



**E N A P
ESCUELA
NACIONAL
DE ARTES
PLÁSTICAS**

**Universidad Nacional Autónoma de México
Escuela Nacional de Artes Plásticas
Posgrado en Artes Visuales**

“El Proceso de medusación, la cultura del simulacro”

**TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRO EN ARTES VISUALES**

Presenta
Eduardo Oliva Mendoza

Director de Tesis
José Luis Aguirre Guevara
Co. Director de Tesis
Salvador Salas Zamudio

México, D.F., 2011

UNAM
POSGRADO
Artes Visuales 



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.

Para Graciela

Índice

Introducción	10
1 El mito	16
1.1 La Medusa de Ovidio	19
1.2 Reinterpretación del mito, monstruosidad o instinto	24
1.3 El álbum fotográfico, colección de imágenes, perpetuación del tiempo	28
1.4 El castigo en Medusa (pornografía o seducción)	32
2 La post fotografía	38
2.1 La desindexalización de la imagen fotográfica, la cultura del simulacro	41
2.2 El phonecam (la cámara fotográfica instalada en un dispositivo de comunicación, el celular), o la re-socialización de la imagen	45
2.3 Apropiacionismo, la cultura de los mass-media	49
3 Propuesta	58
3.1 El jardín de esculturas, campo de muerte de la representación, el álbum fotográfico. Fragmento 1	60
3.2 La Mirada de Medusa, Fragmento 2	64
3.3 La Reversibilidad del sistema, la mirada del usuario. Fragmento 3	72
Anexo 1 Enrique Metinides	80
Conclusiones	86

Fuentes de Consulta	94
Bibliografía	95
Hemerografía	98
Documentos de Internet	98
Créditos de las Imágenes	100
Capítulo I	100
Capítulo II	101
Capítulo III	102
Anexo	102

Introducción

Hasta los años ochenta la fotografía se mantenía como aquella técnica por medio de la cual se podía dejar huella fiel de lo que sucedía en la realidad, la imagen cargaba con el poder de no mentir y era utilizada por todos aquellos que querían mostrarnos un suceso observado o realizado por ellos. Artistas plásticos, jueces, cineastas, viajeros, científicos etc., confiaban totalmente en la pureza del registro fotográfico.

Sin embargo, a partir de la aparición de la fotografía digital, el paso de la imagen por un ordenador parece hacer más vulnerable su fiabilidad. La incrustación de una nueva herramienta permite hacer cambios difíciles de identificar en las imágenes finales y este elemento cambia el discurso que

la imagen fotográfica había mantenido desde su descubrimiento, por fin, no es una imagen obtenida por un aparato, es una imagen obtenida por medio de un aparato pero bajo la decisión de una persona.

Este cambio de discurso hace que la imagen fotográfica pierda algunos elementos en su lectura, pero le brinda otros tantos en sus posibilidades de elaboración de discursos.

El proyecto que a continuación se presenta parte de la elaboración de una pieza, la cual se crea de las múltiples preguntas que me habían surgido acerca de las preferencias por un tipo de fotografía u otro. El cambio que proviene de los ochenta trae consigo el

cuestionamiento cotidiano personal y alrededor de uno, sobre cuál es el mejor tipo de fotografía que se puede hacer. Mi respuesta a este cuestionamiento siempre terminaba justificando el medio como uno sólo, es fotografía, sólo se cambia el respaldo, o es película o es un sensor de luz (CCD).

Sin embargo, la insistente pregunta me llevó a revisar qué era lo que realmente sucedía con la imagen, así, el estudio planteado trata sobre el cambio en el discurso de la herramienta fotográfica y las posibilidades discursivas de la misma a partir de las nuevas herramientas.

El texto revisa brevemente, como parte de un acercamiento a la elaboración de la pieza, qué es lo que ha sucedido con

los discursos fotográficos, con la nueva elaboración de imágenes y con las posibles lecturas de la misma, así como la importancia de los nuevos aparatos creados para estos nuevos discursos.

Mi interés por el suceso fotográfico, me llevo a releer textos, entre ellos, “El acto fotográfico, la cámara lúcida”, y en ellos apareció nuevamente la imagen de Medusa; sin embargo esta Medusa era una imagen nueva, no aquélla que se imprime en automático sobre un escudo, sino el personaje que crea a partir de su no-imagen, todo el relato mítico de Ovidio.

Así, la figura de Medusa es la referencia sobre la cual se basa todo el estudio, este personaje fascinante por su poder

o castigo, por su leyenda y por no haber sido, sólo, lo que nos han contado, es el que marca la elaboración de la investigación.

Medusa ha sido revisada por muchos artistas plásticos, la mayoría nos ha dado una versión de su aspecto con referencia al relato de Ovidio; sin embargo, el mismo Ovidio nos ha planteado que nadie que la haya visto hasta ahora ha logrado sobrevivir para asegurar que ella es como se nos presenta.

La imagen fotográfica no cambió, ni en su forma de elaborarse ni en sus principios, pero transformó el discurso de fondo, como me sucedió al momento de releer la interpretación de Dubois sobre Medusa.

Medusa no es quien nos han contado, sino la imagen que nos han construido. Nadie que la haya visto ha podido relatar cómo era realmente y Perseo, el héroe, nunca fue capaz de contemplarla, nunca pudo estar seguro de haber matado a Medusa; lo que vemos, a lo que le tememos, lo que nos paraliza, y de la misma manera todos nuestros referentes, de belleza, de lugares, de personajes, parten más de relatos, de imágenes, que de conocimientos de primera mano. El valor de la imagen se ha potenciado, ahora ella, la imagen, se encuentra por encima de nuestras vivencias, siendo la misma el referente principal de conocimiento.

El mito de Medusa nos permite revisar la potencia (en términos de comunicación)

de las imágenes, la creación de seres, de ideales, de sueños a partir de ellas. Podemos vivir de ellas sin movernos de nuestro espacio y podemos crearlos sin haber pasado por el evento tradicionalmente fotográfico, el registro de lo que sucede frente a nosotros.

La propuesta plástica que se presenta trae consigo la revisión del fenómeno post-fotográfico; este cambio, a partir de la aceptación de la imagen fotográfica como parte de una propuesta plástica y no sólo como el registro de un evento, conlleva la aceptación de la posibilidad de construir la imagen o el imaginario mismo.

Los cuestionamientos que aún ahora siguen entre fotografía analógica o digital,

no se terminarán pronto, no se aceptará como parte de una misma técnica, que sólo presentó una evolución técnica; sin embargo, el cambio más importante es el que uno tiene que reconocer y la investigación se propone aclarar un poco qué es lo que ha sucedido con la imagen a partir no de la aceptación de lo digital, sino de las posibles alteraciones que la imagen puede y ha sufrido durante toda su historia. Los programas facilitan el collage, pero la técnica se aplica desde que la imagen se logra positivarse.

Esta aceptación cambia el discurso fotográfico de fondo, lo convierte en un arte que acepta la reproductibilidad y que por lo mismo pierde el aura de original que la obra de arte pone como elemento clave de su valor.

Los textos recopilados intentan aclarar la transición de este medio de un objeto único, que proponía su valor como un objeto de verdad a una imagen que tiene grandes posibilidades de de-construirse y elaborarse nuevamente, dejando de lado el registro de verdades y participando de la construcción fragmentaria de los discursos posmodernos.

Así mismo se intenta analizar el surgimiento de nuevos aparatos y tecnologías que retoman el registro fotográfico como parte de una realidad, pero que logran ir por encima de ella y construir una nueva realidad, elaborada a partir de los fragmentos conocidos, que aún no siendo parte de nuestras vidas, se suman a ella dejando elementos de sus vidas que pasan a ser parte de

las nuestras y que crean una serie de dependencias en la hipercomunicación.

El proyecto tiene como una de sus líneas de análisis el Internet, pues se trata de una herramienta elemental para la realización de la obra y para la comprensión de los textos. Es necesario, por lo tanto, la revisión de todos los sitios citados, en ellos se encuentran galerías que ejemplifican el texto, que complementan las ideas vertidas y parte de las imágenes que han funcionado para la construcción de la propuesta plástica.

De tal manera se sugiere hacer la revisión del texto siguiendo los vínculos propuestos para aclarar o reforzar las ideas planteadas.

Capítulo 1
El mito

El mito es en sí una mera explicación, un acercamiento más intuitivo a la realidad que se nos presenta, va más de la mano de la poesía, que de la realidad.

Los mitos nos relatan historias de figuras legendarias, de personajes extraordinarios, no hacen referencia sólo a dioses, los griegos también contaban con héroes humanos.

Sin dejar de lado que los mitos cumplen una función específica: o bien simbolizan un vicio o una virtud o bien traducen una verdad moral (Buxó, 2002:46), los mitos se nos presentan como relatos pasados por varias generaciones y con una carga dogmática o moral pero, a la vez, con una extraordinaria carga sobrenatural.

Los mitos han sido partícipes de la

construcción del mundo, han formado parte esencial de la configuración de las sociedades, educando moralmente a partir del ejemplo, y del castigo; y presentando aquellas virtudes que los hombres deben de buscar. Nos ofrecen una explicación de la concepción del mundo en el pasado y una idea de cómo debe ser el presente, abarcando los comportamientos que uno debe adoptar en las catástrofes y en las victorias, sugiriendo aquellos valores que deben ser parte de nuestros dioses y humanos.

Los mitos, señala Cotterell:

fueron producidos por el trabajo y el pensamiento colectivo de una comunidad religiosa y se nutren de la aceptación de las futuras generaciones, son enriquecidos con nuevos significados a través de un proceso creativo anónimo y de

asentimiento colectivo (Cotterell, 1992: 10).

La narración original de los mitos probablemente poco habrá cambiado, pero la interpretación de los mismos se ha escrito constantemente, definida por las relaciones sociales y la manera en que la sociedad lo ha reinterpretado, siempre aceptando que este sigue presente.

La época en que nos encontramos carga de valores extraordinarios a la imagen. Al propiciar analogías con figuras legendarias, los personajes se han convertido en parte de nuestros mitos cotidianos a partir del reconocimiento que tenemos de ellos por la cantidad de imágenes que podemos obtener de los mismos y la potencia que éstas

traen consigo, dando como resultado más poder en una imagen que en un movimiento o que en una ideal social.

La manera de acallar voces no es por medio del convencimiento de miles, sino por la destrucción de uno sólo, aquel que ha sido idealizado y que representa todo aquello que los demás esperan. La destrucción ahora se basa en la caída de símbolos, una vez derrumbada la imagen no hay significado, se ha caído nuestro referente y con él nuestros intereses.

Medusa no era una diosa, era una humana que fue castigada por haber cautivado a Poseidón. La figura de Medusa, reinterpretada en muchos ámbitos artísticos, ha recorrido la historia de la humanidad junto con el mito,

nos ha sorprendido y nos sorprenderá el castigo que le fue impuesto y las razones o motivos que lo propiciaron y daremos diferentes lecturas a los valores contenidos en la imagen y en el relato.

Imagen 01

1.1 La Medusa de Ovidio

Había tres hermanas, tres Gorgonas, hijas de divinidades marinas, de las cuales dos eran inmortales y otra no. Esta última tenía por nombre Medusa, las otras dos Esteno y Eurialis. Se ha dado con frecuencia a Medusa el nombre de Gorgona, pues fue la Gorgona por excelencia. Gorgos en griego es el nombre del horror: espantoso, terrible, aterrador.

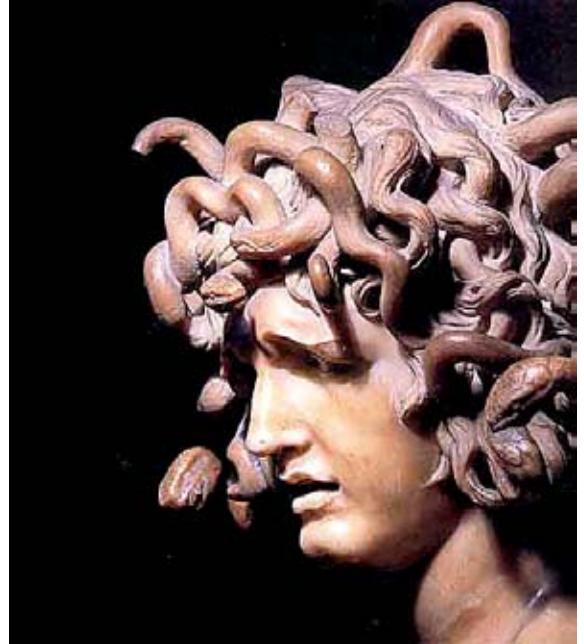


Imagen 01: Lorenzo Bernini, *Busto de Medusa*

Antes de convertirse en el monstruo de horror y de espanto, Medusa era, según la leyenda (Ovidio, *Metamorfosis*, IV, 790-803), una mujer “de radiante belleza, que había suscitado esperanzas y celos en numerosos pretendientes”. En particular, “de toda su persona, lo que más atraía las miradas eran sus cabellos”. Y por

aquello que constituía todo el resplandor de su belleza será castigada por Atenea-la-celosa: por haber seducido a Poseidón que la violó (ella lo sedujo y él la tomó) en el templo de Minerva—mientras la diosa “apartaba la vista y cubría con su égida su casto rostro”- ella verá cómo su hermosa cabellera se transforma en un magma hormigueante de serpientes y cualquiera que se le acercara y cayera bajo la mirada de sus ojos seductores quedaría inmediatamente transformado en piedra. Hay así, originariamente, dos medusas en una: la fascinación y la repulsión, la seducción y el horror, uno y otro sellados en el goce mortífero del contacto imposible (Dubois, 1986: 133).

