



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

POSGRADO EN ARTES VISUALES
FACULTAD DE ARTES Y DISEÑO

LA INTERFAZ GRÁFICA COMO PLATAFORMA PARA EL ARTE
Del grabado al gif

TESIS

Que para optar por el grado de
MAESTRA EN ARTES VISUALES

PRESENTA:

ROSARIO ISABEL GASPAS ROBLES

DIRECTORA DE TESIS:

MAESTRA AUREA MARIA EUGENIA QUINTANILLA SILVA

SINODALES:

Maestro Alfredo Rivera Sandoval (FAD)

Doctor Rubén Maya Moreno (FAD)

Maestro Sergio Koleff Osorio (FAD)

Maestro Sergio Enrique Medrano Vázquez (FAD)

CIUDAD UNIVERSITARIA, CDMX, NOVIEMBRE 2018



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

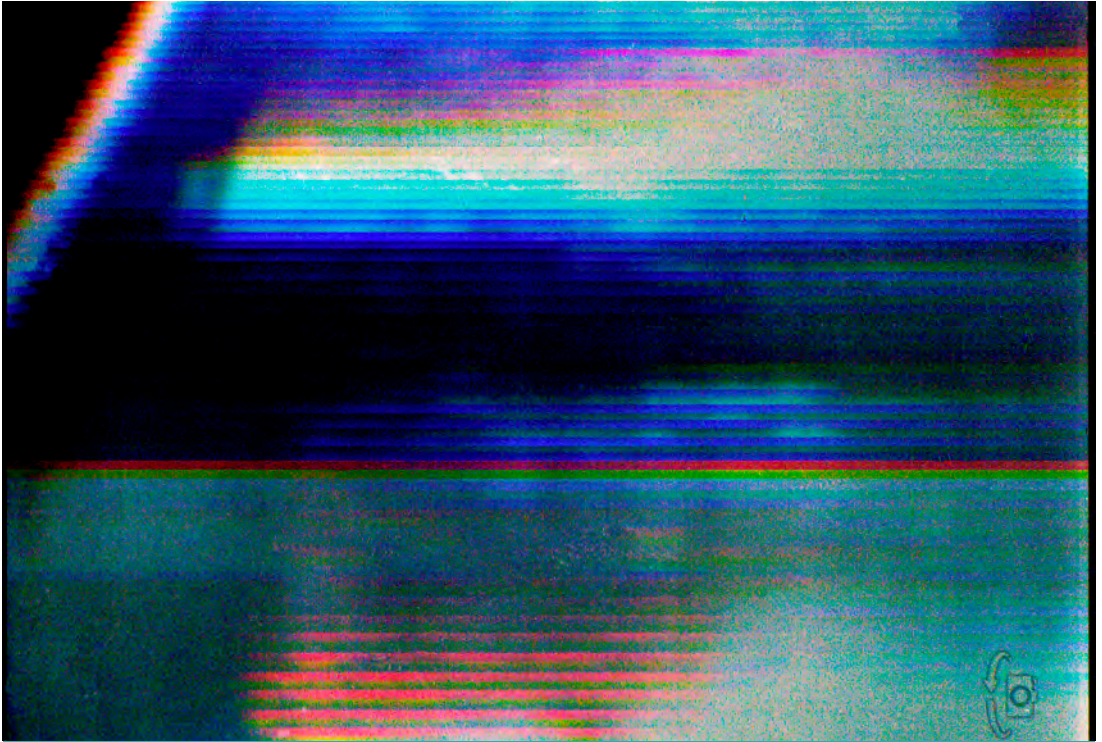


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



LA INTERFAZ GRÁFICA COMO
PLATAFORMA PARA EL ARTE
DEL GRABADO AL GIF

Isabel Gaspar

Maestría en Artes Visuales
Posgrado en Artes y Diseño. UNAM
Dirección de tesis. Aurea María Eugenia Quintanilla Silva

La interfaz gráfica como plataforma para el arte

Del grabado al gif

ISABEL GASPAR

*A Rosario Robles Cruz, Juan Gaspar Hernández,
Sebastián Gaspar y Andrés Gaspar, por el amor y apoyo
siempre incondicional.*

Agradecimientos

Mi profundo agradecimiento a Rosario Robles Cruz y Juan Gaspar Hernández, por todo su apoyo incondicional, por todo lo que me han enseñado y todo lo que me han dado; sin ustedes nada de esto habría sido posible. A Andrés Gaspar y Sebastián Gaspar por ser mi refugio, mis amigos, mi ejemplo a seguir y el apoyo que siempre se necesita para continuar con todos los proyectos.

A Jorge Gaspar y Martha Alicia Lira, quienes me dieron más que un espacio: un hogar, apoyo, cariño y sabiduría, quienes compartieron su tiempo y su vida conmigo. Sin ustedes tampoco sería posible todo esto.

A María Eugenia Quintanilla, quien desde el inicio apoyó el proyecto y siempre supo darme los consejos necesarios para que el proyecto siguiera adelante. Por su guía durante este proceso que me llevó a obtener logros más allá de la maestría.

A Sergio Koleff y Sergio Medrano, por haber apoyado al proyecto tanto como si también hubieran sido mis tutores, por toda la bibliografía y las referencias, por las largas charlas y asesorías, por las correcciones, los consejos, por compartir todo su conocimiento y por las excelentes clases.

A Rubén Maya y Alfredo Rivera por tomarse el tiempo de leer el proyecto y por las precisas correcciones que siempre hacen que el proyecto crezca y mejore, por compartirme una mirada y una perspectiva diferente.

A Alejandro Alvarado Carreño por abrirme las puertas de su taller, por las tardes de charlas y por el conocimiento compartido.

A la UNAM por todos los apoyos y facilidades para llevar a cabo el proyecto, al Programa de Becas para Estudios de Posgrado y el Programa de Movilidad Internacional, quienes hicieron posible la investigación en la Universidad de Castilla La Mancha (UCLM) España, y el MIDECIANT. A todo el equipo del MIDECIANT-UCLM por haberme apoyado con el desarrollo de la investigación, por compartir su espacio, por abrirme las puertas en su centro de investigación y por la calidez y facilidades otorgadas durante mi estancia de investigación. A la galería LAMOSÁ (Laboratorio Modulable Artístico), a Verónica Moreno y Daniel Raposo por los talleres, el espacio y la amistad durante mi estancia en Cuenca, España.

A José Ramón Alcalá (MIDECIANT), mi admiración a su trabajo y mi profundo agradecimiento por haber aceptado asesorar el proyecto, por haberme permitido un espacio de trabajo, por siempre escuchar todas las dudas, confusiones y encuentros del proyecto y de la vida. Por toda la sabiduría y sobre todo por la amistad y compañía.

A la Universidad de Costa Rica (UCR) por todas las atenciones antes, durante y después del Congreso de Arte, Filosofía y Diseño, por la calidez durante mi estancia y por la posterior difusión de las ponencias. A Álvaro Carvajal Villaplana por la excelente organización de este congreso y a Diego Lawler por el conocimiento

compartido.

Al CENART y a Humberto Jardón por las facilidades en el Centro de Arte Multimedia, por el espacio de trabajo y por los conocimientos compartidos.

A Lorena Campbell y Giovanni Troconni por todas las atenciones durante el Festival Internacional de la Imagen (FINI), por el diálogo abierto para la presentación de la pieza que se muestra aquí en esta tesis, por abrirle las puertas a proyectos emergentes en un festival tan importante.

A Roxanna Toloza Latorre, Pamela Vallejo, Nancy Valdez, José Manuel Ruiz, Gloria López Cleries y Sebastián Moreno por su amistad, compañía y apoyo durante el proceso de este proyecto. A Andrea Álvarez, Mayra Prósperi, Andrea Cueto e Ileana Sánchez por siempre estar a pesar de la distancia.

A todos los que iniciaron este viaje conmigo y que por una u otra razón no llegaron a ver su final.

A ti, que dedicas tiempo e interés en este proyecto.

ÍNDICE

o. INTRODUCCIÓN	
0.1 Introducción	1
0.2 Objetivos y justificación	10
0.3 Statement	14
1. IMAGEN-MATERIA	
1.1 La cultura visual contemporánea	19
1.2 La cultura digital y el giro icónico	25
1.3 Promesas de memoria, imagen materia: espacio y objeto.	29
1.3.1 Nuevas estéticas.	38
1.3.2 Repetición/Transformación	42
1.3.3 Fragmentación	45
2. CULTURA DIGITAL, DEL ÁTOMO AL PÍXEL (del grabado al gif)	
2.1 Convergencia entre el grabado y el gif	55
2.1.1 Fragmentación y movimiento. Cuadro por cuadro método de producción personal como estrategia para la investigación	62
2.2 La imagen post-internet como punto mediador entre la imagen tangible y los mundos-imagen	71
2.3 La mirada no retiniana	76
2.4 Selfiescan, las pantallas como medio de producción y cuestio- namiento	85
2.5 Producto americano. La electrografía para la degradación de íconos	94

3. TEORÍA DEL INTERFAZ COMO POSTURA ANTE LOS MUNDOS-IMAGEN	
3.1 La imagen pobre101
3.2 El código en línea.	109
3.3 Herramientas de visualización y acción. El metadato como herramienta para la gráfica	113
3.4 Enlaces y hashtags	117
3.4.1 Hipervínculos para cruzar fronteras. Las herramientas de los dispositivos como medio de producción artística y cuestionamiento político121
3.5 Glitch, el error como cuestionamiento y crítica para la producción artística	130
CONCLUSIONES	137
GLOSARIO	145
REFERENCIAS.	154

0.1 INTRODUCCIÓN

Microuniversos en movimiento, pequeños mundos en grandes espacios. Cerrados, encerrados, herméticos. Me detuve por un instante, me quité los audífonos y escuché la ciudad: automóviles, pájaros, algunas voces, una sirena a lo lejos. Cuán alejados y distantes estamos ya de la realidad, o mejor dicho, ¿cuántas realidades no hemos creado hasta hoy? Seguí así, sin audífonos, guardé el celular y lo dejé ahí, en el pequeño compartimento especial que mi bolsa traía incluido. Caminé y me encontré con pantallas en el camino, una tras otra, que de repente mostraban los ojos que las sostenían, sólo asomándose para ver que no se cruzaran con otra pantalla en el camino para no causar un accidente. Ojos y pantallas, nunca rostros. Nunca rostros a pesar de que dentro de las pantallas eso somos y eso construimos, rostros, imágenes. Rostros editados, arreglados, modificados, con filtros y maquillados, al tamaño exacto dependiendo de la red en la que estemos. Rostros dentro y pantallas fuera. Pantallas siempre pantallas.

Nuestras miradas enfocan hacia otro lado, no miramos lo que nos rodea, no importa siquiera lo que sucede fuera, estamos siempre enfocando a la pantalla o las pantallas frente a nosotros. Nuestros cuerpos toman posturas diferentes para acomodarse frente a ellas y nuestras manos hacen movimientos y toman posiciones antes incluso inimaginadas con tal de

sostener las pantallas y seguir utilizándolas. Esto es hoy, ésta es la vida, convivimos con las pantallas y las realidades creadas en ellas. Construimos nuestras realidades en ellas. ¿Qué somos hoy sin ellas?

Continué mi camino sin audífonos y sin celular en la mano, percibiendo los detalles de esta realidad previamente construida en la que nosotros deliberadamente construimos las nuestras. Me di cuenta de las nuevas dinámicas que hemos creado, de las modificaciones que han surgido en todo lo tangible y físico a partir de lo virtual y digital. Cuando decidí regresar al mundo digital, desbloqueé mi celular, me puse los audífonos y al unísono de una melodía que me hizo sentir cerca de medio oriente, a pesar de que estaba a kilómetros de distancia, en México, revisé los mensajes y correos. Amigos invitándome a tomar un café, preguntándome por cosas sencillas como el nombre de una canción o contándome problemas más serios sobre sus relaciones, un anuncio sobre una exposición de un artista que me gusta mucho y la invitación a una fiesta de gente que apenas si conozco, las noticias relevantes del día y el horóscopo de la semana, el clima y el tráfico de hoy, y los likes de la última imagen que subí a instagram. Y así es, y eso somos, microrealidades dentro de una pantalla que sobrevuelan en el espacio, en la nube, en algún lugar mientras nosotros caminamos en un espacio físico, el aquí y el ahora

fragmentado y dividido, construido destruido y reconstruido, modificado, alterado y real, tangible e intangible, ¿qué es más real que lo digital?

Si la vida, las dinámicas, las posturas y todo a nuestro alrededor cambia, es natural que el arte junto con la vida cambie y así también la dinámica de construcción, reproducción y culto de las imágenes.

La interfaz es hoy un dispositivo activador de nuestra vida diaria, un creador de realidades que compartimos. Llenamos nuestros días de collages infinitos de contextos semánticos con nuevos vocabularios percibidos a través de la mirada.

Con esta investigación se busca analizar el mundo de la imagen que se ha creado en esta nueva sociedad, y específicamente el mundo de la imagen desde la gráfica tradicional, ¿cómo es que ésta ha logrado edificar lo que hoy vemos como el traductor de los códigos que generan las imágenes, es decir la *interfaz gráfica*? Y ¿cómo es que estos códigos e interfaces son la convergencia hoy en día de la gráfica tradicional?

