

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



"Teocracia la escritura de la apariencia"

TESIS

Que para obtener el título de
Lic. en Artes Visuales

Presenta

Leonel Eduardo Flores Ruiz

Director de Tesis: **Víctor M. Monroy de la Rosa**

México, D.F. 2004

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Agradezco

*A mis padres, familia,
novia y amigos*

Al proyecto:

*“La Pintura Mural Preshispánica
en México”*

"El Universo llamado animista estaba poblado de genios y de espíritus concebidos de manera antro-po-zoomórfica, y los seres humanos estaban ahí de manera cosmomórfica"

(Morin 1977)





INTRODUCCIÓN

El texto que estas a punto de leer es el sustento teórico de las imágenes fotográficas que forman la serie Teocracia que esta pensada y hecha para existir en un mundo virtual así como en un mundo físico, en teoría el entendimiento y la reflexión del medio donde surge la obra permitiría al creador de arte hacer un mejor uso del lenguaje (en este caso el fotográfico) para decodificarlo a su gusto ya que el artista esta limitado a su conocimiento tanto teórico como técnico de ahí la necesidad de escribir acerca de conceptos que explican el "medio ambiente" de la imagen fotográfica.

¿Por qué el titulo "Teocracia: la escritura de las apariencias"?, es una pregunta que a lo largo del texto se irá esclareciendo pero podemos comenzar diciendo que un sistema teocrático es aquel en donde el gobierno esta basado en la religión (*Océano Uno 1990*), que a su vez esta basada en Dios y sus mandamientos, y Dios es una idea que intenta justificar nuestra existencia, casi todos los actos que el hombre realiza (por no decir que todos) están encaminados en la necesidad de explicar su existencia, este es el sentido del titulo: *la idea que dicta nuestros actos*; por otro lado, el subtítulo es la manera etimológicamente adecuada para definir a la

fotografía (Fontcuberta 2000) en la que se basan la mayoría de los medios de comunicación, un lenguaje que la totalidad de lo que aquí llamaremos usuarios (todos aquellos que hayan tenido contacto con los massmedia) entienden e identifican, por lo menos en parte y asimilan como cotidiano, ¿Quién puede negar la familiaridad del aparato televisivo y su impacto?, el presente texto es una interrogante acerca de la capacidad de las imágenes fotográficas para transmitir una idea, en la búsqueda de una posible respuesta se toman dos factores paralelos entre sí el primero es la reflexión en torno a los elementos que intervienen en la realización de las imágenes fotográficas, particularmente las concebidas para una manifestación plástica así como el contexto y los medios que utilizan para su presentación ya no física sino visual; la segunda es la imagen, treinta para ser exactos que son independientes del escrito y que nos hablan acerca de una de las culturas clave dentro del mundo mesoamericano: la teotihuacana ¿Por qué? Por la simple razón de que son pensadas, hechas y presentadas bajo los parámetros, medios y finalidades de las que se habla en esta tesis, estas dos vertientes se complementan una dando sentido a la parte escrita e incluso ilustrándola y la otra explicando a las fotografías desde el contexto de donde surgen.

Para entender un poco mejor de cómo funciona una idea-imagen comencemos con este ejemplo: Hace 65 millones de años caminó sobre la tierra el lagarto más temible (dinosaurio), más conocido del planeta (uno de los más estudiados): el tiranosaurio. Lo que conocemos son reconstrucciones hechas a partir de los fósiles encontrados, la posición de los mismos, el lugar, etc. Se puede saber con cierta certeza su comportamiento de reproducción, de cría, de alimentación (hace poco se propuso que era un animal carroñero), por otro lado, partiendo de su composición ósea se supone su estructura muscular y por lo tanto sus capacidades y

limitaciones físicas, incluyendo la fuerza que tuvo la mandíbula del animal al cerrarse; en fin, se tienen muchos datos acerca de él. Sin embargo, la imagen de un cocodrilo de gran tamaño, color verde y ojos rojos difundida en ilustraciones ¿científicas? y el cine, es sólo su aspecto físico, y es esto lo único que recordamos cuando se nos habla de él, es inexacta, no se tiene el menor indicio del color de piel o el tipo de ojos, se cree que pudo ser de una o de otra forma debido a la comparación con reptiles actuales que pueden servir de modelo referente, pero nadie da su palabra, existe una lucha por esclarecer si tenía plumas en su etapa madura (al nacer las tenía) o si las perdía en alguna etapa temprana de su vida, pero todos nos quedamos con la imagen del enorme cocodrilo feroz dejando atrás las características que hacen ser al tiranosaurio, es fácil perderse y quedarse con el aspecto físico externo que no tiene nada que ver con la realidad reconstruida por los investigadores...

Lo mismo le pasa a culturas y ciudades como Teotihuacán, perteneciente al clásico prehispánico localizada en el Estado de México, que es concebida a veces como un montón de piedras sin vida, con historia desconocida, un sitio turístico donde los únicos interesados aparentes son los visitantes extranjeros; otras veces, como un sitio lleno de magia en donde se "recarga" una energía vital o un sitio donde realizar actos profanos o de tipo religioso; en ocasiones menos frecuentes, una calificación escolar. Desgraciadamente, en pocas, muy pocas ocasiones se deja atrás a esta ficción, y se transforma en un sitio lleno de vida, con diferentes historias, entre prehispánicas y modernas; es en este momento, donde las cosas se complican, para entender y dejar atrás esta forma de concebir la realidad sin fundamentos mas allá de lo anecdótico, como en el caso de los dinosaurios, nos la han contado mal y buscar una manera diferente para ver a Teotihuacán hay que conocer de la ciudad, sus ritos, su historia, consecuen-

cias, dejarse llevar por la extensión territorial, pinturas, arquitectura, lo poco o mucho que se conoce de su ideología y religión, por la idea de la magnificencia y el poderío político y económico, la interrelación con otras culturas, en fin, hay que ir mucho más allá del montón de piedras. Sin lugar a dudas es un lugar místico, donde la vida diaria se concibe con el todo, característico del prehispánico, lleno de misterios y con posibilidades de interpretación, sólo limitada al conocimiento e imaginación del intérprete que en este caso es un creador de arte, que no solo tiene que lidiar con lo que la ciudad le proporciona, además debe de encontrar puntos en común con la noción que él tenga de arte.

El arte es un lenguaje que se aprende y desarrolla: el creador de arte solamente da una "opinión", y como tal debe de entenderse en una era digital en que el creador tiene la responsabilidad "ética" de dar esta "opinión" sobre una base teórica bien fundamentada, propia de su tiempo. Al presentar en público obra se atiene a lo que el espectador percibe, quien al estar frente a las imágenes únicamente podrá ver una parte de lo que el creador concibe, el espectador disfruta o no de las imágenes, pero lo que las imágenes dicen es responsabilidad del creador y la manera en la que plasma su opinión y la legibilidad de la misma es deficiencia o acierto del mismo; gracias a los "massmedia" y el "Internet", los espectadores son cada vez más exigentes no sólo en la calidad, también en el concepto, la interacción del espectador con imagen es el objetivo real de cualquier obra; sobre todo en un siglo que está regido por la opinión de las masas, la forma y contexto con la que el espectador se acerca a la obra influyen en su reacción ante la misma. El arte es un acto del intelecto y en una era donde la ciencia y la tecnología recrean las formas de concebir el mundo, donde los nuevos "usuarios" relacionan todo con tecnología, no es gratuito que la fotografía digital sea cada vez más

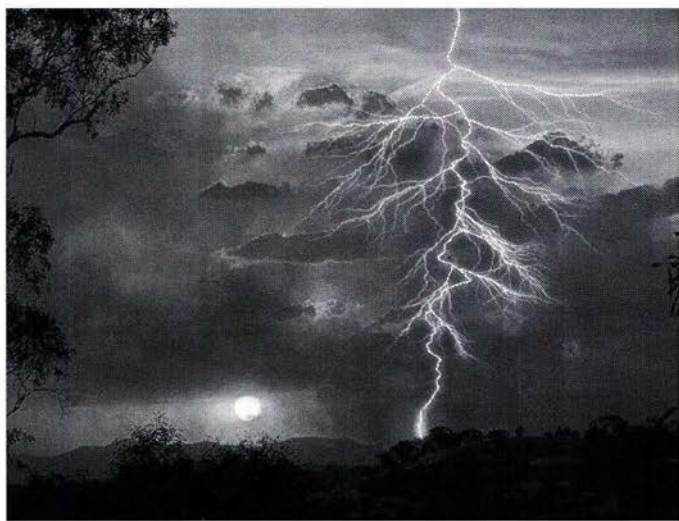
popular, ya que en esta era todo se concibe como imagen o "data", una herramienta como lo es el lenguaje fotográfico, que combina perfectamente los avances tecnológicos con la imagen, se vuelve en el recurso inmediato para cualquiera que intente comunicar por medio de la imagen.

La imagen fotográfica debe su desarrollo (por lo menos a nivel técnico) a la ciencia, es menos difícil que se adapte a las nuevas tecnologías y hacer uso de las mismas. Desgraciadamente el concepto de desarrollo en el mundo actual es mal entendido, no por un avance tecnológico el "usuario" olvida sus miedos esenciales y deja de "mudar" supersticiones a estos nuevos medios en donde estas van alcanzando una importancia abrumadora, supersticiones que hacen uso de las tecnologías con personas que creen en fantasmas, duendes, ovnis que secuestran personas para experimentos genéticos, y para las que resulta menos aterrador y más creíble que la existencia e implicaciones de las armas de destrucción masiva, la ingeniería genética, la robótica y la nanotecnología.

Los humanos no somos capaces de adaptarnos a lo que Bill Joy (2000) llama "las nuevas latitudes". En esta época de bipolaridad extrema, más que en cualquier época anterior, cobra gran importancia la reconciliación entre la ciencia, la religión y el arte, para combatir la ignorancia, sin menospreciar los conocimientos de muchos mitos y líneas de pensamiento, como la herbolaria. A pesar de que en el arte hay intentos cada vez menos evidentes de encontrar este punto medio, las imágenes digitales y el cine parecen ser el siguiente paso.

A la mayoría de los seres humanos les es más fácil dejar de lado el conocimiento y dejar de pensar (literalmente) y así se alejan cada vez más de la ciencia, sin por esto dejar de "actualizar" sus herramientas, se en-

cuentran con doctrinas esotéricas o líneas de pensamiento que poco o nada tienen que ver con una base ideológica de mejora espiritual, finalidad de cualquier religión que se jacte de serlo. Por otro lado, las llamadas bellas artes son cada vez más incomprensibles para la gente común, en parte por ignorancia, pero en gran medida por la incapacidad misma de los creadores de arte para capturar la atención de espectadores cada vez menos interesados, sin embargo la fotografía, el video y el cine son bien aceptados por la mayoría, porque el lenguaje y uso de los mismos son un punto medio: se incrementa el gusto por la fotografía a medida que la tecnología vuelve más rápido y fácil el proceso para obtener una buena toma y brinda la oportunidad a más personas de manejar un instrumento fotográfico, entender y codificar el lenguaje de forma que las ideas se vuelven cada vez más presentes; con el video y el cine tardará un poco más, pero comparten en gran medida los mismos códigos, el creador de arte que parte de un lenguaje fotográfico se vale de estas convenciones para hacer llegar la idea con una aceptación mayor ya que es un lenguaje afín a los "usuarios".



Página anterior
<http://www.creative.gettyimages.com/imagebank>



I DIOS

H.P. Lovecraft crea relatos a partir de viejas leyendas acerca de razas prehumanas, más sabias y poderosas que el hombre, lo aterrador dentro de sus historias llega a partir de la ineptitud y una curiosidad enfermiza de los protagonistas para afrontar conocimientos que escapan a su razón, llevándolos a un punto en donde no pueden dejar de investigar, pero sin dejar de aterrarse al darse cuenta poco a poco de lo pequeño y frágil que es el hombre con respecto a los conocimientos que el hombre desconoce en la época en donde se desarrolla la historia. Lo que vuelve creíble a Lovecraft son los conflictos de los protagonistas al no poder dar una explicación satisfactoria desde la perspectiva de lo que conocen como realidad, escapando a la superstición y a la intolerancia con desenlaces poco alentadores para sus protagonistas, Mary Shelly con su personaje Victor Von Frankenstein explora el cuestionamiento y el miedo del hombre frente a una creación que no alcanza a comprender, usurpando el papel de Dios se atreve a dar vida sin estar preparado para hacer frente a las consecuencias, el monstruo por su lado se encuentra solo en un mundo que desconoce,

abandonado por su creador presupone que la respuesta a sus interrogantes se encuentran donde está quien le otorgó la vida sufriendo una gran decepción, interrogando más concretamente cual es nuestra idea de Dios, la cual parece irse modificando con respecto a lo que conocemos como desarrollo.

Dios, como principio básico presente desde el comienzo de las civilizaciones, es la manera que tienen los hombres para justificar su propia existencia, es por medio de Él que explican los diferentes fenómenos de la naturaleza y es en Él donde encuentran cobijo ante la incertidumbre de la muerte, y los miedos son representados como demonios. No todas las culturas han creado una sola divinidad y demonios alrededor de esta, la concepción de bien y mal es diversa, culturas que son y que fueron donde la concepción de mal no existe como tal, en las que la vida tendría un significado diferente al que la cultura occidental tiene. Todos los actos que realiza el ser humano son directamente proporcionales a la idea que tenga de Dios gracias a su cultura, desde sus ritos más íntimos hasta los públicos, la manera en que viste, se peina, hasta la manera de dormir y de trabajar (ejemplo: los judíos no trabajan los sábados por nada del mundo). Esta concepción de un todo poderoso que rige nuestros actos y del cual no podemos escondernos, se va adaptando a las necesidades regionales y culturales, lo que para una religión es bueno la otra lo condena con el peor de los castigos, así el hombre crea a un dios a imagen y semejanza de lo que regionalmente se cree correcto, pero ante todo dios es una idea, quizás la mas universal, Él no existe en el mundo tangible pero sí en el ideal, y todas las discusiones en torno a su existencia o la inexistencia del mismo son mas en el campo de la metafísica y a partir de estas discusiones y una necesidad de la regulación del comportamiento para un bien común son la base de donde surgen reglas morales para la sana convivencia entre los miembros de una o de diversas culturas.

El ejemplo aquí contemplado (en la serie fotográfica) es Teotihuacán : una ciudad tan grande y cosmopolita como cualquiera de las grandes capitales del mundo en la actualidad, dividida en barrios, con zona de cultivo, con un centro gubernamental y sacro a la vez, no tan diferente a lo que conocemos hoy día como civilización o cultura, donde se hace evidente su aspecto mítico al encontrarnos con un pasado que escapa a la comprensión del mundo occidental, lo diferente en sus costumbres, en su forma de concebir y concebirse, a su religión y al cultivo, a la vida diaria, la relación que existe entre estos seres humanos que son ajenos a nosotros y su medio ambiente.

Una diferencia importante entre estos dos mundos es junto con otros factores la cosmovisión, una unión entre la vida espiritual, la ciencia y el arte; todo interrelacionado, tan presente en toda la época prehispánica, la manera en que conciben la muerte, el sacrificio, la vida, la sexualidad, etc., es la comunión de todos estos factores la que consigue que la sociedad sea tan ajena a nosotros que no hay una manera de entender la vida dentro de la ciudad a menos que se logre entender esta cosmovisión desde la comodidad de ideología, no adaptándola a nuestra filosofía, sino encontrando coincidencias entre estos dos "mundos", con nuestra historia y la manera en la que vivimos, el occidente está tan acostumbrado a separar y dividir los conocimientos que cuando se trata de llevar esta idea al mundo prehispánico simplemente no funciona, no se entiende nada, dando rienda suelta a los supersticiosos, tan peligrosos al conocimiento como en cualquier época, ya que la vida cotidiana, la política y la económica estaba directamente relacionada con esta forma de entender la realidad, que para los prehispánicos era una sola: la religiosa.

Para Huxley (2003) el gran error del hombre es dividir la ciencia, la religión y el arte e incluso el hecho de que

estén tan lejanas unas de otras, cada una tan opuesta a las otras que se niegan entre ellas; a Morin(2001) no le interesa estudiar los hechos aislados, no es conveniente diseccionarlo todo, al separar cada una de las partes es fácil perder la visión de lo que originalmente se está estudiando, se debe estudiar el conjunto de factores relacionados, de esta forma es mas fácil adentrarse a una ciudad y a una cultura que incluso para los precortesianos era una ciudad hecha por y para dioses, en otras palabras Teotihuacán

Para entender un poco mas a fondo una cultura como la teotihuacána se debe entender que estaba rodeada por imágenes , la imagen era el "verbo", esto no es difícil de entender ya que desde el siglo pasado, la imagen nos rodea, estamos inmersos en un mundo hecho a base de imágenes. Claro no es nuevo, salvo en la cultura occidental, en el siglo XIX las clases populares no tenían acceso a la compra de pinturas para adornar sus paredes, los carteles solo eran considerados como carteles, en el siglo XX con la masificación de las fotografías, se tiene una nueva relación con el entorno "Cada nueva relación espiritual que el hombre establece con la realidad no solo se expresa exclusivamente en su representación y en su fe sino también en su querer y actuar" (Ernest Cassirer 1979), con los únicos "textos" que los precortesianos tienen acerca de Teotihuacán son relacionados con civilizaciones "casi prehumanas" por medio de un tipo de escritura diferente a lo que conocemos como letras o signos, las paredes de los edificios de casi todas la civilizaciones mesoamericanas estaban adornados con imágenes , esas imágenes nos hablan de la vida, de la forma de pensar, de los dioses, a veces estas imágenes son tan fuertes y con un impacto como el de los aztecas, por ejemplo, al considerar a los teotihuacáños parte de la raza sagrada (los toltecas) y al considerarse ellos parte de la misma descendencia, adoptan algunas de sus representaciones y se asumen como hijos de dioses y es

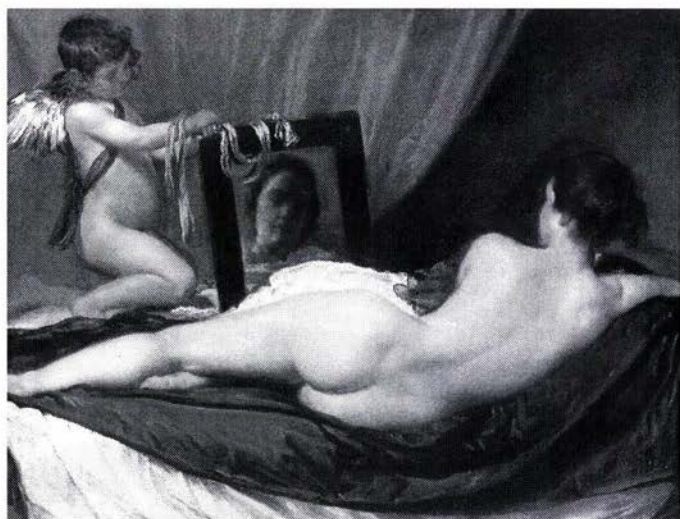
a través de las representaciones toltecas combinadas con un poco de dominio militar como pueden establecer un imperio.