Imagen 02



Imagen 02: Lorenzo Bernini, *Busto de Medusa*

Perseo es el héroe que tomó como misión el ir a combatir a las Gorgonas y traer consigo la cabeza cortada de Medusa. Armado por los dioses, Perseo recibió para su expedición los talares alados de Hermes que le permitían volar, el casco y la espada cortante como una navaja de Hades y el famoso escudo de Atenea, con la superficie pulida como



Imagen 03: Benvenuto Cellini, *Perseo y Medusa*, 1554

un espejo. ¿Cómo puede Perseo luchar contra esa arma absoluta de la mirada que mata en la distancia?, ¿cómo llegar a tener contacto con la Medusa?, ¿cómo lograrlo sin hacerse ver? Como se sabe Perseo utilizará un truco singular: el de la

retorsión, por medio de la reflexión en el espejo. Él, el débil, que parece vencido de antemano, responderá literalmente al adversario con su propia fuerza asesina.

Imagen 03, Imagen 04.



Imagen 04: Benvenuto Cellini, *Perseo y Medusa*, 1554.

Al pie del Atlas helado, al abrigo de la muralla sólida y gruesa, hay un lugar en cuya entrada habitan las dos hermanas, hijas de Forkis, que comparten el uso de un ojo único. Furtivamente, gracias a una treta hábil, en el momento en que una le pasaba el ojo a la otra, Perseo, se apoderó del ojo, sustituyendo con su mano la de ella...” (Dubois, 1986: 135).

Luego, por senderos ocultos y rutas desviadas, a través de rocas erizadas de bosques escarpados, alcanzó la morada de la Gorgona; aquí y allí, a través de los campos y en los caminos, había visto figuras de hombres y de bestias feroces que habían perdido su apariencia original, petrificados por haber visto a Medusa. (Dubois, 1986: 135).

Perseo atraviesa impunemente el campo de muerte de la representación (hombres y bestias fijadas, inmovilizadas, momificadas, transformadas en figuras, en máscaras, en estatuas), sembrado de cuerpos marmorizados, de restos y de ruinas humanas.

La treta de Perseo será remontar el espacio de la mirada protegiéndose con el escudo pulido, devolviendo por tanto a Medusa su propia mirada mortal, que rebotará en el espejo que le tiende

el héroe para alcanzarla, a manera de hacer funcionar al revés la maquinaria de la mirada. Esta es la retorsión: Perseo sustituye su propio ojo, débil y petrificable, por el ojo de bronce de su escudo-espejo, es decir la mirada misma de la Medusa, cuya fuerza mortífera se vuelve inmediatamente contra ella. Ojo del horror desorbitado. Medusa petrificada, captada en el instante mismo en que ella se petrifica, en que ella se congela y se congela de horror.

Es aquí mismo en el corazón del acto de la “medusación” donde la figura mítica despliega todos sus efectos. Uno de los más importantes es el que tiene que ver con la reversibilidad esencial del dispositivo, con la posibilidad de hacer jugar en el intercambio el terrible ir y

venir del frente a frente.

Dice Vernant:

Ver la Gorgona es mirarla en los ojos y, por el cruce de las miradas, dejar de ser uno mismo, ser viviente, para convertirse como ella, en potencia de muerte. (...) En el cara a cara de la frontalidad, el hombre se coloca en posición de simetría respecto a los dioses. (...) Se establece, por consiguiente, entre el hombre y el dios una contigüidad, un intercambio de estatuto que puede llegar hasta la confusión, la identificación, pero en esta proximidad misma se instauro el desgarramiento de sí, la proyección de una alteridad radical, la distancia más grande inscribiéndose en la intimidad y el contacto (...). Cuando uno mira a Gorgona es ella la que hace de nosotros ese espejo en que, al transformarnos en piedra, ella mira su cara terrible y se reconoce ella misma en el doble, el fantasma que hemos llegado a ser al enfrentarnos a su ojo. (Jean Pierre Vernant, La muerte en los ojos, citado en Dubois, 1986: 137).

1.2 Reinterpretación del Mito, monstruosidad o Instinto

Perseo es el único que tiene la oportunidad de contemplar el rostro de Medusa, pero no se aventura siquiera a lanzarle la más breve de las miradas.

Siebers

Finalmente, Perseo termina con la Medusa, o cree haber terminado con ella, porque nunca la mira, nunca es real su imagen, así como la cámara fotográfica produce la imagen más falsa, el escudo de Perseo no ve a la Medusa, es una representación de la misma, es aquello que se encuentra entre los dos personajes, la utilización de la herramienta en beneficio o perjuicio de nosotros mismos, lo que ve Perseo, sólo

son apariencias, lo que construimos con la cámara es lo mismo, es este intermediario el que nos permite registrar lo que vemos, el no arriesgarnos, el no estar de frente y ver realmente, es el que nos permite no involucrarnos, no



Imagen 05: Benvenuto Cellini, *Perseo y Medusa*, 1554.

lastimarnos.

Triste Perseo, por no haber contemplado a aquella mujer que cautivaba con su mirada, por no haberse convertido en un eterno admirador de ella. Imagen 05

Todas las versiones del mito implican la aceptación de un personaje terrorífico, las mismas nos explican que nadie que haya estado frente a Medusa ha podido contar su experiencia. Una vez muerta, la cabeza de Medusa fue utilizada como arma de combate; sin embargo aquél que la portaba debía desviar su mirada, para no ser petrificado. ¿Qué es realmente la Medusa o cómo es realmente? Un personaje que causaba un terror y eso mismo petrificaba, o todo lo contrario un personaje bellísimo al cual no se le podía dejar de admirar.

Aquí encontramos la relación entre Medusa y aquellas mujeres que detienen nuestro paso por el mundo, haciéndonos detenernos a admirarlas, no sólo mujeres que son el referente más claro, hombres o escenas que no nos permiten otra cosa que dedicar nuestra atención.

El internet, la publicidad, la televisión, están plagados de estas imágenes, por que se han convertido en espacios donde el carácter seductor tiene que ver con la venta de una promesa, la de estar con ellas y poseerlas, es comprobable que ellas mismas, las imágenes, han recodificado el funcionamiento de los nuevos medios.

El proceso al cual se somete uno frente a un espectáculo de *table-dance*, espacio de invitación por parte de la mujer (o el hombre) a ser partícipe de un juego con ella, ahora es llevado a nuestros escritorios por medio de las miles de páginas del internet, que nos proveen desde series interminables de imágenes fotográficas hasta conversaciones con videos en vivo. Todo esto nos permite estar atrapados frente a una pantalla sin tener un desgaste excesivo, ni arriesgar nuestros actos presentes, en sí, no fallarle a un sistema creado para asegurar la energía funcional de sus integrantes.

En nuestro siglo, la erótica del desnudamiento y la erótica del revestimiento se manifiestan como espectáculos en los *strip-tease* y

en los espectáculos pornográficos. Sólo muy raramente, sin embargo, logran alcanzar un efectivo tránsito erótico. En el *strip-tease* sólo sucede cuando la mujer que se desnuda, mediante una intensa mirada a la audiencia, consigue invertir una relación que habitualmente es unidireccional. Desde el momento en que el espectador es a su vez mirado con intensidad, es como si la desnudez que se ofrece funcionase como espejo: el espectador es invitado a enfrentarse con su desnudez potencial. (Feher, 1990: 261)

Asimismo, los espacios laborales hoy en día se han reducido a aparentes construcciones de cotidianidad efímera y nuestros espacios de descanso están sometidos a los mismos tránsitos, estructuramos nuestros lugares laborales para darnos referentes de propiedad durante 8 horas y nuestros hogares no funcionan más que para el

descanso. Hemos creado una serie de herramientas que nos permiten llevar con nosotros todos los días y a todas horas nuestros referentes personales, los cuales sólo funcionan en el momento en que nuestra mirada se posa en ellos y despliega todo este poder de la retorsión, cuando podemos asumirnos como partícipes de la vida de otros, cuando por medio de la lectura o de la imagen creemos haber estado, haber conocido o haber vivido.

Nosotros nos relacionamos ahora como espectadores activos, que podemos “interactuar” en todo momento por medio de una línea de internet, un teléfono celular y los programas de redes sociales que se han desarrollado para estos fines.

La mirada del personaje que nos permite interactuar con ella, está ahora sustituida por la pantalla, mirar la pantalla nos permite hacer este tránsito entre nuestra realidad y aquella otra realidad a la que en ese momento creemos pertenecer.

La petrificación ahora se da en el momento de evadirnos de nuestras realidades para sustituirlas por la aparente vida social que nos es provista por las pantallas y elementos electrónicos que nos permiten mantenernos en contacto con los otros, finalmente nos encontramos reunidos durante largos periodos del día, aunque nuestra realidad se lleva a cabo en la soledad de la vista a una pantalla y un teclado.

1.3 El álbum fotográfico, colección de imágenes, perpetuación del tiempo

Medusa, pues, absolutamente inalcanzable aquella a la que no se puede mirar sin morir, sin quedar fijado como estatua, transformado en objeto de representación.

Siebers



Imagen 06: Caravaggio, *Cabeza de Medusa*,
1598-1599

“Una vez dado el golpe se sabe lo que sucedió con la cabeza cortada; se inscribe para siempre en el escudo [el espejo como el papel fotográfico, deja imprimir la imagen por la sola fuerza de la mirada petrificante]; y sobre todo, continúa ejerciendo sistemáticamente su potencia más allá de su muerte.”
(Dubois, 1986:138) Imagen 06

La imagen fotográfica nos permite mantener las conexiones entre lo sucedido y el presente, cuando creemos que nos encontramos aislados, recurrimos a los espacios de representación, para alejarnos de nuestra soledad, socialmente estamos predispuestos a no encontrarnos solos y el álbum fotográfico nos ayuda a

mantenernos inscritos en nuestras vivencias:

Fotografiamos para reforzar la felicidad de estos momentos. Para afirmar aquello que nos complace, para cubrir ausencias, para detener el tiempo y, al menos ilusoriamente, posponer la ineludibilidad de la muerte. Fotografiamos para preservar el andamiaje de nuestra mitología personal. (Fontcuberta, 1997:59)

La fotografía llegó para cubrir la necesidad de la eternidad, de la continuación, ¿de qué manera explicarles a los parientes quiénes fuimos o dejar huella de nuestra existencia?, por medio de un aparato que fija el tiempo, que nos permite ser por siempre. De la misma manera que el rostro de Medusa queda impreso en el escudo de Atenea y al mismo tiempo transfiere su castigo, convirtiéndolo

en un don para aquel que lo posea, la imagen fotográfica no sólo imprime un rostro conocido, lo carga de toda la historia y vivencias del ser representado, más allá, nos permite estar de nuevo por medio del recuerdo. Nuestra memoria está hecha de vivencias, pero éstas son de momentos pasados, así que nuestras vivencias están llenas de momentos muertos, de vivencias pasadas.

El álbum fotográfico se presenta como la búsqueda del origen, la reconstrucción de los acontecimientos a través de sus indicios, suprime la distancia por la inmediatez de lo “real” que se ofrece en la presentación, que en el fondo responde a esa imagen ambigua que nos presenta sólo el pasado, la distancia, por la obligada huella del pasado de la

fotografía. Sin embargo, la estructura del mismo está basada en imágenes discontinuas, fragmentarias, que han perdido su ilación, pero que nos remiten por su secuencialidad a una estructura temporal. El álbum está estructurado para potenciar nuestras vivencias, para contar historias de una vida pasada.

El álbum provoca una contemplación, más ligada a la imagen como fetiche, que a la admiración de una imagen, la resistencia que nos presenta su destrucción, la emoción evocativa del pasado o la negación ante ella cuando nos remite a un suceso reciente, son muestras del poder de la imagen.

Mismo efecto que el escudo de Atenea provoca, es posible que el escudo no

tuviera poder alguno, sin embargo la sola idea de la incrustación del rostro de Medusa en el mismo, provocaba miedo en sus contrincantes. Sucede como con Medusa, nadie que haya visto el escudo puede relatarnos si era cierto que ahí quedó impreso el castigo propinado a Medusa. El escudo se convierte en receptor de una imagen-fetiche, que carga con ella la historia del ser en cuestión, los relatos acerca de la Medusa, aquellos que nunca fueron confirmados.

Sin embargo, lo que sí nos relata el mito es la existencia de un álbum, el realizado por Medusa, que se nos presenta como un intento de reconstrucción, de huella de paso por el mundo, realizado con esculturas de piedra, aquellas que

daban fe de la existencia de ella misma, el espacio temporal al que perteneció.