Así que esta tesis considera a la imagen junto con su construcción desde sus inicios, cómo ha ido evolucionando y tomando partes de la cultura digital no solamente estética y técnicamente, sino cultural, política y socialmente, partiendo de las complejidades de nuestra mirada, tomando en cuenta los espacios entonces físicos y ahora virtuales y generando un intercambio entre lo tangible y lo digital. Los estudios visuales pueden generar una modificación en el pensamiento, dando forma al mundo de manera general, no sólo desde el ámbito artístico y cultural sino también desde el político.

No fue sino hasta después de la revolución industrial y gracias a la evolución de las nuevas tecnologías de reproducción, como la fotocopiadora, la serigrafía, la cámara de vídeo y más recientemente la computadora, que la idea de imagen de reproducción se fue modificando. Podría parecer

que la tecnología y en específico los nuevos medios, como la computadora, el celular, la cámara del celular, el internet, por mencionar algunos han ido arrasando con los medios tradicionales, artísticamente hablando con las técnicas y disciplinas más tradicionales, pero lo que en realidad ha sucedido es que estas disciplinas se han vuelto predecesoras de los nuevos medios que actualmente son tan relevantes, son antecedentes importantes para la evolución mediática y tecnológica, así como cultural y artística.

Todos los medios masivos, culturales y artísticos se empalman con las nuevas tecnologías para converger con ellas. Esto nos permite encontrar ahora una gran cantidad de distintas imágenes producidas desde la gráfica, podemos considerar tres tipos de gráfica que converge con los nuevos medios y las nuevas tecnologías, una de ellas es la que utiliza la tecnología para la creación de nuevas herramientas que faciliten el trabajo, desde la creación de la imagen, la impresión, el registro, la reproducción, etc. Otro de este tipo de gráfica es la que crea imágenes que son editadas, reimpresas y trabajadas en ambos medios, uno tradicional y uno actual, pudiendo iniciar desde lo análogo hacia lo digital o viceversa, y yendo y viniendo entre técnicas y medios. El tercer tipo de gráfica que se trabajará en este proyecto de investigación es el que crea imágenes

directamente desde los nuevos medios, desde la tecnología, utilizando pantallas para quedarse en pantallas, imágenes que son producidas con datos y programación que no por esto dejan de ser gráfica, y es aquí en donde el término de *interfaz gráfica* se vuelve importante para el proyecto de investigación. Así, el grabado no es una técnica que se pierda ni que haya quedado rezagada, sino una técnica que si bien puede seguir siendo utilizada como siempre ha sido utilizada, es también ahora una herramienta en potencia para nuevas producciones, pero lo más importante, es la predecedora de muchas nuevas herramientas utilizadas incluso en las imágenes del *net art* o *postinternet*.

Es necesario que la gráfica utilice la tecnología actual en el momento actual, lo cual nos lleva al siguiente cuestionamiento: si el grabado calcográfico era tecnología en el siglo XIX, ahora, ¿qué tecnologías y qué parte de la electrónica pueden ser utilizadas para trabajar una imagen que pueda ser gráfica digital contemporánea? La máquina o la tecnología ahora está en el internet, en las redes sociales, en la digitalización de las imágenes.

Las redes y las conexiones permiten cambios y movimientos. La historia de la tecnología y la historia del arte son dos líneas paralelas que tienen relación una con la otra, que se unen y producen contextos que hacen que se

modifiquen los discursos y las formas de representación, determinando los modos en que el arte se involucra con la tecnología y en las que las condiciones estéticas se modifican. El avance y la unión de ambas pueden llegar a modificar la manera en que la técnica será utilizada en el concepto y en cómo el concepto abarcará a la técnica. La tecnología actual es una herramienta que nos puede permitir generar lenguajes y nuevos significados, el avance de ésta ha hecho que ver y hacer imágenes sea diferente.

En esta cultura contemporánea todo se mueve y todo se comparte, las imágenes que ya conocíamos han sido y siguen siendo modificadas, es ahora cuando debemos usar estas plataformas para introducirnos en este nuevo lenguaje en movimiento.

Al utilizar esta tecnología digital no podemos pensar que la gráfica nace directamente desde ahí, el propósito no es que lo digital acabe con lo tradicional, ni poner una técnica en contra de la otra, ni demostrar cuál funciona mejor o da mejores resultados, sino hacer una colaboración, unir técnicas que ya son dominadas con lo más reciente que está permitiendo la digitalización y la difusión masiva. ¿Hasta dónde podríamos llegar con esto?

Tomando como marco general las nuevas formas de acción comunicativa, específicamente la interfaz y la

función de las imágenes en ellas, el proyecto hace un análisis de los cambios en la imagen que se han generado a partir de la digitalización de ésta.

José Luis Brea (2003) dice sobre el net art que éste se refiere a lo que vendrá, “la verdad del medio que vendrá (y no desde luego las de la televisión o el video)” (p. 84). Es por el auge del internet que en el proyecto de investigación *La interfaz gráfica como plataforma para el arte* se considera que ese medio que vendrá ha llegado, no desde la aparición de la computadora ni del internet ni tampoco de las redes sociales, sino de la manera en que la mayoría de nosotros, en la actualidad, trae siempre consigo mismo en el celular la señal que nos conecta constantemente en la esfera digital, ya sea para facilitar actividades cotidianas, o simplemente para estar en contacto, permitiendo así una difusión masiva de imágenes estáticas y de imágenes en movimiento. El proyecto de investigación *La interfaz gráfica como plataforma para el arte* no busca formar parte del *net art*, sino ser una búsqueda de ese porvenir que el *net art* proclamaba. Una búsqueda a través de la gráfica, para formar parte de este mundo digital, un mundo en el que la cultura trabaja con lo que ya es y con lo que se prevé que será, con esa idea se mencionará al *gif* considerándolo una herramienta en potencia, parte de una cultura

de lo que viene, de la información sintetizada, de la información acelerada, del nuevo lenguaje visual. Un lenguaje que nos habla desde el futuro, ya que la información que recibimos llega tan velozmente que lo que estamos viendo hoy fácilmente nos comunica con lo que estará en auge el día de mañana.

Es necesario primero comprender este lenguaje, ¿es un lenguaje? ¿de qué o cómo está constituido? ¿cómo es utilizado? Para esto me he atrevido a separar los componentes de lo que se dice o publica en línea para poder reunir y acomodar esas partes, es así como he encontrado que los componentes primordiales son: *metadato*, *hashtag*, *hiperlink*, *meme* y *gif*. Para el desarrollo de este texto se utilizarán itálicas para hacer referencia a estos términos que aún no son aceptados por el diccionario de la Real Academia o que son anglicismos o neologismos.

Pensemos en la idea de campos semánticos y comencemos a pensar en la dinámica en línea, *on line*, como si fuera otro lenguaje, podemos ver que esta fragmentación hace referencia a las frases, palabras y letras haciendo una metáfora con el *graphein*, la línea, la escritura y el lenguaje. Durante esta experimentación que buscaba fundamentar a la gráfica como parte de la creación contemporánea mediante su inmersión

en las redes sociales ha surgido la idea del lenguaje digital. Un lenguaje digital conformado de unidades que llevan consigo información de las sociedades digitales, que las define y las caracteriza. La imagen como materia para el análisis de lo digital, el *gif* como herramienta de creación y la creación como parte del estudio del lenguaje digital han sido clave para el proyecto *La interfaz gráfica como plataforma para el arte*.

Para la investigación, la producción fue un desarrollo fundamental para la comprensión de los términos y para el análisis de la imagen y su desarrollo, así como de su transgresión, es por esto por lo que durante el proceso fueron surgiendo distintos proyectos, cada uno con sentido y relación a diversos puntos desarrollados en los capítulos.

0.2 OBJETIVOS Y JUSTIFICACIÓN

Habiendo tenido una formación totalmente en gráfica, específicamente en grabado, comencé la investigación partiendo de los conocimientos que tenía de éste y de lo que observé en algunos de los compañeros y artistas que he tenido. Muchas veces, dado que las distintas técnicas requieren de mucho tiempo de práctica y desarrollo nos cerramos a trabajar solamente con una de ellas, situación que tiene mucho sentido si pensamos en el perfeccionamiento de la técnica, pero que si una vez que la hemos

perfeccionado no nos movemos entre técnicas puede llegar a volverse una herramienta no tan positiva, ha habido momentos en los que a algunos de nosotros nos ha llegado a pesar la técnica. Actualmente el hecho de que la multidisciplina sea tan reconocida permite que no suceda esto tan comúnmente o que sea más fácil darse cuenta cuando este 'estancamiento' nos está sucediendo. Esta situación la trabajo desde la experiencia personal y como comentaba, desde lo que pude ver y escuchar de mis colegas. Esta tesis está dirigida a todos aquellos que ya dominan una técnica de gráfica pero que nos encontramos atrapados entre generaciones, los que hemos aprendido desde lo tradicional pero nuestra vida es constantemente digital, para los que nos han dicho que estamos "condenados" por ser parte de esta modernidad líquida, como ha mencionado Bauman (2003) pero que realmente no nos sentimos condenados pues esto es lo que somos: Digitales.

Llevar a un análisis de producción más profundo desde la gráfica implica pensar en transgredir la técnica desde la raíz. La transgresión de la técnica para llegar a la gráfica digital se dará a partir del concepto de campo expandido de Rosalind Krauss (1999), considerándolo precursor del campo digital, la inmersión del arte y los procesos creativos en la *infosfera*. Como si se tratara de metáforas entre

los conceptos más relevantes de la gráfica tradicional y la gráfica digital, como la huella, la luz, la repetición, la superficie, la funcionalidad de las herramientas, etcétera. El campo digital proporciona posiciones distintas al artista, una organización y una disposición distinta a las establecidas por un medio particular. Con el posmodernismo se dejó de pensar en la práctica artística como algo dado por un medio material o su percepción, para ser entonces una práctica relacionada con el contexto cultural y los procesos de creación, esto implica una expansión de términos, un empleo de medios diferentes, una interdisciplina para llegar a la transgresión que buscamos.

Partiendo de la idea de Thierry de Duve mencionada en el texto de Mitchell *Teoría de la imagen*, “la obra de arte es autoanalítica” (Duve, 9. 39 2009, citado por Mitchell), se buscó, en un inicio, analizar desde la misma gráfica por qué y para qué la repetición en ésta. La razón por la que surge originalmente este proyecto es por el cuestionamiento que se da sobre las técnicas tradicionales en la época actual, el por qué aún muchas de ellas están en auge y la razón de por qué muchas de ellas no son adaptadas a procesos digitales, siendo así la pregunta clave: ¿Dónde quedan los medios tradicionales después del torbellino digital? Pero para dar inicio a esta investigación no podíamos dar una

respuesta alejándonos del medio tradicional, no podíamos brincar directo a la idea de imagen digital. Para que este cuestionamiento lograra encontrar respuesta tuvo que responder antes a otra pregunta ¿cuáles son las características que hacen que la gráfica sea tal? o ¿cuáles son las características que permiten su reproducción? Logrando así un análisis de la gráfica a partir de ella misma para después transgredir a la imagen misma.

La presente tesis de maestría pretende relacionar y conectar la producción e investigación sobre el arte tradicional y con productos tangibles/matéricos con la producción de arte digital con productos no tangibles ni matéricos. Entender una perspectiva del arte y la tecnología a partir de la imagen y por tanto de la interfaz, la cual es vista para esta investigación como una mediadora, como la parte del internet y la tecnología digital en la que suceden cosas que pueden ser reflejo de la sociedad, de la cultura y a su vez que son la sociedad y la cultura.

La transgresión de la imagen se logrará a partir de la fragmentación y del cuestionamiento de la técnica desde sus orígenes. La gráfica será analizada desde dos puntos de vista, la gráfica como la predecesora de la tecnología y la gráfica siendo influenciada ahora por la tecnología digital. Para cumplir con los objetivos propuestos se inició la

investigación enmarcando teóricamente los conceptos de gráfica, cultura digital y *e-image*.

0.3 STATEMENT

Mi investigación está centrada en los estudios visuales, la imagen como reflejo de la sociedad, y específicamente la imagen en internet. Trabajo con el internet de manera autorreflexiva para lograr entender y criticar al internet y a la imagen en internet. ¿Qué sucede con la imagen ahora que todo o casi todo está influenciado por el internet?

Internet es un ensayo masivo colectivo hecho de imágenes que hablan sobre la cotidianidad de la vida actual, un constante debate, un diálogo abierto, un archivo de nuestra sociedad. Internet y sobre todo post internet como una filosofía de la imagen.

Durante la investigación y la producción me di cuenta que es importante hablar de lo que sucede en internet como reflejo de lo que sucede en nuestra cultura y nuestra sociedad, pero que no solamente debemos hablar de ello en línea, sino expandir estos cuestionamientos, análisis y críticas fuera de ella, es por esto que encuentro relevante el trabajo en conjunto y convergencia entre la gráfica tradicional, tangible (para este caso específico de investigación, pues creo que es posible y necesario hacerlo desde todas las ramas del arte) y el arte y el

mundo digital.

Parte fundamental del trabajo logrado y del trabajo que se desarrollará finalmente es tomar imágenes y sacarlas de contexto para posteriormente reinsertarlas en la cultura visual, no necesariamente en línea, pero con un nuevo significado y con una nueva autoridad, con un giro crítico y de cuestionamiento. Considero que la imagen es capaz no solamente de ilustrar y representar, sino también de analizarse y teorizarse a sí misma, entonces si la imagen y el internet, como parte de la era post internet, no representan ni ilustran, se puede generar un diálogo y un cuestionamiento externo a los mundos virtuales, esto gracias a la gráfica tradicional, y decir algo con ambos medios.