A través del tiempo se sabe que no tenían nada que ver con dioses ni ellos ni los teotihuacáños, lo cierto es que desde siempre Teotihuacán ha sido considerado como un lugar sagrado, en la época teotihuacána era considerada como la gran capital del mundo prehispánico, era la ciudad deseada, para acercarse a teo desde el punto de vista de las leyendas o el de la vida diaria de los teotihuacáños, se tienen que relacionar con las imágenes. Claro, están los edificios y los restos mortuorios con las ofrendas y las manifestaciones escultóricas, pero el punto es lo representado y el como se veía, es la imagen la reconstrucción mental de la vida, así como en el siglo XXI vivimos por y para las imágenes, los prehispánicos (como muchas otras culturas) eran todos unos Homo videns.

El problema desde el punto de vista arqueológico es que lo que se conoce de vida diaria de los teotihuacáños es a través de los objetos, los utensilios, los edificios y las pinturas, no existe referente escrito de los propios habitantes de la zona. Dentro de mil años, en los que habremos desaparecido como civilización, los arqueólogos o algún similar encontrarán a un Cristo en la misma habitación que a un oso de peluche y tendrán muchos problemas al tratar de entender el por que?, claro que ellos tendrán los textos que nosotros dejemos, y la basura. En Teotihuacán es ahora un problema el hecho que muchas de las pinturas que son las que dictarían su modo de concepción del mundo no se conservaron, lo curioso es que fue hasta el siglo pasado que se le dio importancia a las imágenes dejadas en esta ciudad, debido a que poco a poco se entiende el efecto que imprime en las conciencias el hecho de vivir rodeados de imágenes y no fue sino hasta el siglo pasado que se percataron de esto,

gracias a la masificación de las imágenes mediante la imprenta y la serigrafía, pero sobre todo al uso de la cámara fotográfica. Hasta ahora solo podemos suponer lo que significaría vivir consagrados al acto religioso, aquel que era uno con la ciencia y el arte, lo que se puede saber con precisión es que la conciencia al ser bombardeada por imagen en todos lados crea una absorción de conocimiento que es diferente al estado que se tiene cuando no existen o no se manejan aquellas; como referente un poco mas cercano tenemos a la importancia de la pintura en la época medieval.

En la época medieval se instruía con los retablos en las iglesias, la imagen se vuelve una especie de escritura de rápida absorción, desde otro punto de vista los seres humanos siempre y sólo con algunas excepciones le han atribuido a las representaciones de sus divinidades poderes mágicos, así una figurilla o pintura adquiere la cualidad de interlocutor con Él. En las culturas precortesianas las representaciones dejaban su calidad de objeto y se convertían en el dios mismo, en dichas representaciones y desde todos los tiempos se depositan las imágenes ideales del dios, estas imágenes siempre tratan de aterrizar una ideal divino, a través de códigos entendidos por una comunidad y conforme a ciertos atributos la imagen va cambiando para representar diferentes dioses o divinidades que representan a su vez la idea de perfección a las que la mayoría de las veces no podemos acceder, el vehículo de estas idealizaciones son las manifestaciones de lo que hoy conocemos como arte religioso, aunque en realidad toda creación plástica es una búsqueda por divinizar cosas hasta 1850 que comienzan las vanguardias y con ellas nuevas formas de entender el arte.



Página anterior

La venus del espejo, c. 1650. Diego Velázquez
Óleo sobre lienzo. Londres, Galería Nacional



II EL ARTE Y LA ERA DIGITAL

1.1 ¿Arte?

Todo contacto con el exterior llega a partir de los sentidos, cada uno de ellos tiene una función específica, el tacto nos permite sentir dolor o placer, frío o calor dependiendo de los estímulos que son recibidos por la piel, y transportados al cerebro por impulsos eléctricos; por otro lado una combinación de oído y vista nos permite saber nuestra posición espacial, la educación de cada uno de los órganos sensitivos y la interacción de los mismos es la manera en la que el hombre responde ante diferentes situaciones. El pintor tiene mayor conocimiento y manejo de un número mayor de colores, esto le permite saber, identificar y utilizar tonos que serían no identificables para alguien que no tuviera esa educación visual; los músicos escuchan sonidos que le permiten disfrutar más de una melodía; el chef por medio del gusto y el olfato identifica los ingredientes y algunas veces las porciones y de esta manera puede variar la comida que prepara para darle el toque personal a la hora de cocinar, no por esto el

“usuario” no es capaz de desarrollar, los sentidos con el debido entrenamiento.

Son los estímulos sensoriales los que nos proporcionan las herramientas para la interacción con el mundo físico, mientras más desarrollados estén se tiene una concepción mas “clara” de la realidad, el modo en que la percibe cada individuo es única, es personal y depende del entrenamiento que a cada sentido se le haya proporcionado.

Sin embargo los sentidos pueden ser engañados, como las renombradas alucinaciones de oasis con palmeras y chicas en bikini de los que se pierden en el desierto. Muchas de las alucinaciones ya sean visuales o auditivas son creadas por la predisposición que se tenga para las situaciones; esto implica que no solo basta el desarrollo de los sentidos, son necesarios los conceptos que se tengan para designar a los fenómenos exteriores, por medio de las diferentes herramientas sensitivas. El ser humano tiene la necesidad de darse a entender con el mundo que le rodea, para subsistir, formar grupos, sociedades; para esto desarrolla lenguajes. Dentro de las diferentes formas que el hombre primitivo tuvo para darse a entender, el lenguaje gráfico es posible que llegara mucho antes que el oral y después que el sonoro, las primeras manifestaciones de comunicación deben haber sido las señas y los gestos. El hombre tardó mucho antes de desarrollar la manifestación gráfica conocida como la escritura, esta data de unos 5,000 años, el hombre (o su antepasado el *Australopithecus afarensis*) (Christopher 1994) apareció hace unos 4 o 5 millones de años, las representaciones rupestres unos 35,000 años, (algunas manifestaciones decorativas son anteriores al *Homo sapiens*) el hombre desarrolla de forma gráfica sus ideas unos 30,000 años antes de considerarse hombre “civilizado”, la escritura evoluciona de signos simplificados y de imágenes “ilustrativas”, hasta signos

abstractos como la letra, conforme el hombre evoluciona, y sus técnicas van sustituyendo las herramientas con las que puede manifestar sus ideas, perfecciona la manera de darse a entender con mayor eficacia, es en esta búsqueda que encuentra lenguajes para diferentes necesidades, algunos tan complejos que se necesitan aparatos para codificarlos (computadores), pero su necesidad de manifestación gráfica siempre está presente (junto a la musical); aquella a lo largo de la historia se desarrolla y perfecciona, desde las pinturas rupestres hasta las imágenes holográficas; pasando por la pintura de caballete y la realidad virtual.

En tiempos recientes el perfeccionamiento de las manifestaciones del tipo visual evolucionan y diversifican con aparente aceptación de cada vez más público para las mismas, este factor parece estar a cargo de los medios masivos de comunicación, como lo sería la televisión, el cine, y el Internet o visto de otra manera, la necesidad de comunicación (en este caso el arte) pareciera ser inherente en el hombre.

“Hay dos motivos deferentes de los que derivan las obras de arte: unas se crean simplemente para que existan; otras para que sean vistas” (Hauser, 1962). Esta característica se encuentra desde la era paleolítica hasta la época actual, se hace esta diferencia entre arte privado y arte público, lo privado es para complacer al yo, sin ninguna otra intención de por medio, siendo por principio íntimo y relacionado en su mayoría a un culto religioso o ideológico: es para satisfacer al creador de dicha obra.

El arte público se crea a base de códigos visuales, un lenguaje para ser entendido por un espectador determinado, es creado para ser expuesto en lugares y usos determinados, ya sea en las iglesias, para escenificar tal o cual pasaje bíblico, libros, parques, en galerías

para que las personas compren y decoren sus oficinas o casas, o simplemente son subidos a la red para que todos los que tengan la fortuna e interés de ver imágenes las disfruten; la arquitectura, el teatro, el cine, la gráfica, el performance y el video son casi por definición, públicos, tienen un uso netamente utilitario (el entretenimiento es un uso), concebidos para ser presentados a una audiencia, la fotografía, la música, la literatura, la pintura, la escultura tienden a ser un poco más íntimos, sin por eso perder de vista que casi en su totalidad son creados para ser expuestos ante un público, posiblemente más selecto, pero un público al final de cuentas.

La separación entre público y privado no es necesariamente rígida, el arte creado para ser expuesto pierde su propiedad de privacidad, pero no su propiedad personal, referencial al autor, lo personal también puede y es llevado al entorno público, que gracias a códigos previamente aprendidos por el autor son legibles para un cierto número de espectadores que le atribuyen sus cualidades "plásticas" la aceptación de ciertos códigos son los que le atribuyen la cualidad de obra de arte. Estas cualidades pasan si bien es cierto por el filtro de los sentidos son codificados por un conocimiento previo, el mismo problema con lo que se enfrentan los arqueólogos para entender las representaciones de lo que estudian, al no tener el código para la interpretación buscan la manera de codificar, conforme a sus conocimientos. y atribuirle nombres que les sean útiles para clasificar y ubicar en un contexto sus hallazgos, para después reinterpretarlos para presentar más adelante a una audiencia o al lector, su concepción del hallazgo o tema tratado.

El arte es una concepción de la realidad, (al final de cuentas solo se trata de maneras de concepción para el "exterior") que no debe entrar en conflicto con otras disciplinas ya que de esas otras disciplinas se alimenta

y contribuye al desarrollo de las mismas, en una interacción que debe convenir a ambas partes. En las culturas precortesianas como la teotihuacána no hay diferencias entre la arquitectura, la escultura, la pintura, son una sola y se desarrollan al unísono, forman parte de un todo, igual que la religión, el gobierno y la vida diaria. Todo está dictado por la manera en la que se concibe el entorno y cómo se relaciona uno con el, un hecho no existe por sí solo, tiene una interacción con su entorno y esto es lo que hace que funcione, les otorga un origen y una finalidad, los hechos son el resultado de una serie de eventos que lo provocan: el fuego que aparece en forma natural en los bosques, puede ser provocado por una acumulación de calor en elementos flamables, pero se entiende con claridad el ¿por qué? de un incendio forestal, si se toma en cuenta el tiempo de sequía y la preparación natural que tiene el bosque para regenerar el suelo gastado e infértil, al convertirlo en un suelo listo para recibir el tiempo de lluvias el año próximo, para que a su vez nuevos árboles se desarrollen; estos incendios no son al azar, tienen un motivo, un fin, forman parte de un sistema que solo es entendido al observar su entorno y las circunstancias. Los fenómenos son el resultado de todo un sistema mayor que busca su propia conservación.

Así, el arte no es nunca un hecho aislado, responde siempre a factores ajenos a él en apariencia, estas influencias sociales, económicas, culturales afectan de manera determinante la concepción de lo que se entienda por arte y su desarrollo, la existencia de escuelas de arte confirman este hecho ya que la escuela está determinada por la tradición cultural de la región en donde se encuentre, las circunstancias, económicas y políticas, esto no puede entenderse simplemente desde un punto de vista artístico, si bien el creador de arte tiene la libertad de interpretar como mejor le parezca su entorno, pero siempre utiliza los códigos

aprendidos y gracias a las nuevas tecnologías y la forma de concepción del mundo propia de la época, ya no pueden aislarse de lo que sucede alrededor, el arte también forma parte de un sistema y el creador debe tener esto en cuenta, sin perder el estado casi mítico que le es propio. Debe en cierta manera convertirse en un alquimista, mezclando esta concepción "sacra" del arte, su espiritualidad; y la adaptación de la ciencia para su uso particular, mezclar la magia y la ciencia, entender su entorno es fundamental, en este caso el entorno es la era digital y la manera en la que la imagen cobra la importancia y las repercusiones de esta solo son comparables con las civilizaciones que vivieron inmersas en un mundo de imágenes como las prehispánicas, el entendimiento de estos factores no es propio de un historiador, por el contrario es de una persona propia de su época, la resignificación de la obra de arte, no como objeto único, sino mas como una idea; la posibilidad de hacer llegar esta idea a una cantidad mayor de gente, mezclada con usos propiamente utilitarios, tampoco es nueva, el diseño gráfico utiliza los massmedia y la proyección visual de los objetos que al ser visualmente atractivos para vender cualquier objeto sea o no útil, lo que se trata de decir con la resignificación es que el arte a lo largo de su historia ha sido objeto del despotismo de clases dominantes, factor que cambia y se observa una gran diferencia sobre todo de libertad creativa que proviene después de la revolución francesa, sin embargo, no es hasta la llegada de la fotografía, el cine y posteriormente la televisión cuando se extiende esta libertad a una diversidad mayor de opciones creativas.

"El problema no es limitar el arte al horizonte actual de las masas, sino extender el horizonte de las masas tanto como sea posible. El camino para llegar a una verdadera apreciación del arte pasa a través de la educación. No la simplificación violenta del arte, sino la educación de la capacidad de juicio estético es el

medio por el cual podrá impedirse la constante monopolización del arte por una pequeña minoría". (Hauser, 1962), esto al ser evidente desde la aparición del Internet y los procesos digitales, en donde el usuario es el que decide desde la intimidad de su casa lo que quiere o no ver, lo que es bueno o malo, lo que gusta o no consumir, es en esta intimidad donde se proyecta un verdadero gusto no solo de imágenes, sin las limitaciones grupales de lo que debe ser el "buen gusto", ahora este solo está supeditado a los deseos personales, la imagen que se decide bajar del Internet no pasa por el filtro del "que dirán" o "es naco" incluso el "es inmoral" las imágenes vistas y "bajadas" se "bajan" por que simplemente le gusto al usuario. Antes del siglo XX solo los privilegiados podían decorar sus casas o lugares de trabajo con imágenes, ahora viviendo en un mundo de imágenes desde posters, fotografías e imágenes de la Virgen, cambia por necesidad la concepción espacio temporal, la convivencia con la imagen en todos los lados en los cuales se voltee a ver crea una adaptación de ciertos códigos del tipo visual y con ello la necesidad de cambio dentro de la representación, tanto a nivel visual como conceptual.

Los modos de ver, de entender las obras, las imágenes, la arquitectura, la música, todas las manifestaciones que el hombre denomina cultura, esta manifestación ve su nacimiento y es nutrido gracias a todo un sistema que sostiene los criterios tomados en cuenta para considerar la validez de una representación, este sistema contiene tres factores fundamentales, en cuanto espacio-tiempo, sin los cuales no sería posible entender una manifestación artística y situarla en "su debido lugar", estos tres factores fundamentales son los siguientes:

- 1 El entorno:
- 2 El creador
- 3 La obra
- 4 El espectador

1 **El entorno:** ¿Qué es el entorno?, el diccionario nos dicta "Ambiente, lo que rodea a alguien o algo" (*Océano UNO 1992*). América latina al principio del siglo XXI, con peligro de una de guerra ¿a nivel mundial?, con recesión económica también a nivel mundial, conviviendo con lo que muchos consideran el cuarto poder (la televisión) y su inmensa convocatoria e influencia sobre las masas, con Internet, que poco a poco cambia el concepto de territorialidad y privacidad, en un mundo con imágenes por todos lados digitales o análogas, ese lugar en donde convive la creencia en ovnis y la clonación con todo lo que conlleva creer en ambas al mismo tiempo, la globalización y su significado (cualquiera que sea) todavía no se ponen de acuerdo que es pero ya hay globalifóbicos y globalifílicos, donde los que compran el arte siguen siendo las personas con alto nivel adquisitivo, pero estos los ricos con mayor nivel económico salen de los lugares marginales, desde "fayuqueros", narcotraficantes, comerciantes en general que hacen sus riquezas con base en esfuerzo de toda una vida, son estos nuevos ricos los que consumen a la india María, a los Tigres del Norte y cuadros de indígenas cargando Lirios, un mundo en donde niños de 14 años roban bancos desde su casa gracias a un modem de 52kb, un entorno en donde nadie visita galerías y los libros que más venden son de autoayuda, es ese lugar en donde Bill Gates (el hombre mas rico del mundo) declara que no conviene que unos pocos se queden con la mayor parte, siendo este el terreno en donde el creador debe realizar el arte.

2 **El creador:** Hace ya algún tiempo en que el creador de arte dejó de tener solo una disciplina para convertirse en un ser multidisciplinario, ya nadie puede ni debe dedicarse única y exclusivamente a una sola rama, como creador de cultura debe estar acorde con ella, la disponibilidad de conocimiento es la piedra angular, existe tanta información en todos lados, de lo que se desee, que cualquier persona aprende lo que sea con un curso en el puesto de revistas o programas televisivos de cómo hacer, todo mundo que tenga 50 pesos semanales disponibles aprende a "pintar" en 15 días, es fácil tener acceso a cualquier tipo de conocimiento solo hay que buscarlo, el problema es que se quiere aprender, muchas veces nada, el aislamiento provocado por tanta información podría ser una contradicción, pero no lo es, es básicamente un problema de adaptación, la forma de adquirir conocimiento cambia y con ello la cantidad del mismo, la inadaptación de asimilación de conocimiento confrontada con costumbres y ritos ancestrales se ve directamente relacionada con la calidad de los conocimientos, se vuelve mas importante el uso de la nueva tecnología que la consecuencia o utilidad de la misma. A partir de la mitad del siglo pasado los filósofos consideran que los avances a nivel ciencia y tecnología son de suma importancia para la realización de sus proyectos, de hecho algunos científicos se vuelven filósofos, de la misma forma los creadores de imágenes adaptan, buscan y recrean la realidad a partir de las nuevas formas en las que se concibe al mundo, el creador en base a su medio concibe al mundo y lo recrea.

3 **La obra:** Desde Duchamp se ha sugerido que la idea es la finalidad real de una obra de arte. Gracias a los procesos digitales es palpable esta concepción, porque en una imagen digital ¿en donde está la imagen? En el monitor o en el disco, la imagen es un código de uno y cero, ¿eso es la imagen? O ¿es que la imagen siempre

va a estar en la línea de teléfono? o ¿en un servidor en Miami?, los discos compactos contienen miles de imágenes pero se necesita codificarlos a través de un procesador para mostrarnos una imagen que el usuario tiene que codificar de nuevo, una imagen bien podría ser simplemente un anuncio en la calle de Broadway, la idea de que la obra de arte es un objeto se va perdiendo poco a poco, el valor de la pieza única va perdiendo terreno frente a la masificación de una idea, en gran medida la obra máxima es la que se vuelve un icono, reconocible e identificable por un mayor número de gente, que entiende un código determinado que reacciona y se ve sorprendido frente a este, esto trae consigo muchas "malformaciones" ideológicas; a veces las ideas pasan por un filtro o una imposición de lo que es "bueno" como ejemplo claro tenemos la Frida manía, las cualidades "plásticas" de la obra de Frida van perdiendo terreno frente al fenómeno de Frida, su vida, su sufrimiento, la importancia (sobre todo económica) cobra vida gracias a esto, mientras mas gente diga "esto es arte" es arte no por la obra en si, es mas por quien la hizo ¿esto importa?, es necesario aclarar que el fenómeno Frida se da gracias a otros muchos factores, pero se convirtió en un icono y eso por mucho que nos duela es verdad. Frida es mas importante que su obra, el espectador se preocupa por el icono, los iconos nos dictan la forma de vivir, de pensar, los medios masivos de comunicación son los responsables pero la culpa no la tienen ellos, por otro lado tenemos el factor de los nuevos códigos tenemos el símbolo de Nike y su eslogan "just do it" junto con un tumulto de imágenes-idea-status que nos permiten leer diferentes significados para diferentes "códigos", ¿quién no conoce el "soy totalmente palacio"?, las letras con la tipografía lo dicen todo, que clase de ideas son las que queremos, que público ¿estas ideas son obra?, si la mayoría dice es arte entonces es arte, se habla mucho de la intención

de la obra, pero los alfareros teotihuacáños, eran solo alfareros que tenían otra intención, pero decimos que es arte. Es el espectador quien le otorga la categoría de arte con la premisa que si es viejo y todavía existe es arte, solo es el testimonio de una cultura que nos procedió ¿Por qué es arte?, regresando... las posibilidades de que la idea exista por encima del objeto pueden encontrar en los medios digitales un terreno fértil que comienza a ser explotado, pero ¿por que los hackers tenían que ser los primeros en explotar este campo después de Duchamp? ¿no seria trabajo para los intelectuales?, ¿los hackers son creadores de arte? ¿los creadores de arte son intelectuales?