Perseo pues atraviesa impunemente el campo de muerte de la representación (hombres y bestias fijadas, inmovilizadas, momificadas, transformadas en figuras, en máscaras, en estatuas), sembrado de cuerpos marmorizados, de restos y de ruinas humanas. (Dubois, 1986: 136)

La imagen nos da la posibilidad de recordar, está implícito en ella el no desaparecer. Posiblemente Medusa intentaba rodearse de seres desconocidos para ella pero que le permitían vivir a través de ellos, encontrar en ellos algún recuerdo de su vida pasada que hiciera más sencillo el mantenerse dentro de su solitario jardín o, tal vez, intentaba dejar huella

de su paso por el mundo, dejándonos esculturas de personajes, aisladas, fragmentadas, pero que relataban la existencia y el encuentro entre dos seres, permitiéndonos no verlo como una referencia personal, sino a partir de nuestra necesidad contemplativa y vivencial, se nos presenta como una memoria común, colectiva, que refuerza los relatos contados sobre el personaje o refuerza la existencia de un arma letal impresa en un escudo.

1.4 El castigo en Medusa (pornografía o seducción)

Por aquello que constituía todo el resplandor de su belleza será castigada por Atenea-la-celosa: por haber seducido a Poseidón que la violó en el templo de

Minerva.

Dubois

Medusa es castigada por su belleza, por cautivar a los Dioses, que posaban su mirada en ella. ¿A qué debemos el castigo, a su belleza, a la competencia, a la debilidad provocada en sus admiradores? Castigo injusto, qué acción de ella provocó tal situación, al parecer todo parte de la venganza, Atenea al sentirse menos atractiva para los dioses-hombres decide eliminar o perjudicar al ser que la supera. Pero

no castiga a Medusa, nos impone una serie de prejuicios sobre la belleza. Lo que ahora entendemos por belleza socialmente tiene que ver con muchos otros factores, con el poder, con la representación, con la idealización. Una vez más hay que crearse antes de ser.

La belleza pura no puede exhibirse, por los prejuicios que la rodean, aquel que provoca las miradas de los demás será castigado o juzgado, cabe mencionar la frase utilizada por abogados, el culpable en ocasiones no es el violador, sino, aquélla que despertó la libido en él.

Medusa se convierte en un ser que petrifica a aquél que la observa, según el mito es un personaje de rasgos animales, las figuras que se dedican a la pornografía

se exhiben como seres que asumen su parte animal, nuestra Medusa no está lejos de estos personajes sensuales, que se mueven como felinos y tienen miradas amenazantes, semejantes a las serpientes; sin embargo estas figuras son parte de lo que llamamos representaciones pornográficas o ficticias, se encuentran fuera de nuestro ámbito cotidiano, pero de encontrarlas deberíamos juzgarlas y/o castigarlas por el atrevimiento de presentarse así.

Pero ellas siguen ahí, son de los personajes más antiguos en la historia, de alguna manera la soledad, la oscuridad nos permite encontrarnos con ellas, nos permitimos verlas, visitarlas, haciendo su existencia necesaria para nosotros. ¿Por qué nos permitimos

estos espacios, por qué nos gusta este espacio de seducción y por qué juzgamos la pornografía?

La pornografía convierte en objeto al deseo, lo lleva a la explotación del mismo, pero solamente de un instante, el acto sexual. La pornografía termina en sí misma, en el goce ilusorio, ya sea el goce masculino, dependiente de la erectibilidad, o del goce femenino, el que incluye el goce de ella, pero sobre todo, su objetivo es llevar el espectáculo pornográfico de ella a todos los espectadores, a la exhibición de ella frente a todos. Es a fin de cuentas un acto violento, contra nosotros mismos, aquello que deseamos, se convierte en un deseo y goce colectivo. Goce que la Medusa llevaba a cabo al pasearse frente a sus espectadores petrificados.

Las bases de la pornografía se encuentran en la fotografía y el cine, o el video, ya que ésta es dependiente de la hiperrealidad, donde no se nos ofrece una representación, sino una realidad, que nos coloca dentro del suceso. A fin de cuentas un hecho ilusorio que concluye en él mismo, en la representación del sexo en cuanto a su carácter genital, en su accionar frenético que inhibe cualquier otra función, en el cual estorban la totalidad de los cuerpos, los rostros, a menos que sean para objetuar o invitar al espectador a entrar, a estar presente en el funcionar de los aparatos.

El porno pone fin, mediante el sexo, a cualquier seducción, pero al mismo tiempo pone fin al sexo mediante la acumulación de signos del sexo. Parodia triunfal y agonía simulada: ahí está su ambigüedad. En este sentido el

porno es verdadero: es el resultado de un sistema de disuasión sexual por alucinación, de disuasión de lo real por hiperrealidad, de disuasión del cuerpo por su materialización forzosa. (Baudrillard, 1993: 39)

Por el contrario, la seducción no comienza ni termina, es una sucesión de actos que desencadenan la voluptuosidad:

La seducción al ser un proceso con carácter de sacrificio, acaba con el asesinato (la desfloración). (Baudrillard, 1993: 97)

De antemano entendemos que el acto sexual es desencadenante de violencia, nos enfrentamos en él a la destrucción de nosotros mismos. Así, encontramos que en la relación entre reproducción y muerte está la idea de la supresión de los límites. El límite máximo del ser humano es la muerte, esto es algo que

no se puede superar.

Somos seres finitos y la “pequeña muerte”, como Bataille señala, implican el tratar de acercarse al límite de la finitud a través de la sexualidad, de llegar a este límite en el cual uno desfallece. La “pequeña muerte en Bataille”, (este desfallecimiento, que iguala a la sensación de la muerte), tiene que ver con los excesos, con burlarse de la muerte, porque se ha salido librado de ella, y al mismo tiempo se ha acercado uno tanto que se ha gozado, en el umbral mismo del límite. El transgredir lo prohibido es llegar a ese límite maligno, que desde antes nos seducía.

Por esto es que entendemos el reto de Perseo, el arriesgar su vida para costear

la apuesta echa, apuesta sin ningún sentido, más que el ofrecer como regalo la cabeza de un ser que vive aislado en su propio jardín.

Es la lógica del desafío, cuyo impulso nace de una competencia.

Más exactamente, consiste en el tránsito de una lógica de placer, que es la del comienzo, en la que el hombre lleva la iniciativa, a una lógica del desafío y de la muerte, que corre a cargo de la mujer – que se hace dueña del juego, mientras al principio no era más que objeto del sexo. El vuelco del valor/sexo hacia una lógica seductora y agónica se efectúa a través de lo femenino. (Baudrillard, 1993: 47)

Nos encontramos con un cambio de roles, el hombre que va en busca de una mujer, para satisfacerse o satisfacer a

los demás y termina siendo poseído por ella, Medusa terminaba haciendo suyos a todos aquellos que iban en busca de su cabeza; sin embargo encontramos a Perseo que a sabiendas de los riesgos, avanza hacia un final esperado, ¿cuál es el momento en que Perseo logra salir victorioso?, el momento en el que Medusa pierde el interés en él, el momento en que Perseo muestra a Medusa su propia belleza y ella se somete a su propio embrujo, Perseo realiza un movimiento con su espada que atina a cortar una cabeza que aún seguía siendo de carne, pero ya no se encontraba con vida, ya había sido seducida y petrificada por ella misma. Así, la lógica del cambio de roles se convierte en un evento narcisista. Imagen 07



Imagen 07: Antonio Canova, *Perseo con la cabeza de Medusa*, 1801

Capítulo 2

La post-fotografía

La tan discutida imagen fotográfica, durante todo un siglo, nos ha permitido verla solamente como un cuadro, ha vivido generalmente a la sombra de la pintura, teniendo sus referentes en ésta, sus características, sus sistemas de composición y de clasificación.

Sin embargo, Walter Benjamín había manifestado lo que en los últimos años nos ha permitido ver la fotografía. Lejos del dilema barthesiano, en la cual sólo vemos la realidad, Benjamín pone de manifiesto la característica de reproducción mecánica, elemento importante para la imagen fotográfica, que le da una nueva posibilidad de interpretación, alejándola del fantasma de la pintura (véase: Brea, 1997) y le permite replantearse como forma

artística, alejándola de su referente de realidad.

En este sentido,, la democratización del quehacer artístico, en el ofrecimiento de posibilidades de elaboración de imágenes, a partir de la re-socialización de la imagen fotográfica, ha dado pie a nuevas formas de construcciones de imágenes y de planteamientos, uno de los cuales se ha caracterizado por la utilización de ésta para una industria del entretenimiento y la simulación; la cantidad de imágenes que se producen ahora y los medios por los cuales acceden a nosotros nos han posibilitado el volvernos solamente observadores que esperan que alguien más viva por nosotros, que nos donen parte de sus experiencias y que nos permitan

exhibirlas como nuestras.

La fotografía ahora se presenta como una obra realizada en el momento de ser observada, no tomada, no es más pasado, sino el presente, lo que transforma al observador en parte de esa imagen. Continuamos con el referente a Roland Barthes, la imagen sigue viéndose como una ventana con la diferencia de que ahora sabemos de su posible construcción.

La fotografía ha dejado de ser un sistema análogo (óptico-químico), para convertirse en un sistema digital (óptico-electro-gráfico), lo cual la enfrenta con dos tipos de elaboración y múltiples lecturas, por un lado los artistas que siguen defendiendo el medio de manera ortodoxa y que evocan en ella a la pintura, y, aquellos que utilizan el medio por sus características simbólicas, deconstructivas (Brea, 1997).

De manera tal que la post-fotografía se ha convertido en el medio de construcción de obras, tanto como herramienta de creación como de conceptualización. La imagen post-fotográfica que se presenta desde la inserción de la digitalización abre las posibilidades de elaboración de discursos, rompiendo con los parámetros pictóricos que la sometían e incluyendo un nuevo lenguaje fuera del documento que permite la construcción de lenguaje dentro de la misma, siendo ésta ahora la construcción de fragmentos y reconstrucción de discursos.

2.1 La desindexación de la imagen fotográfica, la cultura del simulacro

La imagen fotográfica, menciona Roland Barthes, es una imagen que nos refiere al *index*, a él suceso que ella codifica en imagen bidimensional. La imagen existe, sin embargo, hemos pasado por varios periodos fotográficos que han transformado en poco tiempo a la imagen fotográfica, de un proceso científico-técnico, a una herramienta de uso cotidiano, la cual sólo necesita de alguien que apriete un botón para realizarla. Este mismo cambio nos ha llevado ahora a una nueva etapa en la cual la imagen ya no es aquella que

apareció fijada por la luz, sino que se somete a una serie de procesos que alteran el contenido de la misma.

La introducción de la fotografía de masas por Kodak estimuló y capitalizó: Eastman transformó la fotografía a partir de 1880, de una práctica semiartesanal que requería de un alto nivel de especialización técnica y una inversión de tiempo y dinero considerable, en una actividad de ocio de fácil consumo mediante la introducción del carrete de película preparado y precargado: proporcionando un cierre simplificado y una combinación lente/apertura que aseguraba un enfoque fiable desde un metro hasta el infinito; proporcionando además un servicio de procesado y revelado de película que obviaba la necesidad de conocimientos químicos, molestias y dudas; y proporcionando todo ello a un precio que impulsó un mercado

masivo que aseguraba futuros descensos en los precios.

Después, esto no sólo permitió a la fotografía convertirse por sí misma en una actividad de ocio, sino articular la modernización general de las actividades de ocio y la vida doméstica de los nuevos cuadros medios.... La cámara los acompañó como un objeto más del ocio, y los representó mediante su capacidad de meta producto. Así se comercializó y utilizó la toma de imágenes como parte de las actividades nuevas como las vacaciones y el turismo, se la mostró en anuncios en lugares de vacaciones (la costa, sobre todo), a menudo con relación a otros bienes de consumo del ocio como las bicicletas y los coches. (Lister Martin, 1997)

De la misma manera que el movimiento iconoclasta intentaba alejarse de la representación icónica de la idea de Dios, para lo cual eliminan las imágenes

que habían tomado más fuerza que la idea de Dios, así mismo nos enfrentamos nosotros a una época en la que las imágenes son más importantes que la vida misma. Las imágenes han dejado de representar para convertirse en la realidad. La imagen se ha convertido en el elemento de destrucción de la realidad misma, a partir de la representación del objeto con todas sus características, así, el objeto mismo, la realidad.

Menciona Baudrillard (véase 1988: 59) que con el objeto de proteger los originales se han realizado copias perfectas de los mismos, lo cual carga de un discurso de falsedad a los dos objetos, cuál es el original, el que está protegido o el que vemos, o ninguno, porque uno dejó de existir y el otro nunca

logro ser verdadero.

A raíz del desgaste social, hemos cambiado los discursos, ya no trabajamos para vivir, ahora la vida se lleva a cabo de tal manera que el trabajo es la esencia de la misma, entre menos actividades realicemos, en mejores condiciones laborales nos encontraremos, las frases “no se arriesgue”, “no salga de noche”, “no corra”, se han convertido en reguladoras de nuestras vidas, reguladoras del aspecto esencial, el trabajo, que sigue operando como una necesidad elemental.