A partir del segundo capítulo, algunas de las imágenes no contienen ficha técnica y en su lugar tienen un código QR, el cual puede ser leído por la cámara de celular. Algunos celulares tienen la función incluida, de no ser así en AppleStore o PlayStore (dependiendo del celular utilizado) se puede descargar un lector de código QR gratuito. Con éste se enfoca el código y redireccionará al enlace que contiene la información o la función de la imagen, el enlace no lleva a una ficha técnica dada la idea conceptual de la investigación en la que incluso la clasificación de las imágenes así como su archivo y análisis no puede seguir siendo el mismo

1. IMAGEN MATERIA

“Pues el índice histórico de las imágenes no sólo dice que pertenecen a un tiempo determinado; dice sobre todo que vienen a ser legibles en una época determinada.”

[Walter Benjamin, La dialéctica en suspenso, p.95]

1.1 LA CULTURA VISUAL CONTEMPORÁNEA

A partir de la cultura digital nuestra percepción y nuestra mirada se ha visto modificada, así la cultura en general se va adaptando a estas modificaciones. Para la investigación *La interfaz como plataforma para el arte* se ha considerado a la gráfica desde dos puntos de vista, primero como un bucle, es decir como una técnica que converge con lo digital, que históricamente ha aportado a la cultura digital, esto pensando desde las imágenes más clásicas, pasando por los futuristas y dadaístas. Y el segundo punto desde el que se ha abordado a la gráfica es la influencia que está dejando el mundo digital en la creación de

imágenes gráficas.

La imagen para esta investigación es vista como el objeto específico propio de los estudios visuales, elemento de la cultura visual, y medio de transmisión de la realidad en la cultura digital. La imagen como el elemento unido a la información, a su contenido.

Si la manera en la que vemos y percibimos se ha modificado entonces el espectador, o usuario, tiene ahora una manera distinta de analizar, de trabajar y de utilizar las imágenes y la información. Inclusive ahora hablamos de usar la imagen, tanto o incluso más que de hacer la imagen. En palabras de Keith Moxey (2003) "los estudios visuales están interesados en cómo las imágenes son prácticas culturales cuya importancia delata los valores de quienes las crearon, manipularon y consumieron."

Las imágenes en la actualidad circulan de manera acelerada sin precedentes por todo el globo, permitiendo que las fronteras y los lenguajes se vayan difuminando, esto permite que la producción y distribución de las mismas imágenes sea más 'democrático' y *glocal*, a diferencia de la información que se difunde de manera interna en cada lugar. Saber orientar, manipular y analizar estas imágenes se vuelve entonces la revolución de nuestro tiempo.

La cultura visual, como la vida conectada en línea, opera a base de conexiones donde se generan comunidades, las cuales están formadas de numerosos actores. El arte, analizado desde una historia lineal, ha ido en un proceso en el cual una corriente es generada a partir de cuestionar a la antecesora y de construir nuevos parámetros. Quizá en la actualidad sería difícil pensar que el arte, o el trabajo con las imágenes, sigue desarrollándose de la misma manera que ha venido haciéndolo desde hace siglos. Ahora nos encontramos en un mundo en el cual no solamente estamos conectados 24/7 y vivimos saturados de imágenes sino que las fronteras han comenzado a desvanecerse, las tendencias han dejado de ser de una localidad para volverse mundiales, con la creación de imágenes e información ha sucedido lo mismo, volviéndose ésta una acción *glocal*, sabemos y nos interesa lo que sucede aquí y a 12000 km de distancia. Inclusive muchas veces sabemos más sobre lo que sucede a 12000 km de distancia que lo que sucede aquí, hemos llegado a desear eso que tienen allá, tanto que construimos cosas similares a las que se construyen 'allá', sin necesidad de ir y verlas, sin cuestionarnos si son necesarias y/o funcionales para nuestro contexto, hoy en día navegamos sin navegar, las palabras no son suficientes para describir lo que ahora existe, el mundo ha cambiado y seguirá cambiando. Es por esto que el estudio de la imagen no podría seguir siendo lineal, Martin Powers

denomina a la cultura visual como “una red fractal, permeabilizada como modelos de todo el globo” (Powers M. p. 24-25 1995, citado por Mirzoeff 2002).

La cultura visual como un rizoma es un sistema más complejo, lleno de conexiones en donde “existe una serie de dialectos, no un hacedor ideal ni una audiencia homogénea, sino en su lugar, numerosos actores y comunidades. (Hernández F., 2005).

Como si habláramos de *hipertextos* y enlaces, que unen puntos que podrían parecer inconexos, pero que pueden ser conectados, y que deben ser conectados. No sólo haciendo referencia a los enlaces en línea, sino también a la multidisciplina que es ahora natural en el trabajo y análisis de las imágenes. Para Mirzoeff (2002).

La cultura visual se interesa por los acontecimientos visuales en los que el consumidor busca la información, el significado o el placer conectados con la tecnología visual. Entiendo por tecnología visual cualquier forma de aparato diseñado ya sea para ser observado o para aumentar la visión natural, desde la pintura al óleo hasta la televisión e Internet. (p.19)

Para este trabajo de investigación es importante pensar en la imagen y la cultura visual como una relación en la que se genera un experiencia visual. Para tener un contexto inmediato, sin llegar a un carácter enciclopédico, haremos referencia a la definición de la cultura visual de Anna María Guasch (2003)

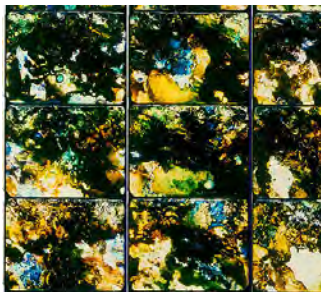
por Cultura visual o estudios visuales entendemos un cambio fundamental en el estudio de la historia tradicional del arte en el que, tal como apunta Foster aunque desde una perspectiva negativa, el concepto de “historia” es sustituido por el de “cultura, y el de “arte” por lo “visual” jugando a la vez con la “virtualidad” implícita



PORTADA DEL DISCO DE
MACINTOSHPLUS - FLORAL SHOPPE
Grupo iniciador del movimiento musical
vapor wave



Artie Vierkant - Imagen objeto
2013
Impreso en aluminio dubond
Del catálogo Art Post-Internet
INFORMATION/DATA descargado de
<http://post-inter.net/>



Stan Brakhage
Existence is song
Fotogramas de film de 35 mm
1987
Descargado de e-flux Journal #10 -
Hito Steyerl - In Defense of the Poor
Image

en lo visual y con la “materialidad”
propia del término cultura. (p. 16)

Hoy en día la vida cotidiana ya no siempre tiene una separación de la imagen y la visualidad, la visualidad es la vida cotidiana, y tampoco hay ya una diferencia entre el consumidor y el productor, así que la experiencia visual que mencionamos antes como creación de la cultura visual es el constante consumo y producción de imágenes. Más allá de analizar a la imagen, la razón de trabajar toda la investigación sobre la gráfica basada específicamente en la imagen es por su capacidad de

nombrarse a sí misma, por su capacidad para proponer su propia leyenda, su propio título, y no tanto por caber dentro de marcos preexistentes de significado. Las imágenes, si bien son compartidas colectivamente, escapan de la generalización del concepto, por lo que necesitamos llegar a ellas para descifrar su significado. En pocas palabras necesitamos verlas. (BUCK M, 2009, p.23)

¿Qué elementos vemos que están ligados al desarrollo de la estética digital? Los colores, los patrones, la repetición de líneas. El *vaporwave*, la imagen *post-internet*, la *imagen pobre*. Son elementos que se han visto inmersos ahora en la cultura actual y que vienen de los modos en que nos relacionamos con el internet como usuarios.

Un ejemplo importante es la manera en la que tratamos a las imágenes, ya no solamente las categorizamos, las describimos para que todos puedan encontrarlas y relacionarlas, y dentro de esa descripción entonces sí categorizamos y fragmentamos. Barthes (2009) dice que la fotografía no puede ser categorizada, pero nosotros lo hacemos, constantemente estamos etiquetando y categorizando, rompemos las imágenes en fragmentos de palabras y texto a través del *hashtag*, para permitir esa conexión entre ellas. Unimos y relacionamos imágenes a través de palabras, pero también de más imágenes, en internet se maneja un lenguaje casi universal, que no siempre tiene que ver con las palabras y el texto, sino con la manera en que interactuamos dentro de éste, al respecto Hansen (1985) dice que “100 años después del nacimiento del film, los modos de ver el mundo, de estructurar el tiempo, de narrar historias, de unir una experiencia con la otra, se han convertido en los modos básicos en que los usuarios de las computadoras accesan e interactúan con todos los datos. Así, la computadora cumple la promesa del cine como un Esperanto visual” (p. 21)

Pero antes de seguir hablando de las computadoras y lo digital, ¿qué es lo que nos llevó a esta cultura contemporánea tan influenciada por lo digital? ¿Dónde comienza esta convergencia? Tomemos en cuenta, para comenzar, la clasificación que hace José Ramón Alcalá de las tres grandes tecnologías que permitieron el media art y la tecnología. La fotocopidora, la computadora gráfica y la cámara portátil. (ALCALÁ, J.R., XII Simposio internacional de artes y diseño “Modelos educativos” noviembre

2016 UNAM). El desarrollo de la estética y de la tecnología van ligados, la web es un contenedor de texto, imagen, video, sonido, información, un contenedor como los medios artísticos, como un bastidor, un papel fotográfico, un disco, etcétera, es entonces de esta manera que la creación de estas tres máquinas han hecho a lo largo de la historia que nuestra percepción sobre las imágenes no sea la misma. Y podemos añadir entonces, como se desarrollará al final de esta tesis, otros elementos, otras tecnologías que continúan haciendo que nuestra percepción se modifique, entre ellos todos los aparatos portátiles, y por supuesto, el Internet. Nuestras memorias y nuestras experiencias son visuales, externas y mediatizadas, y a su vez el 'sistema' tiene una memoria del mundo en el que todas estas experiencias se han desarrollado, este sistema es el que ha comenzado a generarse en línea.

La imagen en movimiento se realiza por medio de una serie de fotogramas, proyectadas en sucesión rápida en una pantalla a través de la luz. Por el fenómeno óptico conocido como persistencia de la visión, el cual fue descubierto por Peter Mark Roget, él demostró que la retina puede mantener una imagen por una décima de segundo. Es por esto que las secuencias de imágenes nos permiten crear en ellas un movimiento continuo. El arte de la imagen en movimiento surgió a finales del siglo XIX. Este tipo de imagen fue considerada como el primer formato realmente de entretenimiento en masas, por su capacidad de difusión y presentación, permite tener la atención total del espectador.

1.2 LA CULTURA DIGITAL Y

EL GIRO ICÓNICO

Es entonces que podemos ver a la cultura digital como la creadora de la cultura contemporánea. El giro icónico se vuelve entonces el cambio en nuestra percepción. Transforma cómo entendemos a la cultura. Van entonces unidos, la cultura digital y el giro icónico. Éste como el que hace hincapié en que las imágenes pueden ser elementos de estudio directo de la cultura, permitiéndonos hacer un análisis de los cambios y transformaciones en la cultura y en la “vida digital” siendo la modificadora de esa cultura. Es muy claro cómo la cultura digital ha modificado, a través de la imagen, las percepcio-

nes, el lenguaje, la visión y la estética. En el contexto en el que nos encontramos ahora, disponemos de herramientas para descifrar los códigos y entenderlos en lenguaje-imagen pero no disponemos aún de herramientas necesarias para descifrar, manejar, entender e incluso criticar esas imágenes. Entonces para lograr entender a la cultura digital actual y verla como plataforma del conocimiento y la cultura es necesario partir de la gráfica tradicional.

Marx lamentaba sobre los objetos que éstos son fetiches que impiden el conocimiento profundo de la verdadera naturaleza de la sociedad de clases,

George Simmel y Sigfried Kracauer continuaron el pensamiento de Marx sobre la percepción sensorial que se ve modificada dependiendo de la experiencia y los ambientes sensoriales, algunos ejemplos serían la metrópolis urbana, las construcciones departamentales, las fábricas; hoy en día más que hablar de edificaciones urbanas físicas arquitectónicas tendríamos que hablar también de espacios virtuales y realidades construidas no siempre físicas ni tangibles, las cuales modifican nuestras percepciones sensoriales y nuestra experiencia, así con esto se modifica entonces la idea de percepción y de estética, la estética ya no en unión con el arte solamente, sino con la cognición sensorial y de experiencia.

La realidad en el mundo digital es distinta, la cultura visual se encarga de las imágenes, pero las imágenes en la cultura digital son distintas, la realidad no sólo es una, no sólo es la tangible y no es modificable, adaptable y compartible. El espectador, que ahora es *prosumer*, ya no busca ver representaciones de la realidad, quizá ni siquiera busca ver realidades ficticias narradas, el *prosumer* ahora busca, como si del surrealismo se tratara, ver objetos casi como si fueran fetiches, imágenes que parecieran no tener ninguna intención o sentido, que parecieran estar desprendidas de la vida que conocemos, como si solamente fueran fragmentos de una vida que en algún momento conocimos, que podrían parecer sueños indescifrables, imágenes sin sentido unidas, collage y montaje de situaciones que crean mundos irreconocibles. Esa es ahora la vida que se crea en línea. Realidades alternas a través de la imagen.