4 **El espectador:** El espectador es la etapa final de la obra de arte, es para él y su gusto cuando una pieza es exhibida, y es este mismo quien decide si le gusta o no en base a su experiencia y conocimiento acerca de lo que se le presenta, si bien es cierto que las condiciones socioculturales afectan la predisposición para con la obra no es un factor determinante para ejercer un juicio de gusto.

La imagen surge, básicamente, de la forma y método que se usen para realizarla y con los materiales que se haga la misma, esto está dictado por los elementos disponibles para quien crea la imagen, ya sea una pintura, una ilustración, una fotografía, una imagen digital o un video, no solo los elementos técnicos, también los elementos ideológicos disponibles para el creador que son por completo temporales e impregnado por lo que se entienda o el sentido que se tenga de estética (en el momento de hacer la obra se tienen ciertos cánones temporales), el lugar donde vive, su cultura, los recursos de los cuales dispone son en gran medida la piedra y el cincel con las que se llevan a cabo las obras; elementos como la imaginación, la ciencia y las capacidades de asimilación del creador tanto como del espectador, son la piedra angular de toda

pieza artística y la forma en la que se codifica esta información son factores culturales dictados por un tiempo y un espacio, gracias a la amplitud imaginativa ante y por encima de todo. El creador nos cuenta su manera de ver el mundo, la ciencia le proporciona los medios con los que se mueve en su entorno, y obviamente estas herramientas que tienen como propias, sus "capacidades conceptuales" nunca se pueden reproducir sin las ideas mezcladas con la técnica. Son tan importantes las ideas como la técnica, las posibilidades técnicas dictan las posibilidades de lenguaje que es posible dentro, de la misma manera que se esté empleando para la elaboración de dicha obra, para decirlo de otro modo, el creador está supeditado a su imaginación, ya sea para mezclar la técnica con la idea tanto para "jugar" con las formas que utilizara para representar lo que tiene en mente.

1.2 Imaginación

Las grandes manifestaciones culturales del hombre tanto como sus consecuencias posibles se deben gracias al alcance y desarrollo de la imaginación, la explicación posible a las diferentes manifestaciones de la naturaleza, da como consecuencia la invención de las religión atribuyendo a los dioses el don de controlar a las manifestaciones climáticas, desde las primeras (y las últimas) manifestaciones gráficas, musicales, o de cualquier tipo, son de alguna manera explicaciones ante lo que se presenta a los sentidos.

Algunas veces ante lo que no se tiene conocimiento se crean historias, casi siempre tratando de dar respuesta de alguna manera por medio de la imaginación, desde las grandes obras de la literatura como La Odisea, La Divina Comedia o El Quijote son gracias a que alguien se imaginó que podría ser de tal o cual forma, este proceso intelectual interviene no solo en la explicación de los fenómenos, también es útil para los diferentes

problemas o dificultades que se le presenten al hombre, la invención o descubrimiento de la rueda pudo ser un mero accidente pero la utilización de ella es otra historia.

Los procesos intelectuales son propios del hombre, y no de ningún otro animal (quizá el simio y el delfín) tiene a su disposición la lectura, la pintura, la ciencia o la música, dentro de los procesos intelectuales, la observación, el aprendizaje, etc., es en la imaginación en donde la aplicación de los conocimientos a priori o a posteriori, encuentra el motor para la realización de todo tipo de manifestaciones culturales, sea ciencia, arte o religión, la imaginación no solo es el motivo para la realización de cualquier tipo de expresión cultural, es también en muchos aspectos la finalidad; la lectura es por mucho el mejor ejemplo de esto, la novela romántica o fantástica, la poesía, todas requieren de la imaginación del lector para recrear situaciones dentro de un lenguaje propio del hombre, las obras de ciencia ficción describen mundos de un futuro probable, pero el lector es quien realmente se lo imagina y es este juego de estar imaginando lo que hace a este tipo de lecturas (si no es que casi todas) lo realmente interesante, una de las finalidades es entonces alimentarse a sí misma, ¿para que? para concebir el entorno de diferentes formas buscando siempre la manera más apropiada de relacionarse con el, en algunos casos de alejarse del mismo (aquí no se esta hablando de los trastornos mentales, en los cuales llevan a una exageración o una mala interpretación de los hechos y, por lo tanto de una inadaptación con el medio). Valiéndose de los aprendizajes, a priori y a posteriori el hombre siempre busca la forma más adecuada para establecer patrones de conducta para la convivencia en su medio, y mezclada con un poco de intuición el hombre se puede interrelacionar con su entorno.

El humano tiene la capacidad de abstraer la realidad, manipularla y ajustarla a su conveniencia para manifestar aquello que Hegel llama "espíritu". Es cierto que para la ciencia juegan un papel de suma importancia la deducción y la casualidad, en la filosofía la reflexión, y aunque en el arte la imaginación es el elemento primario, sin mencionar la importancia que tiene para la religión, el proceso mental que se utiliza como fundamento en casi todas las áreas de conocimiento es la imaginación, es ella la que lleva a los científicos a buscar la forma de dividir el átomo, intentar crear seres de una célula de otro cuerpo, darle una explicación a la vida, o ilustrar a través de imágenes una historia o la realización de la misma.

La ciencia ficción juega un papel muy importante para el desarrollo de la ciencia y la concepción de la realidad para el común denominador de los "usuarios" en el siglo XX desde Orson Wells y el pánico que creó cuando en la radio se transmitió "La guerra de los mundos" (1920), hasta *The Matrix* (serie de películas de boga), *Nirvana*, *Dark city*, *The Truman Show* etc., etc., preguntándonos si lo que vivimos ¿es real? o es solo un producto de la tecnología o la imaginación. Estamos relacionados con el mundo a través de los sentidos, pero los sentidos pueden ser engañados, ¿por qué creer en ellos?, los científicos son advertidos por *I Robot* de Isaac Asimov en la creación de inteligencia artificial, quien pudo haber dicho que lo imaginado por Bradbury acerca de las "familias" descritas en el 39' con Fahrenheit 451 fueran una realidad gracias a la televisión y los video juegos o la creación de humanos por medios no sexuales destinados a diferentes labores en *Un Mundo Feliz* de Huxley, la imaginación de unos cuantos escritores, en su mayoría de ciencia ficción pueden considerarse casi proféticas, la serie de las fundaciones de Asimov está basada en algo que él llama psicohistoria: una ciencia imaginaria que predice el futuro a partir de algunos datos con los

cuales se sabe con cierta precisión lo que pasará en un futuro a mediano y largo plazo, en el proceso se describe como la religión puede salvar del salvajismo de un pueblo ateo e inculto.

Si bien es cierto que muchas de las deducciones de dichos autores fueron hechas a partir de una base científica, fue su imaginación la que pudo llevar a la realización de dichas obras, alimentando la curiosidad de muchos de los lectores o de la gente que ve una película de las cosas que son posibles de las que no y como volverlas posibles, y las consecuencias que podría traer si se vuelven realidad.

La imaginación proviene y es alimentada, nutrida y acrecentada en gran medida por otro proceso mental conocido como juego, este proceso propio de casi todos los animales, es la forma de que los seres se confrontan al exterior y aprenden de él, pero solo el hombre es capaz de jugar no para aprender (aunque esté implícito), todos los mamíferos juegan para aprender a cazar o a sobrevivir, el juego para ellos tanto como para nosotros es un proceso de adaptación; tampoco por placer propio del juego, el placer viene cuando se utiliza el juego para demostrar sus capacidades físicas o mentales sin otro motivo más que entretener.

Los deportes por ejemplo son manifestaciones del juego utilizado como mera forma de entretenimiento, los programas de concurso par ver quien responde más rápido y mejor (esto de mejor no es tan estricto), el juego para el hombre en el mejor de los casos junto al aprendizaje es para imaginar. Por otro lado el creador de arte juega con su entorno, debe hacerlo, con las formas los materiales, las ideas, con su realidad y como es entendida por el mismo, este proceso le es necesario para fomentar su imaginación y con ella la forma de manifestarse culturalmente, procesos propios del arte, en comparación el niño es el ser más

niegan toda posibilidad de conciencia a los animales, salvo, quizá, en los primates que genéticamente son 98% iguales al hombre, pero si los primates son capaces de verse y reconocerse en un espejo, crear herramientas, modificar su espacio y adaptarlo a sus necesidades, y se consideran animales ¿el Hombre qué es?. Los hombres en muchos sentidos son animales, responden a reacciones primarias de supervivencia, comen, duermen, se reproducen y mueren, como especie se adapta a lo largo de su existir sobre la tierra como lo haría cualquier especie que trata de sobrevivir al tiempo, es a últimas fechas (refiriéndome a miles de años que son nada comparado con la edad del planeta) que el hombre provoca cambios a nivel climático sobre todo. En *The Matrix*, película representativa de los aficionados al sci-fi, un programa de computadora clasifica a los seres humanos no como mamíferos "todo mamífero de este planeta por instinto desarrolla un equilibrio natural con el ambiente circundante, pero ustedes los humanos no, se mudan a un área y se multiplican, y multiplican hasta que han agotado todos los recursos naturales, el único recurso para sobrevivir es transportarse a otra área, hay otro organismo en este planeta que sigue este mismo patrón: el virus", ¿es esta la diferencia entre animales y hombres?, esta conversación pone de manifiesto otro asunto que pone en tela de juicio lo que es el hombre, la inteligencia artificial.

La diferencia básica entre los animales y los hombres son las manifestaciones técnicas y culturales: la ciencia, la religión y el arte, es el cuestionamiento de si mismo, su entorno, es el único ser viviente conocido que utiliza el fuego, las herramientas que construye para comunicarse con los de su especie y una o varias posibles especies más. El arte, al ser una manifestación de la conciencia y específicamente un lenguaje, es utilizado para la manifestación de ideas. Está hecho a partir de una serie de convenciones espacio-tempo-

rales (específicas algunas y universales otras) que tienen que ver con un tipo de ideología dada y utiliza las herramientas que su tiempo le proporciona, en otras palabras utiliza a la ciencia mezclada, distribuida y utilizada por la imaginación como ruta de manifestación.

Es bastante claro que existe un mundo antes de la imprenta y después de ella, antes de la revolución industrial y después de ella, hay un mundo antes del Internet, la robótica, la ingeniería genética y la nanotecnología y uno completamente diferente después de ellos, con repercusiones tan profundas en la conciencia colectiva que lleva al entendimiento sus límites, con el riesgo que los menos capaces no puedan adaptarse.

Darwin propone que en la supervivencia de las especies, no son las más numerosas, ni las más fuertes las sobrevivientes, por el contrario de lo que se podría pensar la especie sobreviviente es la que mejor se adapta al cambio del medio ambiente, dentro de este contexto el ser humano debe adaptarse a una velocidad en una época y en un medio ambiente creado por él y, superado por su creación, se vuelve en una tarea casi imposible para cualquier hombre sin la suficientes herramientas cognoscitivas, por ejemplo: con la clonación podemos dar vida a partir de una célula ¿dónde queda Dios? Hasta ahora su función era la de dar vida y dejaba que nosotros decidiéramos el camino y el juzgaba después de la vida, ¿haremos lo mismo con nuestras creaciones?, ¿ocuparemos el lugar de Dios? ¿La religión tendrá que morir o solo adaptarse? La ciencia y la religión junto con la evolución misma de las sociedades son la manera en la que se concibe el hombre a sí mismo, son los extremos en los cuales se basa el arte para manifestarse y cuestionarse y dar su opinión, comunicarse con las demás generaciones. Con la llegada de la imprenta la idea escrita y gráfica

entiende y cambiarlo a lo que solo manifestaciones sobrenaturales pueden explicar, las cuales tampoco se entienden, pero si son sobrenaturales el de al lado tampoco puede explicarlas y ya uno no queda como tonto: en muchos casos se prefiere la comodidad de la ignorancia y así con un poco de imaginación mal encaminada se justifica la superstición.

La superstición es el gran peligro para todos los interesados en aprender, e incluso para las religiones o cualquier línea de pensamiento seria, lo que sea que quieran aprender. La religión debe justificar la existencia del hombre sobre esta tierra y crea códigos morales para cumplir con esta justificación, y así una convivencia pacífica entre los hombres en el plano de lo ideal (entra aquí otro problema: el fanatismo); la religión busca una explicación que puede ser coherente o no, pero es una explicación necesaria para el ser humano, empero la religión pareciera ser inherente en el hombre, sin por ello ser perjudicial para las sociedades humanas, por el contrario la superstición tiende a negar los conocimientos y se basa en la ignorancia y "cuando partimos de la ignorancia no podemos llegar a ninguna conclusión".(Asimov 1997).

Todas las manifestaciones de la imaginación tienen referente en una imagen, por lo menos mental, cuando vemos algo que no podemos definir lo recreamos a partir de lo que conocemos, mandamos llamar de nuestra memoria a una imagen que sea por lo menos parecida y al objeto o suceso lo definimos a partir de este parámetro.

parecido al ideal de un creador de arte (o debiera serlo), no en una forma despectiva, en la etapa primaria de la vida el niño al jugar aprende, es el juego el motor para su conocimiento, la capacidad de sorpresa propia del niño, la habilidad para abstraer los objetos, son la mismas herramientas del creador del arte, en el desarrollo de cualquier humano, el hombre mientras más juega, más aprende, y en la medida en que deja de jugar deja de aprender, no por que el juego sea el modo de aprender, el juego es el modo que tiene el niño para incrementar la interrelación neuronal, por ejemplo: el niño aprende a gatear en forma de juego, en un entrenamiento creado por el doctor Glen Dooman cuando un niño tiene lesión cerebral se utiliza un patrón cruzado conocido como gateo, exactamente igual al de los bebés, para el reordenamiento progresivo neurológico. El juego no tan solo fomenta el desarrollo de las neuronas, también, y en gran medida, fomenta la imaginación, y es la imaginación mezclada con la curiosidad, (propia del niño) lo que hace que el hombre busque conocimiento, de cualquier tipo. Para el creador de arte (nos ocupa la fotografía) las ventajas que le dan los conocimientos previos y los medios utilizados por los que se recrean cada "cinco minutos" gracias al desarrollo tecnológico, se encuentra en una era que puede ser explorada sin límite alguno más que la imaginación, y como el niño, mientras más aprende más se sorprende, mientras más se sorprende más imagina, y mientras más imagina crea posibilidades.

La imaginación es la herramienta más eficaz e indispensable para un creador de arte, la imaginación es la sustancia básica de las obras de arte, de donde surgen independientemente de las situaciones en las que fueron creadas, es gracias a la imaginación que los elementos o situaciones pasan del mundo exterior a objetos físicos o estímulos sensoriales. La imaginación se estimula con el juego como ya se mencionó e incrementa, después de todo es la imaginación y el juego

1.3 Ciencia

Gracias a la ciencia podemos tener recuerdos más tangibles de nuestra historia a través de fotografías, grabaciones sonoras o video; existen claro objetos físicos que traen recuerdos, objetos a los que les atribuimos algún valor tanto emocional como evocativo, pero es gracias a la imagen gráfica que se pueden recordar los aspectos físicos así como las grabaciones de sonido traen la voz y el video que conjunta ambos: los tres recrean momentos capturados de un determinado momento de nuestra historia y evocan imágenes con las cuales recreamos emociones.

La ciencia a lo largo de la historia acepta que los animales tienen emociones y sentimientos, odian, quieren, sufren, disfrutan, etc., dependiendo del animal y la raza desarrollan inteligencia e incluso lenguaje, si no tan complejo como el de los hombres si igual de efectivo a la hora de darse a entender. Gregory Bateson describe a un delfín que desarrolla una conciencia de si mismo y de sus actos, así como de las capacidades que puede llegar a tener forzando su intelecto, los castores construyen diques, los pájaros sus casas, algunos primates crean sus propias herramientas, las garzas aprenden a contar con cierta facilidad, los insectos se asocian en colonias de miles o construyen verdaderas fortalezas, lo complejo de sus sociedades y las funciones de cada individuo nos ponen en tela de juicio si es que los hombres forman sociedades por una convicción real o es solo una forma de mantener viva la especie dictada por la evolución o/y el código genético, entonces ¿qué nos hace diferentes de los animales?, existe una sola cadena de ADN de la cual surge toda vida animal conocida, el hombre se forma a partir de la misma "sustancia" (código genético) que las moscas, esto es un hecho, desagradable para las religiones, entonces... ¿qué hace al hombre diferente de los animales? algunos psicólogos

con lo que el ser humano comienza a aprender. Los medios masivos de comunicación encontraron en la imaginación de las masas el producto perfecto y con los avances científicos y tecnológicos los medios para vender, gracias a esto tenemos a Terminator, El Día de la Independencia, X-men y a Z (AntZ).