Hemos pasado de los espectáculos de realidad a la pura ilusión, la vemos, pero no es ella, es el simulacro de lo que queremos ver y en este caso, al no estar presente, tiene que cumplir

con nosotros, es quien queremos que sea, y existe sólo por breves instantes. Aún así, siempre la guardamos, así como los museos se hacen de reliquias, para confirmar la historia, así nosotros guardamos objetos, que serán nuestros dentro de este simulacro, dentro de los códigos de simulación que nos hemos construido.

En esta misma estructura, nos encontramos con un giro más, no sólo vemos un objeto simulado, en las pantallas de televisión, en la internet, sino que él nos ve a nosotros, cuando no lo vemos él nos ve, cuando no lo escuchamos él nos escucha, nos acompaña y somos nosotros los que ahora nos convertimos en el simulacro de una realidad, la de lo hiperreal, la de los objetos que no están realmente pero

que son más presentes y acompañantes que nosotros mismos. Vivimos para ellos, para satisfacerlos, para imitarlos, para deseárselos.

La simulación es quien manda y nosotros no tenemos derecho más que al “*retro*”, a la rehabilitación espectral, paródica, de todos los referentes perdidos, que todavía se despliegan en torno nuestro, bajo la luz fría de la disuasión (Baudrillard, 1988: 77).

Lo que nos ofrece el internet, es un estenopo; sin embargo, lo que está dentro de la cámara, o de la caverna de Platón, somos nosotros, lo que vemos o son las sombras o es lo que se refleja en la pared posterior de la caja oscura, nosotros somos ahora el material a exponer, al que se le debe dar luz para contener información. Somos una masa alienada, dispuesta a recibir lo que nos

dan y a seguir con un simulacro de nuestra existencia.

Las imágenes que ahora nos exponen, nos dan información, son imágenes que han perdido su carácter de índice, de huella (Dubois, 1986: 55), a esto la referencia de la desindexación, la imagen ya no es referente de la realidad, ya no se imprime a partir de un momento, ya no es necesario estar ahí para tenerla, la imagen se construye de fragmentos, de ilusiones, para mantener el interés de los espectadores, para darle a estos los referentes de vida que buscan.

A partir de la era digital, la confrontación entre la fotografía como la habíamos visto y la nueva imagen fotográfica cambio. Cabe mencionar que los parámetros

de análisis siguen siendo ambiguos, la fotografía ha cambiado por la edición de la misma en programas de computadora, que lo único que han hecho es posibilitar el perfeccionamiento del collage (Meyer, 2008). Sin embargo, no hay que olvidar que ya en 1840, Hipólite Bayard realiza la primera puesta en escena, con la imagen que lo muestra ahogado y en la que se lee, que el hombre que aparece ahí, decidió ahogarse por la falta de apoyos recibidos, mismos que se le habían asignado a Daguerre.

Las imágenes ya eran editadas desde hace más de un siglo, y debemos tomar en cuenta la manipulación realizada por los medios, que son los que deciden qué imágenes mostrar y con qué discursos acompañarlas. La imagen fotográfica

siempre ha sido utilizada con ciertas finalidades y es mayor esta aplicación que la que ahora nos permiten las computadoras, que sólo nos han dado una herramienta, misma que no es accesible a todo el mundo.

2.2 El phonecam (la cámara fotográfica instalada en un dispositivo de comunicación, el celular), o la re-socialización de la imagen

En los últimos años, las cámaras fotográficas analógicas comenzaron a desaparecer, sustituidas por los sistemas de imágenes digitales. Al ser México un país que no ha tenido un desarrollo tecnológico tan importante por la media económica, no es algo

que termine de verse en comparación con otros países, sin embargo desde la aparición de la cámara fotográfica en el teléfono celular, ha habido una venta de aparatos que rebasa las expectativas de todos los productores de cámaras y del público mismo.

Cabe señalar que las mismas cámaras digitales de prestaciones mínimas han dejado de venderse por la facilidad que da el celular, que apuesta por una herramienta única, agenda, teléfono, cámara fotográfica y computadora portátil. De tal manera que las ventas del mercado fotográfico han sido devastadas y sustituidas por el imperio Nokia, Mac y Motorola, los mayores vendedores desde hace dos años de cámaras fotográficas, aún a distancia

de las cámaras digitales de mayores prestaciones, estos aparatos que cada año nos ofrecen más *mega pixeles*, han modificado el acontecer de la imagen fotográfica, ofreciendo la posibilidad a todo el público de obtener imágenes con la mayor facilidad, siendo esto tan importante que por un lado se crean leyes para evitar la toma de imágenes en espacios públicos, (véase, Julian Gallo, Más leyes podrían limitar tomar fotos y videos en espacios públicos de todo el mundo, en, <http://www.juliangallo.com.ar/2007/03/mas-leyes-podrian-limitar-tomar-fotos-y-videos-en-espacios-publicos-de-todo-el-mundo/>, diciembre 2006), y por otro algunos noticieros de la televisión mexicana, invitan al público en general a convertirse en reporteros.

Lo que se nos presenta es la nueva socialización de la fotografía, así como la aparición de la misma permitió a todo el mundo obtener imágenes de ellos mismos para conservar una memoria atemporal, ahora se nos ofrecen los medios para poder hacer imágenes de todo tipo, no sólo eso, la socialización de la imágenes fotográficas ha dado pie a la banalización de la obra de arte, permitiendo la aparición de galerías virtuales de imágenes obtenidas por este medio, sin ser sometidas a críticas, ni a elaboraciones formales claras. Véase como ejemplo las galerías Shutterstock, y flickr, en: <http://www.shutterstock.com>, <http://www.flickr.com>.

Lo que deja en claro la utilización del teléfono celular es el interés que

encontramos por el registro del acontecer diario, con tal cantidad de cámaras ya no hay nada que no se registre, la gente o está registrando su vida o está viendo los registros, la vida se convierte en un simulacro de lo que quiero que vean de mí, lo que quiero dejar como huella. El celular se ha convertido en la herramienta ideal, no importan los fines de la imagen, importa el registro y la posibilidad de enviar la imagen por diferentes medios. No importa en qué zona del mundo te encuentres, la globalización de la imagen a partir del internet y de los mensajes por celular, nos dan la posibilidad de tener la información casi en el momento en que ésta ocurre. Regresemos a la idea anterior, qué caso tiene querer estar en todas partes, si alguien nos puede mandar esa información y hacernos

participes de los sucesos.

Es un nuevo medio que también ha fomentado la creación de situaciones, el registro no sólo de hechos cotidianos, sino la planeación de los mismos, donde las imágenes que más se realizan son de peleas callejeras, de burlas y de golpes, todo esto atentando a través de un medio contra los semejantes y facilitando la histeria colectiva que nos propone un medio de tan fácil codificación.

Las posibilidades de elaboración de imágenes a partir del celular es altísima, es un medio que aún no está restringido, de tal manera que uno puede entrar a lugares con él en la mano sin que se haga hincapié en la no utilización, nos da la posibilidad de obtener imágenes

de sitios a los que antes no se podía acceder. Como herramienta, cada vez gana más adeptos, cada vez gana más prestaciones, y siempre estaremos en la discusión de si es reconocido como un elemento para la creación de imágenes artísticas o no, pero el hecho es que se hacen más imágenes con este aparato que con cámaras especializadas, lo único que habrá que revisar, y esto quizá es sólo una cuestión personal, es el trasfondo ó la finalidad de la imagen.

2.3 Apropiacionismo, la cultura de los mass-media

En los años 70 pasamos nuevamente por una recodificación de los discursos fotográficos, después de la aceptación de la fotografía no como un medio de registro, utilizado primordialmente en los performances y happenings en los que sólo tenía una función documental (Baqué, 2003: prólogo); un medio con un discurso propio con características únicas, aunque en un principio muy ligadas a la pintura. En los siguientes años veríamos a un medio que buscaba alejarse del referente pictórico, que lo lleva a reevaluar el pictorialismo que se da entre 1880 y 1930, ahora llamado neopictorialismo y por otro lado su integración a la posmodernidad.



Imagen 08: Robert Demachy, *Entre Bastidores*, 1897.

El neopictorialismo buscaba a partir de la reutilización de técnicas antiguas regresarle a la imagen fotográfica su valor aurático, dándole valor a la mano del artista y recuperando los valores del pictorialismo, alejar la imagen de su mecanicidad, dejar de lado el registro perfecto, bien enfocado y sin pérdida de detalles. Lo que se ha mencionado de estos trabajos es que su apuesta era al valor histórico, a la nostalgia del pasado. Y que reconocía su única manera de integrarse a las artes plásticas, a partir del territorio de la pintura (Baqué, 2003: 148). Imagen 08

Años más tarde nos encontramos con el surgimiento de la fotografía posmoderna, una imagen que dejaba claro el triunfo de la cita, la imagen que se construía de

otras imágenes, la imagen que a falta de originales se basaba en la apropiación de la multitud de imágenes que circulan a diario, permitiendo de forma lúdica la reinterpretación de la misma.

Esta manifestación de la fotografía tuvo mayor importancia en Estados Unidos, debido a las posibilidades de la cultura mediática en este país, lo que aún no asumían otros países, en EU ya era cosa del diario.

La cultura de los mass media avanzó rápidamente en los Estados Unidos, como una nueva cultura masificadora, que buscaba la reinterpretación de las mitologías de la sociedad norteamericana, un ejemplo de esto es la manera de mitificar al Oeste y sus habitantes, llevados al cine y a

la publicidad por varias marcas de cigarrillos, concretamente el mundo Marlboro. “En el Oeste clásico, el mito del Oeste es simultáneamente un mito de la subjetividad masculina blanca y su relación con una naturaleza blanca” (Lister, 1997: 291). Imagen 09



Imagen 09: Richard Prince, *Cowboys*, 1992.

Así, una serie de artistas se dedican a trabajar contra esta cultura de masas, Richard Prince fotografía revistas de grandes tirajes, retoma entre muchas otras series imágenes de los comerciales de Marlboro; sin embargo, hace modificaciones a ellas, las amplía, las reencuadra, lo cual inserta nuevamente el valor del aura, por el trabajo que realiza el artista y esto sucede de una manera banal que nos acerca más a la cuestión del consumo, del conocimiento

de los anuncios, afirmando en el fondo una crítica a la época del consumo, “una crítica a la cultura falócrata e imperialista, que se transmite a través de la imagen fetiche del *cowboy* galopando en las tierras vírgenes del Oeste americano” (Baqué, 2003, 153). Imagen 10

Las imágenes de *Cowboys & Girlfriends* ofrecen en sí mismas la visión de los perfectos roles de género tradicionales: el hombre solitario, heroico, y la mujer



Imagen 10: Richard Prince, *Cowboys*, 1992.

débil, mostrada como trofeo, pero ambas imágenes, que resultan aparentemente sencillas, esconden una profunda reflexión acerca de nuestros propios mitos contemporáneos¹. Imagen 11, Imagen 12

Debido a la aparición de la problemática que ofrecían estas imágenes, surgen criterios que definen el uso de la cita

1 Véase, Colección de Fotografía Contemporánea de Telefónica I, en: <http://www.fundacion.telefonica.com/at/colfotografia/index.html>.



Imagen 11: Richard Prince, *Girlfriends*, 1992.

en la cultura posmoderna, nos dice Benjamin Buchloh:

Tres criterios posmodernos, la depreciación de la obra inicialmente “tomada prestada”, el efecto de superposición, de superimpresión y, finalmente, la reorientación de la lectura de la obra en dirección al sistema de encuadramiento (Baqué, 2003: 151).

Criterios que permiten cuestionar el carácter de originalidad y de autenticidad. Sin embargo, las obras que se nos presentan dan importancia a un nuevo factor, la cita como tal no deja de lado el lugar de donde surge, al contrario siempre se encontrará inscrita dentro del original, lo que permite al discurso ser más acertado en su construcción, no hay alejamiento, hay conflicto o entendimiento entre lo citado y su nueva organización.

Por su propio carácter, la apropiación que se produce en el uso de la fotografía supone ya una fragmentación inorgánica de la representación. La captura fotográfica toma a la misma realidad como *readymade*, sobre el que actúa apropiándose algo que es importado como segmento irrevocablemente fragmentario (Brea, 1997: 4).

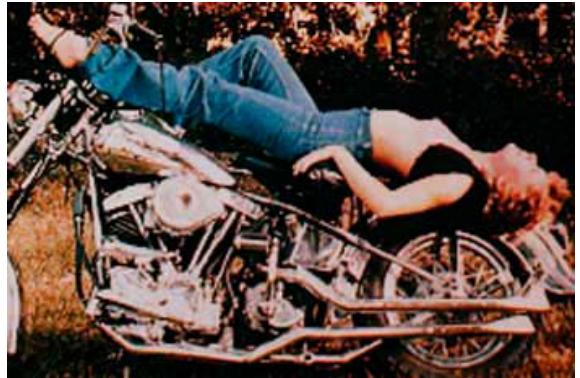


Imagen 12: Richard Prince, *Girlfriends*, 1992,

La imagen fotográfica se nos presenta, en el acontecer posmoderno, como la herramienta ideal, porque su misma naturaleza es fragmentaria, deconstructiva de los espacios reales, todo lo contrario del pensamiento que de ella se tenía, lejos de remitirnos al pasado, nos remite a fragmentos elegidos por un personaje que nos da su punto de vista sobre un suceso. En conjunción con los *mass-media*, la imagen se ha apoderado de la representación, y mezclada con

los nuevos sistemas de modificación, se ha convertido en un nuevo sistema de montaje, capaz de construir la realidad, es un sistema deconstructivo con el que nos enfrentamos y nos da la posibilidad de reinterpretar el mundo.