En cuanto al trabajo digital, hay que tomar en cuenta que en la actualidad la tecnología ya no está en los gadgets, ya es casi protésica, los smartphone se han vuelto tentáculos, extensiones del ser humano, conexiones entre otros y entre uno mismo. Tenemos que tomar este camino, formar parte de este mundo híbrido que ya

vivimos día a día. Dice José Ramón Alcalá “la red social es el gran lienzo de la representación contemporánea” (2016a). Las imágenes se han vuelto omnipresentes por medio de los celulares, resultado de la propagación masiva de la información visual por las redes, como si se tratara de otro cosmos. El ser humano funciona ahora por conexiones digitales, no sólo físicamente, sino incluso en la forma en que se entienden, se analizan y se leen las cosas, las conexiones que hacen que pasemos inmediatamente de una información a otra. Existimos hoy en día de manera inalámbrica, nuestras experiencias van siendo modificadas por objetos, por aparatos, infraestructuras y servicios, las sensaciones y las prácticas han cambiado a partir de los intercambios en la red. La gente ve, habita, vive y se relaciona de manera diferente. Todo se ha vuelto público, incluso hablar de espacios públicos tiene que involucrar ahora el espacio en la red, casi todo comienza a estar incorporado y fusionado a lo digital, las cosas, las imágenes, los proyectos, productos, planes, incluso la política urbana, económica e institucional. En general, la vida se está haciendo digital.

Como se mencionó anteriormente, la cultura digital es un detonante de la cultura en general. Convivimos con la imagen constantemente, pero lamentablemente no en todos los casos disponemos de herramientas que nos permitan entenderla o analizarla, consumimos imágenes sin criticarlas y muchas veces sin saber descifrarlas. Todo lo que sucede en línea, todo lo que es publicado, todo lo que descargamos, compartimos, *tagueamos*, etiquetamos, comprimimos y editamos, es reflejo de lo que está sucediendo en el mundo actual, la forma en la que nos comunicamos, las palabras que utilizamos, las imágenes que más vemos, y las que más nos gustan, todo lo que consumimos y producimos está siendo parte de un registro en línea de la sociedad. Es el giro icónico un mecanismo que nos permite darle sentido a las

imágenes, y es a través de ellas que podemos comprender un poco más la sociedad en la que vivimos, pues es el espacio icónico un núcleo de análisis en donde podemos encontrar las estructuras, ideologías, fobias y ambiciones de la cultura. “Nuestra cultura está caracterizada por una auténtica cultura visual, donde tiene lugar el giro icónico” (Brea, J. 2010a, p. 114). El giro icónico nos permite utilizar las imágenes como elementos de estudio para rastrear en dónde es que se unen la representación, el lenguaje, la historia y la comunicación. En este proyecto de investigación no solamente se hablará sobre la gráfica digital como un arte, sino un cuestionamiento sobre cómo el surgimiento de este medio ha cambiado o no la naturaleza del arte.

La dinámica que se lleva en internet actualmente, desfragmenta y muchas veces descontextualiza. A través de la modificación y adaptación tenemos la posibilidad de la apropiación, y es a través de estas actividades que comienza a crearse un lenguaje. Marshall McLuhan desde los 70s ya había predicho que la tecnología haría que nos volviéramos consumidores y productores, *prosumers*, él y Barrington Nevitt afirmaron que la tecnología electrónica permitiría al consumidor asumir simultáneamente los roles de productor y consumidor de contenidos.

Un espacio público que funciona como el registro de la narrativa social encontrado en las redes y un medio, el *gif*, que recaba todo ese registro y que irrumpe con la narrativa lineal para recrear y reconstruir narrativas alternas que permite entonces que comience a crearse un lenguaje diferente. En las redes sociales consumimos imágenes e información de la cual nos apropiamos para después volver esta información a la red. Este lenguaje entonces es un lenguaje en el que aún quizá no encontremos una coherencia o una serie de reglas de funcionamiento, dado que el mismo creador del lenguaje modifica continuamente a éste, pero sí podemos

comenzar a ver ciertos patrones de comportamiento, los cuales nos permiten realizar un análisis y es a partir de este análisis y de estos patrones de comportamiento que para el proyecto *La interfaz gráfica como plataforma para el arte*, el *metadato*, el *hashtag*, el *hyperlink*, el *meme* y el *gif*, se vuelven las unidades del lenguaje digital.

1.3. PROMESAS DE MEMORIA, IMAGEN MATERIA: ESPACIO Y OBJETO

Brea (2010) dice que la única imagen que nos remite a la memoria y nos permite recurrir al recuerdo es la imagen-materia, al ser una imagen que está encadenada a su 'objeto-soporte' justamente es por esto que la primera parte en que se encuentra la relación con la cultura digital es desde los dadaístas, aunque ellos ya recurrían a una creación de movimiento, utilizaban el objeto para dar esa ilusión, ya fuera a partir de las herramientas, instrumentos o máquinas solamente a partir de la técnica, es decir el movimiento y la ilusión de éste, la transgresión de la imagen la seguían creando a partir del objeto-soporte. A pesar de que este movimiento pueda parecer que genera tiempo, realmente en ellas no existe tal, el tiempo ha dejado de pasar y por tanto traen memoria, están contra el tiempo y su pasaje, en contra incluso de nuestra propia efimeridad. Retienen un tiempo único, congelado, estático. La relación entre el movimiento, el tiempo estático y la imagen-objeto es la primera aportación de la gráfica tradicional a la cultura digital.

El tiempo de la imagen, en efecto, es un tiempo estático, único....

De esa unión indisoluble (a su soporte) y de la consiguiente unicidad

estática de su tiempo de narración, interno, se sigue toda su potencia de promesa, la peculiar forma en que estas imágenes son -y han sido- siempre para nosotros, sobre todo, memoria, escritura de retención contra el pasaje del tiempo. (Brea, 2010b, p12)

Entonces hay que entender de inicio desde dónde encontramos una relación entre la gráfica tradicional y la digital y es a partir de los futuristas y dadaístas. Desde la necesidad de darle algo más a la imagen y en este caso fue el movimiento. Espacio y objeto porque son imágenes que requieren de ambos, estando pegadas a su soporte y material es totalmente requerido un espacio no sólo para la creación sino para la observación. Se vuelve en un ir y venir de aportaciones, es decir la convergencia de medios.

Una imagen fija, como una imagen tangible, requiere de ciertas características, más allá de los trazos y las líneas, Juan Martínez Moro (2004) menciona que la riqueza de la gráfica se encuentra en "...figuras icónicas codificadas, formas cerradas, dibujadas en contorno, concretas, monocromas, en alto contraste, colores planos, etcétera." (p. 45). Si la cultura visual actual modifica la manera en la que creamos imágenes y trabajamos con ellas, a pesar de que sigan siendo trabajadas desde lo físico, entonces también se modifica la percepción que tenemos de ellas, así como lo que decimos con ellas y a través de ellas.

¿Por qué se habla de promesas de memoria? Brea (2010) menciona características de las imágenes tangibles y entre éstas está la capacidad de las imágenes de ir hacia el pasado, de generarnos recuerdos (p. 28). Son imágenes a las que recurrimos para obtener memoria, para recordar, y esto sucede con las imágenes tangibles.

Como primer ejemplo para esta investigación, del trabajo de la imagen desde

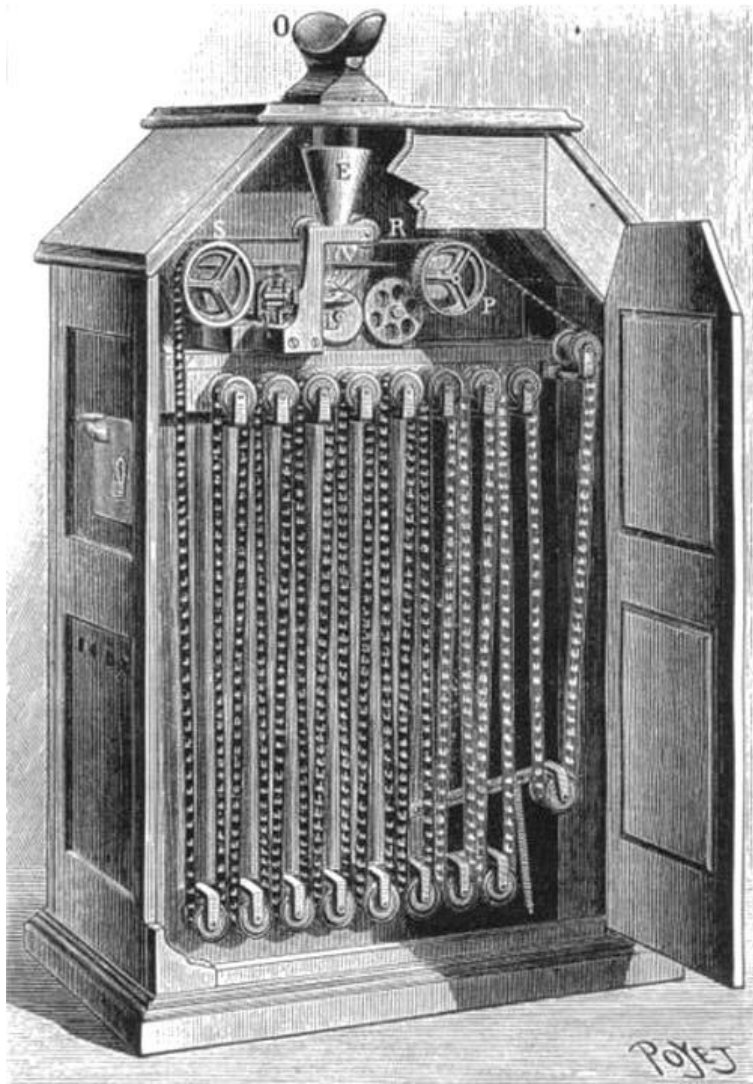


ILUSTRACIÓN DE
KINETOSCOPIO
Albert Tissandier
publicado originalmente en Le
"Kinétoscope d'Edison" por
Gaston Tissandier 1894

la materialidad utilizando la tecnología desarrollada hasta el momento, es decir, la imagen modificada, alterada por la cultura visual de su momento, se tienen a las máquinas de visualización previas a las cámaras de fotografía y video.

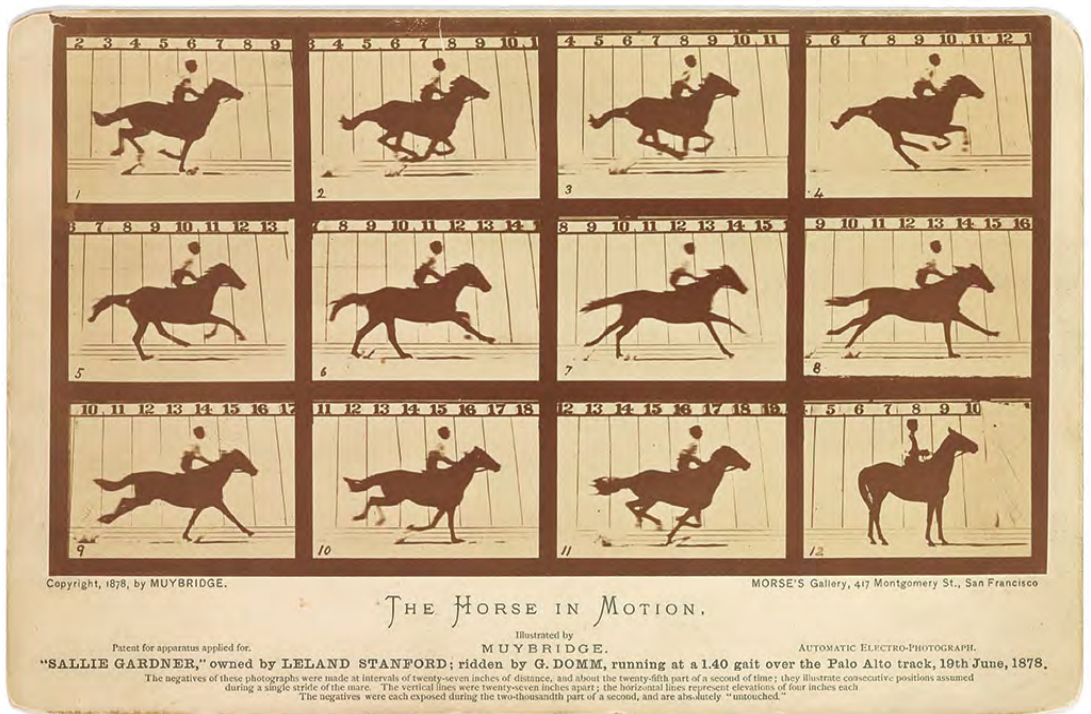
Desde la Revolución Industrial, el
31

paradigma de la máquina dominó a todo el siglo XX, siendo utilizado incluso en los trabajos artísticos, sobre todo aquellos relacionados con el movimiento. Es cierto que estas máquinas son antecedentes inmediatos del cine, pero que como referente

es necesario conocerlos en el análisis de la imagen y la digitalidad, sobre todo porque a inicios del siglo XX el uso de éstas era lo que se tenía como tecnología más actual, y podemos compararlo con el uso hoy en día de los *gadgets* y la tecnología que tenemos. La similitud que se ha encontrado es en cuanto a la utilidad que se les dio y en cuanto a la modificación del uso real de éstas, es decir, el artista siempre ha sido aquel que se atreve a transgredir las funciones y finalidades de las herramientas, quien se atreve a poner de cabeza un aparato y ver qué sucede, o de fotocopiar objetos que no estaban pensados para ser colocados en la copiadora, transgresión como parte de la experimentación y posteriormente del conocimiento.