Dentro de la imaginación existe la superstición, esto es cuando la imaginación se desencadena a partir de una exageración de la realidad o un entendimiento injustificado de la misma sin ningún filtro o coherencia, para el entendimiento de quien lo observa o cree en ello existen demonios, extraterrestres que secuestran a nuestros hijos para experimentos genéticos o un chupacabras. Con el paso del tiempo se comprueban muchas cosas: en la época medieval se creía que los orangutanes (oran utan en latín) eran humanos caídos en el pecado y como castigo se les daba esa apariencia, ahora se sabe que sólo son otra rama de primates. Uno de los ejemplos de los que hace mención Gombrich de lo que la imaginación hace cuando no existe ningún referente a algo en concreto, son los dibujos de un rinoceronte, ninguno de ellos se parece a un rinoceronte empero eran dibujos científicos; de hecho se vendían en dicha época vasos hechos con cuernos de rinoceronte como si fueran de unicornios, los vendedores y hasta los cazadores creían que los animales que cazaban eran los míticos unicornios. Es curioso como en últimas fechas se desatan las supersticiones, a tal grado que llegan a ser obsesiones, como Nessie (también conocido como el monstruo del lago Ness), es tal vez por un deseo de escapar de la realidad explicada y comprobada que no entendemos, por falta de elementos que nos hagan comprensibles dichos fenómenos, y terminamos por atribuirlos a los dioses o manifestaciones sobrenaturales. Es este tipo de inadaptaciones las que impiden que el desarrollo humano sea parejo en el sentido de cantidad y calidad de conocimientos, es más fácil negar lo que no se

se difundió a lugares que no se tenían en consideración, con la idea escrita hubo ideologías que llevaron a los hombres de ciencia y creadores de arte que se cuestionaran si tal o cual idea podría llevarse a cabo. Como ya se mencionó, la ciencia ficción juega un papel fundamental para la concepción del género humano y su relación con la tecnología, la tecnología aporta cada vez más posibilidades a las artes, la música se alimenta de los sintetizadores, de las bocinas de alta fidelidad y conforme a las exigencias de los músicos se adaptan estas tecnologías para mayor nitidez del sonido o las posibilidades creativas gracias a la recreación de sonidos no existentes en la naturaleza, la pintura utiliza nuevos químicos para la preparación de colores y la duración de los mismos, la escultura a su vez utiliza ya sea maquinaria pesada o herramientas de alta precisión, dependiendo de las necesidades o el humor del escultor. Se creó y adaptó a la fotografía y el cine como manifestaciones artísticas que son productos de la ciencia. La fotografía no queda exenta de los beneficios de los cambios y evoluciones tecnológicas, con la llegada de la fotografía digital las posibilidades de manifestación se vuelven casi infinitas, las limitantes son las del creador, por esto es importante que el creador de arte conozca, entienda y maneje las nuevas tecnologías, ahora más que nunca el entendimiento del entorno determina las posibilidades en un mundo en donde las tecnologías se ven sustituidas por otras más potentes en menos de lo que se puede asimilar.

En apariencia, los hackers son el mejor ejemplo de adaptación ya que son ellos, los propios usuarios los que crean las reglas de las tecnologías que se ven día a día en Internet, hackers con la suficiente imaginación y paciencia mezclados con un poco de tecnología de punta son suficientes para hacer que un par de chicos no mayores de diecisiete años irrumpen el pentágono dejando a la seguridad estadounidense en ridículo y demostrando que cualquier cosa es posible, solo si se

desea se puede hacer: si les preguntaran (otra vez) por que habían burlado los códigos de seguridad de los Estados Unidos la respuesta sería: "porque podemos", es esta respuesta la bandera principal de los programadores o hackers, tuvieron que pasar casi diez años para que en los países desarrollados se crearan leyes para castigar los delitos ocasionados dentro de la red, dejando en claro la inadaptación de los estados para el constante desarrollo y posibilidades que alcanzan los ordenadores. Para un creador de arte que cree que la idea es la máxima manifestación del arte, encuentra en la red la realización de todos sus sueños, ya que la información no está en un lugar físico, si bien pasa por una base de datos de donde se manda a la red, la cantidad de información es tal que se mantiene fluyendo por las líneas telefónicas, las ondas de radio o la fibra de vidrio, como en los mencionados Chat o con los juegos en línea en donde hay una fluctuación de información que no se encuentra en ninguna base de datos o lugar físico, sólo es administrada y aprovechada por la misma red, la cantidad de imágenes que se pueden disfrutar en la red no están realmente en ningún lugar, por lo menos no físicamente como el caso de la pintura, o el grabado, son la manifestación de un código binario que al ser codificados por un monitor muestran una luz fluorescente que unida o otras producen en nuestro ojos la estimulación necesaria para que se entienda por medio del lenguaje visual tal o cual imagen, lo que desean manifestar, existen incluso galerías en la red mostrando las creaciones hechas a partir de un software, la imagen existe, está en la red se le puede ver, incluso aumentar de tamaño para ver los detalles que tiene dicha imagen, pero la imagen no existe ni tiene un soporte táctil, es en muchos sentidos como la música o la escritura: solo existe en la idea. Incluso existen programas que para realizar las ideas de creación virtual requieren una concepción tridimensional, en otros palabras, para realizar algún objeto en

la computadora en muchas ocasiones se tiene que modelar por todos sus "lados", se crea una escultura virtual que es presentada en una forma bidimensional, pero el cerebro codifica esta información y entiende que se trata de un objeto creado tridimensionalmente, virtualmente hablando.

Uno de los problemas con los que se encuentran los creadores de arte frente a este tipo de manifestaciones es la durabilidad de la obra y su valor como objeto único, la pieza única pierde terreno frente a las series o los soportes que cada vez son mas conceptuales que físicos; el Internet y los massmedia y sus avances técnicos, crean en el espectador una forma distinta de concepción espacio-temporal y las obras de arte se vuelven cada vez mas efímeras.

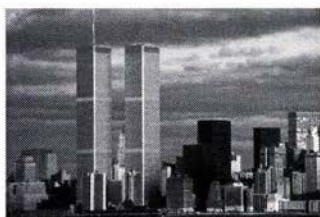
De la misma forma en que las manifestaciones culturales se ven afectadas por las posibilidades espacio-temporales las ideas son adaptadas a las necesidades propias de cada época, la estética, por ejemplo se ve adaptada conforme a necesidades dictadas por un determinado estrato social, sin embargo en el ultimo siglo y el comienzo de este, las manifestaciones culturales son dictadas por gustos masivos, incluyendo la televisión, el cine, la radio, que tienen mucho que ver con el gusto de las sociedades, pero la radio, televisión y cine, están hechos en gran medida por las mismas masas que los consumen y sus gustos, siempre queriendo tener la mejor fidelidad en imagen y sonido, forzando a los creadores de dichos medios a actualizarse constantemente, y hasta poner los colores que el usuario quiere, alimentando con todo esto el desarrollo técnico, todo esto gracias a la ciencia, los límites de la realidad se rompen y son llevados conforme a las necesidades de un gusto masivo. A lo largo de la historia el desarrollo técnico se debía a las guerras, que significaban para los países vencedores un avance tecnológico, ahora el avance está citado por el negocio

del ocio y los electrodomésticos, las guerras ya no sirven para avanzar, ahora retroceden los mismos avances que provocaban en antaño.

1.4 La Imagen

"Reproducción mental de un objeto a través de los sentidos"

Diccionario Enciclopédico Océano Uno 1992



<http://www.hereisnewyork.org>

La imagen retiniana es el resultado en el fondo del ojo de una proyección del exterior gracias a una combinación de la pupila, la cornea y el cristalino, pasando, esta imagen, al cerebro por medio de fenómenos químicos para llegar por medio de los nervios ópticos a

la parte del cerebro conocida como cuerpo geniculado llegando después a la parte posterior del cerebro y por fin al cortex estraído, es un proceso mas del tipo químico que físico, la interpretación de la imagen es una codificación del cuerpo, como pasa con todos los sentidos, para interpretar el exterior. La forma en la que se codifica o se entiende la información recibida es un asunto personal, los procesos químicos son solo una herramienta del cuerpo, la manera que se entienden un proceso cultural, es algo que se aprende, es bastante mencionado el caso de los ciegos de nacimiento que al ser operados y poderles dotar de la "vista" con transplantes, no pueden ver, no entienden lo que ven, necesitan aprender a ver, así como se aprende a caminar, se aprende a percibir los estímulos luminosos y entenderlos como imágenes reconocibles, con todo lo que esto implica, especialidad, texturas (la percepción tridimensional es una combinación de estímulos percibidos por diferentes sentidos), pero ¿qué es lo que se ve?.

La luz es, en muchos sentidos, materia; pero si solo se tiene luz no se ve nada, se necesitan objetos, la luz al ser refractada en alguna superficie y dependiendo de la superficie y la longitud de onda con la que rebota se ven los colores y las texturas, por medio de conocimientos a posteriori se identifican las formas, pero ¿qué es lo que se ve?

En "una y tres sillas" se nos presenta la definición de una silla, la foto de una silla y una silla de madera, las tres unidas son en realidad "la silla"; la forma física es una silla, la definición que se tiene como silla con lo cual sabemos que es y para que se usa y la imagen sin la cual no la reconoceríamos: se está hablando de una idea y las diferentes formas de acceder a ella, la imagen es más que solo la representación de los objetos, son las concepciones que tenemos de los mismos, en este caso es una imagen que se forma en la razón para

poder acceder al mundo sensible y con ello interactuar con el mundo físico, son estas imágenes mentales las que hacen al hombre comprender su entorno: el mundo en donde vive.

Cuando se recuerda a una persona querida por ejemplo, se hace a través de una representación mental que recordamos por medio de una imagen, pero el humano con el paso del tiempo ha intentado recrear estas imágenes que le son importantes por medio de un lenguaje gráfico, primero en representaciones rupestres que intentan recrear de un modo casi mágico lo que se le presenta en el mundo sensible, crean un código propio de su espacio-tiempo, aprenden a verlo y a entenderlo, y así con algunos intentos por entender mejor las imágenes llevan al perfeccionamiento de símbolos específicos que unidos con otros forman ideas dando paso igualmente a la palabra escrita, a los códigos y los jeroglíficos, pero como se mencionó son propios en cada una de las situaciones y como consecuencia se tienen diferentes idiomas y formas de representación. Son tan diferentes las representaciones del antiguo Egipto comparadas con las de la China o las representaciones de los africanos.

Ahora bien, las imágenes representadas de forma gráfica son, al final de cuentas, un documento, y como tal se refieren a maneras específicas de pensar y representar, específicas por completo de un tiempo, conforme a los cambios a nivel técnico y por lo tanto ideológico. Las formas de representar se van perfeccionando en dirección de este tipo de avances, a conveniencia y gracias a los mismos, así se crea la perspectiva, dando con ello origen a la realidad virtual, en Gombrich la imagen es parte de la imaginación tanto al espectador como al creador de dicha imagen, para él, el éxito de la representación con perspectiva y la idea de que en una representación se tiene una "especialidad" tiene su base en el hecho de que está hecha

sobre un fondo plano, teniendo la posibilidad de alterar este plano conforme a las líneas que se tracen dentro del mismo, la perspectiva está en la visión no en las superficies que están fuera de ellas, y con las superficies planas son mucho más fáciles en su manejo, con la llegada de la fotografía se acercan más, ¡son iguales! las representaciones fotográficas al modelo original, tiene un referente casi exacto.

Cabe aclarar que si bien la pintura y el dibujo antes de la aparición de la fotografía buscaban un referente con lo real tenían la libertad de reinterpretar las formas según pareciera al autor, y después de la invención de la misma su camino se volcaba en representaciones mucho más íntimas y referenciales al autor (sin por ello negarle a las otras formas de representación su referente a su creador). Con el cine se da una nueva dimensión a lo real en las representaciones, esto como ya se ha dicho es una convención, ya que si recreamos la escena en donde la gente sale del cine porque el tren viene en camino, nos parece de risa, pero la gente de esa época no tenía referentes para saber si es real o no y por lo tanto no le pareció gracioso, saben en principio que es una representación, pero se mueve, y no solo eso viene en dirección de ellos, se añade el movimiento, se puede decir: ¿por qué se asustan? ni siquiera era a colores, era una representación en blanco y negro, pero el movimiento es algo nuevo. Algo parecido ocurrió con el cine a color, ahora eran a colores y por lo tanto más reales, con las proyecciones cinematográficas: al tener una superficie de mayor tamaño se tiene un mayor campo de visión y con ello confundir al ojo.

Las mega pantallas, como la Imax (ahora en 3d) se aprovechan de este fenómeno para parecer más "real", el ojo tiene por lo tanto menos referencias fuera de la pantalla para saber si lo que se le presenta es real o no, causando en algunas personas vértigo y mareos, y

eso solo son representaciones sobre una superficie plana, con el paso del tiempo el consumidor y las nuevas tecnologías exigen mas, ahora se tiene a nivel comercial que combinar el sonido con las imágenes, indispensable en cualquier producción de Hollywood, en "Rescatando al Soldado Ryan" de Steven Spilberg, por ejemplo el sonido en la secuencia primera, que es de una batalla, es de suma importancia, ya que las balas se "oyen" en diferentes partes, los gritos de los soldados heridos, las bombas, todo dentro de una sala de cine, creando un tipo de ambiente diferente en el cual se cree que se está dentro de la situación y por lo tanto llega a ser más impactante, cambiando la idea de imagen. Este tipo de aportaciones no siempre son bienvenidas, en el "Episodio I" George Lucas desarrolló un sistema de sonido especial para su película llamado THX pero en las salas mexicanas se tuvo que desactivar, porque el público asistente no soportaba "el ruido" de la película por ser tonos muy agudos.

Poco a poco los recuerdos de una persona se vuelven mas sensibles, por decirlo de algún modo, gracias a que ahora se tienen que recordar en 3D con sistema Dolby para tener un buen recuerdo. La concepción de imagen real también es afectado con los otros medios de ver la realidad, con los rayos X se puede ver lo que antes no se podía y es una imagen real: muestra otro tipo de realidad, existente pero no visible, al menos no para el ojo humano, como el infrarrojo, la visión nocturna, etc. Ahora sabemos que la imagen real no siempre es lo que podemos percibir, se necesitan aparatos ajenos al cuerpo para tener una "visión" mas clara de lo que es real o verdadero, se sabe que el ojo engaña o no es capaz de mostrar el medio como es realmente.

Si se quiere entender el fenómeno de cómo la percepción de lo que es una imagen va cambiando, se puede hacer un seguimiento a los videojuegos, desde el viejo y recordado atari, hasta el game cube, el playstation2

o los trajes de realidad virtual. En la consola conocida como Atari las imágenes eran representadas en planos bidimensionales, con formas más bien abstractas, por ejemplo una sucesión de cinco puntos era una nave espacial, era todo un reto para la imaginación, pero eran divertidas por el hecho de comenzar a imaginar por qué ahí estaba una nave espacial, y lo único que se tenía que hacer era atacar las mismas naves, pero más rápido, mientras más rápido se era un mejor jugador. Cuando aparecen los juegos para computadores, un salto casi cuántico fue la presentación de Doom en donde el personaje principal de la aventura era el jugador, era el protagonista, no una representación de un "monito caminando" a través de una superficie que era presentada en un tercer plano, esto se logra gracias a una perspectiva conocida como primera persona, el chiste de este juego es que veías tu puño golpeando a los seres los cuales combatías o disparándoles con una pistola, las imágenes de fondo eran realmente buenas para la época, con una resolución en monitor de 340 x 480 píxeles por pulgada cuadrada.

Este juego apareció hace unos 10 años, desde entonces tenías que saltar, bajar y subir escaleras, ya había un precedente en los simuladores de autos en el Atari, pero aquí eras tú quien combatía, ibas perdiendo sangre y conforme la perdías tu visión se iba nublando, y cuando mueres la pantalla se pone casi negra, era impresionante; a lo largo de 10 años se han producido gráficos cada vez mejores, si se puede entender el avance dentro de los videojuegos, se tiene una historia de cómo han cambiado las cosas y la manera en la que percibimos las imágenes, juegos como Metal Gear Solid o Tomb Raider (juego tan popular que tiene su propia película y un comic en serie regular) combinan imágenes hechas a partir de un computador con fotografías; otro tipo de juegos conocidos como de estrategia como el viejo StarCraft o Age of Empires, donde la perspectiva es aérea como la visión que

debería tener un dios gobernando desde el cielo al pueblo o personaje elegido, (no por que esta fuera la intención original de los programadores), hasta llegar a los trajes de realidad virtual, en donde para percibir una imagen no basta la vista se necesita de menos un buen sonido envolvente, y con este tipo de trajes no solo disparas o golpeas desde la comodidad de un joystick, ahora recibes golpes. En un futuro cercano ya no solo bastará la imagen: habrá que sentirla y vivirla para poder comprender mejor lo que se representa.

El mundo occidental representa todo con imágenes, las modas también conocidos como looks, son un ejemplo claro, así tenemos la imagen del chico nerd o la chica fresa o el punk o el oficinista, la imagen, el como te ven es lo que importa. Dependiendo de la imagen que conceptualmente se tenga de otra persona, influye en el trato que se le de, no porque se tenga una guía de comportamiento, pero sí es un esquema de los grupos interpersonales, pero ¿que tan lejos puede llegar una imagen?

Con el 11 de septiembre se da comienzo al siglo XXI, y con él se remarcan las posibilidades de difusión de una o varias imágenes: en cuestión de minutos, todo el mundo (literalmente) sabia lo que había ocurrido en el World Trade Center, al pentágono y al avión en Pennsylvania. El impacto visual de una imagen así y la difusión de la misma solo era posible en este siglo, los medios masivos de comunicación tenían el mando, ellos decidían lo que se tenia que pasar, la gente pedía ver la imagen una y otra vez, en media hora existían chistes gráficos en el Internet, mil versiones diferentes de los hechos circulaban en los Chat, a partir de entonces pasaron meses antes de poder quitar esa imagen de la cabeza del mundo, a los estadounidenses todavía no, el poder de unas cuantas imágenes dicta la historia de ese día, los únicos documentos que existen fidedignos de lo que ocurrió son las imágenes televisi-

vas en vivo, que si bien no captaron el primer impacto si el segundo y con varios ángulos, los videos de turistas y una cantidad no determinada de fotografías, las imágenes que salieron al aire no eran visualmente tan impactantes como cualquier película de desastres provocados por invasiones extraterrestres, lo importante era que estaba pasando en vivo, la credibilidad de los hechos estaba dictada por la cantidad de televisoras proyectando una y otra vez lo mismo, era la cantidad de imágenes lo que no solo volvía creíble el hecho, también preocupante, ¿quien quería ver otra cosa?, todos necesitaban estar enterados, y como no había mucha información oral o escrita del ¿Por qué?, solo quedaba ver las imágenes, estas nos podían decir el ¿Cómo? y el ¿Cuándo?. Al otro día: las fotografías, cientos de ellas.

Meses después los reportes especiales. A nadie le interesaban las crónicas, se querían ver las fotos tomadas desde el interior si es que existían, los videos tomados por los bomberos, eran las imágenes la forma de reconstruir los hechos, planos de las torres gemelas y como cayeron, la zona cero, todo esto complementado con un poco de lenguaje oral. Existe un especial televisivo del 11 de septiembre en donde el presentador y conductor es Robert De Niro, en mas de la mitad del video no hay un locutor, las imágenes son las que dictan los hechos, al final de dicho especial las fotos de las personas desaparecidas son el documento más conmovedor, presentadas en completo silencio como sinónimo de respeto a las victimas, solo están las imágenes en el monitor, solo las imágenes. Si es que conocemos algo respecto al 11 de septiembre es gracias a las imágenes televisivas y a las fotografías de la prensa y los turistas: de eso si podemos estar seguros, el poder de estas imágenes y sus consecuencias son múltiples, ya que una idea de nacionalismo fue reforzada por el evento del 11 de septiembre, decorada por unas imágenes para su credibilidad, por ello son justificados por

los mismos ciudadanos la intervenciones de Medio Oriente por parte de los Estados Unidos.