Sherrie Levine se encuentra clasificada dentro del movimiento de los neoconceptualistas, trabaja a principios de los ochenta a partir de la crítica a la autenticidad de la obra de arte y a su originalidad. Es considerada como la artista que más lejos ha llegado en la negación del original y la autenticidad.²

En lugar de hacer fotografías de árboles o de desnudos, hago fotografías de fotografías. Elijo imágenes que manifiestan el deseo



Imagen 13: Sherrie Levine, *AfterWalkerEvan*, 1979.

de que la naturaleza y la cultura nos aporten una impresión de orden y de significación. Me apropio de estas imágenes para expresar a la vez mi necesidad de compromiso y de distanciamiento (Baqué, 2003: 152). Imagen 13

2 Véase, After Sherrie Levine, en: <http://www.AfterSherrieLevine.com/index.html>

Su serie *After Walker Evans*, fotografías

tomadas de fotografías de libros, fotografías de las fotografías, que terminan con la idea del original, del aura de la obra de arte, condenando la imagen a su reproducción al infinito, una imagen que nunca más tendrá un original, porque nunca partió de él. Y sin embargo aún nos queda la nostalgia del original, aún vemos en los *After de Sherrie Levine*, la pérdida del original.

Imagen 14

Ubicado dentro de la misma corriente del noeconceptualismo, se encuentra Vik Muniz, su trabajo parte del performance, la realización de acciones, la construcción de piezas que no utilizan a la fotografía como medio de registro sino que están construidas con la finalidad de ser fotografiadas, convirtiendo a la imagen

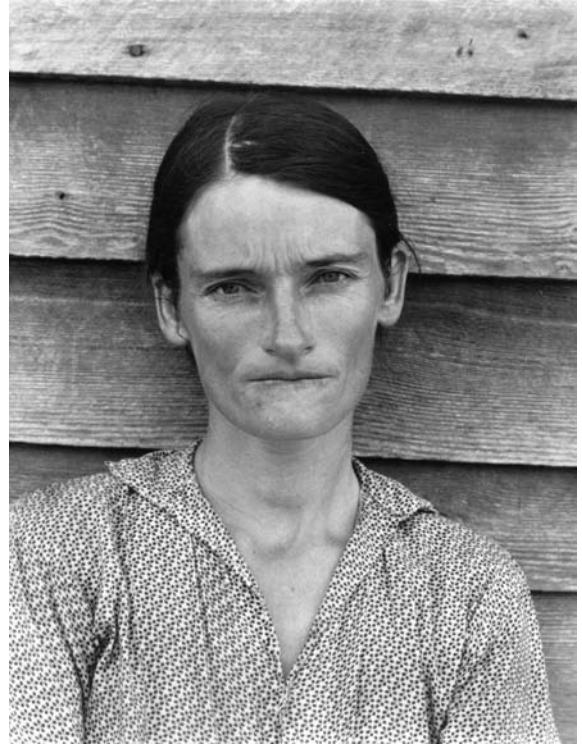


Imagen 14: Sherrie Levine, *AfterWalkerEvan*, 1979.

fotográfica en la obra misma y alejándola del referente de realidad, la fotografía es lo único que queda, la pieza existe a partir del objeto fotográfico.

Las obras de Muniz nos hablan de la permeabilidad de significados en el mundo de la imagen, donde las cosas no siempre son lo que parecen. Por eso le gusta recordar la frase de Godard: "*Ce n'est pas du sang, c'est du rouge* (No es sangre, es rojo). (Fundación Telefónica, 2010)³

Las representaciones de Muniz, utilizan elementos diversos en su construcción, las imágenes que nos presenta están sometidas a una reinterpretación, la cita se encuentra incluida, las imágenes que vemos son por todos conocidas, pero los materiales utilizados para su representación cambian el significado, obligándonos a una relectura de las mismas, así encontramos "*Chocolate Disaster, 1999*", donde el chocolate mantiene sus propios significados, en

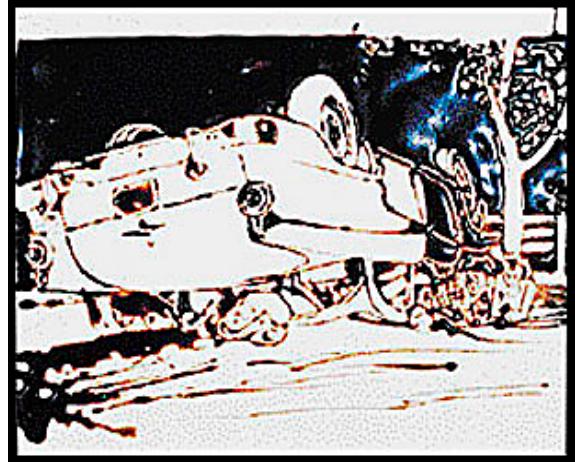


Imagen 15: Vick Muniz, *Chocolate Disaster* (in 7 parts), 1999.

el encontramos referencias de deseo, placer, adicción, etc., que no se pueden eliminar en la relectura que nos propone de la imagen. Lo mismo sucede con "*Double Mona Lisa, After Warhol (Peanut Butter+Jelly), 1999*", haciendo referencia a el trabajo de Warhol, pero presentado en un medio, que no deja de lado los significados implícitos de la mermelada y la mantequilla de cacahuete. Imagen

15, Imagen 16

3 Véase, Vik Muniz, en: <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/colfotografia/paginas/a18.html>



Imagen 16: Vick Muniz, *Double Mona Lisa, After Warhol* (Peanut Butter + Jelly), 1999.

El trabajo de Muniz, retoma nuevamente el valor aurático de la obra de arte, las piezas son acciones que implican una excelente técnica de dibujo y escultura, creaciones únicas, que se pueden

reevaluar desde esta perspectiva; sin embargo más allá se encuentra el valor lúdico, la crítica y la explotación de la imagen como discurso de fondo.

Capítulo 3

Propuesta

Nuestra memoria se construye de pequeños recuerdos, de aquí el nombre de fragmentos, pequeños recuerdos que marcan un tiempo, un suceso y que nos permiten no olvidar, lo menciona Fontcuberta (1997) y otros fotógrafos que apegados a la descripción histórica de la fotografía, le dan la característica de objeto fetiche, a través de él nuestra historia se encuentra segura, nuestros recuerdos están grabados por medio de la imagen.

La descripción del Jardín de Medusa representa lo que sería un álbum de esculturas, lo que vemos son huellas de su paso por el tiempo, marcas erosionadas que le permiten revivir en su soledad.

La imagen fotográfica se ha convertido

en realidad, el objeto fotográfico no sólo muestra un registro, nos recuerda que estuvimos ahí, o nos pone en la situación de haber estado lo cual nos da la posibilidad de “vivir” más vidas de las que podríamos, y “conocer” aquello que siempre nos iba a ser distante.

La construcción de la pieza se da de manera fragmentaria porque cada una de ellas nos permite interpretar de mejor manera mi lectura sobre Medusa, el jardín, lo que ella ve y lo que Perseo realmente buscaba.

Medusa y Perseo se transforman dentro de la pieza en figuras que sustituimos, la construcción de los fragmentos nos permite posicionarnos en el papel de Medusa y de Perseo.



3.1 Fragmento 1

El jardín de esculturas, campo de muerte de la representación, el álbum fotográfico.

Perseo pues atraviesa impunemente el campo de muerte de la representación sembrado de cuerpos marmorizados, de restos y de ruinas humanas.

Dubois

La primera imagen que tenemos de Medusa no es ella misma, sino una imagen que se transforma en una sensación. Cuenta Ovidio que Perseo atraviesa un campo en el cual encuentra esculturas de personas y animales. Medusa no está cerca, pero su presencia abarca todo cuanto ella ha marcado, fija los objetos como recuerdos, como

prolongaciones de ella misma, para recordar a los visitantes a quién se enfrentan. En el presente proyecto Medusa se muestra como un personaje aislado que se recluye en su jardín y que tiene necesidad de crear o crearse una serie de personajes que le brinden un pasado a falta de presente y futuro; como compañía le basta el recuerdo.

De alguna manera lo que nos presenta Ovidio sería un primer álbum de imágenes, en donde encontraremos aquello que Medusa deseaba poseer como recuerdos. El álbum como habíamos mencionado tiene la función de imagen fetiche, renueva aquello que hemos dejado atrás y nos permite revivir nuevamente.

Un primer acercamiento a este álbum nos refiere a imágenes de guerreros aterrorizados, con las armas desenfundadas, intentando protegerse de un arma implacable, pero, aceptando que Medusa no es un ser terrible, sino al contrario un ente bellísimo que fue alejado de todos para no petrificar a hombres y mujeres con su belleza, las imágenes del álbum no deben ser de terror sino de admiración, de gusto por haber sido capaces de posar los ojos ante ella.

Esta idea transforma el escenario, porque los recuerdos son gratos, todos aquellos que decidieron perder la vida ante ella para ser por siempre sus compañeros, aquello que ella guarda y que corrobora su existencia cotidiana. Al mismo tiempo, Medusa les regala la

posibilidad de convertirse en imágenes, todos aquellos tocados por su mirada permanecieran eternamente en su jardín. La imagen de ellos ha sido fijada por siempre, sólo desgastada por el tiempo, pero como eterna representación.

La construcción de Fragmento 1 se basa en la idea de la recuperación de los segmentos de la memoria, representada en la deconstrucción de las imágenes, realizada por la iluminación en alto contraste y su posible reconstrucción a partir del movimiento de las mismas a través de un escenario.

El bosque, la morada de Medusa, en el que dejamos recuerdos aislados y perdemos parte de ellos por la erosión de la memoria, pero la vista de los

mismos reconstruye fragmentaria y efímeramente el total de las piezas.

Dentro del jardín encontramos imágenes de todos aquellos que quisieron conocerla. Medusa es un ser bello y la belleza causa admiración a hombres y mujeres sin distinción, todos querían saber cómo era, de la misma manera que Medusa decide no seleccionar, sino coleccionar todo aquello que se encuentre frente a su ojo, recordándonos aún más nuestros álbumes fotográficos, cargados de imágenes, en los cuales importa el registro y no el saber cómo se hace ni qué es lo importante de la toma.

Carga entonces la foto, con posturas sociales y culturales, que le dan significado a lo que vemos, a través de ella. Así, el posar para

esta ventana, es enfrentarse a una imagen que no es la de uno mismo, es aquella que se crea al ver el aparato frente a uno. Lo que sale en la foto, no es la persona, es la representación que ella misma anhela. Al ser fotografiado, uno acepta el dejar de ser en sí, para ser una representación, un momento. Es como morir en cada toma. (Barthes, 1994: 82)

La fotografía como otras artes (video, animación, etc...) han perdido su aura, por medio de los avances tecnológicos

cualquiera puede realizarlas, se ha perdido el evento artesanal, la complejidad de los procesos, de tal manera que cualquiera puede intentar realizar imágenes. Como resultado vemos a todo el mundo viviendo para registrarse, utilizando el aparato fotográfico para dejar una huella de su paso por el mundo, como una Medusa realizando su propio álbum.





3.2 Fragmento 2

La Mirada de Medusa

¿Quién mira y a quién se mira? La mirada es el elemento básico de los retratos en fotografía, es el dispositivo que tensa los acontecimientos y desdobra a los personajes, su importancia dentro del encuadre es, al mismo tiempo, el

componente central de la imagen del sujeto moderno, en esta época en la que es más importante ser imagen.

Juego de miradas entre sujetos y objetos (Barrios, 2005: 66), que coloca al sujeto-fotógrafo fuera de lugar por medio de la inclusión de un tercero, el espectador. Las imágenes están realizadas a partir

de la mirada del sujeto sobre la cámara fotográfica, ¿quién los ve a ellos?, el fotógrafo y la cámara, ¿a quién ven ellos?, a la cámara fotográfica, el aparato como centro de todo, ahí es donde se concentran las miradas de los personajes, es ahí donde el fotógrafo dirige su atención. Por último, el sujeto que observa y es observado, sin haber estado en la toma fotográfica, somos nosotros, él espectador.

La mirada del sujeto fotografiado, que está sobre la cámara al momento de ser imagen está sobre nosotros y somos nosotros a los que está observando y los que lo estamos observando. El único que se encuentra fuera del juego es el fotógrafo, el artífice que siempre presente se oculta tras el aparato. A la manera

de Velázquez, en las Meninas, hay un personaje extra, fuera del cuadro pero participe de una acción, nosotros, que a fin de cuentas nos convertimos en los artífices de la pieza, nos encontramos en el lugar de la cámara y por consiguiente en el punto donde se encuentran todas las miradas. De este juego resulta que el sujeto fotografiado, a quien ve es al espectador.