El quinetoscopio fue el primer instrumento para observar imágenes en movimiento, inventado por Thomas Alva Edison y William Dickson en 1891. Éste permitía que una sola persona observara las imágenes dentro de la máquina. En pocos años se crearon proyectos que podrían pasar las imágenes en espacios más grandes donde varias personas pudieran observarlas al mismo tiempo. Así las mirillas por donde se observaban las imágenes se hicieron obsoletas con el tiempo, aunque en la actualidad podríamos considerar las pantallas de los celulares una derivación de éstas, ya que es un espacio reducido por el que casi sólo una persona puede observar. Aunque varios puedan ver la imagen, no como en una mirilla, es una presentación más privada.

Pero no solamente se creó el quinetoscopio como máquina para la creación de imágenes en movimiento, el hallazgo de la película de celuloide, enrollado en espiral, permitió que los movimientos de la imagen fueran reproducidos con estos innumerables dispositivos en discos giratorios, entre ellos el fenakistoscopio, el zootropo, el praxinoscopio, el taquiscopio, por mencionar algunos.



Pensar en la imagen en movimiento creada en los años veinte es pensar en la imagen fragmentada, los montajes eran precisamente las uniones de estos fragmentos que permitían el fluir del espacio-tiempo en la imagen. Como fragmentos de tiempo en una línea que generan una imagen con movimiento, característica básica y aún utilizable en la creación de animaciones, *gifs*, y muchos tipos de imágenes film.

Étienne-Jules Marey tomó las primeras series de fotografías con un sólo instrumento en 1882, él también quería registrar y analizar el movimiento al ser percibido por el ojo humano. Él inventó la cronofotografía.

The Horse in Motion
 Eadweard Muybridge
 San Francisco, 1878
 Negativos fotográficos realizados en intervalos de 27 pulgadas de distancia entre cada uno y 25 fragmentos de segundo para ilustrar el movimiento de un caballo.
 Galería Morse, Montgomery San Francisco.

tografía, que era una cámara hecha como un rifle que tomaba 12 fotografías sucesivas por segundo, así estudió el movimiento de las aves en vuelo. Estas imágenes fueron impresas en una placa de vidrio que giraba. Podemos ver en sus estudios que Marey y Muybridge estaban interesados en deconstruir el movimiento más que en sintetizarlo, utilizaron tecnología existente para probar y analizar el movimiento y su percepción.

En 1887 en Nueva Jersey, el ministro Hannibal Goodwin desarrollo emulsiones fotográficas a base de celuloide. Esto permitió el desarrollo y la evolución de la imagen en movimiento ya que los papeles para el filme grababan eventos de corta duración en pocas imágenes, pero la cinematografía fue necesitando cada vez más registrar eventos más complejos y por lo tanto necesitaba de más imágenes.

William Kennedy Dickson fue comisionado para realizar una cámara de imágenes en movimiento en 1888. Así que comenzó desde lo que ya habían realizado Muybridge y Marey, el registro del movimiento y la tecnología para observar las imágenes. Utilizó el mecanismo de un reloj para lograr un movimiento regular y film de celuloide perforado para asegurarse de una buena sincronización entre el film y el disparador. Este instrumento fue llamado Kinetógrafo, lograba registrar 40 cuadros por segundo en 15 metros de film. Más adelante le agregó una mirilla para que el kinetógrafo o kinetoscopio funcionara como máquina de grabación así como proyector de las imágenes.

El cambio en los films de fotografías animadas a historias o narraciones comenzó a principios del siglo XX con el trabajo de Georges Méliès. Él estaba interesado en un cinematógrafo, pero al no poder conseguir uno utilizó un animatógrafo, creado por Robert W. Paul y modificó sus principios mecánicos para diseñar su propia cámara. Inicialmente utilizaba la fotografía como stop-motion para crear trucos en sus films.

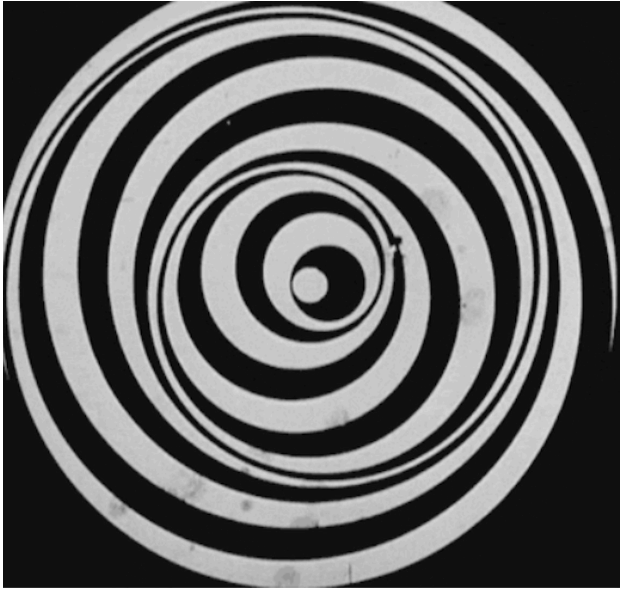


Imagen arriba
ANEMIC CINEMA
 Fotograma del
 corto experimental
 surrealista de Marcel
 Duchamp y Man Ray
 1926
 El corto se puede ver
 en el siguiente enlace
<https://www.youtube.com/watch?v=dXINT-f8kXCc>

específicamente
 con la cronofoto-
 grafía de Etienne-
 Jules Marey, los
 videos de Geor-
 ges Méliès, de
 Eadweard Muybri-

El gif realizado por
 @hoppip se puede
 encontrar en:

<https://giphy.com/gifs/hoppip-art-film-WCcbm-QuLzi8j6>

dge y de Marcel

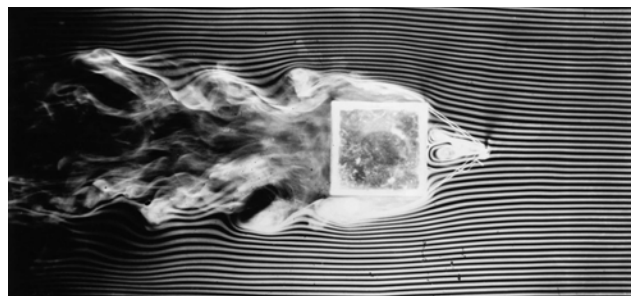
Duchamp. José Ramón Alcalá

menciona que “los futuristas son integrados, se integran, tratan de tener una mirada del siglo veinte, es una mirada donde el tiempo es el tiempo de la máquina, no se meten con el tiempo de la máquina, asumen el tiempo de la máquina, para integrarlo en su mirada contemporánea” (2016b)

Imagen abajo
 Étienne-Jules Marey
 1901
Máquina de humo de la serie Le Mouvement .
 Estudios del movimiento de formas abstractas.

Después comenzó a experimentar con muchas escenas yuxtapuestas “...si el collage (inventado por Picasso en 1912) era el resultado de la unión sobre un mismo soporte de varios fragmentos de espacio, el cine habría hecho lo mismo con pedazos de tiempo” (Ramírez, J. 2009, p. 50)

Este análisis parte de la evolución de la imagen en movimiento desde sus inicios en los años veinte,



en la actualidad creo necesario tomar esta actitud, asumir el tiempo de nuestra tecnología en lo contemporáneo para integrarlo a la forma en la que vemos y producimos imágenes. Los modos en que nos comunicamos han cambiado, en que enviamos, compartimos y recibimos información, la manera en que vemos y percibimos al mundo visual “Como si el periodo histórico fuera algo que pudiera percibirse visualmente o como si en sí mismo éste pudiera describirse como un sujeto que percibe.” (W.J.T Mitchell, 2009, p.33)

La relación encontrada no es solamente en cuanto a la percepción visual y a la mirada actual, sino también en cuanto a la manera en la que en el siglo XX, específicamente en la década de los veinte y treinta, los artistas trabajaban la imagen, partiendo de lo más simple y directo de la técnica para lograr el movimiento. Trabajando al mismo tiempo técnicas tradicionales y tecnológicas contemporáneas a su época, la posibilidad de la convergencia de técnicas. De esta manera es que ahora podemos integrar el tiempo actual en nuestra mirada gráfica, a partir de la retroalimentación entre técnicas, entre disciplinas, para generar cambios en el lenguaje visual.

La primera parte que retomaremos sobre la relación ya mencionada entre gráfica tradicional y cultura digital será a partir, primero, de la técnica, para posteriormente hablar de las herramientas y las máquinas.

No hay que olvidar que el movimiento es un punto importante en el desarrollo de esta investigación, es por esto por lo que se retoma al *op art*, esta corriente tiene imágenes que son ahora referentes muy utilizados, que podemos encontrar fácilmente en internet e incluso ahora con movimiento.

A partir del trabajo con las tecnologías digitales y la multiplicidad de la imagen es

posible lograr una expansión de la imagen. Se puede conseguir el movimiento a partir de la modificación de las impresiones y al digitalizar éstas, sin tener que modificar la creación de la matriz. En la primera fase de producción del proyecto se registraron los procesos del grabado, sin transgredirlos. El primer acercamiento de la gráfica tradicional a la gráfica digital es a través de la stampa plana, estática y estable, para esto se hizo un análisis de las imágenes, las posibilidades de cada placa y de cada impresión.

Dentro de este tipo de imágenes que requieren de un espacio físico para su producción y visualización podemos clasificar las que son puramente análogas, como el grabado o el dibujo. Dentro de este tipo de imágenes que requieren de un espacio físico para su producción y visualización podemos clasificar las que son puramente análogas, como el grabado o el dibujo. Imágenes que pueden aún así generar una ilusión de movimiento. El otro tipo de imágenes son las que utilizan la tecnología como herramienta, la imagen materia que aunque es tradicional y tangible y no se presenta en digital, que aunque es objeto y necesita espacio puede recurrir a la tecnología para la edición o el corte. Ambas pueden ser presentadas en formatos bidimensionales, tridimensionales a partir del ensamble o en instalaciones. Dada su capacidad de espacialidad tangible.

1.3.1. NUEVAS ESTÉTICAS

Podemos ver un sinfín de imágenes actuales que utilizan colores y líneas similares, como si se tratara de una vanguardia que está surgiendo, pero no podemos hablar de una corriente o de una vanguardia pues tenemos un rizoma en el cual han surgido diferentes tipos de creación de imágenes, dentro de las cuales se encuentran las influenciadas por la estética visual de la imagen digital. Muchas de estas imágenes forman parte de las nuevas estéticas. Para dar un preámbulo podemos decir que la imagen *post internet* es una consecuencia de las nuevas estéticas, en el capítulo tres se ahondará más el trabajo de la imagen *post-internet*, éste trabaja con el análisis de lo que sucede en internet para posteriormente crear imágenes que no necesariamente estén destinadas a navegar en línea. Así las imágenes de las nuevas estéticas son imágenes que se han visto influenciadas por el color, la luz, el código, el movimiento de las imágenes vistas y producidas en línea.

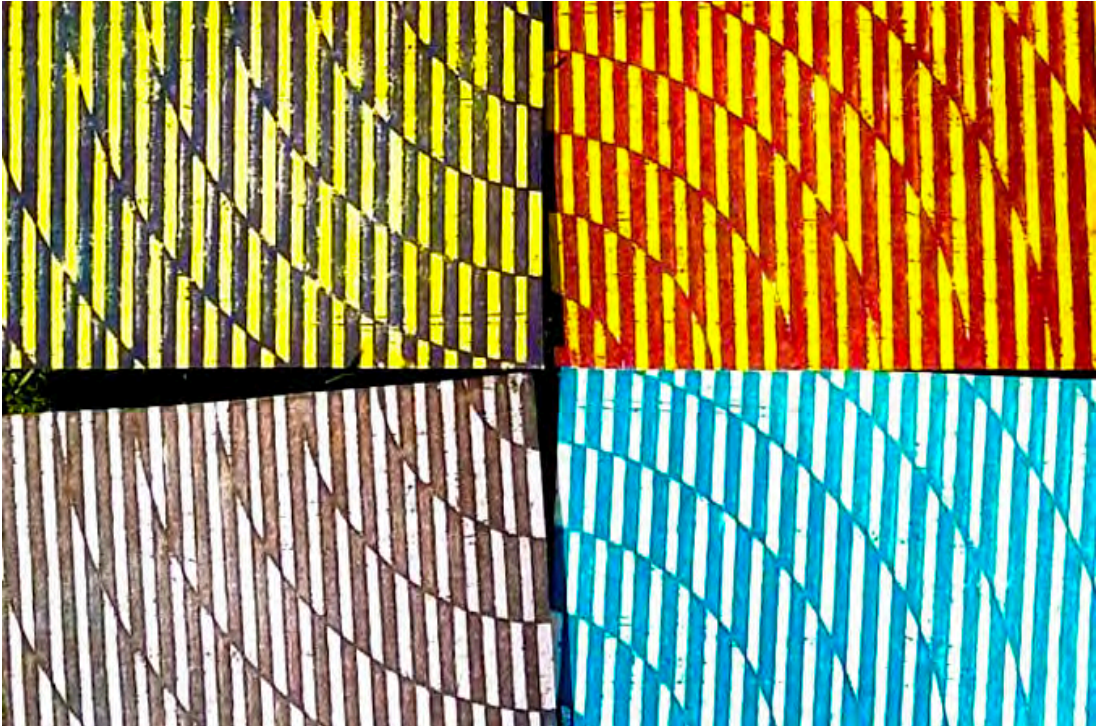
Hay que entender un poco sobre la luz y el movimiento para poder trabajar los colores precisos en las placas y lograr así el movimiento. Para crear una ilusión de movimiento es necesario trabajar de manera específica con las líneas, las formas, los colores, los contrastes y el ritmo, es decir que las características ya mencionadas de la gráfica se aplican con cierto detenimiento y detalle, se explotan sus características al máximo. En los años sesenta comenzó un movimiento conocido como arte óptico u op art, el término fue utilizado por primera vez en la revista Times en 1964. En el arte óptico se tiene la idea de que el ojo del espectador es parte también del productor de la obra, quien a través de la mirada modifica la percepción de la imagen, volvién-

dose así una provocación visual. Esto podría ser considerado como el inicio en el que el espectador también se vuelve modificador de la imagen, casi como otro productor.