1.5 Software y Hardware

*Hardware es aquello a lo que le puedes dar de patadas.
Software es aquello a lo que sólo puedes maldecir.*

Chiste popular (entre usuarios)

El problema mas grande que se tiene con el uso y maneje de los medios llamados digitales es la confrontación con el usuario, hay un problema de adaptación lo cual provoca un abandono a ciertas tecnologías y el retraso de otras provocadas por un mercado ambiguo que exige consumo de un extremo y del otro impide la aparición de nuevos sistemas que condenarían a los actuales a la tumba antes de tiempo, empero solo son dos los factores primordiales que intervienen en los sistemas digitales: el usuario y lo que usa el usuario.

La manipulación de las imágenes a través de medios digitales o creados a partir de ellos requieren por fuerza el uso de aparatos que conviertan lo análogo a un lenguaje binario, proceso conocido como digitalización, para esto el uso de equipo y programas es muy conocido, pero mas que el uso y manejo de "equipo de punta" (el verdadero equipo de punta no esta disponible al consumidor), ¿de qué sirve tener un equipo de punta? se requiere una concepción diferente de lo que conocemos como vida análoga, la cual ya no existe, el uso de celulares, de organizadores personales (PAD), de equipos que leen mp3, cámaras digitales, aparatos que van extendiendo nuestros sentidos, para una mejor y mas saludable vida (lo que sea que esto signifique), la han matado.

Desde el uso de microondas, de señales televisivas por satélite con programas interactivos, hasta ropa que

cambia de color, todo esto trae consigo muchas ventajas, no hay porque negarlo: en lugar de aprenderse un número telefónico basta recordar el nombre y mandarlo llamar en el teléfono que reconoce la voz del dueño, pero ¿es esto necesario?, por supuesto, ya no se puede vivir sin microondas, que aburrida es la vida sin televisión, ¿quien en su sano juicio compra discos originales? Claro que nadie, la música se baja de Internet, ya nadie se acuerda de los LP's, los CD van a ser desplazados por los DVD en aproximadamente 5 o 6 años, es lo mejor en calidad sin duda alguna, en el mercado existen los aparatos que hacen la vida más disfrutable, siempre y cuando se tenga el dinero para la adquisición de estos, la vida útil de casi todos los aparatos hoy día es de 2 años (siendo muy optimistas), al pasar este tiempo se tiran a la basura (literalmente) y se compra un equipo nuevo.

El problema es creer que se necesita la tecnología de punta para hacer mejor las cosas, la tecnología no hace la vida más fácil, la hace más rápida, sin tanto esfuerzo puede ser, pero no más fácil; un ejemplo: los organizadores personales (PAD) o PC's de bolsillo requieren aprender a escribir de un modo demasiado específico o hablar en un tono de voz adecuado para poder hacerte entender por la máquina y así poderte organizar o dictar tus documentos, sin embargo una vez dominados puedes hacer lo que antes hacías en un block de notas sin perder los papelitos, si es cierto, puedes contestar tus mail y tomar fotos pero, la finalidad de estos aparatos es otra: es hacer lo que hacías con los papelitos.

Las cámaras digitales profesionales son complicadísimas en su uso, y hay personas que toman cursos de cómo usarlos, pero la base es la misma que las cámaras de 35mm; que tengas una cámara digital, no significa que te salgan "mejor" las fotos, ni te vuelve profesional, solo que es posible tomar mayor cantidad de fotos

y así borrar las que no sirvan, es mas los procesadores de texto, sólo procesan texto (si, también se puede programar en ellos pero....) y contienen en su programación funciones que nadie ocupa, sin embargo es necesario tener la ultima actualización del programa, ya que las maquinas requieren que sea la ultima actualización para dejar que imprimas tu reporte escolar en la impresora de tecnología de punta que se compró la semana pasada, si no tienes la última actualización nada más no se puede imprimir. Es fácil perder de vista lo que se necesita, ser absorbido por una falsa postura de necesidad tecnológica y acabar comprando lo más caro o con mas cosas, si los aparatos que compras tienen mas funciones no los hace mejor aparatos, ni a los usuarios ser mas diestros en el uso de los mismos, los electrodomésticos hacen la vida mas liviana para las amas (o amos) de casa, les hacen el trabajo menos pesado, en lugar de barrer aspiran, ya no se muele a mano (a menos que seas profesional) se utiliza la licuadora, no es posible imaginarse a un agente de ventas sin celular, ni a un gerente sin su Palm, es muy cierto y muy claro que la tecnología es una bendición, y hay que hacer uso de ellos.

El hombre no se conforma con lo largo de sus brazos, ni la velocidad de movimiento que le proporciona la naturaleza al desplazarse, ni confía en lo que sus ojos ven, mucho menos en su memoria, para lo cual cuenta con los documentos ya sean escritos, orales o visuales.

La necesidad de crecimiento del cuerpo humano y su conciencia conforme a las necesidades de cada época contribuyen a la concepción temporal del mismo, es necesario tener una piel externa que proteja a la piel interna en la intemperie, después hay que perfeccionar la ropa hasta quedar casi encuerados (pero ahora es por gusto); autos que nos lleven mas lejos y más rápido, y cuando no funciona, utiliza los aviones para recorrer las distancias mas largas; la necesidad de

comunicarse va más allá de las señales y los gestos, del lápiz al teclado y a los programas de dictado, primero se llega a la escritura, con ello al correo, ahora los Chat y las videoconferencias, pero, ¿Qué pasa si no tengo el equipo necesario para tener una videoconferencia?

Las posesiones materiales dan un status, este se ve incrementado con el precio de las cosas que se tengan, no importa si sirve, tampoco importa si se sabe utilizar o como funciona, lo que importa es que era el más caro de la tienda, se sabe que los accesorios bajan de precio constantemente con la aparición de su sustituto o la siguiente generación, lo mismo pasa con los software, los especialistas toman cursos para aprender a utilizar el programa del verano pasado, esto es, los adelantos o mejoras avanzan bastante más rápido que lo que los bolsillos pueden soportar y no es el dinero el mayor de los problemas, el problema real viene en tanto que los consumidores no tienen tiempo para asimilar lo que ya está cuando son saturados con lo más reciente, los mejores programas de computadores son diseñados por jóvenes de 16 años, se requiere una asimilación de información de un niño para poder estar al día y no solo estar al día sino también poder entender lo que está al día, la tecnología evoluciona más rápido de lo que la mayoría con acceso a esta tiene, creando un problema de base, la desigualdad, no todos tienen acceso a estas tecnologías, y los que la tienen no saben cómo se usa, dejando a pocos, muy pocos, el manejo de ciertos programas, dando paso a los especialistas, las especialidades son buenas cuando se tiene cierto grado de información pero actualmente, los especialistas en determinado programa saben que necesitan cierto tipo de memoria para su computador, no saben lo que es la memoria, pero la necesitan, los que crean la memoria, desconocen qué es capaz de hacer en la práctica, conocen la teoría solamente, la gente que no tiene acceso a este tipo de tecnología queda simplemente rezagada, dejando a

este sector en lo que los usuarios llaman prehistoria, por otro lado los que tienen el poder adquisitivo en muchas de las ocasiones no tienen la capacidad de adaptación requerida para su uso y lo curioso es que la información de qué es cada cosa ahí está, en el manual que nadie lee, es cierto, sería pretencioso que todos supieran todo, pero eso no es excusa para darse una idea de para que son.

“El desafío fundamental para el siglo que viene es generar la capacidad para regular y controlar el desarrollo incontrolado de la ciencia, la técnica y los procesos económicos: esto es algo fundamental” (Morin 2001), a pesar de todo las tecnologías están aquí para quedarse y ser sustituidas por sus “hijos”, para enfrentar este desafío se debe estar conciente que hemos roto alguna que otra regla en la adaptación de la especie, todas las especies evolucionan al unísono con su medio ambiente, las que no logran esta adaptación mueren, los colibríes evolucionan a la par de las flores de las cuales se alimentan, la adaptación es la clave de la evolución (según Darwin). El hombre evoluciona más lentamente que las tecnologías que el mismo produce, esta inadaptación es patente pero ¿qué va a pasar cuando las máquinas se auto repliquen?



Página anterior

<http://www.canon.com/camera-museum/camera/1976>



III Fotografía

Todo objeto y/o documento histórico puede ser materia de un análisis espacio-temporal, cada uno de ellos es realizado con un contexto y fecha determinados , que son directamente referentes a una cultura en donde fueron producidos dichos objetos, estos constantemente son renovados por avances de técnicos supliendo o dejando "obsoletos" algunas formas de representación, sin embargo las necesidades de expresión artística redefinen y encuentran en las diferentes técnicas los medios por los cuales los creadores se valen para redefinir al mundo bajo sus propios conceptos, en el campo de la fotografía captura a través de medios mecánicos la cuarta dimensión (el tiempo), así como el cine y el video, se podría pensar que la fotografía se vuelve obsoleta al existir el cine pero no es así, los medios como el cine utilizan el lenguaje de la fotografía para contar una historia dictando el tiempo, plantea una sucesión de movimientos también conocida como secuencia, dejando poca especulación a la imaginación (a menos que el guión lo exija), la fotografía se presenta una imagen fija, permitiendo al espectador la contemplación de la obra el tiempo lo dicta el, las reconstrucciones de espacio le son propias , el espectador decide la historia represen-

tada en la foto, si bien cabe decir que la fotografía siempre esta sujeta al medio y forma en la que se presente, los encabezados de la prensa serian un buen ejemplo.

La fotografía es un lenguaje, donde existen no solo convenciones, también una serie de reglas a seguir, que se han modificando a lo largo de su historia para adaptarse al tiempo ,durante casi dos siglos de existir se ha visto beneficiada con el avance de la tecnología , durante un largo periodo de tiempo se considero a la fotografía como un documento fidedigno de la realidad, debido en mayor medida a su proceso, que consiste en atrapar la luz reflejada por los objetos a través de un dispositivo óptico hacia un material fotosensible, sin intervención aparente del fotógrafo, solo por procesos físico-químicos esto volvía a la imagen objetiva, en cuanto a relatar los hechos como habían sucedido y no como se quisieran contar, la fotografía no mentía, decía la verdad tal cual, sabemos que esto no es así, ya que el fotógrafo decide el momento el lugar, y, sobre todo, encuadra, que es, literalmente su visión y con ella puede o no tener que ver con la forma en la que se quisiese contar los hechos. A través de las fotografías se relataban sucesos, todo en mayor o menor medida se vuelven recuerdos, ya sea de personajes , objetos o hechos como tales, todo esto gracias a la captura de un lapso de tiempo determinado, con una situación especifica, para representar una imagen considerada como real, pero con el paso del tiempo la aparición de nuevas herramientas para el proceso y manipulación de las imágenes fotográficas ponen en duda esta relación con la realidad, se sabe perfectamente que al estar frente a una fotografía se tiene una asociación conciente o inconsciente de lo que consideramos realidad este lenguaje debe su universalidad a los medios masivos de comunicación, ya que gracias a ellos adquiere esta categoría de universal, cualquier tipo de fotografía puede ser leída por cualquier per-

sona no importando su nacionalidad , ideología o idioma no importa el lugar del mundo en donde se encuentren , la interpretación puede ser diferente, pero los elementos que existen dentro de la imagen, son reconocibles por cualquier persona en cualquier situación en cualquier parte del mundo, es el lenguaje más utilizado y con él, el video y el cine

Una imagen se imprime sobre y gracias a los materiales fotosensibles "capturando la realidad, transformando el espacio tiempo en una superficie bidimensional, se tiene por entendido que uno o más elementos que aparecen en la imagen existen en el mundo de lo tangible y de alguna forma se immortalizan dichos objetos debido a la imagen final que es referente como ya se dijo a su tiempo con sus posibilidades y limitaciones, con la imagen fija y con este referente a lo real que esta congelado en una fracción de segundos (o en varios), la interacción del espectador con la obra se vuelve esencial para el entendimiento de la misma, esta interpretación sucede dentro y alrededor de la imagen fotográfica e incluso en los espacios no contenidos dentro de la foto, son únicos y personales , así como la idea y/o historia contada dentro de la misma, las acciones están congeladas gracias a los procesos químicos o digitales , vistas a través de la mirada especulativa y expectativa del creador para representar momentos o recuerdos, estas imágenes son memorias, de sucesos u objetos.

La relación cultural que se tiene con las fotografías siempre están vinculadas con el placer y la añoranza, con lo estético, en la mayor y mejor parte de los casos las fotografías solo son recuerdos, son la memoria visual de las familias , gracias a estas se tienen memorias de las vacaciones, las fiestas , personas queridas , debido a esa imagen retenida en algún momento histórico, días meses años después se invocan estos recuerdos como se invocan a los espíritus en ritos paganos, solo

con las imágenes se sacan de la tumba alas personas o situaciones que se quieren tener en mente, con dosis de alegría 4x, la memoria funciona a través de imágenes, solo basta con oler algo para sacar del archivo "muerto" alguna situación del cual no recordábamos nada. Al ser recordado se recrean las situaciones, este el tipo de fotografía utilizado por la gran mayoría de los usuarios de cámara son estos momentos de añoranza son de dicha, ninguno de estos retrata un funeral o un divorcio, son momentos de los cuales nadie se quisiera acordar (en condiciones normales) y mucho menos una memoria visual de dichos acontecimientos. Para que se den las fotografías de el día en que termino la quinceañera con su primer novio se necesitaría un cambio cultural enorme, estas imágenes son directamente relacionadas con nuestra idea de realidad de cultura, los ritos que cada individuo guarda y concibe como felicidad, las fotografías se comparten con amigos y a veces con extraños , para hacerlos participe de una fiesta de quince años estos al no poder estar presente como invitado se vuelve participe con solo ver las fotografías. Con las imágenes el acontecimiento se recrea en su imaginación gracias al la relación que se tiene con la imagen creada a partir de medios mecánicos o tecnológicos se tornan evidentes la idea de la especialidad(el lugar donde se llevo acabo la fiesta) y los tiempos (el orden del baile y la cena) en fin los recuerdos capturados por la cámara se vuelven sus recuerdos, se los apropia y también en el se presenta la añoranza, con los amigos lejanos se intercambian imágenes vía chat o e-mail para estar actualizado en la apariencia , para que nos recuerden como éramos y como somos gracias a una fotografía reciente, el video a pesar que recrea los hechos de forma mas fidedigna los acontecimientos presentan un problema, se requieren una video casetera o un reproductor de CD y una televisión , sin contar con la hora libre y la voluntad de estar presente una hora (en el mejor de los

casos) para ver la película completa, y con las fotografías es lo contrario, por lo general se cuentan con una copia de las imágenes en papel, se requieren un par de minutos o tal vez más, pero el tiempo lo decide el observador de la imagen, es el quien decide cuánto debe contemplar la imagen para tener una concepción de los hechos, en un par de minutos se recrea todo un día, los recuerdos vienen compactados, por decirlo de alguna manera; así como la emoción de la madre por tener la fotografía de la hija que se ha casado, tal vez sea su propia boda, al ver constantemente la foto de la boda colgada en la sala de su casa, el video aun no se puede tener colgado a mitad del cuarto, gracias a la era digital mayor número de personas tienen acceso a la posibilidad de realizar una mayor cantidad de recuerdos en forma bidimensional, por el momento la fotografía solo es un instrumento de la memoria, un instante de uso público.

En el lenguaje fotográfico otro de los campos o aspectos más difundidos es el morbo, en gran medida la masificación y estandarización del uso fotográfico y de video así como varios de los géneros del mismo, de su uso y manejo de los elementos característicos de este tipo de lenguaje se deben gracias al cine, video y revistas pornográficas, en todas las sociedades existen cánones de comportamiento, como lo serían las buenas costumbres, son estas las que dictan lo que se debe y no se debe de hacer o ver en espacios públicos y privados, pero la realidad es otra, el público en general tiende a hacer lo que le es placentero y si se trata de algo morboso que mejor y en una sociedad como la nuestra no hay nada más grato que la sangre y el sexo, por ejemplo, las imágenes televisivas presentan videos caseros de violencia intrafamiliar, en general el público televidente dice: "que horror" "¿Cómo es posible?", pero cuando el video es repetido en la siguiente emisión del noticiero ese público que se horrorizó lo vuelve a ver, las imágenes en los periódicos sobre todo

las que ocupan el lugar en primera plana son las que muestran peleas callejeras , maestros amotinados, heridos en tepito, etc., las noticias de mujeres violadas, cine de acción donde el protagonista aniquila medio continente para salvar a su novia y su perro, es importante señalar que nada de esto esta siendo juzgado como bueno o malo, solo se presenta como un análisis de comportamiento, las fotografías de nota roja es la mas criticada , y cuestionada , en objetividad como en su necesidad, llegando a la censura, pero también es la mas comprada; en el mismo sentido y gracias a la educación Judea cristiana, la venta , compra y exhibición de material con contenidos de tipo sexual es altamente castigada por la madre de cualquier adolescente con curiosidad propia de la pubertad y la juventud. La sensación de penalidad , de lo oculto y de lo inmoral, le añaden un placer extra el de... lo prohibido, Adán y Eva fueron expulsados del paraíso no por comer el fruto los expulsaron por desobedecer, la pornografía se convierte en un fruto prohibido por lo tanto deseado, ansiado no solo por jóvenes varones con hormonas aceleradas, los adultos, las mujeres amas del hogar y las empresarias, desde la aparición del Internet para el uso publico, la necesidad de trasladarse al puesto de revistas y ser objeto de las miradas de los transeúntes para la compra y adquisición de material pornográfico es eliminada, la intimidad del cuarto o de la sala provoca al usuario estar seguro de lo que desea versión necesidad de exponerse a criticas, el "user" se sienta placidamente en frente del ordenador con la libertad de visitar las paginas deseadas, la disposición y pasividad de imágenes de este mercado ofrece una idea clara de las preferencias personales desde mujeres desnudas, niños, comic videos, todo lo que el morbo desee, hasta la imágenes de las personas y como mueren en medio oriente o en cualquier parte del mundo.

Del otro lado y debido a las recientes guerras patrocinadas y promovidas por gobiernos con ganas de ver no quien les hizo sino con quien se desquiten provoca en las emisiones de radio y publicaciones periodísticas, así como sus similares en la red que se ven plagadas de imágenes tipo bélico otorgan una no restricción para la difusión de las mismas sin que esto sea penado por las reglas morales, ¿por que? Por que esto es lo que vende y si vende esta bien, y ¿la fotografía? Bueno ella es lo que hace que la información que es presentada se torne cierta gracias a la credibilidad y referencia de la imagen fotográfica con el mundo físico, permitiendo al usuario que crea o este seguro que lo que ve en la tele, en el cine, en la red o las revistas sea verdad, la mujer de sus sueños existe, la guerra no es ficción, el papa existe, etc., etc.

Con la fotografía digital se abre un campo nuevo dentro de la exploración de este lenguaje , si bien la polaroid existe desde hace unas décadas , estas imágenes no podían ser desechadas y reutilizada , la inmediatez y la seguridad de obtener una imagen fotográfica convincente para el que realiza la toma es patente, si bien es necearía toda una infraestructura para pasar las imágenes y almacenarlas, un gran error de las personas que se dedican al manejo de imágenes es creer que es mas fácil utilizar y manipular imágenes obtenidas por medios digitales, mas rápido tal ves pero no mas simple, la toma de una imagen fotográfica es tan complicado o sencillo como antes, solo que ahora existe este sentido de precisión, las cámaras fotográficas aunque digitales ,siguen los mismos principios que las análogas, es lo mismo, pero la rapidez en la obtención y la asimilación que se tienen de estas imágenes crean la necesidad de ver cada vez mas un mayor numero de imágenes, y por medio de estas ampliar nuestra memoria.