La historia de la fotografía la ha colocado como la herramienta por la cual registramos el pasado y el álbum fotográfico nos permite no olvidar, como menciona Fontcuberta, pero quién registra la acción, si en este caso nosotros somos aquellos que miramos al sujeto. La hiperrealidad de la fotografía nos sitúa en el lugar del fotógrafo, de tal manera

que nos incluye en el evento, un evento que no vivimos pero que re-vivimos cada que nos encontramos frente a la imagen. De la misma manera que podemos estar por medio de las imágenes en cualquier sitio, también podemos ser parte de cualquier suceso.

Es aquí mismo en el corazón del acto de la “medusación” donde la figura mítica despliega todos sus efectos. Uno de los más importantes es el que tiene que ver con la reversibilidad esencial del dispositivo, con la posibilidad de hacer jugar en el intercambio el terrible ir y venir del frente a frente. (Dubois, 1986: 136)

Las imágenes utilizadas tienen como uno de sus objetivos el mostrarnos observados, por ejemplo, aquellos que fueron registrados por Enrique Metinides (Véase Anexo 1), quien se asume dentro

de un medio que le exige imágenes para recrear, registrar o reinterpretar el suceso, siendo él quien hace los registros peritales, sin tener a la mano más que la experiencia del evento.

Fontcuberta dice que la función de la fotografía es mantener el andamiaje de nuestra precaria memoria, que sirve para recordar los momentos felices y que intenta resguardar este tipo de imágenes. Tal vez la respuesta se encuentra en el fotógrafo Metinides, ahora retirado en su departamento, aislado del mundo actual (aunque ligado a él a partir de aparatos de video y televisores), pero reflexionando acerca de lo que vio pasar frente a su lente. Reordenando eventos, sucesos que muestran más que accidentados la transformación de una



urbe, de un proceso personal. De esta misma manera es como se encuentra que las imágenes de Metinides no eran casuales. Sí eran realizadas, como dice Fontcuberta, con una finalidad, la del registro, del documento, de mantener a un hombre ligado a su paso por este mundo, de transmitirnos sensaciones, miedos e incluso, de denuncia frente a un sistema infuncional.

Si le damos el título de Perseo al fotógrafo y al espectador lo colocamos como esas

figuras de piedra que se encuentran sembradas en el jardín de Medusa, juzgando nuestra intromisión en un juego cerrado, fascinadas eternamente por el acontecimiento, ¿dónde encontramos a Medusa?

El momento en que Perseo corta la cabeza de Medusa; Perseo cree haber terminado con ella; sin embargo, como hemos apuntado en el capítulo 1, Perseo mueve la espada que le entregaron los dioses, y ésta, se dirige al cuello de

Medusa, dejando a Perseo como una herramienta más, pero tampoco es la espada la que termina con Medusa. El escudo provee a Perseo de una herramienta para poder ver a Medusa sin mirarla a los ojos, pero los espejos reflejan todo lo que está frente a ellos, Perseo debe inclinar el escudo para ver lo que quiere, pero Medusa también mira el espejo y es en ese instante que ella dedica su interés a la figura que aparece frente a ella. En ningún momento ella entiende que se está viendo reflejada, sólo está fascinada como todos aquellos que pudieron verla, en ese momento ella es víctima de su propia mirada. Un instante en el cual ella deja de existir, pero aún no se ha convertido en piedra.

Si bien los espejos encarnan la

lógica de los amuletos, también conservan su capacidad para desconcertar.

El espejo de Medusa, por ejemplo, representa tanto como transforma a la Gorgona. Por una parte, el espejo de Medusa duplica a la Gorgona. Por otra, el espejo parece transformar la imagen de Medusa al volver su reflejo contra ella. El espejo de Medusa produce siempre una simetría desconcertante.

Desconcertante por que la imagen especular de Medusa, que debería significar su multiplicación y preservación, significa por el contrario el misterioso presagio de muerte. Al presentar a la Gorgona con un doble que difiere de ella, el espejo talismánico encierra su terrible poder y la representa como una entidad autónoma y autodestructiva. Al parecer, el espejo de Medusa la retrata como una narcisista. (Siebers, 1993: 37)

Una vez muerta Medusa, su rostro se imprime sobre el escudo, la mirada del ser confiere todas sus características a



la imagen, la mirada de Medusa sigue siendo un arma mortal y es Perseo quien la utiliza antes de convertirse en el símbolo más temido que portan los guerreros de Atenea.

La cámara fotográfica y el álbum obtienen en esta analogía todo su poder, en ello se basa que el álbum cargue además

de la representación con todo aquello que conlleva la persona registrada. La cámara fotográfica se convierte en el intermediario entre nosotros y nuestros modelos, la fotografía como el escudo imprime una imagen que carga con un poder mayor a la representación, la imagen carga con la re-presentación, no es ya pasado sino presente en cada

instante que uno la mira. No cargamos una imagen tenemos en nuestras manos a una persona.

Así, Medusa es la imagen, la imagen que somete nuestra atención, aquella que nos permite recrearnos en ella, y que completa nuestros ser. Medusa no es en sí un personaje, es un anhelo, somos nosotros mismos siendo todo aquello que queremos, todo aquello que deseamos o con todo aquello que refuerza la idea de uno mismo.

El recurso de los animales de mercado, aparece a partir de este evento. En el cual la mirada de los mismos nos sigue observando. Y la mirada nos juzga, nos hace permanecer vivos, cargar con la potencia de la mirada, mirada que demuestra el terror de haberse visto

muerdos, y saberse eternizados por la imagen.

Los cazadores temen al mal de ojo del animal moribundo y lo dejan ciego para escapar de la fascinación. La práctica aborigen de la caza nos hace recordar la extraña acción de Perseo. En todos los casos, el miedo de los asesinos a una represalia produce una acción de tipo ritual. (Siebers, 1993: 27)

Antes siquiera de enfrentarse a Medusa, Perseo roba el ojo a las Gorgonas, y es éste el que le permite encontrar a Medusa, el ojo, la visión como el elemento mágico que permite la destrucción de Medusa.

Uno de los elementos que causan más conflicto a la hora de alimentarnos son los ojos, cualquier animal que no



haya sido despojado de ellos sigue observando a todos aquellos que están por alimentarse de él. Los eventos rituales los mantienen porque es lo que da vida a estos, pero en el momento de alimentarnos preferimos retirarlos para no ser observados por ellos.

Los animales se encuentran en los mercados en un tiempo intermedio

entre su muerte y su descomposición o transformación, es un evento de pocas horas pero *justo* para nosotros, de no ser así dejan de ser funcionales. El momento en que Perseo corta la cabeza a Medusa tiene que ver con la muerte de ella, ella ya no está viva pero aún no se ha transformado.

3.3 Fragmento 3

La Reversibilidad del sistema, la mirada del usuario.

El mito de Medusa nos plantea a Perseo como el héroe, el hombre idealizado por la historia, pero no hay nadie en toda la narración que pida a Perseo degollar a Medusa, es un capricho personal el ir a buscarla, una manera de reconciliarse con los dioses, de demostrar su valor. La narración de Ovidio nos cuenta que en una comida ofrecida por Polidécetes, en la que se le hacían regalos, Perseo decide

no ofrecerle el caballo que se le había pedido (véase, Vernant, 2001:100), sino ir más allá, ofrece entonces la cabeza de Medusa.

Medusa se nos presenta como el animal, como la maldad encarnada en un cuerpo humano, aunque ella se mantenga en el Hades, en su jardín, lejos de todos aquellos a los que puede dañar. Medusa es el personaje que se encuentra vigilando la entrada al país de los muertos pero se encuentra aislada, lejos de todos los vivos, sin



posibilidades de salir. ¿A quién puede dañar desde el jardín?, los personajes a los que ella convierte en esculturas son aquellos que decidieron terminar con ella. Medusa vive aislada, sola y el único registro que tenemos de su vida es el álbum creado por ella misma, quienes aparecen son aquellos que decidieron atacarla, buscarla, vigilarla por un capricho como el de Perseo.

El castigo que los Dioses dieron a Medusa tiene que ver con su aislamiento, la única manera de que Medusa no

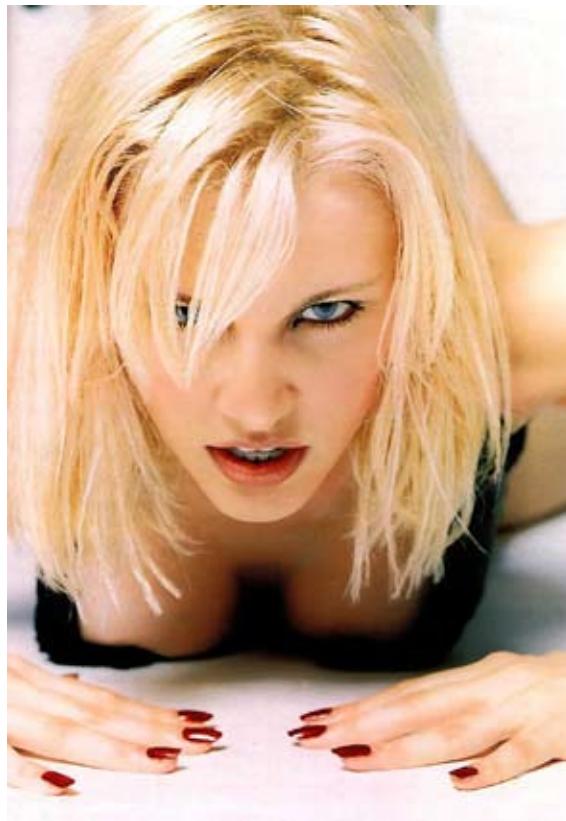
destruya a todos aquellos seres que la ven es la distancia pero ella decide dejar una huella de sí misma, una historia de su paso por el mundo, a partir de la elaboración del álbum. La decisión de Perseo invierte el proceso.

Perseo decide poseer a Medusa, convirtiéndola en imagen, cuando Medusa se ve en el espejo se inscribe en el escudo y se transforma ella misma en imagen. Una vez más es la imagen que el relato nos deja, porque el arma de su mirada sigue activa, el que la ve



se convierte en admirador de ella y no puede describirla. La imagen de Medusa inscrita en el escudo carga con todos los fetiches que nosotros incluimos en nuestros recuerdos, nadie nos asegura que así sea Medusa, ni cómo era la imagen del escudo, convirtiéndose en una imagen que jamás puede ser mirada sin perderse eternamente en ella.

Las imágenes que circulan en el Internet nos presentan en Medusa a un personaje fascinante, que cumple con la descripción relatada, con la capacidad de captar nuestra atención sobre una pantalla y convertirnos en eternos buscadores de imágenes, que nunca vemos, si lo hiciéramos terminaríamos atrapados eternamente. Son imágenes



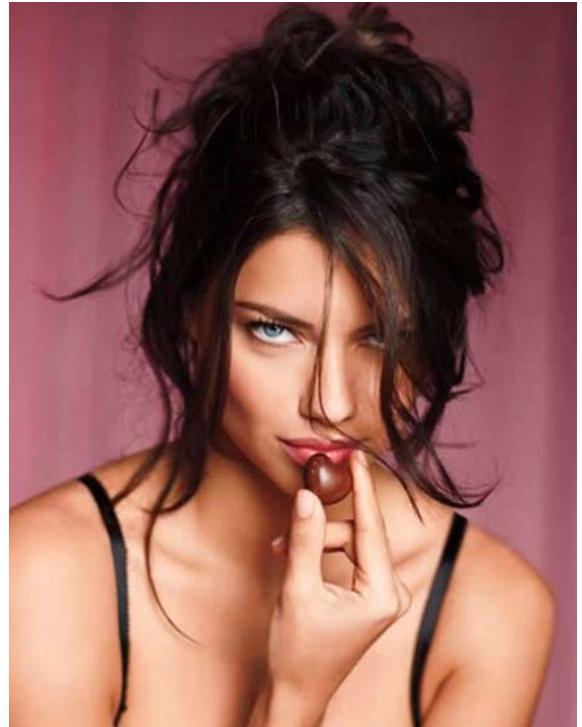
perdidas dentro de nuestros sistemas de información las cuales poseemos de la misma manera que Perseo posee a Medusa, sabemos que la tenemos, sabemos dónde está pero no somos capaces de verla por el terror que nos causa.

Una vez más nos encontramos en el juego de la mirada, el mismo sistema que planteamos anteriormente⁴, sin embargo ahora nos situamos del lado de Perseo, nosotros somos los que buscamos, nosotros somos los que intentamos poseerla.

Casi toda la imaginería sexual europea posterior al Renacimiento es frontal – literal o metafóricamente – por que el protagonista sexual es el espectador – propietario que la mira. (Berguer, 2002: 66)

Una vez más la cámara fotográfica se convierte en el medio, las imágenes del internet están realizadas a partir de la idea del *striptease*, están ahí, pero la única manera de que entremos en el juego es a partir de la mirada Baudrillard

4 Véase capítulo 3



señala (véase capítulo 1) este *punctum* sin el cual el juego no existe. La modelo es obligada a mirar fijamente a la cámara y nosotros nos encontramos en el lugar del aparato, a quien ve es a nosotros dándole validez al juego mencionado.

