encerrado a la humanidad durante toda su historia. Son las actitudes derivadas de estas identidades, tanto como los productos artísticos derivados de la cosificación lo que debemos rechazar (Home, 2002)

Ante la pronta desaparición de la Partida en el año 2005 proponen la construcción de un Banco de Proyectos haciendo circular la siguiente invitación:

Nuestro incomparable editor responsable, verbigracia de la autoridad divina que a estos designios lo encomendara, Samuel Beckett, en vísperas de la completa finalización de la experiencia poético-visual-literaria “La Partida”, invita a los lectores de la misma a continuar la senda creativa iniciada por él, y sus no tan geniales seguidores y seguidoras.

Hasta el día 20 de Agosto del año 2005 se recibirán carpetas con proyectos artístico-comunicacionales creativos, independientes, y de presupuesto abordable (léase escaso). El objetivo último es hacer circular dichos proyectos entre los suscriptores y participantes de “La Partida”, a fin de encontrar individuos interesados en actuar como partícipes de los mismos.

Los proyectos, claro está, pueden ser de la más diversa índole: literarios, eventos, muestras de arte, grupos de estudio, proyectos trans o multidisciplinares, happenings, etc.

Así, habiendo lanzado la primera piedra (y que Jesús nos perdone), esperamos ser apedreados como es debido. Enhorabuena.

Samuel Beckett (La Partida, 2005)

La Partida es un instrumento de creación grupal que nos interpela sobre la circulación de las prácticas artísticas, la legitimidad de las mismas, la figura del autor, desplazando el rol del espectador a un lector-usuario participativo. Sus integrantes proponen un modo horizontal de participación colectiva que es el puntapié inicial para la creación de otros proyectos similares.

Revista La extremidad del otro

La extremidad del otro, es una revista virtual creada por un colectivo de artistas bajo la figura de la asociación civil: Visual Objeto A. Este grupo de artistas visuales trabaja en Mendoza desde el año 2011 en diferentes proyectos vinculados al campo artístico cultural local. La Asociación cuenta con una editorial autogestionada llamada microediciones del objeto desde la cual se edita y publica L.E.D.O.⁵ La revista es un proyecto que toma forma en mayo del 2012 y termina en diciembre del 2015. Se realizan 16 números (ver imagen 7).

LEDO es una revista de publicación bimestral- propone un tópico en cada número que funciona como eje sobre el que se va construyendo con material visual, texto de colaboradores, hipervínculos- un movimiento sin secciones- una revista virtual y autogestionada que bucea- la extremidad del otro: su extremo el mío, la línea el límite el puente, uno y el conjunto, el objeto que se cae porque sobra porque falta- para que no estemos solos- Plataforma Nave- se edifica sobre una estructura blanda y permeable como el contacto; que se sustenta gracias al compromiso desinteresado, que no existe sin su extremo. (LEDO, 2012)

El grupo que produce la revista define los tópicos a partir de los cuales se invita a poetas, ensayistas, psicólogos, sociólogos, músicos y escritores en general a que envíen textos inéditos en relación al tema. Mientras los invitados elaboran las propuestas escritas, los artistas visuales trabajan imágenes como soporte discursivo de la misma temática. Cada número publicado tiene una estética determinada que interviene desde la gráfica hasta la disposición de los textos. Es un proyecto colaborativo que funciona en la virtualidad con escritores de distintos lugares del mundo, generándose una red de miradas que confluyen en L.E.D.O. La revista se publica en la plataforma de issuu desde donde se puede leer, descargar y compartir desde la siguiente dirección: https://issuu.com/visualobjeto_a. La difusión y comunicación principalmente sucede por Facebook, mail y twitter.

Invitan a participar por mensaje privado, previa búsqueda rizomática de escritores, textos, fragmentos, relatos que se encuentran on line. El uso de las nuevas tecnologías es imprescindible

⁵ L.E.D.O. son las iniciales de La extremidad del otro

desde el momento de la preproducción hasta la puesta en circulación. Las imágenes son aportadas por los artistas que componen Visual Objeto a. En su mayoría son fotografías digitales, photoshopeadas, intervenidas, escaneadas; algunos dibujos y collages (ver imagen 8). Plantean la estética lo-fi⁶ como un recurso visual. La revista además contiene links con hipervínculos que abren pestañas a sitios de internet con material en relación al tópico: videos de música, gifs, filmaciones spam, películas para descargar, imágenes de circulación virtual, etc. La lectura de la misma no es secuencial, las páginas se deconstruyen en múltiples links que se despliegan por internet tejiendo redes de contenidos.