La fotografía y las ideas

La imagen fotografía esta relacionada con la memoria, es la fotografías e incluso el acto de fotografiar donde se encuentra una especie de gusto por recordar, esta imagen esta delimitada por una superficie bidimensional y es a través de una idea de espacialidad que se le otorga una profundidad y un espacio junto con la idea de tiempo; gracias al lenguaje implícito en una foto estamos seguros que ese momento existió, pero solo es una imagen que por si sola no nos dice nada en apariencia, lo que una imagen tiene que decir es gracias a las concepciones culturales que tenemos y nuestra relación con dicha imagen son la manera de "leer" dicha imagen, así como a la manera en que se nos presenta le atribuimos cualidades míticas, casi siempre cualidades evocativas, en el mismo sentido los ritos de la sociedad también están ampliamente marcados con la imagen fotográfica.

Por ejemplo las ofrendas necesitan de una foto de la persona a quien se le ofrece, para saber y recordar a dicha persona, la fotografía del jefe de la iglesia (papa) junto con la imagen de algún santo y una veladora para orar por nuestros seres queridos seria otro ejemplo, pero también en la vida menos "religiosa" o profana que es a través de la imagen donde nuestros seres queridos se encuentran con nosotros a pesar del tiempo y la distancia, es la foto una especie de fuente de la juventud o portal hacia otra dimensión en la cual se puede recordar o sentir la presencia de los no cercanos, también y gracias a los avances técnicos casi mágicos , los usuarios disponen de ella no en superficies con base de papel la plata y la gelatina en ocasiones ya no son necesarios para lo anterior, los monitores son una especie aparte de soporte, la imagen es transmitida por un lector de información contenida en un cerebro mecánico y reinterpretada por una superfi-

cie lumínica que convierte estos impulsos en puntos de color que unidos crean una imagen, estas imágenes pueden ser transportadas por miles en un espacio del tamaño de un disco compacto, son en esencia información, como lo sería en la memoria y recodificada en un mecanismo que emula de forma similar las funciones de un cerebro, pero no solo se recuerdan personas o lugares, también objetos. Toda fotografía es una sensación y dependiendo del operador de la cámara, cada fotografía y sobre todo las que "capturan" objetos transmiten otro tipo de información, si de recuerdo pero también el de conocimiento "objetivo" de diversos temas como lo sería la arqueología.

Si la imagen fotográfica es una herramienta de la memoria para el estudio, en ella se ven cosas que de primera instancia no contemplaron, pero cuando este lenguaje se utiliza para fines más personales, ¿de qué sirve que la imagen sea descriptiva? Si lo que se busca es recordar las cosas como se concibe e incluso es posible capturar las cosas que no se ven en la realidad, la posibilidad de que una fotografía sea llevada al campo del arte solo está determinado por la manera en la que se presenta y por quien la presenta, pero gracias a la imaginación con poco de ayuda de la tecnología y la ciencia, la memoria se extiende hasta recrear no solo los hechos también los rostros y lugares pero más que nada ideas, casi por acto de magia se cuenta una historia diferente cada vez que la familia revisa las fotografías de toda una vida, es en este álbum de recuerdos donde se encuentra la historia de este grupo de personas, sobre todo se transmiten ideas, la imagen es un lenguaje como lo sería la escritura, en una superficie se leen los códigos contenidos dentro de este y se recrean ideas en la cabeza de cada quien, siempre y cuando se siga coherentemente con el idioma seleccionado (ej. el español) cada escritor es libre de utilizar las palabras como mejor le parezcan, siguiendo o no las estructuras de cada lengua y el espectador es

libre de interpretar o de imaginar según su entender lo que estas contenga, exactamente lo mismo pasa con la imagen fotográfica, se transmiten ideas, casi siempre recuerdos, y gracias a su multiplicidad y a un uso masificado del lenguaje fotográfico estas ideas pueden llegar y ser utilizadas por un mayor número de personas, gracias al avance tecnológico no solo por las imágenes impresas también las emitidas por un ordenador transmitidas desde el Internet, el las personas gracias al cúmulo de imágenes fotográficas y cada uno con su porción de imágenes publicas y otras personales encuentran la manera para trascender al futuro, no (solo con los hijos también con las imágenes se sobrevive), es una manera de escapar al olvido, los álbumes son historias contadas que ilustran situaciones y personas que son importantes en la vida las imágenes son otra manera de identificarnos y reconocernos a nosotros mismos solo comparables con el espejo pero en tamaño infantil, cartilla u 8x10, hay personas que no les gustan que las fotografíen esto responde a la importancia de las imágenes fotográficas ya que en esto el temor básico es la no aceptación por parte de la cámara, ya que al no ser bienvenidas por la imagen fotográfica con una mala toma que haga lucir al sujeto en su peor ángulo es similar a reprobado en un test de popularidad y quedar "marcados" por una fotografía que además en estos casos no miente, es en gran parte la no aceptación de uno mismo es un buen ejemplo de los alcances de la imagen fotográfica, la cultura del siglo XX estuvo dominada por la imagen fotográfica y es muy probable que esta tendencia se continúe en el siglo XXI.

El acto fotográfico representa todo un performance impreso en una base de plata sobre gelatina (en el mejor de los casos) es esta, la fotografía la culminación de todo un proceso a manera de juego, uno en donde el fotógrafo se divierte con la realidad, juega con ella, la deconstruye, y la presenta en la imagen final, un

espectador al estar frente a la imagen entiende de alguna manera la realidad es igual a la plastilina en la infancia, se manipula y trabaja para obtener lo que uno desea, y se obtienen objetos miméticos (o intentos de esto) o soluciones abstractas, todo depende de la intención del infante.

La manera de hacer fotografías también es la manera en la que se desea que se cuente la vida vista desde los ojos del autor , es una forma de burlar el paso del tiempo y hacer del tiempo un esclavo para los beneficios personales , todo depende de la idea que tenga de si mismo el autor y la satisfacción del yo volcada en una imagen , el autor tiene en sus manos un aparato capaz de capturar esta materia prima llamada realidad, todas las imágenes son subjetivas ya que solo cuentan con el punto de vista del autor y el espectador es solo esto lo que puede observar en una imagen y a través de ella intentar decodificar la información contenida en la misma y tener una opinión estética y conceptual acerca de ese momento capturado.

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA



...¿?





IV Bueno si ¿pero...?

(proyecto)

Recapitulando, las imágenes son un lenguaje que se aprende y desarrolla en base a una educación visual basada en imágenes que conocemos como “naturalistas”; dentro de este lenguaje existe uno de uso común llamado fotografía que esta al alcance de un gran número de usuarios que entienden y manipulan el lenguaje fotográfico y esto aunado con los avances tecnológicos y las maneras que trae consigo de relación con el mundo, la innovación tecnológica y el alcance de los medios masivos que tienen origen en el uso del lenguaje fotográfico como seria el cine, la televisión junto con otros medios que no dependen directamente del uso de la foto como el Internet, masifican y recontextualizan las imágenes pero no alteran el significado necesariamente, la manera en la que se presentan influye y predispone la manera en la que se contempla una imagen y al espectador en la actitud que debe de tener frente a la misma pero no altera el contenido, una fotografía siempre es una fotografía independientemente del medio en que se presente, ya

sea en un álbum fotográfico, en una galería o una dirección electrónica , puede cambiar el valor como objeto pero no de la imagen contenida "dentro" de este objeto.

En base a esto se elabora una serie de 30 imágenes que tiene como tema a Teotihuacán: sombra y luz (0 y 1) y movimiento (01) pareciera de momento no tener nada que ver con el desarrollo del texto sin embargo sirve para analizar y confrontar las ideas antes descritas por medio del lenguaje visual que se presenta en medios diferentes: uno como anexo a este texto en forma de imagen impresa, otro en un CD interactivo, y una serie de imágenes enmarcadas y montadas a manera de "foto única" u "originales", en que el espectador atiende a la obra tienen sus propios parámetros y contexto.

¿Por qué Teotihuacán?, no solo es un pretexto, es una comparación entre dos mundos completamente diferentes, donde la cosmovisión del mundo por parte de los prehispánicos pareciera en momentos irreal y contradictorio al mundo que nosotros llamamos "occidental" sin embargo la manera de convivir en el mundo por medio de imágenes que representan su mundo, a sus dioses e a su estilo de vida en general no parece ser demasiado diferente cuando se confronta con un medio rodeado de imágenes fotográficas; anuncios de televisión, carteles, espectaculares, etc., donde la manera de vivir es el comercio y pareciera que el dinero nuestro dios.

De la serie

La serie se conforma de modo paralelo al texto sin perder su independencia del mismo, las bases conceptuales con las que se elaboró la tesis son las mismas para la conformación de las imágenes tomando a Teotihuacán como excusa, el resultado de esto es la división de la serie en dos:

1) **Sombra y Luz (0 y 1)**. Conformada por 15 imágenes que tratan de la presencia y la ausencia de la luz, materia prima de la fotografía, donde a modo de "foto fija" se "retratan" no las representaciones de los dioses y el hombre, sino por medio de representaciones de los dioses y el hombre se intenta retratar al dios y al hombre en un contexto recodificado y deferente del teotihuacáno, donde Teotihuacán no es un lugar lejano ni en tiempo ni en espacio, es parte (por lo menos un poco) de una identidad como mexicano aunado a otra parte que utiliza y se ubica en un contexto propio del siglo XXI.

2) **movimiento (01)**.- Conformada por cinco series de tres, tomas directas donde la fotografía es el registro del tiempo y no de la pieza fotografiada, donde el tiempo simboliza a la memoria, y la fotografía se convierte en la manera de recordar ideas y el modo en cómo quiero recordarlas.

Del modo en que se presentan

Cada uno de los medios donde se presentan las imágenes tienen un contexto específico y referencial a diferentes "usos", sin embargo el uso de las imágenes es diferente a lo que cada una de ellas representa por sí misma no como objeto pero sí como idea, la intención en que se presenta esta serie tiene que ver con el entendido que una fotografía no es una "cosa"; las imágenes contenidas en la presente tienen un uso didáctico el de "ilustrar" lo que aquí se dice, el Internet tiene un contexto de masificación y "desgasta" dentro de un medio que "usa y tira" las imágenes mientras duren en el servidor se podrán consultar por una mayor cantidad de gente ubicada en cualquier lugar del planeta siempre y cuando se tenga acceso a la red que en el caso de las personas que visiten el lugar donde se cuelguen las fotos "originales", el CD-ROM es más un objeto curioso donde por medio de un monitor anexo a un

aparato capaz de decodificar las imágenes contenidas en él se podrán contemplar en un juego de codificación decodificación, donde las imágenes se compactan y son guardadas por códigos que necesariamente pasan por un decodificador dentro de una especie de "teléfono descompuesto".