Sin embargo, en esta ocasión existe

un aparato más, la cámara ya no se encuentra presente, las imágenes tampoco, no existen, se encuentran dentro de otro aparato que ahora funciona como jardín y como espejo; la computadora. Este aparato hace referencia a otro personaje mitológico ya citado anteriormente en la manera en que Medusa se ve al espejo, Narciso.

La mirada de Narciso se pierde en la otra realidad, por causa de su fascinación, Narciso, no puede darse cuenta de la falsedad de la imagen, la cual sería destruida con el sólo hecho de agitar el agua; sin embargo el está petrificado frente a ella. Espera un gesto, una palabra que salga de aquella imagen y le confirme su realidad. Imagen 17



Imagen 17: *Narciso*, 1598 - 1599.

La pantalla parece no existir, el personaje se encuentra al otro lado, nos contesta, reacciona a nuestros comentarios, a nuestros deseos y sin embargo no está ahí. Una vez más poseemos la imagen en la distancia, en la soledad de nuestros espacios dedicados a convertirnos en Perseo,

Nuestra realidad. en cambio, no está a discusión, pero la fascinación por la apropiación nos impide desligarnos de la hiperrealidad de la imagen, sabemos que no estuvimos para realizar la imagen, pero nos apropiamos de ella para sustituir nuestros anhelos.

Las miles de páginas del internet nos proveen de un gran jardín por el que podemos transitar, un jardín que no nos ve, al cual podemos acceder de variadas maneras, como espectadores pasivos o activos, podemos pasar sin dejar huella, o podemos marcar los lugares que hemos transitado, podemos alejarnos sin llevar nada pero normalmente estamos expuestos a convertirnos en admiradores del sistema.

La computadora entonces se convierte

en un espejo con memoria, todo lo que aparece ahí refleja una parte de lo que somos, las páginas que visitamos los sitios en los que tenemos registros, todo es un reflejo nuestro.

Las imágenes que aparecen también se fragmentan se convierten en un código binario ininterpretable por nosotros, extraviadas en nuestros discos duros, guardadas en carpetas que colocamos lo más ocultas posibles, como las cajas donde están archivadas las fotografías de nuestro pasado, y de igual manera que éstas, nos permiten la reconstrucción de la historia a partir de la herramienta o el tiempo para volver a ellas. Es en este caso una suerte de imagen fotográfica que guarda la información.

Nos escondemos al momento de circular por las miles de páginas en Internet que nos ofrecen a un personaje bellísimo, todos somos Perseo, el interés por conocer a nuestra Medusa nos mantiene pegados a la red, petrificados frente a una pantalla, en busca de poseerla. Hecho que conseguimos al descargarla en nuestros sistemas de información, pero son sistemas inexistentes, Medusa no aparecerá más frente a nosotros; creemos poseerla, todo lo contrario sucede, la imagen nos posee, porque sabemos que la tenemos, queremos verla o queremos buscarla nuevamente, nos tiene atrapados, nos ha convertido en eternos buscadores de imágenes.

Como Perseo, nuestro triunfo sólo reivindica el poder de las imágenes. La

hiperrealidad nos ha vencido, podemos vivir tranquilos porque creemos tener a Medusa y nos encontramos cada vez más lejos de ella.



Anexo 1

Enrique Metinides

Metinides nos presenta un trabajo realizado entre 1940 y 1960, que recrea a la ciudad más poblada del mundo, con más accidentes y con un crecimiento en los años de su labor, exagerado, una ciudad que ha pasado por cambios sociales, por migraciones masivas, por expansiones industriales, etc.... En su obra no vemos solamente la experiencia democrática del accidente, vemos una ciudad que crece alrededor de los medios de difusión, que nos exilian de lo público a lo privado y que sólo nos permite en estos eventos ser partícipes de un momento de trascendencia.

Imagen 18

“No me interesa la sangre, me interesa el drama de la vida”. Enrique Metinides. (Véase Lorezano, 2003)



Imagen 18: Enrique Metinides, Avenida Álvaro Obregón, México D.F 1968,

Las imágenes de Enrique Metinides están realizadas en la Ciudad de México, en sus años de construcción, de ordenación, de incomprensión, si es que esto ha sido superado, aún ahora nos

encontramos con la nombrada ciudad más peligrosa, con más accidentes, asaltos y agresiones. Lo que también le da a los habitantes de esta ciudad la posibilidad de encontrarse sin importar su clase social, enfrascados en el mismo acontecimiento, el accidente es democrático, refiriéndonos con esto a que no excluye a nada ni a nadie, trátase de un barrio o un aeropuerto, lo que encontramos es la tragedia, el llanto que nos somete a las mismas condiciones y sensaciones. Imagen 19

Dice Canclini, “Metinides nos ofrece en sus imágenes una estética de la contextualización”(Bush, 2003: 18), porque en ellas vemos este desarrollo de la modernidad⁵, este afán por

⁵ una ciudad que quería reconocerse en las imágenes de modernidad que las autoridades

ingresar en el contexto social de una ciudad que nos traga a todos, vemos en las imágenes al público cautivo por los eventos que aparecen frente a él, pero también al espectador hambriento de fama, de trascendencia, que busca la cámara, uno de ellos pudo ser el artífice de la tragedia o sólo un transeúnte que apareció, poco después del suceso. Canclini, “hablaríamos de un postpúblico” (Bush, 2003: 18), refiriéndose a los que esperan algo diferente, algo más allá del sólo accidente, de ser ellos parte de una historia, de algo que ocurra en su vida, que los convierta por un momento de espectadores, a participantes activos de

de turno le vendían, Metinides comenzó su carrera eligiendo los escenarios marginales donde lo moderno se diluye y se vuelve periferia, y el campo es a la vez recuerdo nostálgico y fuerza que debe aprender a vivir en “la capital”. Vease en Lorezano, 2005.



Imagen 19: Enrique Metinides, México D.F 1981.

los sucesos de un país, y que puedan encontrarse en la portada de un medio de distribución masiva.

“Usos siempre fraguados en los juegos del deseo y de la muerte y que tienden

a atribuir a la fotografía una fuerza particular, algo que la convierte en un verdadero objeto de fe, más allá de toda racionalidad de todo principio de realidad o de todo estetismo. La

foto, literalmente, como objeto parcial, oscilando entre la reliquia y el fetiche, llevando la <<revelación>> hasta el milagro. De un modo más trivial, toda la práctica del álbum de familia se mueve en el mismo sentido. (Dubois, 1986:75)

Metinides al igual que Perseo, “atraviesa impunemente el campo de muerte de la representación sembrado de cuerpos marmorizados, de restos y de ruinas humanas” (Dubois, 1986:137).

En muchas de las imágenes lo más importante no es el accidente, sino, que en todas, hay una clara intención de registrar al público, al espectador que provee a la imagen de una tensión post tragedia, encontramos miradas de susto y de incompreensión, pero también vemos héroes, poses para el fotógrafo, y a Metinides, que lejos de exigir al

público, como hacían otros fotógrafos, que saliera del encuadre, lo aprovecha, para tensionar al lector de la imagen, para crear una relectura de la misma, una lectura que implica el cruce de miradas, entre el espectador, el lector de la imagen y el objeto de interés de los dos. La petrificación de ambos está subyugada a la mirada de un tercero, el fotógrafo, que en ocasiones es enjuiciado por las miradas, o nos enjuician a nosotros, por ser un público morboso, que disfruta de las tragedias ajenas. Y que es ahora una de las ramas más tocadas por el periodismo de las grandes cadenas mediáticas. Los noticieros se han transformado en una suerte de invasión a la intimidad, de permisibilidad de los espacios privados, de denuncia amarillista. Sin embargo



el mismo Metinides nos cuenta que se terminó con lo que él hacía, que se alejó de la fotografía, por un problema de salud, pero sobre todo por los cambios que imperan en el sistema, las imágenes ahora no son puras, existe la imagen

Imagen 20: Enrique Metinides, *Suicidio*, Torre Latinoamericana, México D.F. 1971.

digital que ha permitido trukear la imagen, Metinides dice, “está ahora ya no es real, ya no es creíble”. Imagen 20

Conclusiones

El planteamiento del trabajo presentado evalúa la manera en que las imágenes se utilizan en la época actual, el mito de Medusa se presta para revisar cómo la imagen ha potenciado sus características. Sin cambiarradicalmente sus principios, la imagen que se inscribe en una superficie de manera fotográfica, aún con las nuevas tecnologías, permite que ésta resurja a partir del uso de la misma, y nos replantee la manera en la que nos encontramos sumergidos cada vez más dentro de ella, la cual nos distancia cada vez más de la vida.

La imagen opera en el momento de verla, en ese momento, la imagen ya no es parte de una construcción solamente personal, implica una reconstrucción del observador a partir de ella. La imagen

necesita de un observador para existir y el observador a su vez necesita más de ella para fortalecer la precariedad de sus recuerdos y sus vivencias, la vida a través de la imagen es cada día más común, ya no es ella la que necesita de nuestra mirada para formarse a partir de nuestra interpretación, somos nosotros los que la hacemos necesaria para confirmar aquello que hemos vivido, aquello que hemos creado.

En el contexto de la hiperrealidad planteada por la imagen, nos encontramos viviendo a partir de ella. La estructura laboral a la que ahora estamos sometidos tiene que ver con el exterior, con la simulación, se nos presenta como un espacio moderno, con individuos de comportamiento flexible, adaptados a la

estructura tanto de la empresa como del edificio. Sin embargo, los espacios reales de trabajo son pequeños rincones en los cuales se nos aísla a nuestra soledad y se nos hace gastar todas nuestras energías en no sentirnos solos. Así, vemos exteriores modernos, móviles, e interiores crispados de valores antiguos, de soledades encubiertas.

La preocupación por las comodidades al interior de nuestros hogares se convierten en un aislamiento sustituido por imágenes, por vidas que nunca hemos realizado, por sucesos de los que nos hemos apropiado para satisfacer nuestros sentidos.

La apropiación se ha convertido en algo cotidiano, nos inscribimos cada día más

dentro de eventos por los que no hemos pasado, pero que asumimos como si nos hubiéramos encontrado ahí. Con los nuevos medios de intervención, la fotografía gana posibilidades de construcción, sin dejar de lado que la misma era ya una construcción fragmentaria, una selección de un evento captado por alguien. Las posibilidades de apropiarnos de imágenes nos dan la oportunidad de resignificarlas y resignificarnos a nosotros mismos a partir de ellas, podemos hacer uso de ellas de la manera que nos plazca, pero este cambio de discurso nos afecta por principio a nosotros, después re-simboliza aquello que ya estaba dicho, la imagen no deja de ser una, pero se transforma de acuerdo a nuestras necesidades.

La reinterpretación del sentido, en el caso del mito, implica el dejar de ver a los personajes como aquellos que nos han sido planteados por la lecturas, un personaje nunca visto y aún así juzgado de la peor manera, contra otro que se convierte en ella misma al decidir terminar con ella. Perseo y Medusa son lo mismo, personajes que buscan la continuidad, la atemporalidad por medio de la imagen. Medusa crea las imágenes que dejarán un legado, una historia para que alguien pueda entenderla, narrarla o representarla.

Perseo por su cuenta busca la manera de convertirse en un ser poderoso, a partir de una imagen, de conseguir aquello que nadie ha observado, lo único que consigue es una descripción vaga

de ella. Nunca la observa, ni a ella ni su imagen y, sin embargo, es suficiente para convertirlo en un ser privilegiado para los demás, un ser con una imagen que lo representa.

Medusa se repliega dentro de ella, crea los espacios para sobrevivir al interior; Perseo, va tras de aquello que siempre nos han prometido, tras esa promesa de superación, de comodidad, de bienestar, tan cotidiana en la publicidad. El repliegue en el interior se convierte en una resistencia a la idea de vida impuesta desde nuestros sistemas económicos y políticos.

La imagen fotográfica sigue obsequiándonos realidades, no podemos dejar de lado que lo que nos muestra estuvo frente a la cámara, pero

lo que pongamos frente a ella nos da la posibilidad de de-construirlo y nos abre posibilidades de lectura. Las imágenes fotográficas son fragmentarias pero de fragmentos inexistentes, que nos incitan a la reconstrucción.

Una de estas posibilidades implica el trabajo con la imagen fotográfica en nuevos ámbitos, no sólo tenemos ahora la posibilidad de hacer collage con más herramientas, la digitalización de la fotografía nos permite insertarla o re-insertarla de muchas maneras en nuestra vida cotidiana. Los celulares, por ejemplo, han ampliado la posibilidad de cargar a todos lados con parte de nuestro pasado, la posibilidad de adjuntar imágenes a nuestros contactos, de cargar en un aparato álbumes, de

transportar con nosotros todo lo que somos. La pérdida de un aparato de estas características no implica sólo el valor económico, sino el valor histórico, porque este sistema carga con parte de nuestra vida. Lo cual exhibe la soledad en que nos encontramos, necesitamos cargar nuestro ser, para no ser olvidados.