Podríamos pensar en las imágenes de arte óptico como imágenes que se acercan a lo interactivo, donde el espectador debe detenerse y cambiar la mirada, enfocar e incluso mover la imagen para percibir las ilusiones. Por esto el espectador es parte de la obra, sin él, sin su mirada, la imagen no deja de ser líneas gráficas estáticas.

Una de las razones por las que se hizo el análisis de la imagen en movimiento a partir de la estampa con el *op art* es por el auge que en la actualidad tiene éste en los *gifs* en redes, muchos de los que vemos en internet están hechos con ilusiones ópticas, puntos y líneas en movimiento. Pensando en las características del *op art*, es posible que sea tan utilizado en línea por la relación matemática entre la visualidad y la programación, la forma en la que ambos son construidos, matemáticamente. Los códigos en *interfaz* y las redes como líneas gráficas de repetición en orden matemático. Así también pueden simular muchas veces al *glitch*, imágenes modificadas o no previstas que se crean cuando un archivo queda mal codificado o no es leído correctamente. Ambos, el *glitch* y el arte óptico tienen una estética visual muy similar, aunque estén construidas de manera distinta, ya que la primera es creada aleatoriamente o al azar por un error y la segunda es creada detallada y premeditadamente.

Como primer acercamiento a la gráfica y el movimiento, la producción de la investigación de esta tesis está fundamentada, en este apartado, en el arte óptico. Podremos ver más adelante por qué las características principales del arte óptico son un punto de enlace entre la gráfica y el arte contemporáneo, donde se incluye el arte digital y por tanto a la gráfica digital. A pesar de ser una corriente del siglo XX, es un medio que se ha vuelto muy referencial en la gráfica digital y en la imagen en movi-



miento. En esta parte del proyecto el arte óptico es visto, analizado y utilizado más que como un movimiento, como un medio o una herramienta de representación. Pensemos en las características de esta herramienta y en estos medios como puentes hacia una gráfica contemporánea, en donde se permita explorar posibilidades más allá del dominio de la técnica, donde la imagen comience a perder aspectos estáticos, planos e inclusive tangibles.

Imagen arriba

Isabel Gaspar

2016

Estudios del op art en relación con las nuevas estéticas

Aguafuerte impresa con la técnica de densidad de tintas.

Placas de 15 x 20

Medida final variable, depende del espacio en donde sea montado y la cantidad de impresiones utilizadas.

En la siguiente pagina

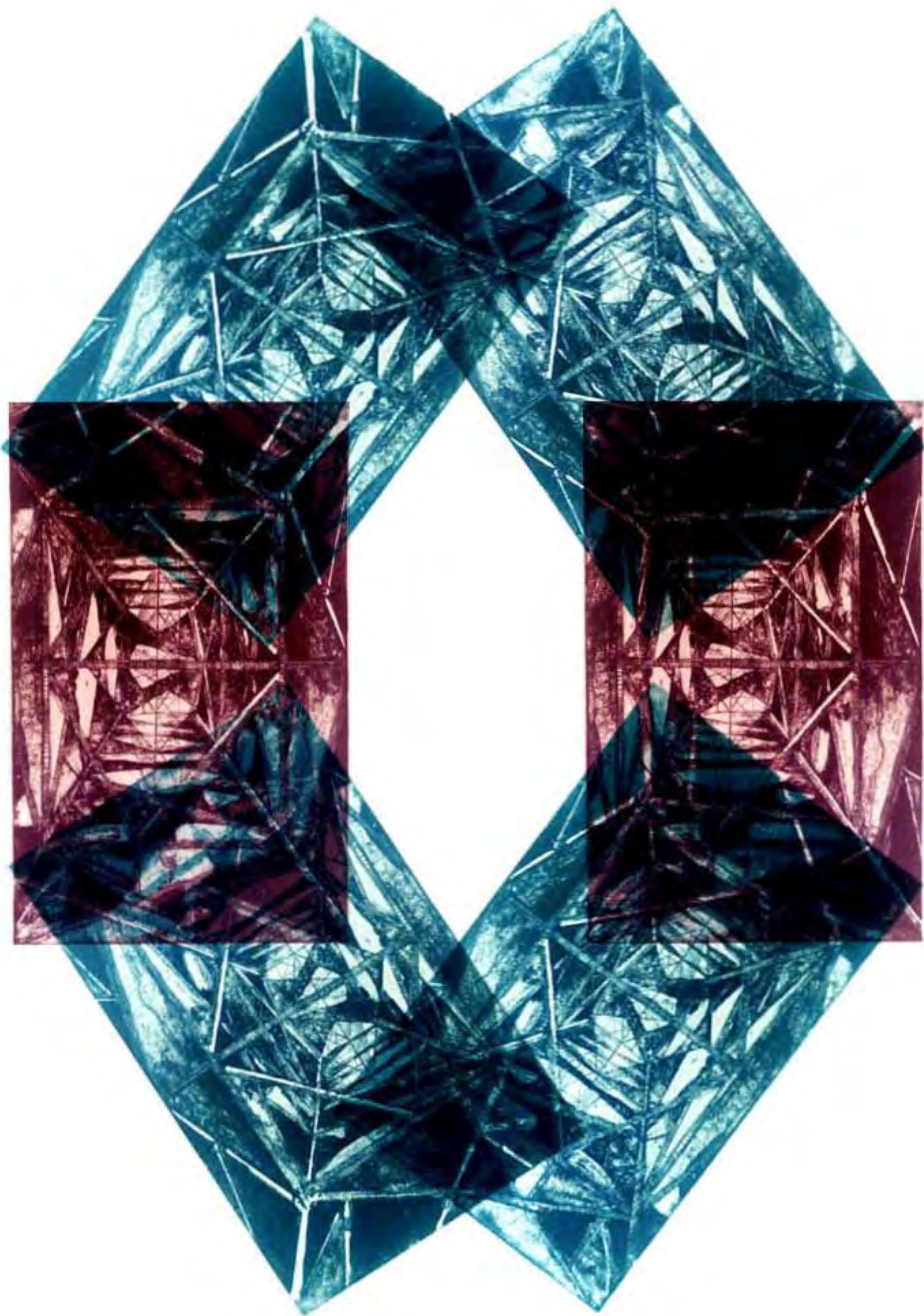
Isabel Gaspar

DeFe

2016

56 38

Aguafuerte y aguatinta, placa 10 x 15 impresa 6 veces sobre el mismo papel de algodón. Misma densidad de tintas.



1.3.2 REPETICIÓN/ TRANSFORMACIÓN

La geometría permite que la repetición y los módulos creen la ilusión de movimiento. Podríamos decir que en el *op art* la obra de arte se trabaja, en palabras de Marchán Fiz (1986) como si fuera un conjunto, un supersigno (p. 159) creado de pequeños elementos, infrasignos. Son estos elementos los que le dan la configuración total a la imagen, los que crean la estructura general, la unidad y las ilusiones, estas últimas se crean gracias al espacio poli-focal, así la vista al intentar enfocar distintos puntos similares a diferentes distancias crea la ilusión de movimiento. La geome-

tría en el arte óptico remite entonces per se a las características intrínsecas de la gráfica, un trabajo concreto con la línea, el ritmo y los contrastes que permiten la creación de una obra, en este caso la repetición no se da en una edición, pero sí en la misma imagen, la misma matriz se vuelve parte del proceso completo de la obra, volviéndose casi una reiteración, la obra dentro de la misma obra. Entonces teniendo en mente los puntos que hemos mencionado, se consideraron las siguientes características para la creación de las siguientes imágenes en la producción.

1. La repetición de la gráfica (primer cuestionamiento que nos llevó a realizar esta investigación)
2. La transformación de las imágenes como herramienta de transgresión de las imágenes gráficas tradicionales
3. El movimiento a partir de



REPETICIÓN EN LA LÍNEA PARA
CREAR ILUSIÓN DE MOVIMIENTO.
MOVIMIENTO A PARTIR DE IMÁGENES
TANGIBLES ESTÁTICAS

Isabel Gaspar
Sin título
2017
10 x 15
Aguafuerte y aguatinta

imágenes tangibles estáticas

Así, las imágenes creadas serían transgredidas a partir de la repetición para crear una ilusión de movimiento. Las distintas maneras en que se logró esto fueron a partir de la fragmentación y la tridimensión.

La repetición y la multiplicación en tanto parte integral de una progresión global hacia un sistema. La relación paradójica entre similitud y cambio es lo que permite que el proceso de transformación sea representado.

Una manera tentativa de entender la idea de la repetición es verla desde una perspectiva similar a la de Gilles Deleuze (2002) la imagen que se revierte a sí misma al trabajar entre la similitud y la diferencia. La repetición es una herramienta sumamente importante estructuralmente en cuanto al trabajo de la imagen, el movimiento, la tangibilidad y la transición de ésta a la virtualidad y el mundo digital. La repetición nos permite condicionar la mirada del espectador y así crear las primeras ilusiones de movimiento, permitiéndole a la obra posteriormente, una vez que esté dentro de las pantallas digitales, tener continuidad.

Jose Luis Brea menciona que

Isabel Gaspar

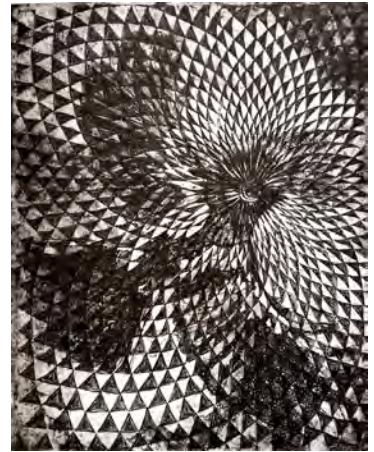
2017

Sin título

10 x 15

Aguafuerte y aguatinta

Estudios de op art y nuevas estéticas sobre el movimiento



Isabel Gaspar

2017

Sin título

10 x 15

Aguafuerte y aguatinta impreso con la técnica de densidad de tintas

Estudios de op art y nuevas estéticas sobre el movimiento



Aquí no se trata ya de que algo -un modelo, un eco de la idea pueda ser reproducido innumerablemente, problematizando la diferencia entre original y copia, sino mucho más allá de un régimen para el que tal diferencia deja por completo de tener sentido: ni nombra ni problematiza nada. Aquí la indistinguibilidad afecta a la totalidad de la serie, sin principio ni fin, sin molde premio en el que todo tenga presunto origen. (2010, p. 57)

1.3.3. FRAGMENTACIÓN

Se trabaja con la fragmentación para lograr una divisibilidad a través de la ruptura. Los fragmentos que aunque vienen de un sistema, una imagen conjunto, no necesitan de su presencia para ser definidos. Cada fragmento es una repetición que tiene una individualidad, que funcionarán para re-construir una obra y no para re-constituirla. Analizando la imagen original de una estampa a partir de sus fragmentos podemos entender el proceso que ha llevado a esa imagen final, es así que cada fragmento al ser separado es explicado como parte del sistema. (Calabrese, O. 1999a, p. 89) “También para el fragmento existe una forma de exceso que cambia su naturaleza: el fragmento se transforma él mismo en sistema cuando se renuncia a la suposición de su pertenencia a un sistema”.

Es a partir de la fragmentación que se construye otro sistema, y la fragmentación en físico de la estampa, la ruptura de la imagen no sólo nos permite analizar sus partes, línea, atacado, material, tintas, papel, sino también construir a partir del ensamblaje

estructuras o imágenes distintas, extrayendo así a la imagen de su forma original.

Cuando el entero o “todo”, o sistema, sea una obra de arte, la valoración de la misma relación llegará a ser incluso una estética, en el caso del fragmento, la porción es considerada como un accidente del que se parte para reconstruir del todo: el fragmento se reconducirá entonces a una hipotética “normalidad” suya, la interna al sistema considerado por hipótesis. (Calabrese, Omar, 1999b, p. 93)

Visualmente nos permite hacer una separación de objetos dentro de una unidad, de tener una repetición aún antes de realizar una serie de impresiones, que nos permite ver el movimiento antes de digitalizar la imagen.