SERIE
O y I



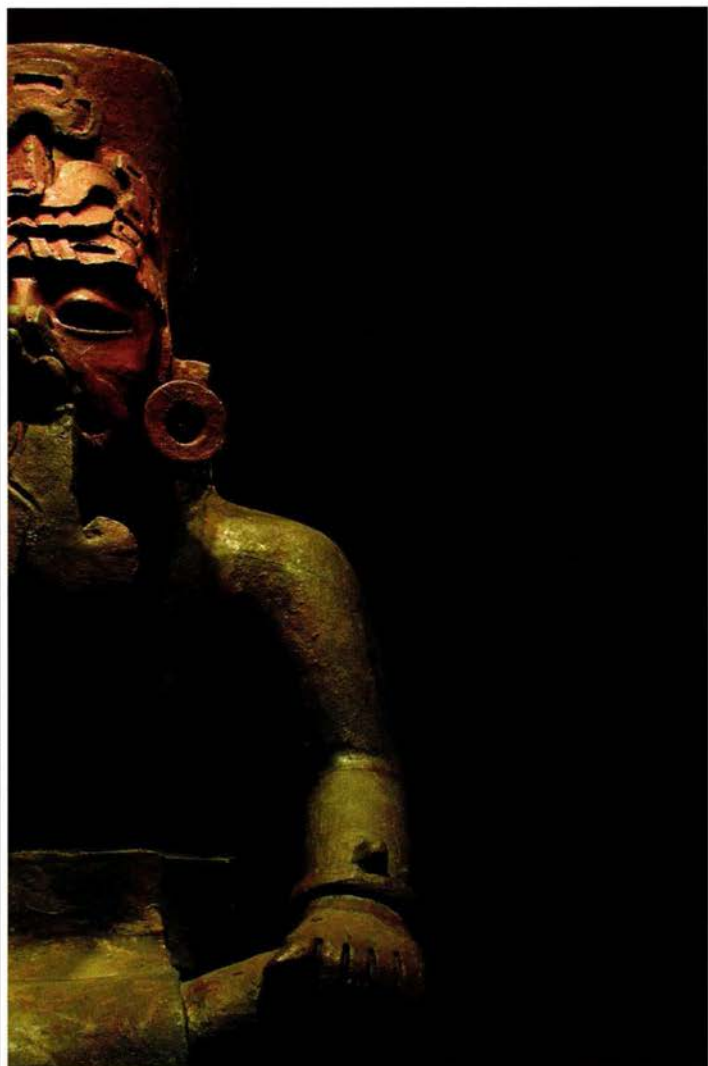


SERIE O y I

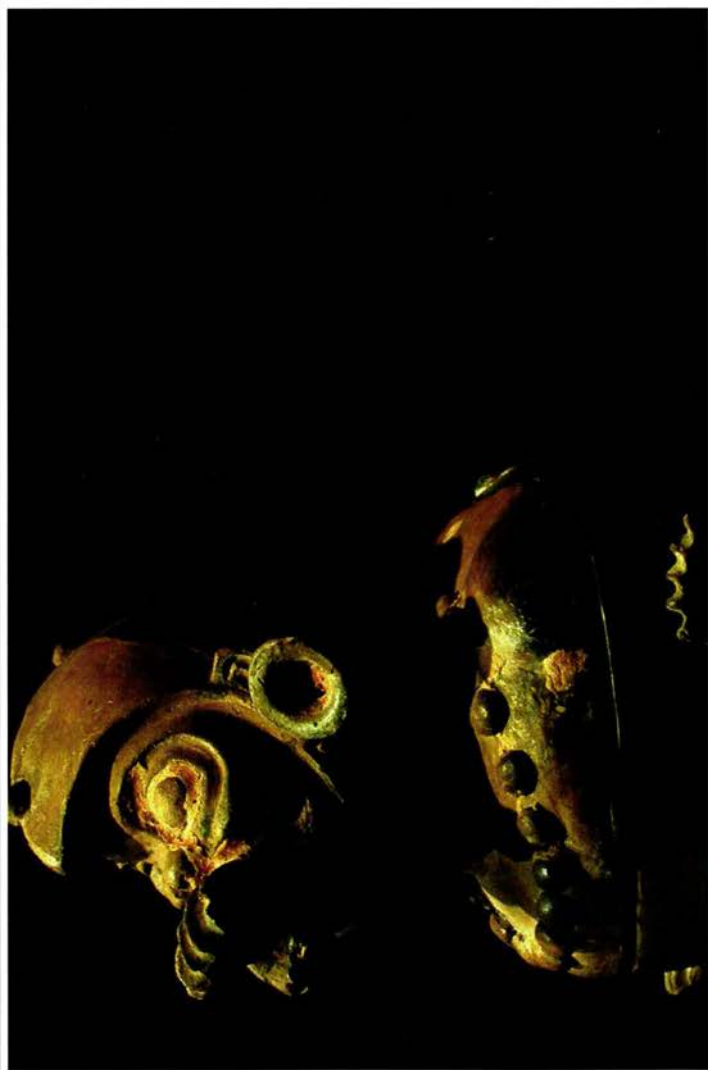


SERIE O y I

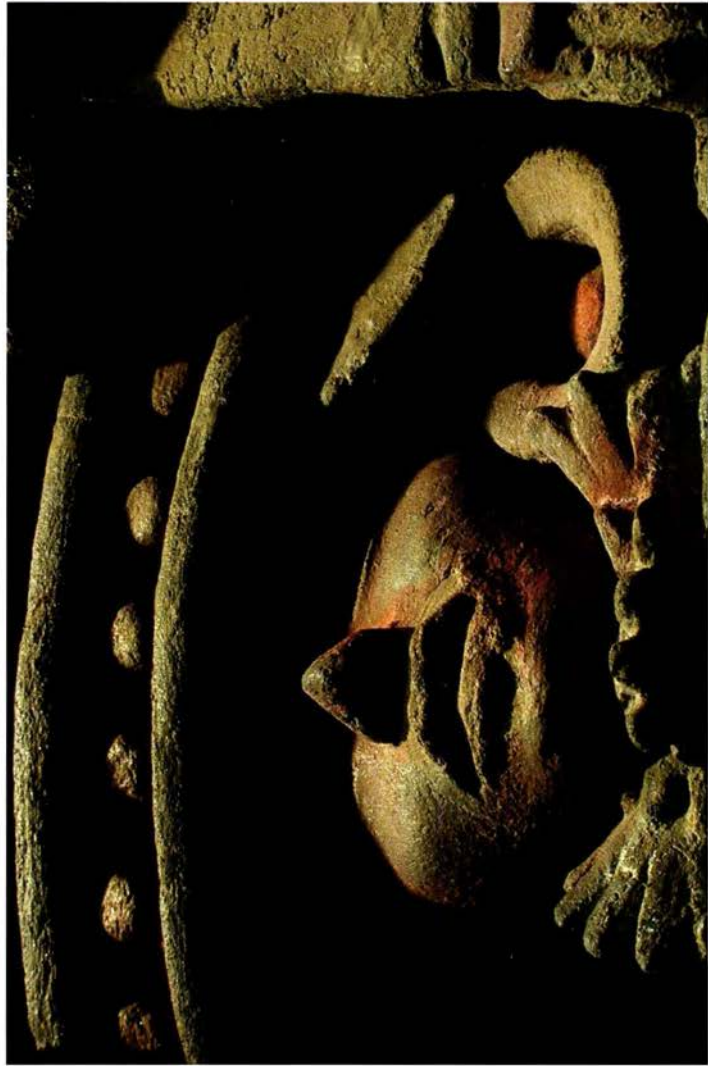


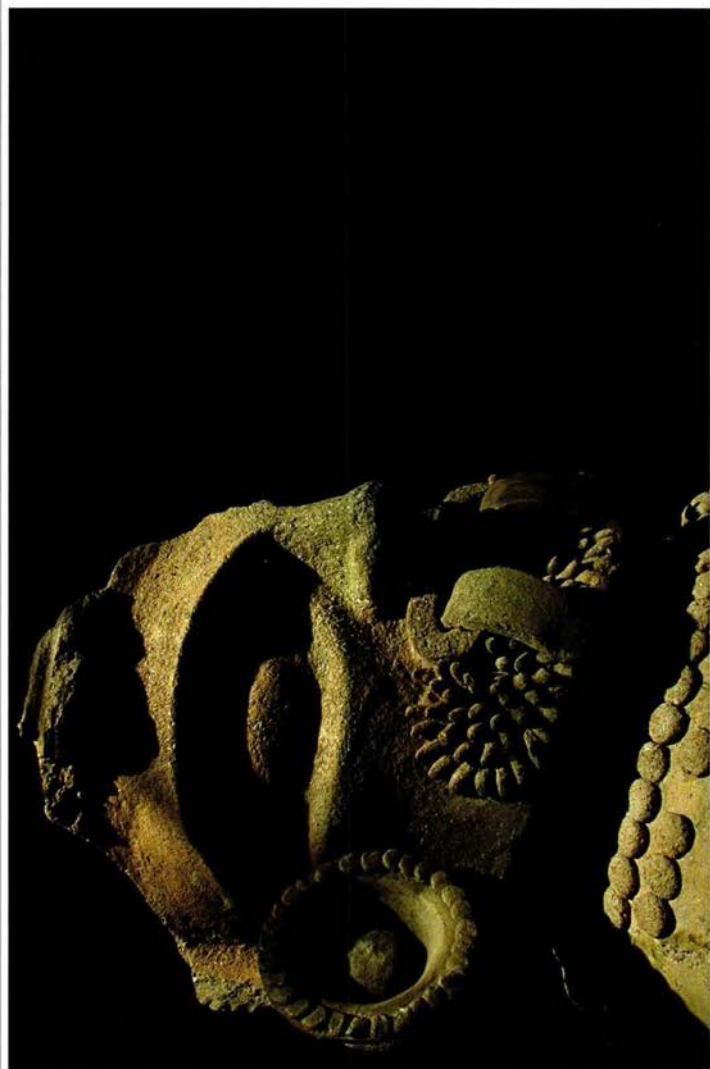


SERIE O y I



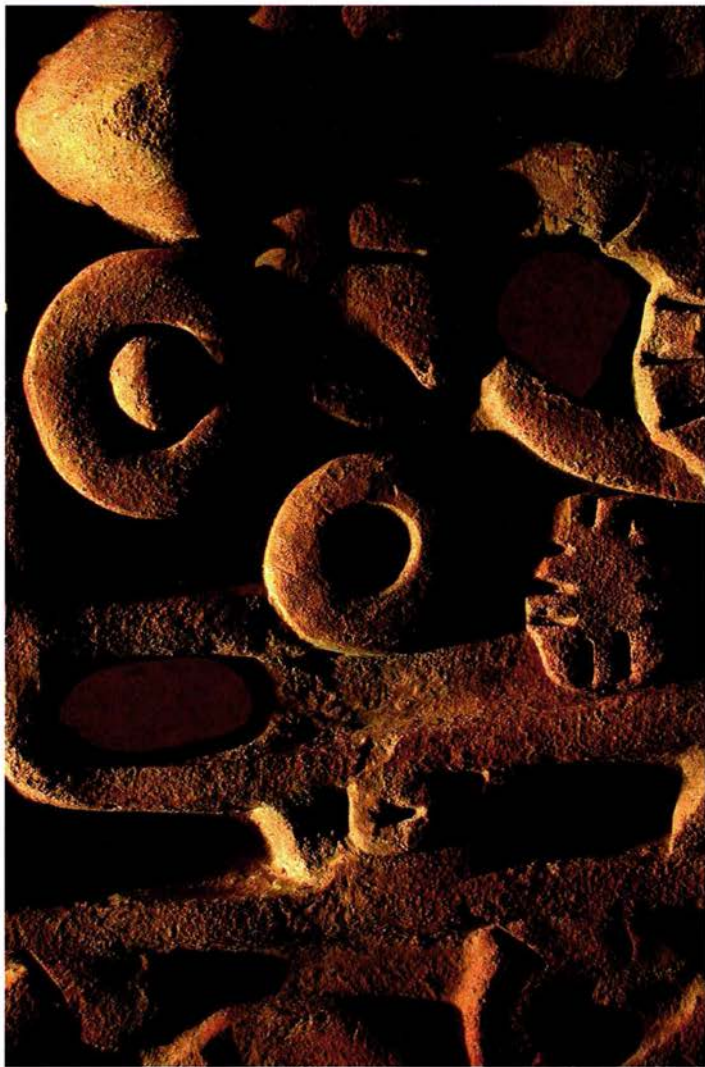
SERIE O Y I





SERIE O Y I

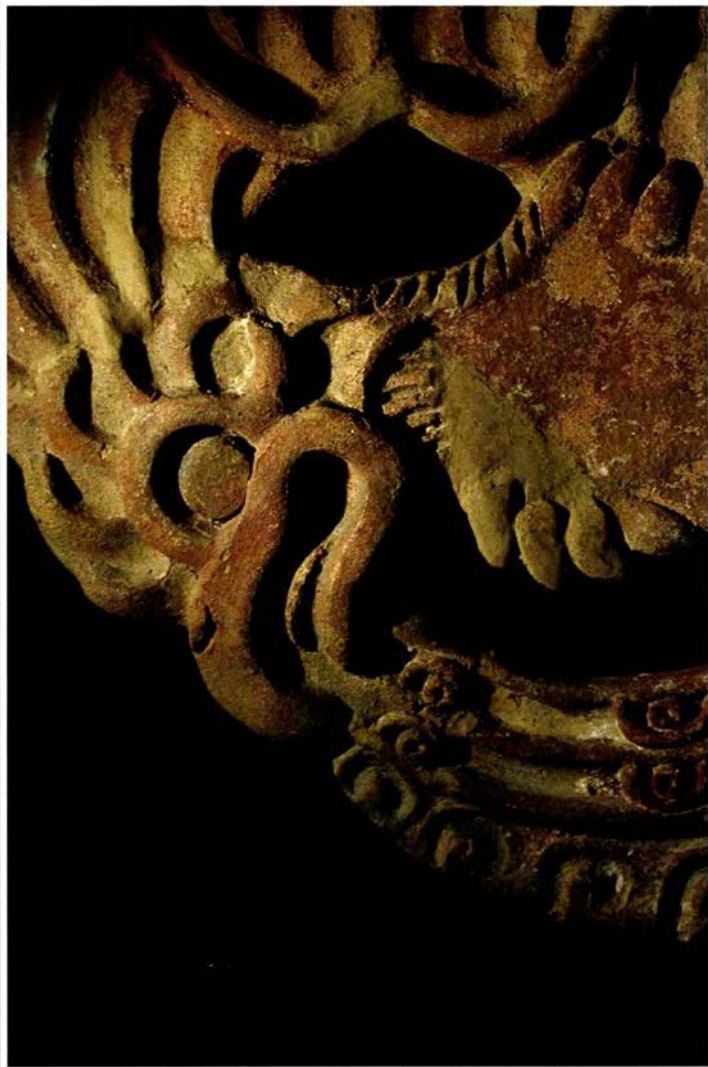
SERIE O Y I

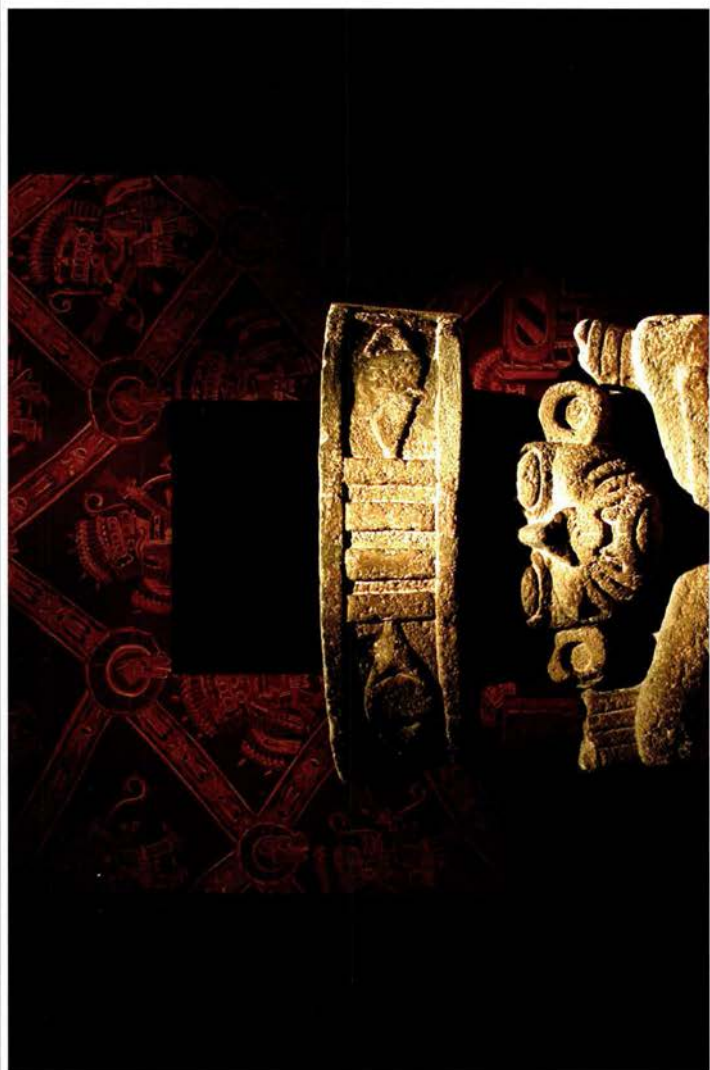




SERIE O Y I

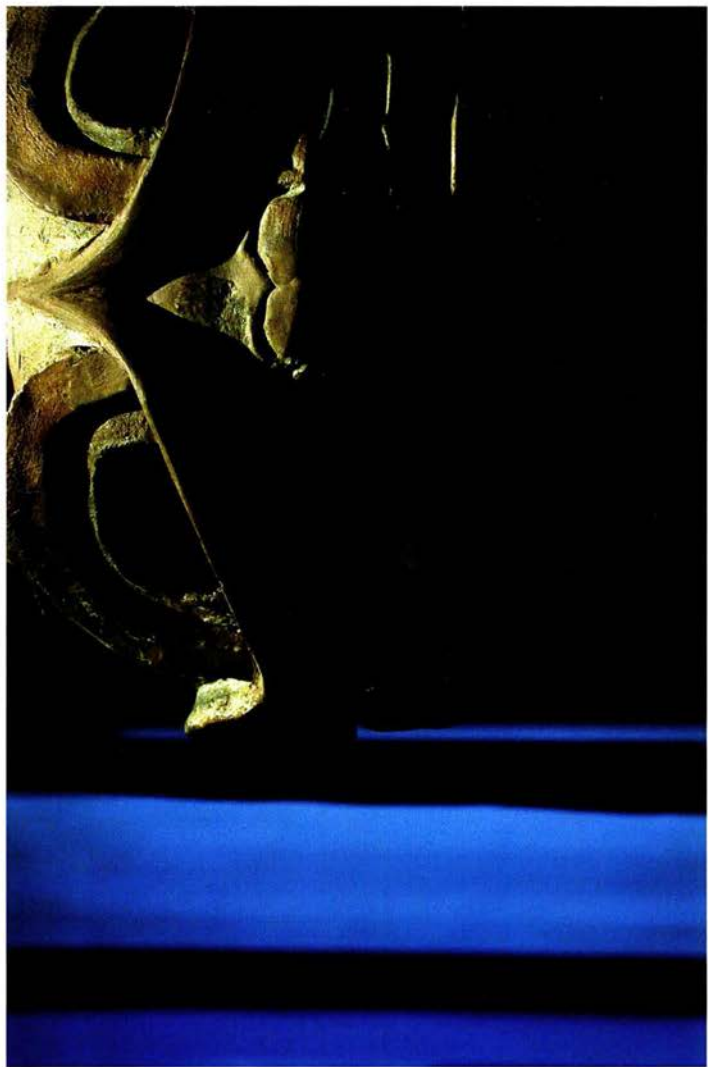
SERIE O Y I





SERIE O Y I

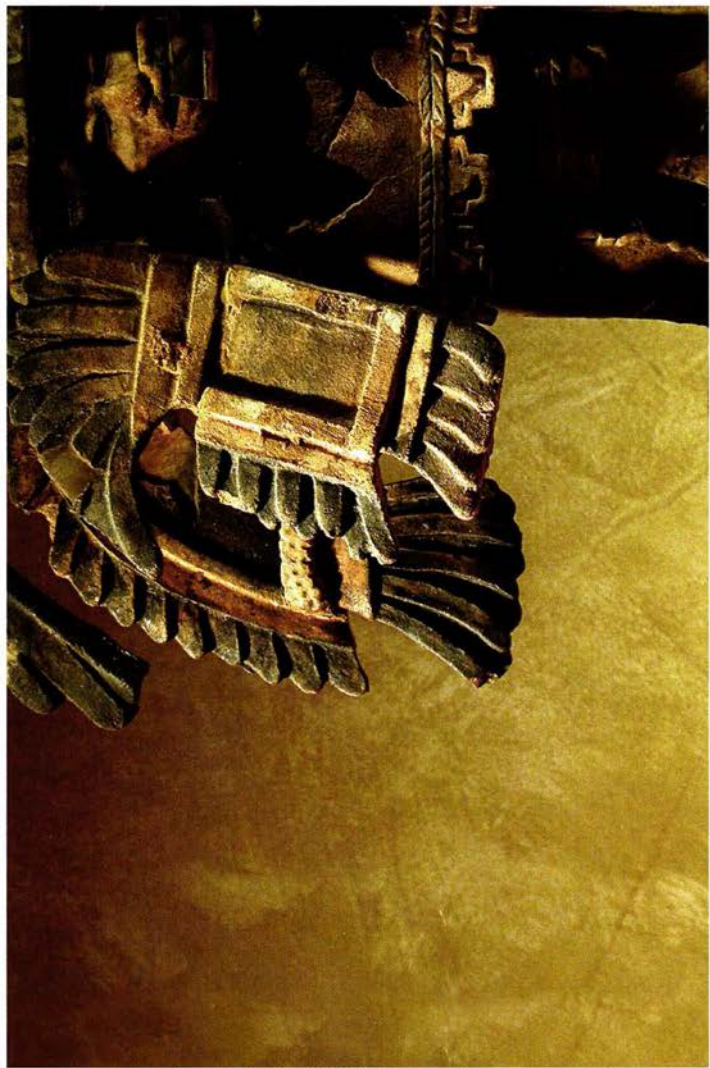
SERIE O Y I

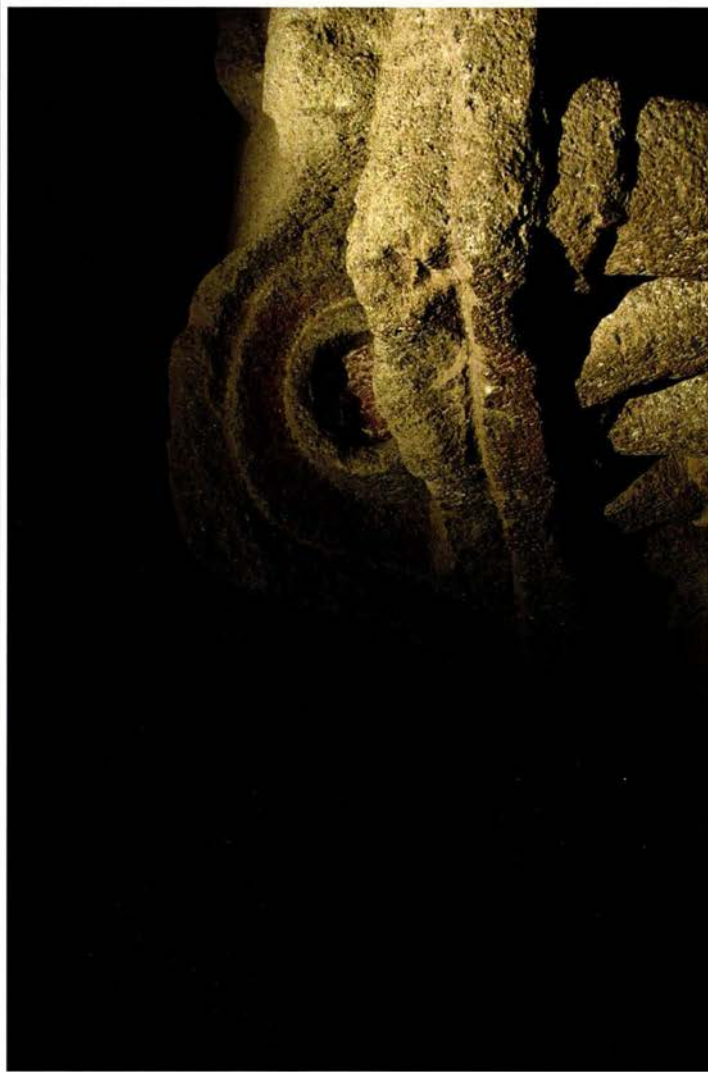




SERIE O Y I

SERIE O Y I





SERIE O Y I



SERIE
OI

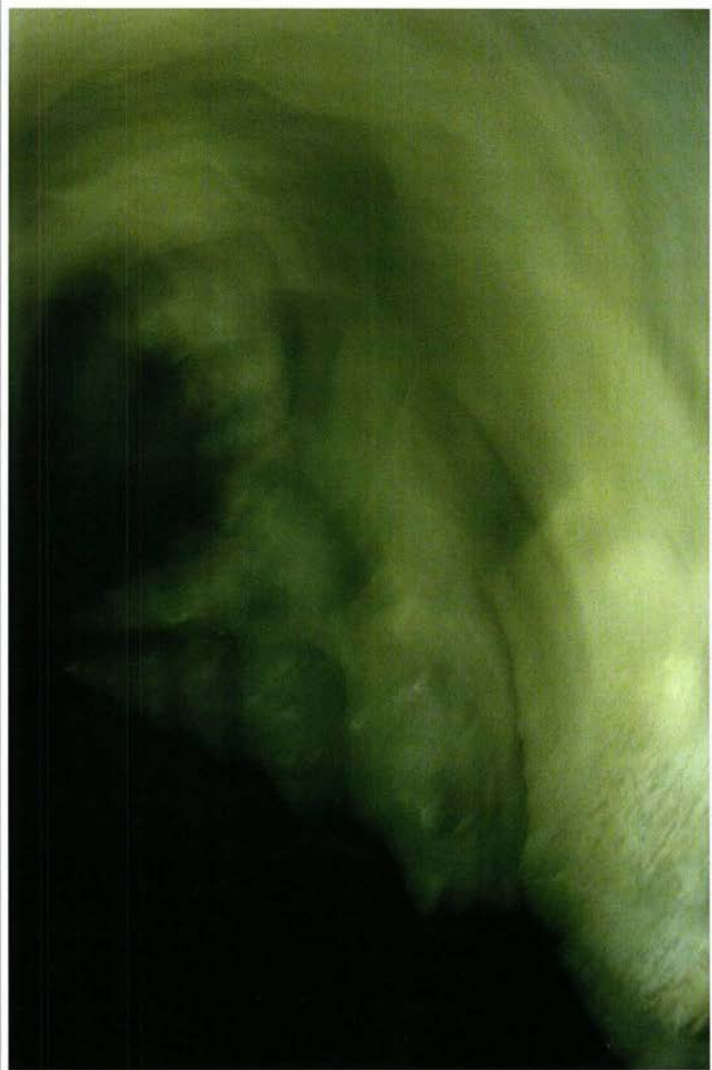




SERIE 01

SERIE OI





SERIE OI

SERIE OI

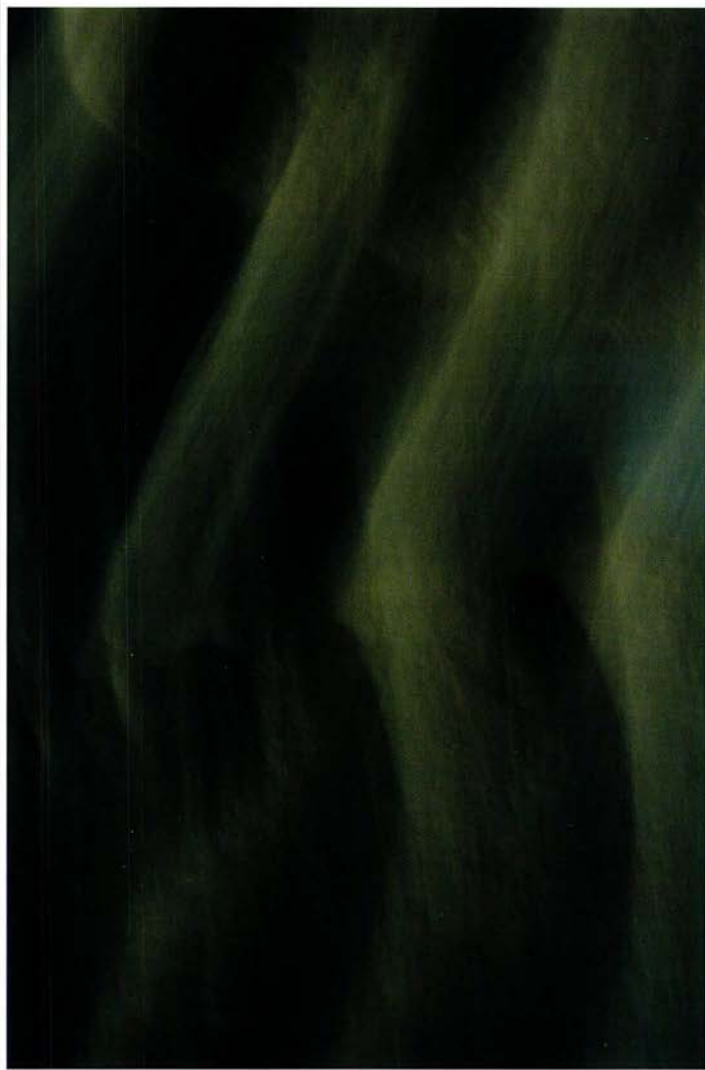




SERIE 01

SERIE OI





SERIE OI

SERIE OI

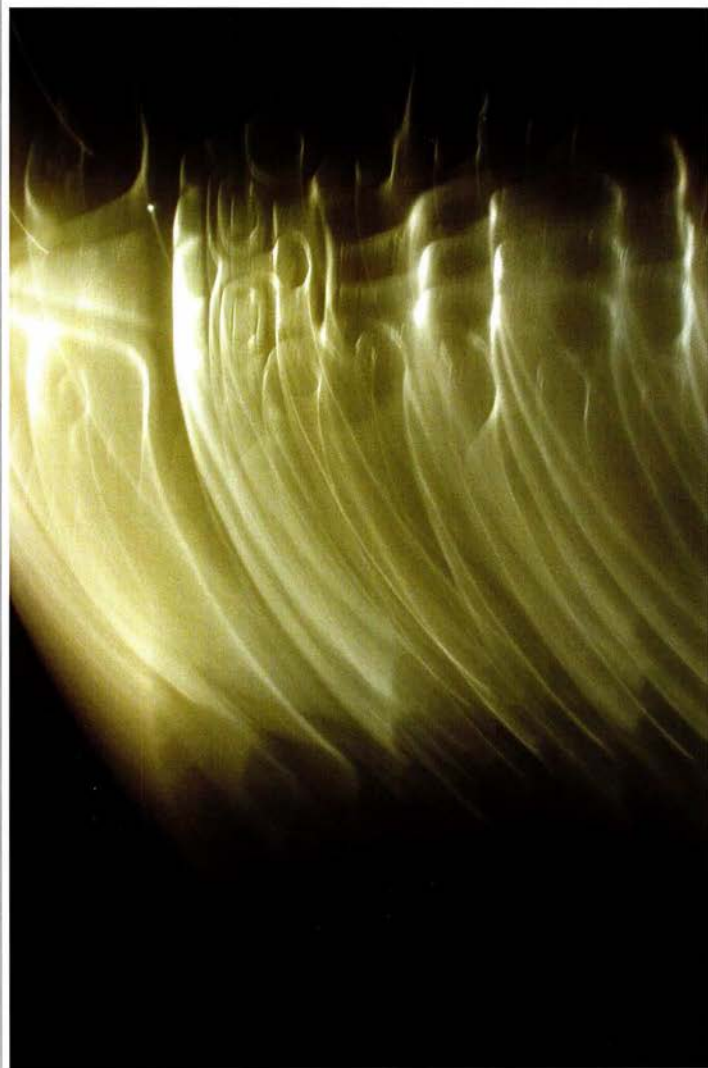




SERIE 01

SERIE OI





SERIE OI

SERIE OI





SERIE OI



SERIE OI







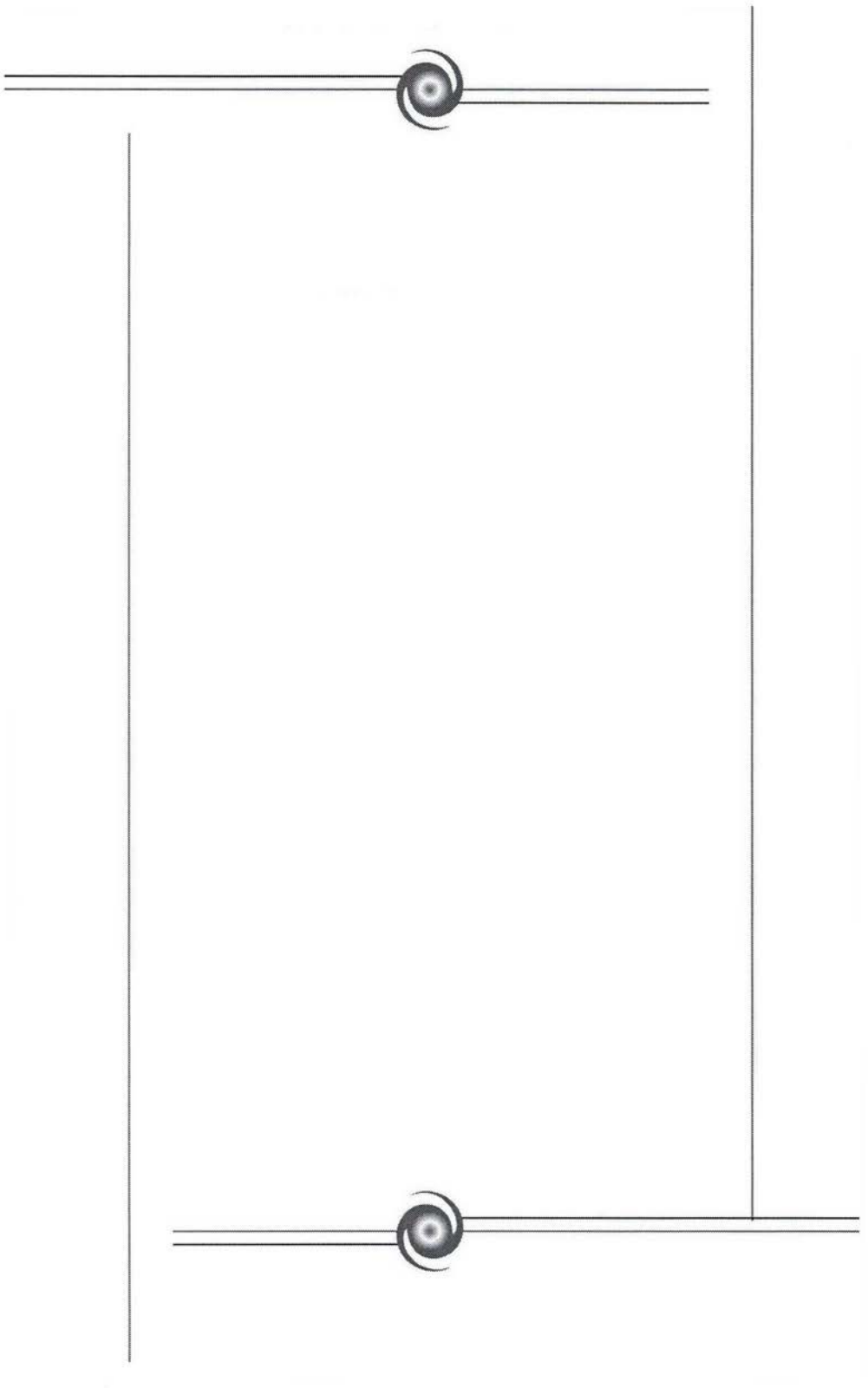
CONCLUSIÓN

Las imágenes fotográficas representan ideas específicas y referenciales no solo al lenguaje fotográfico sino también al icónico, independientemente de los soportes en los cuales se den a conocer, las ideas contenidas dentro de las mismas, sean claras o no, debieran ser problemas más allá de los medios de presentación, el cambio o avance de los equipos y la implantación de tecnologías diferentes a la plata sobre la gelatina más "rápidas" y "precisas" otorgan al "usuario" más posibilidades en su utilización, se vuelve más accesible y más fácil de usar los equipos, los cambios propios en la identificación de objetos referenciales dentro de las imágenes fotográficas corresponden a las épocas en donde se crean y los medios de representación cambian conforme se adaptan ideas o concepciones que el hombre tiene del medio ambiente y de sí mismo "retratando" no solo al individuo que está "dentro" de la foto también, como en toda manifestación de cultura, se ve reflejada la sociedad, la época, tradiciones y costumbres, empero la fotografía es el uso del impacto que tiene la luz sobre una superficie fotosensible sea digital o análoga para recordar una idea, y gracias a sus cargas referenciales se tiene la creencia de que pudiera ser el reflejo de una realidad que se ve falsea-

da por las propiedades inertes en este lenguaje que se ven aumentadas con la llegada de la llamada fotografía digital, lo que significa que la idea manifestada dentro del lenguaje fotográfico no es verdadera por sí misma sino por el uso que se le da a la misma.

Las fotografías aquí presentadas son un ejemplo de cómo una serie de imágenes pensadas y creadas para ser exhibidas en medios diferentes conservan su identidad y capacidad de comunicar dado que no se necesita un soporte "físico" específico para apreciar las imágenes, el valor objetual de las obras queda en entredicho cuando un archivo digital conserva los mismos parámetros que la plata sobre gelatina, estos archivos son perecederos (5 años en el mejor de los casos) ¿dónde queda la obra? En la memoria del espectador.

Los archivos procesados por medio del monitor, proyectados en una superficie blanca o simplemente impresos en cualquier tipo de papel no afecta la esencia de la imagen, esta se conserva íntegra a pesar de las diferencias entre papel y archivo digital, grano o byte, estas diferencias ayudan a dejar de lado al objeto para dar paso a lo que realmente importa al momento de querer comunicar: la idea. Esto nos queda claro después de analizar a la imagen y las ideas dentro de un contexto dominado por imágenes de cine, televisión, etc., sin importar los nuevos medios que se tengan para manifestar una idea (en este caso una fotografía) esta seguirá siendo ella misma a pesar de los soportes que aparezcan, en el futuro éstos sólo servirán para ayudar en la manera de presentarlas no afectarán el contenido (a menos que el creador decida lo contrario).



Bibliografía

- 2003 Carroll Lewis Alicia en el país de las maravillas
3ª edición Tomo México
- 2003 Carroll Lewis Alicia detrás del espejo 3ª edición
Tomo México
- 2003 Huxley Aldous Un mundo Feliz Tomo México
- 2003 Carroll Lewis El juego de la lógica 3ª edición
Tomo México
- 2003 Moro Tomas Utopía 3ª edición, Tomo México
- 2002 Heidegger Martín Arte y Poesía, undécima
impresión, Fondo de Cultura Económica, México
- 2002 Tercera mesa redonda de Teotihuacán
CONACULTA, México
- 2002 Yates Steve (ed.) Poéticas del espacio, Gustavo
Gili España
- 2001 Burke Peter Visto y no visto, Crítica España
- 2001 Cabrera Rubén "distribución y ubicación
simétrica de dos grupos de aves representadas en un
recinto Totometla, Teotihuacán" LA pintura mural
prehispánica en México año VII numero 14, UNAM
- 2001 Espinosa Gabriel El arte en Teotihuacán, círculo
de arte México
- 2001 Flusser Vilem Una Filosofía de la Fotografía
Editorial Síntesis España
- 2001 Gubert Román El Eros electrónico, Taurus,