De la misma manera que las imágenes son insertadas en aparatos de bolsillo, las imágenes pueden ahora convertirse en animaciones, presentaciones que no dejan de recordarnos las sesiones con proyector de diapositivas para ver las vacaciones y, no obstante, el evento familiar planteado por la revisión vacacional, era una nueva manera de estar acompañados. Ahora, el video en

el teléfono sólo interioriza más a aquél que en su soledad se cree parte de un acontecimiento.

Los nuevos aparatos están diseñados para el uso y disfrute exclusivo, no para compartir sino para aislar.

Los nuevos medios nos invitan a exhibir todo lo que hacemos, pero la única manera de acceder a ellos es la soledad, el sentarnos frente a una máquina que nos da respuestas de otros personajes que se encuentran a corta o larga distancia de nosotros, pero que observan nuestras imágenes, leen nuestros textos y re-viven por medio de nosotros aquello que les compartimos. El internet nos sitúa en una hiperrealidad en la que la vida es más amena que nuestros deberes cotidianos.

La propuesta plástica presentada hace referencia a la última época de la imagen fotográfica, realizando una lectura de los sucesos que la han convertido en una propuesta artística con sus propios referentes, lejos de la referencia pictórica, hecho que por ahora causará muchas discusiones entre lo que es y lo que fue de los discursos fotográficos y el aura del original abandonado en los nuevos medios.

Sin embargo, las posibilidades de creación de una imagen aceptada en su reproductibilidad dan más posibilidades de elaboración que la imagen en su pureza de registro. La propuesta arroja un sinnúmero de posibilidades de trabajo y niega la esencia del artista fotógrafo (el cual permanecerá en aquellos

que mantengan el medio como aquel referente histórico), pero da paso a la herramienta como un medio más utilizado por el artista plástico, este personaje que decodificara la herramienta adaptándola a las necesidades discursivas de la época.

Las imágenes no dejan de ser parte de un proceso de experimentación. Las posibilidades que los nuevos *softwares* nos están presentando son infinitas, el proyecto es una prueba de todo aquello que nos permite la imagen fotográfica en su post-producción y las posibilidades discursivas que está misma nos abre.

Las piezas no son imágenes fotográficas que engloban lo que caracteriza al medio

fotográfico; se encuentran más cerca de lo que ahora son los multimedia, pero no rechazan su herramienta básica de creación: la fotografía como elemento clave del discurso, con todos sus atavismos y todos sus referentes; es ésta la que les termina de dar sentido y valor histórico a los elementos citados dentro de ellas, dejaron de ser esas piezas que hacen referencia al pasado, pero no dejan de citarlo en cada momento que uno las observa.

El medio se divide en dos: aquellas imágenes que necesitan de toda la carga del discurso fotográfico y aquellas fotografías que como herramienta darán pie a la elaboración de objetos plásticos.

Fuentes de Consulta

Bibliografía

- Andrade de Labadia, Gabriela, 2002, *Los mitos de los dioses griegos*, Santiago de Chile, México, D.F., A. Bello.
- Baqué Dominique, 2003, *La Fotografía Plástica*, GG, Barcelona.
- Barthes, Roland, 1994, *La cámara Lúcida*, 3ra, España, Paidós.
- Bataille, Georges, 1997, *El erotismo*, Tr. Antoni Vicens, México, Tusquets.
2000, *Las lágrimas de Eros*, Tr. David Fernández, España, Tusquets.
- Baudrillard Jean, 1993, *De la seducción*, Tr. Elena Benarroch, Planeta, España.
1988, *Cultura y Simulacro*, Kairos, Barcelona.
- Berger, John, 2002, *Modos de ver*, Tr. Justo G. Beramendi, España, Barcelona, Gustavo Gili.
- Bush Kate, Chantala Francois, 2003, *Enrique Metinides*, Edit. Ridinghouse, associate con The Photographers´ Gallery, London.
- Buxton, Richard, 2000, *El imaginario griego: los contextos de la mitología*, Tr. César Palma, Madrid, Cambridge University.
- Cotterell, Arthur, 1992, *Diccionario de Mitología Universal*. Ariel, Barcelona.

- Carpenter, Thomas H, 2001, *Arte y mito en la antigua Grecia*, Tr. Alvaro Cifuentes Tenorio, Barcelona: Destino, Thames and Hudson.
- Diel, Paul, 1998, *El simbolismo en la mitología griega*, prologo de Gaston Bachelard, Tr. A. Diez, Barcelona, Idea Book.
- Dubois, Philippe, 1986, *El acto fotográfico*, Tr. Graziella Baravalle, Barcelona, Paidós.
- *El Libro de los mitos griegos*, 2002, Barcelona, México, D. F., Ediciones B: Grupo Zeta.
- Feher Michel, Naddaff, Ramonay Tazi, Nadia (editores), 1990, *Fragmentos para una historia del cuerpo humano*, Tr. Anne Cancogne... et al. Madrid, Taurus,
- Flusser, Vilém, 1990, *Hacia una filosofía de la fotografía*, Tr. Eduardo Molina, México, Trillas.
- Fontcuberta, Joan, 1997, *El beso de judas. fotografía y verdad*, Gustavo Gili, Barcelona.
- García Canal, María Inés y Chávez Mayol, Humberto, 1998, *El tiro de gracia*, México, Punto de Fuga y CNCA.
- Graves, Robert, 2001, *Los mitos griegos*, Tr. de Esther Gomez Parro, 2a ed, Madrid, Alianza.
- Gubern Román, 2006, *El Eros Electrónico*, Taurus, México.

- Homero, 2000, *Ilíada*, Tr. Emilio Crespo Güemes, Biblioteca Básica Gredos, Espana.
- Kirk, Geoffrey Stephen, 2002, *La naturaleza de los mitos griegos*, Tr. Isabel Mendez Lloret, Barcelona: Paidos Ibérica.
- Kohlmeier, Michael, 2002, *Breviario de mitología clásica II*, Tr. Oliver Strunk, Barcelona: Edhasa.
- Lister Martin, 1997, *La imagen Fotográfica en la cultura digital*, Tr, Elisa Sanz Aiza, Barcelona, Paidos Ibérica, multimedia 6.
- Marqués de Sade, 1997, *Justina*, 4ta. Madrid, Edit. Cátedra, Letras Universales.
- Mirzoeff, Niholas, 2003, *Una Introducción a la Cultura Visual*, Paidos, Barcelona.
- Newhall Beaumont, 2002, *Historia de la Fotografía*, Tr. Homero Alsina, Ed. GG. Barcelona.
- Otto, Walter Friedrich, *Los dioses de Grecia: la imagen de lo divino a la luz del espíritu griego*, Buenos aires, Eudeba.
- Ovidio, 1985, *Metamorfosis I*, Ed. Secretaría de Educación Pública, Cultura, México D.F.
- Pascual Buxó, José, 2002, *El resplandor Intelectual de la imágenes*, UNAM, México.

- Siebers, Tobin, 1993, *El Espejo de Medusa*, Tr. Lorenzo Aldrete Bernal, Ed. Fondo de Cultura Económica, México.
- Vernant, Jean-Pierre, 2001, *La Muerte en los Ojos*, Ed. Gedisa, Barcelona.
- Vernant, Jean Pierre, 1987, *Mito y tragedia en la Grecia antigua*, Tr. de Mauro Armino, Madrid Taurus.
- Vernant, Jean Pierre, *Érase una vez --- el universo, los dioses, los hombres: un relato de los mitos griegos*, 2000, traducción de Daniel Zadunaisky, México, Fondo de Cultura Económica.

Hemerografía

- Barrios, José Luis, *¿Quién mira a quién?*, en Curare, espacio crítico para las artes, México D.F. Conaculta, Enero/Junio 2005, número 25.

Documentos de Internet

- Brea José Luis, 1997, El inconsciente óptico y el segundo obturador. La fotografía en la era de su computerización. Recuperado el 05-October-2009, en <http://aleph-arts.org/pens/ics.html>. Aleph pensamiento, <http://aleph-arts.org/>.

- Brea José Luis, Pequeña historia (de los usos artísticos) de la fotografía, Recuperado, 21-Marzo-2010, en <http://www.fundacion.telefonica.com/at/colfotografia/index.html>
- Fundación Telefónica, Arte y Tecnología. Recuperado 21 de abril de 2010, en http://www.fundacion.telefonica.com/arteytecnologia/colecciones_de_arte/fotografia/muniz.htm,
- Leonor Arfuch, 1996, Presencias de la desaparición. Recuperado 28-octubre-2009, en http://www.iigg.fsoc.uba.ar/conflictosocial/libros/violencia/20_ARFUCH,%20Presencias%20de%20la%20desaparicion.pdf
- Lorezano, Sandra. Con el ojo en la sangre, Metinides: Relato personal de la Crónica. Recuperado 14-Abril-2010, en Clarin.com <http://www.clarin.com/suplementos/cultura/2003/03/01/u-00211.htm>,
- Meyer Pedro, 2008, *La ética en la era de la fotografía digital*. Recuperado 5-octubre-2009, en <http://www.multimagen.com/descargas/descargar.php?id=5905>, El Sitio de la Fotografía, www.multimagen.com.
- Milenio on line, Vik Muniz, posibilidades estéticas de la imagen. Recuperado 21 de abril de 2010, en <http://impreso.milenio.com/node/8046441>,

- T.va, Fotos de Azúcar y Alambre. Recuperado 21 de abril de 2010, en <http://de10.com.mx/detalle1171.html>.
- Vik Muñiz en el Antiguo Colegio de San Ildefonso, en, Artes e Historia de México. Recuperado 21 de abril de 2010, en http://www.arts-history.mx/banco/index.php?id_notas=09042008175800.

Créditos de las imágenes

Capítulo 1

- Pagina, Imagen 01: Lorenzo Bernini, *Busto de Medusa*, Recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://madamemacabre.blogspot.com/2011/04/escultura-gian-lorenzo-bernini.html>
- Imagen 02: Lorenzo Bernini, *Busto de Medusa*, Recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://madamemacabre.blogspot.com/2011/04/escultura-gian-lorenzo-bernini.html>
- Imagen 03: Benvenuto Cellini, *Perseo y Medusa*, 1554. Detalle. Recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://domuspucelae.blogspot.com/2010/09/visita-virtual-triunfo-de-perseo-sobre.html>
- Imagen 04: Benvenuto Cellini, *Perseo y Medusa*, 1554. Detalle. Recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://domuspucelae.blogspot.com/2010/09/visita-virtual-triunfo-de-perseo-sobre.html>

- Imagen 05: Benvenuto Cellini, *Perseo y Medusa*, 1554. Detalle. Recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://domuspucelae.blogspot.com/2010/09/visita-virtual-triunfo-de-perseo-sobre.html>
- Imagen 06: Caravaggio, *Cabeza de Medusa*, 1598-1599, Museo: Galería de los Uffizi, en Gilles Lambert, 2003, Caravaggio, Tr. P.L. Green, Alemania, Taschen, Numen.
- Imagen 07: Antonio Canova, *Perseo con la cabeza de Medusa*, 1801, recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://expcorporal.blogspot.com/>

Capítulo 2

- Imagen 08: Robert Demachy, *Entre Bastidores*, 1897, en Newhall Beaumont, 2002, Historia de la Fotografía, Tr. Homero Alsina, Ed. GG. Barcelona.
- Imagen 09: Richard Prince, *Cowboys*, 1992, recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/colfotografia/index.html>
- Imagen 10: Richard Prince, *Cowboys*, 1992, recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/colfotografia/index.html>
- Imagen 11: Richard Prince, *Girlfriends*, 1992, recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/colfotografia/index.html>
- Imagen 12: Richard Prince, *Girlfriends*, 1992, recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/colfotografia/index.html>

- Imagen 13: Sherrie Levine, *AfterWalkerEvan*, 1979, recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://www.aftersherrielevine.com/index.html>
- Imagen 14: Sherrie Levine, *AfterWalkerEvan*, 1979, recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://www.aftersherrielevine.com/index.html>
- Imagen 15: Vick Muniz, *Chocolate Disaster* (in 7 parts), 1999, recuperado 24 de mayo de 2011, en <http://www.fundacion.telefonica.com/es/at/colfotografia/index.html>
- Imagen 16: Vick Muniz, *Double Mona Lisa, After Warhol* (Peanut Butter + Jelly), 1999, recuperado 24 de mayo de 2011, <http://search.it.online.fr/covers/?paged=46>

Capítulo 3

- Imagen 17: *Narciso*, 1598 - 1599, en Gilles Lambert, 2003, Caravaggio, Tr. P.L. Green, Alemania, Taschen, Numen.

Anexo

- Imagen 18: Enrique Metinides, Avenida Álvaro Obregón, México D.F 1968, en Bush Kate, Chantala Francois, 2003, *Enrique Metinides*, Edit. Ridinghouse, associate con The Photographers' Gallery, London.

- Imagen 19: Enrique Metinides, México D.F 1981, en Bush Kate, Chantala Francois, 2003, *Enrique Metinides*, Edit. Ridinghouse, associate con The Photographers´Gallery, London.
- Imagen 20: Enrique Metinides, *Suicidio*, Torre Latinoamericana, México D.F 1971, en Bush Kate, Chantala Francois, 2003, *Enrique Metinides*, Edit. Ridinghouse, associate con The Photographers´Gallery, London.