Los artistas que producen LEDO buscan el resabio, la basura tecnológica, el material olvidado por la misma inmediatez del medio. Pueden ser audios, archivos jpg, blogs, cuentas de tumblr, etc. Proponen “el uso de imágenes ‘pobres’ de mala calidad, de resolución subestándar. Fantasmas de una imagen de distribución gratuita, remezclada, ripeada, copiada y pegada en otros canales de distribución” (Steyerl, 2014). En convivencia con otras de alta definición. Todo se relaciona y se resignifica en comunidad con los contenidos nuevos.

Más de 100 escritores publican a lo largo de la existencia de LEDO. Algunos de los tópicos que trabajan son: “El asesinato de la libido”, “Los del interior damos explicaciones”, “Cover”, “Placeres Culposos”, “Dialéctica”, “Objeto A”, entre otros. En el mes de diciembre del año 2013 se publica un número llamado “Voces” dónde los textos escritos fueron reemplazados por audios con las lecturas en off grabadas por los mismos autores.

La revista tiene un gran número de seguidores on line, en dos ocasiones abandona la virtualidad para desplazarse al espacio real: una de ellas es la *Feria del Libro* en el Espacio Cultural Julio Le Parc en el año 2013 dónde instalan un stand con intervenciones artísticas, videos y la lectura en vivo de escritores acompañados por músicos y proyecciones (ver imagen 9). El otro evento en el que participan es un ciclo de muestras dentro del Veraneo Le Parc, en ese mismo espacio, llamado “Distancia Focal III” en el año 2014. En esa oportunidad se produce in situ la próxima LEDO a editarse. El tema es “ensueño”, se presenta una video-instalación junto con la editorial del número y los escritores leen los textos mientras cada artista hace sus registros fotográficos para armar la imagen de la nueva publicación (ver imagen 10 y 11).

LEDO surge como espacio de diálogo en el que intervienen voces e imágenes para potenciar la visibilidad de microrelatos que de forma aislada se perderían.

> *A modo de cierre*

Ambos proyectos culturales-políticos que presentamos apuntan a descentralizar las formas

⁶ Término que proviene de la música, es un enfoque estético en el que predominan las grabaciones de baja fidelidad con el objetivo de registrar sonidos auténticos. El concepto es usado por otras disciplinas como significante de producciones con poéticas de baja calidad, de mala resolución por el uso de tecnologías obsoletas y básicas. Es una reacción al mercado y al consumo.

de la cultura literaria y visual hegemónica. A través de sus producciones ponen en valor imágenes y narrativas contemporáneas que se apoyan mutuamente y se sostienen para tomar forma de un nosotros colectivo. Durante el proceso de búsqueda de una grupalidad posible se van encontrando productores, artistas, escritores que proponen la renovación de lenguajes, utilizando recursos tecnológicos al alcance de todos. Usan las redes virtuales y reales como medios para visibilizar ideas, incentivar la participación y articular distintos sectores de la sociedad. El resultado son proyectos grupales de colaboración abierta que circulan en espacios públicos. Tanto La Partida como LEDO preservan dinámicas de trabajos más democráticas y alcanzables entre minorías fragmentadas que encuentran en estas propuestas una alternativa de producción colectiva desde dónde enunciarse.

Bibliografía

- Arfuch, L. (2006). "El espacio biográfico: Dilemas de la subjetividad contemporánea", Buenos Aires, Fondo de Cultura Económica de España.
- Beckett, S. (1997). "Final de Partida", Barcelona, Tusquets
- Bourdieu, P.(1983) "Campo del poder y campo intelectual", Buenos. Aires, Folio.
- Dolinko,S. (2013). "Cooperativa gráfica: un recorrido por algunos colectivos de la Argentina". En *Revista Estampa 11*, nº 3 y 4, SeCTyP, Universidad Nacional de Cuyo, Mendoza. En línea: https://issuu.com/estampa11/docs/revista_3_y_4
- Giunta, A. (2009)"Poscrisis. Arte argentino después de 2001". Buenos Aires, Siglo XXI
- Home, S. (2002). "El asalto a la cultura: movimientos utópicos desde el letrismo a la class war", Virus.
- La extremidad del otro, (2011). Mendoza. En línea: https://issuu.com/visualobjeto_a
- La Partida, (2004). Textos inéditos. Consulta por correo electrónico.
- Stegmayer, M. (2008),"Estéticas sociológicas/ sociologías estéticas: una mirada sobre ciertos tránsitos contemporáneos". En Pretérito Imperfecto, parte II, Buenos Aires, Prometeos.
- Steyerl, H. (2014). "Los condenados de la pantalla" Buenos Aires, Caja Negra.