La forma en la que la información se comparte y se recibe en internet hace que nos estemos acostumbrando a la información fragmentada. Se fragmenta la comunicación y la información. En el proyecto de investigación *La interfaz gráfica como plataforma para el arte*, la fragmentación había sido tomada en cuenta como un concepto técnico, el cual nos permitía acercarnos a la imagen tridimensional y posteriormente a la imagen en movimiento, pero llevando el análisis a otro nivel podemos entender que la imagen materia es solamente un acercamiento a la *e-image*, no por tanto una finalidad. Es entonces que la fragmentación es considerada también como un concepto teórico. Conceptualmente podemos hablar de cómo nuestra percepción y recepción se ha ido modificando. La información ahora está fragmentada. Los *memes* utilizan fragmentos de eventos, leemos sólo el inicio de las noticias sin entrar en los enlaces, por lo que la información se fragmenta, los textos son breves, las palabras se reducen, el *scrolling* nos ha acostumbrado a percibir sólo fragmentos de información. La fragmentación técnica, y la imagen materia nos lleva a una comprensión teórica y

de análisis del lenguaje digital.

Una manera de transgredir la imagen y que nos permitió así inmediatamente crear el movimiento fue la fragmentación. La palabra fragmento viene de latín 'frangere' 'romper', fracción y fractura. El fragmento no busca ser definido a partir del todo sino que ese todo puede incluso estar ausente. Aunque surge de un algo completo, el fragmento se muestra al espectador como eso, como si ese fragmento fuera el todo, Calabrese (1999c) dice del fragmento que éste "se ofrece así como es, a la vista del observador y no como fruto de una acción de un sujeto. Está determinado por el caso, si queremos decirlo de este modo, y no por una causa subjetiva. Naturalmente esto sucede en el momento en que el fragmento aparece en un discurso, no en aquél que eventualmente se reconstruye la razón de su fragmento". (p. 84)

El uso de herramientas distintas y tecnologías avanzadas nos permite transformar las imágenes y adaptarlas a espacios diferentes. El manejo de la imagen, el realizar ensambles, cortar imágenes, imprimir en diferentes materiales, armar y desarmar nos permite no solamente trabajar en el espacio sino expandir la imagen y construir objetos; construir a partir de los materiales y las impresiones ya sea digitales o análogas y ensamblar, cortar, unir, pegar, casi como si de escultura se tratara, pero partiendo siempre de una imagen gráfica.

Como estamos hablando de la imagen-materia y ésta requiere de un espacio y para hacer aún más obvia la diferencia entre la imagen digital, que no necesita de un espacio físico, se utilizaron la repetición y la fragmentación para la creación de imágenes objeto tridimensionales, que siguieron la idea de transgresión y de relación con la cultura digital.

Una relación de la gráfica con la cultura digital que no sea solamente técnica sino conceptual son los *bits*, y los *píxeles*, las partes más pequeñas de las imágenes digitales.

Aquí podemos entonces encontrar otra relación entre la cultura digital y la forma de creación actual en la imagen tangible. Todo en la gráfica parte del punto para la construcción de la línea. En la imagen digital siempre es necesario construir una imagen a partir de *bits* y *pixeles* para poder elegir colores, líneas y formatos. La construcción básica de la imagen gráfica sobre una superficie material y en la pantalla a través de la *interfaz* parten de conceptos y dinámicas simples y mínimas. Así, la fragmentación no es pensada solamente como un concepto de deconstrucción de la imagen sino también desde su construcción, partes mínimas, fragmentos, que construyen un todo.

Isabel Gaspar

Reinterpretación de San Jerónimo en su estudio de
Alberto Durero.

2017
90 x 70

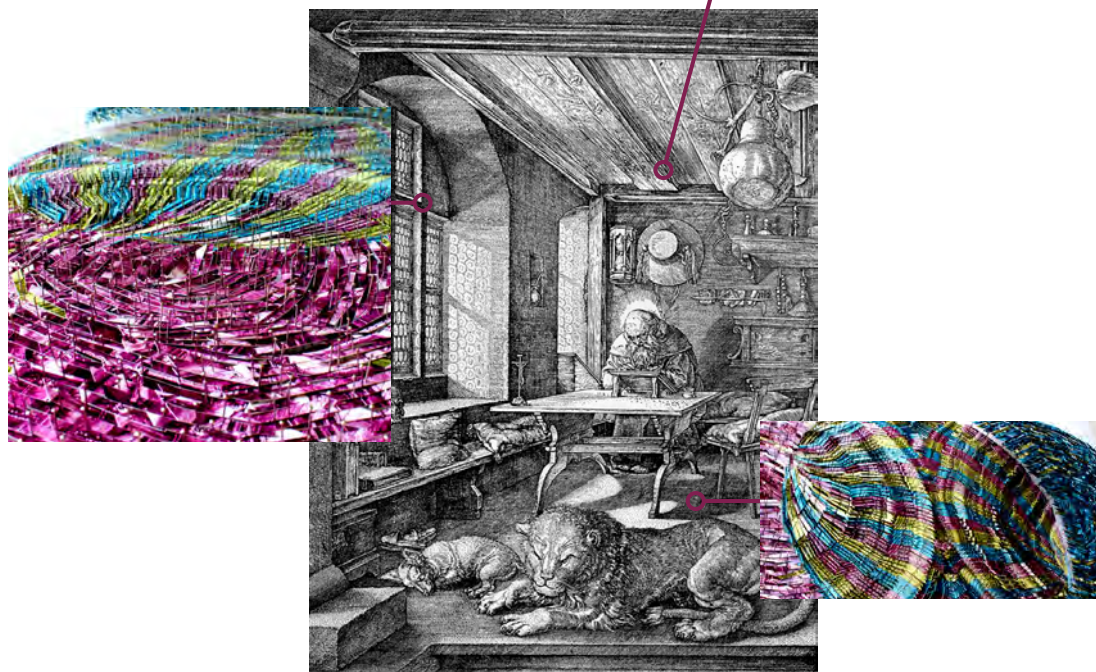
Corte manual de impresiones digitales ensambladas.



SAN JERÓNIMO EN SU ESTUDIO, ALBERTO DURERO

Primer ejercicio de repetición, fragmentación y nuevas estéticas a partir de la imagen de Alberto Durero.

La imagen se editó digitalmente para obtener colores similares a los que se encontraron en el análisis de las nuevas estéticas, posteriormente la imagen se imprimió digitalmente, cinco veces por cada color sobre papel opalina. Ya que se tuvieron todas las impresiones se recortaron en tamaños iguales para finalmente ensamblarlos y construir una sola imagen que no hiciera referencia a la imagen original y que a la vez diera la ilusión de movimiento.



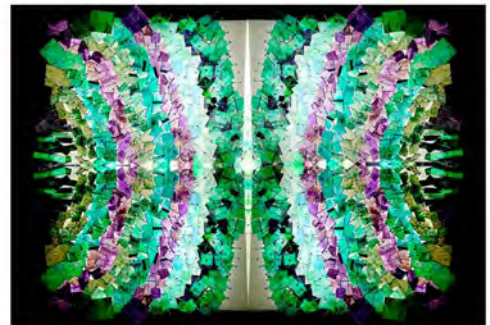
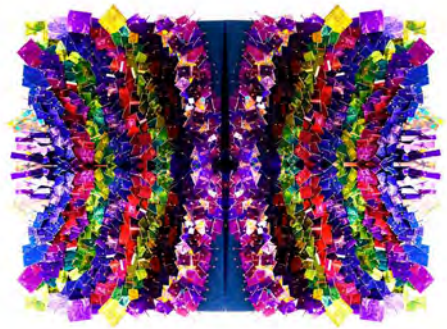
Isabel Gaspar

Peaks

Impresiones de pruebas de estado de placa de
colografía recortadas y ensambladas

2017





Isabel Gaspar

Reinterpretación de Wenceslaus Hollar
Impresiones digitales cortadas a mano y ensambladas
15 x 20 cm
2017

Isabel Gaspar

[dos imágenes de arriba]
Imagen editada digitalmente de la reinterpretación de Wenceslaus Hollar
Impresiones digitales cortadas a mano y ensambladas
2017

[Imagen arriba página anterior]