España
- 2001 Hill Paul / Thommas Cooper Diálogo con la
fotografía 2ª edición Gustavo Gili España
- 2001 Kossoy Boris Fotografía e historia Biblioteca de
la mirada Argentina

- 2001 Lovecraft H.P. El caso de Charles Dexter Ward
Tomo México
- 2001 Lovecraft H.P. El horror secreto y otros cuentos
Tomo México
- 2001 Lovecraft H.P. La llamada del Cthulhu y otros
cuentos Tomo México
- 2001 Lovecraft H.P. El santuario y otros cuentos
Tomo México
- 2001 Morin Edgar El Método: el conocimiento del
conocimiento, sexta edición, Cátedra, España
- 2001 Morin Edgar El Método: las ideas, sexta edición,
Cátedra, España
- 2001 Morin Edgar El Método: la naturaleza de la
naturaleza, sexta edición, Cátedra, España
- 2001 Morin Edgar El Método: la vida de la vida, sexta
edición, Cátedra, España
- 2000 Análogo y digital tercera edición, Gustavo Gili
España
- 2000 Flusser Vilem Hacia una Filosofía de la
Fotografía, Trillas México
- 2000 Joan Foncuberta El beso de judas tercera
edición, Gustavo Gili España
- 2000 Hajar Alberto Arte y utopía en América latina,
INBA, México
- 2000 Joy Bill "why the Future don't Need us" Wired,
Issue 8.04, USA, abril
- 2000 Kant Manuel Fundamentación de la metafísica
de las costumbres, 41ª edición, Editorial Porrúa,
México
- 2000 Shelly Mary Frankenstein 7ª edición Plaza &
James Editores España

- 1998 Berger John Otra manera de contar, 2ª edición, Mestizo, España
- 1998 Hausser Arnold Historia social de la literatura y el arte 1, Debate, España.
- 1998 Hausser Arnold Historia social de la literatura y el arte 2, Debate, España.
- 1998 Foncuberta Joan Ciencia y fricción Mestizo España
- 1998 Kant Manuel Crítica de la Razón Pura, 39ª edición, Editorial Porrúa, México
- 1998 Zapett Adriana Arte Digital, CONACULTA México
- 1997 Asimov Isaac Fundación 9ª edición Plaza & James Editores España
- 1997 Hegel Lecciones de estética, Ediciones Coyoacán, México.
- 1997 Jardin Alexandre Cibernama Grupo Zeta España
- 1997 Kant Manuel Observaciones de lo bello y lo sublime, Sexta edición, México
- 1997 Lister Martin La imagen fotográfica en la cultura digital, Paidós España
- 1996 Asimov Isaac Yo robot, 11ª edición Editorial sudamericana México
- 1996 Cetto Ana Maria La Luz Fondo de Cultura Económica México
- 1996 Galván Nelida Mitología Mexicana para Niños, Selector México
- 1996 Jung Carl, El hombre y sus símbolos, Aguilar, España.
- 1996 Sontag Susan Sobre Fotografía, Edhasa, España

1996 Westheim Paul La calavera, 3ª edición Fondo de Cultura Económica México

1996 Zajonc Arthur Atrapando la luz, Andrés Bello España

1995 Sagan Carl El Mundo y sus Demonios, Editorial Planeta, México

1994 Pauwels Louis La rebelión de los brujos Biblioteca fundamental España

1994 Wills Christopher El Cerebro Fugitivo, Ediciones Paidós, Barcelona

1993 Bateson Gregory Espíritu y Naturaleza, segunda edición, Amorrortu editores,

1993 Bradbury Ray Fahrenheit 451, Plaza & James Editores España

1993 Platón Diálogos, 34ª edición Editorial Porrúa, México

1992 Aridjis Homero Memorias del Nuevo Mundo, Diana México

1992 Aridjis Homero 1942 Vida y tiempos de Juan Cabezón de Castilla, Diana México

1992 Aumont Jacques La imagen, Ediciones Paidós Barcelona

1992 Dery Mark, Velocidad de escape, Ediciones Siruela, España.

1991 Costa Jean La fotografía entre sumisión y subversión. Trillas, México

1991 Madariaga Salvador de El corazón de piedra verde Hermes, México

1991 Westheim Paul Ideas fundamentales del arte prehispánico en México, alianza Editorial Era, México

1988 Heidegger Martin El ser y el tiempo, Tercera Impresión Fondo de Cultura Económica, Mexico

- 1988 Martínez José Luis El Mundo Antiguo VI SEP
México
- 1986 Dubois Philippe El acto fotográfico Paidos
España
- 1985 Gattegno Jean La ciencia Ficción Fondo de
Cultura Económica, México 1982 Murdoch Iris, El
fuego y el sol, Fondo de Cultura Económica, Mexico
- 1985 Popol Vuh, 11ª edición, editorial Oasis, México
- 1984 Langford Michael Fotografía básica, Omega,
España
- 1982 Murdoch Iris, El fuego y el sol, Fondo de Cultura
Económica, Mexico
- 1981 Dubois Philippe Figures de ruine, Rosenberg &
Sellier Editori in Torino, Francia
- 1980 Asimov Isaac Civilizaciones extraterrestres,
Edivisión, México
- 1979 Battista Alberti León, On Painting, 3ª edición,
Yale University Press, EUA
- 1979 Cassirer Ernst Filosofías de las formas
simbólicas, Fondo de Cultura Económica, México
- 1975 Lindner Gert ABC de la fotografía, circulo de
lectores, España
- 1970 Díaz del Castillo Berna Historia verdadera de la
conquista de la Nueva España, Editorial Ramón
Sopena España
- 1962 Cortes Hernán Cartas de relación 2ª edición
Porrúa México

ÍNDICE

Introducción	3
I. Dios	11
II. El arte y la era digital	19
1.1. Arte	19
1.2. Imaginación	30
1.3. Ciencia	37
1.4. La imagen	43
1.5. Software y hardware	51
III. Fotografía	59
IV. Bueno si ¿pero...?	73
Serie Oyl	77
Serie Ol	95
Conclusión	115
Bibliografía	119