Anexo



Imagen 1. *La Partida*, perteneciente al número "Poemas de la partida" de *La Partida*.



Imagen 2. *La Partida*, encontrada sobre publicidades callejeras, Mendoza.

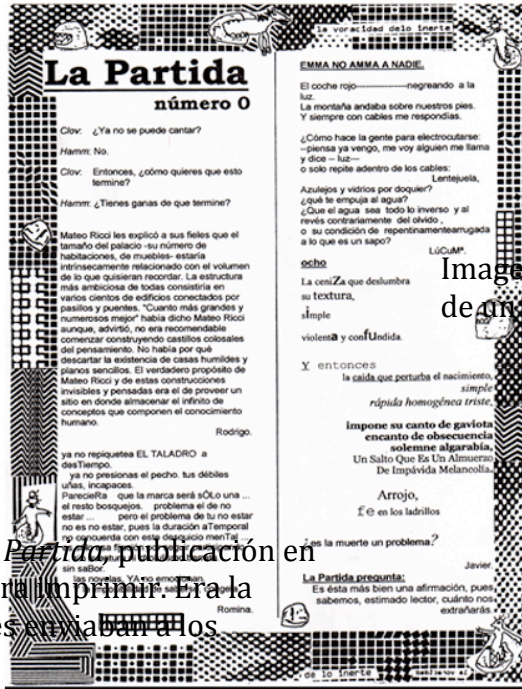


Imagen 3. *La Partida*, publicación en el directorio lista para imprimir. Era la primera que les enseñaban a los

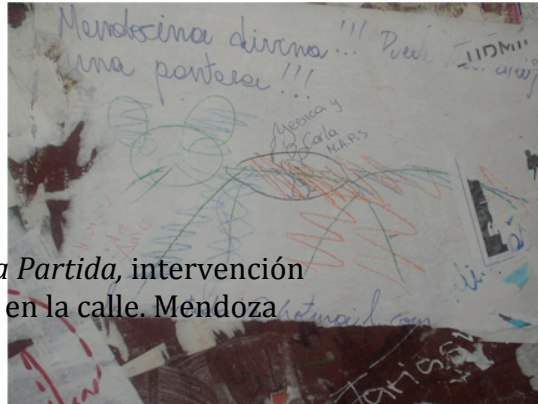


Imagen 4. *La Partida*, intervención de un lector en la calle. Mendoza.



Imagen 5. *La Partida*, número de colección "La Réplica".



Imagen 6. *La Partida*, campaña política de Samuel Beckett. Mendoza



Imagen 7. *LEDO*. Algunas tapas de la revista. Mendoza

Imagen 8. *LEDO*, interior de...



Imagen 9. *LEDO*. Stand Feria del Libro...



Imagen 10. *LEDO*. Video-
instalación, muestra Distancia
Focal III Espacio Cultural Le

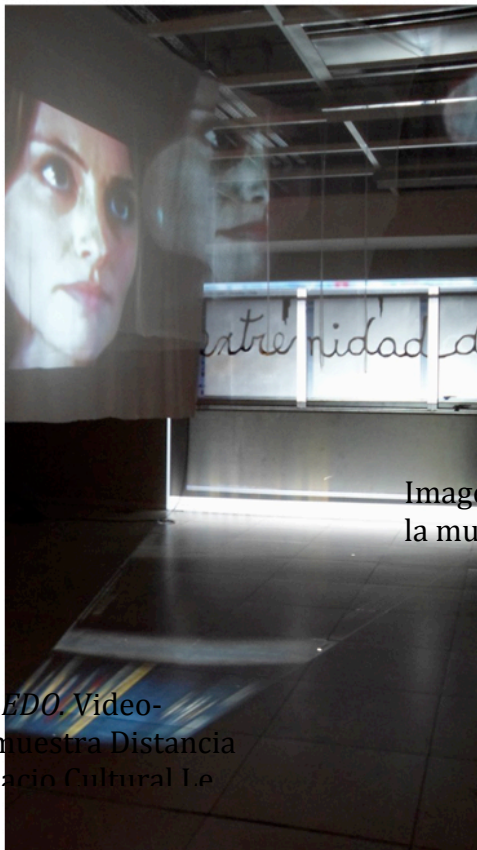


Imagen 11. *LEDO*. Lectura de textos en el marco de
la muestra Distancia Focal III. Espacio Cultural Le