Wenceslaus Hollar

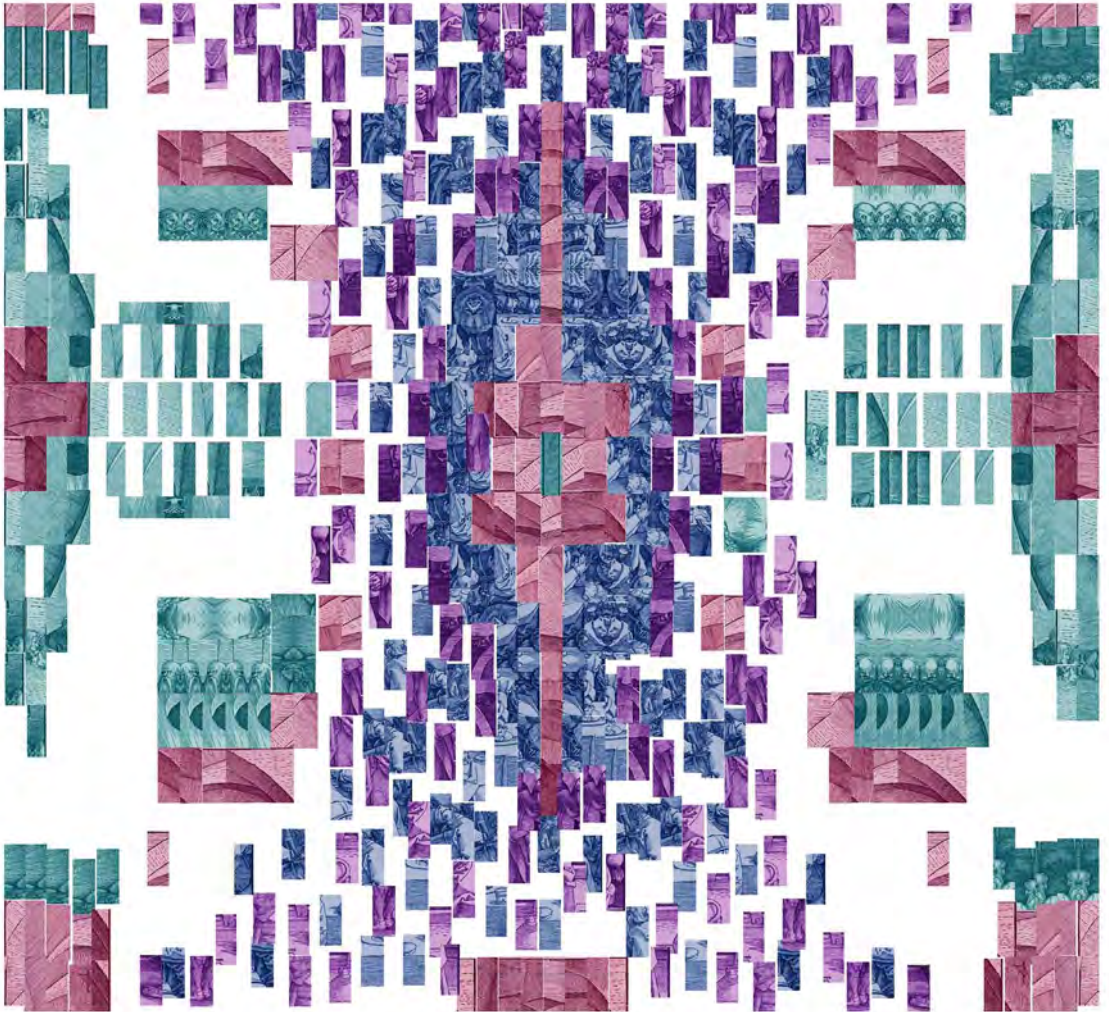
A yacht and three warships in a storm

Aguafuerte, primer estado de dos

1665

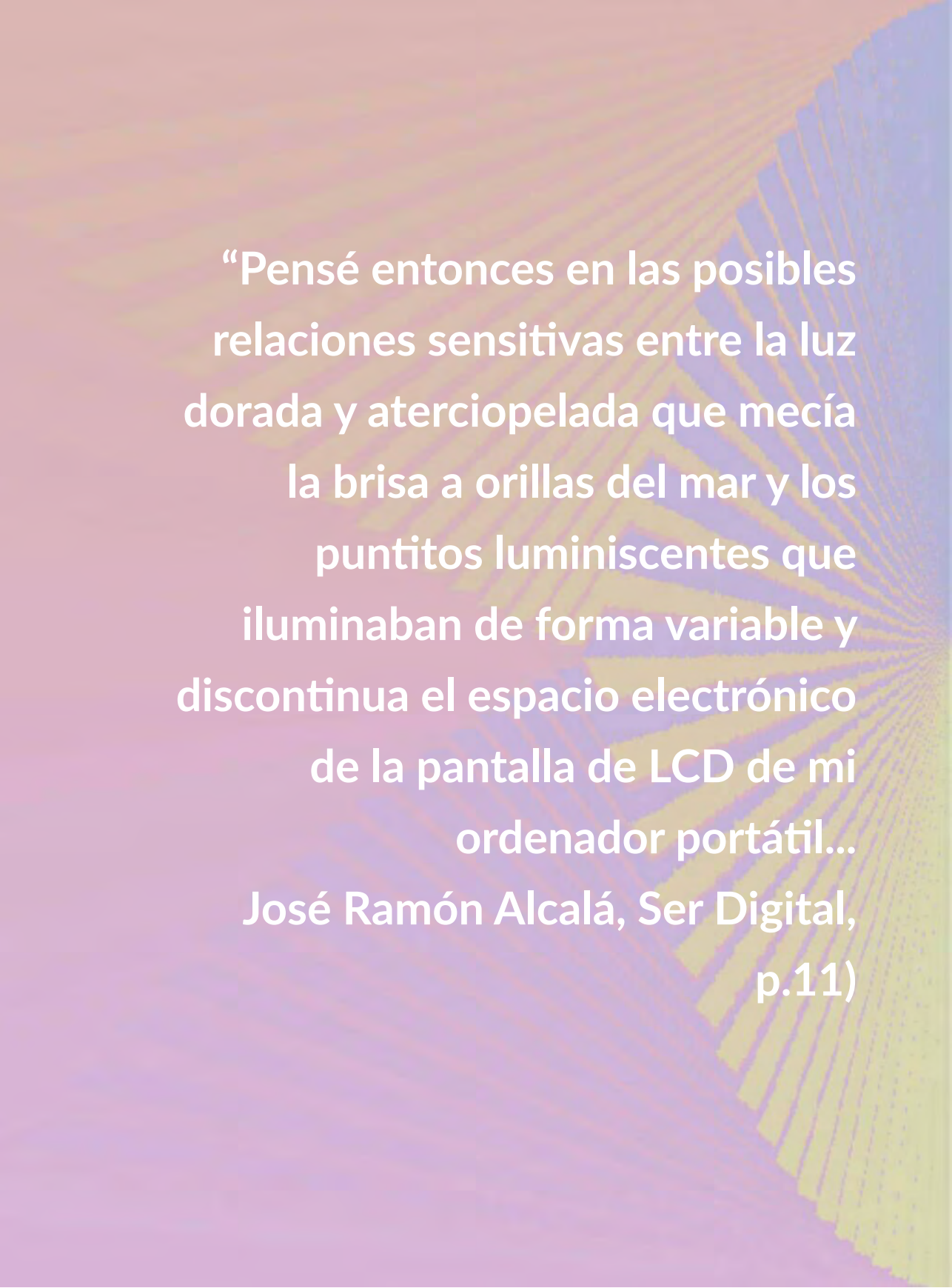
13.4 x 28.1 cm

Todos los grabados utilizados para esta parte de la producción son de acceso público de MET.




Isabel Gaspar

Edición digital de la última cena de Durero
2017



“Pensé entonces en las posibles relaciones sensitivas entre la luz dorada y aterciopelada que mecía la brisa a orillas del mar y los puntitos luminiscentes que iluminaban de forma variable y discontinua el espacio electrónico de la pantalla de LCD de mi ordenador portátil...

José Ramón Alcalá, Ser Digital,
p.11)



2. CULTURA DIGITAL, DEL ÁTOMO AL PIXEL (DEL GRABADO AL GIF)

2.1 CONVERGENCIA ENTRE EL GRABADO Y EL GIF

Comienzo este capítulo con este apartado pues me pareció importante darle un espacio particular al grabado, a pesar de que finalmente la tesis se centró en la gráfica en general, pero fue desde aquí, del grabado que surgió la idea original del proyecto de investigación.

¿De qué manera estamos utilizando la tecnología para la construcción o estudio de la imagen? Durante el proceso de investigación y producción dividí las imágenes en tres tipos, las creadas desde lo tangible y/o tradicional, las que están influenciadas por la estética digital y que utilizan herramientas tecnológicas, pero sin dejar de tener la técnica pura tradicional, sin dejar de volver a ella, las que pueden transitar entre ambas técnicas, partiendo de algo

digital a algo tangible, o viceversa y finalmente las que son creadas totalmente desde y para lo digital. Es así como convergen los medios, desde lo tangible y/o tradicional, produciendo algunas veces imágenes referentes al internet que bien pueden o no ser tangibles finalmente, esto ha permitido diferentes tipos de producción. No solamente se ve modificada la manera en la que se produce sino en la que se analiza, se difunde y se comparte.

Entonces, siendo la primera clasificación de la imagen la tangible y tradicional comienzo por esta razón hablando del grabado específicamente, para posteriormente realizar metáforas entre los conceptos del grabado y de la gráfica digital tecnológica. Tenemos dos objetos/conceptos que debemos pensar y transmutar para convertir a códigos virtuales, la parte de la gráfica pura,

que sería la matriz, es decir el origen de la imagen, el soporte de la creación y la parte de la estampa, que sería la reproducción de la imagen y si así lo deseamos la multiplicidad de ésta. Es aquí donde el *gif* encuentra cabida, dado que es un formato cuya naturaleza permite su reproducción infinita, su modificación y es al mismo tiempo el soporte de creación de la imagen.

Veamos una definición de la palabra para poder hacer el análisis y posteriormente las metáforas, en el Diccionario de la Real Academia grabar:

Del fr. Graver 1. Señalar con incisión o abrir y labrar un hueco o en relieve sobre una superficie un letrero, una figura o una representación de cualquier objeto. 2. Captar y almacenar imágenes o sonidos por medio de un disco, una cinta magnética y otro procedimiento, de manera que se puedan reproducir. 3. Fijar profundamente en el ánimo un concepto, un sentimiento o un recuerdo. (Diccionario de la lengua española. Madrid, España: Real Academia Española.)

Señalar, incidir, captar, almacenar, fijar, múltiples, estampa, plancha, relieve, papel, muestras idénticas, son algunos de los conceptos que tendremos que analizar y transformar. Ahora sí, juguemos un poco con los conceptos de lo que es grabar, como podemos ver en el concepto literal, puede significar también, aunque sea metafóricamente, dejar huella, fijar en el espacio o en el tiempo ideas y manifestaciones. Podemos almacenar imágenes en un soporte (no necesariamente tangible) y estaremos grabando en el sentido literal de la palabra. Como mencionamos anteriormente, el origen de la imagen está en la pantalla, en la luz, entonces podemos grabar o registrar en la pantalla, directamente en ella, desde aquí podemos fijar, captar o almacenar imágenes, movimientos, colores, líneas, etcétera. Juan Martínez Moro



(2004) dice que “lo digital no es estrictamente hablando una propiedad intrínseca de nada, sino la consecuencia de la aplicación de una metodología de interpretación y codificación visual de la realidad” (p. 232), pensemos entonces que trabajar directamente sobre un programa de digitalización no hace una transformación total de lo que es la gráfica, debemos interpretar los procesos y las características ya mencionadas de la gráfica para poder codificarlas y transformar esas mismas en *pixeles*, *vectores* y *algoritmos*. Transformar los procesos y las características y no solamente las imágenes. Es decir, si hablamos del origen de la imagen como la superficie, no pensar solamente en superficies matéricas como papel, metal, madera...

¿Qué le da origen a una imagen en la computadora?

La pantalla y la luz. El *software* y la red son herramientas necesarias de creación y de presentación, y hablar de formatos es casi como hablar de técnicas, *jpg*, *tiff*, *bmp*...

Un *gif* es un ejemplo muy sencillo pero muy conciso de cómo funciona esta comparación de gráfica, grabado y digitalidad.

El *gif* en sus inicios soportaba hasta 256 colores diferentes, lo cual era mucho ya que los monitores tenían el mismo límite. Entonces las imágenes se descargaban

Isabel Gaspar

Sailing

60 X 120

Cortes hechos a mano de impresión digital sobre papel de algodón.

Imagen original de Reiner Nooms

2018

Isabel Gaspar

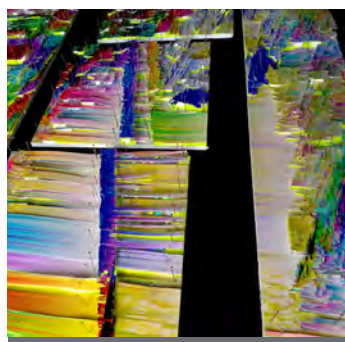
Night shadows

40 X 70

Cortes hechos a mano de impresión digital sobre papel de algodón.

Imagen original de Edward Hopper

2018



Isabel Gaspar

Detalle de la pieza

Warships

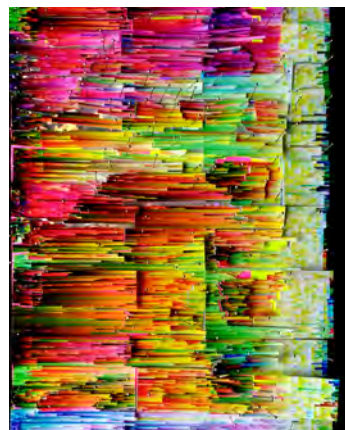
30 x 50

Cortes hechos a mano de impresión digital sobre papel de algodón.

Imagen original de Wenceslaus

Hollar

2018



de manera muy lenta y con algunos problemas, en ese momento nadie imaginaba las capacidades a las que llegaría este formato.

La artista rusa OIia Lialina (2007), quien se dedica a hacer *net art* y sobre todo a trabajar con *gifs* hizo la siguiente clasificación de éstos

- Cultura de los 90: los *gifs* contenían animaciones clásicas, los fondos eran transparentes para que pudieran ser usados en distintos contextos gráficos.
- Inicios del siglo 21: grandes, sin mucho movimiento, con brillos, comienzan a ser gráficos usados en redes sociales
- Actualmente: secuencias en *loop* hechas de videos de películas o programas de televisión que se distribuyen en redes, no se integran con el diseño de la página. Ahora casi cada fragmento de la cultura digital puede ser transformado en una pequeña animación. Los *gifs* proveen una plataforma para casi todo, desde comentarios políticos hasta arte digital.

Podemos pensar que la idea de que soporta colores, los *bits*, que permitía la descarga fácil es característica relacionada con la fragmentación y por tanto la modificación de la información, se vuelven imágenes pobres al reducirse los colores y el tamaño, es aquí en donde encuentro una relación entre la manera en la que cambia la cultura visual contemporánea a partir de la cultura digital.

El *gif* como el primer formato de intercambio de datos visuales es entonces no solamente la parte más pequeña de este lenguaje, en cuanto a formato, sino también, la que guarda un antecedente casi histórico sobre el inicio de este lenguaje. Podemos ver en él no sólo la funcionalidad de conector, sino como una pequeña interfaz dentro de las interfaces reales, como las aplicaciones, redes sociales, páginas, correos.... Esta idea del *gif* como *interfaz* es dada puesto que dentro de un *gif* podemos analizar

comportamientos, podemos entender acontecimientos, podemos tener dentro de ellos, enlaces, *hyperlinks*, *memes*, y acarrear consigo mismos un sinfín de metadatos que se vuelven el registro del recorrido que han llevado en línea. Siendo entonces no sólo una herramienta de creación sino también un potencial marcador para el estudio del lenguaje en línea desde sus inicios.

La imagen en línea, el *gif* en red es lanzado solamente como un pequeño anzuelo para iniciar distintas dinámicas. Un *gif* lanzado a la red es como la dinámica que realizaban los dadaístas en los veinte, ellos que siempre miraban más allá y se atrevían a crear de la manera más radical al trabajar con los cadáveres exquisitos, una construcción entre varios, una construcción sin inicio ni final, que no se sabe a dónde llegará ni cómo terminará, si es que termina.

La imagen gráfica entonces se vuelve este anzuelo, y utiliza como formato al *gif*, es aquí donde encuentra entonces la imagen más cercana a la tradicional para continuar en los medios sociales digitales, no en forma de una animación, ni en forma de una ilustración digital, no como un archivo digital utilizado para volver a su estado matérico, sino todo lo contrario, como un archivo que si bien puede iniciar como algo matérico, perderá con el paso del tiempo y con el avance del proceso, su materialidad, su constitución primordial, que dejará de ser lo que era en un principio, y es entonces importante hablar del proceso de la obra, la relación que existe entre máquinas, entre programas, entre *softwares*, lo que sucede entre ellos, sin meternos en detalles técnicos, sin trabajar directamente con la máquina ni el *software*, sino entendiendo lo que sucede al comunicarse entre ellos, cuando las pantallas se observan, cuando los mensajes son enviados y recibidos, cuando las imágenes son descargadas, cuando los *gifs* son reproducidos, descargados, modificados, compartidos, con eso que no vemos, con los meta-

datos ocultos. “En la actualidad, el particular funcionamiento de las nuevas máquinas o redes y sus efectos son menos importantes que el modo en que los ritmos, velocidades y formatos de consumo veloz e intenso están cambiando la experiencia y la percepción” (Crary J., 2013, p. 39). Es por esto que es necesario permitir la convergencia de medios, para que ninguno de ellos desaparezca, para que exista una retroalimentación y específicamente en este caso para que quienes estamos interesados en la gráfica tradicional pero que nuestras vidas están siendo desarrolladas en un ámbito digital, podamos ensamblar ambas y que la producción e investigación sean un reflejo real de lo que se vive en la actualidad.

2.1.1 FRAGMENTACIÓN Y MOVIMIENTO. CUADRO POR CUADRO MÉTODO DE PRODUCCIÓN PERSONAL COMO ESTRATEGIA PARA LA INVESTIGACIÓN

Partiendo de las imágenes que ya tenemos en línea, de la saturación sobre la que navegamos constantemente, es de donde comienza la producción de este proyecto, a partir de las ideas básicas de la gráfica, la repetición, la imagen impresa, la modificación de la imagen durante el proceso y a partir de los términos relacionados con el movimiento y la imagen, como la fragmentación para la composición de un todo. Utilizando imágenes de otros artistas, fragmentándolos, descomponiéndolos, para crear nuevas imágenes que posteriormente puedan tener movimiento, ya sea en ilusión o en producción digital.

Otro acercamiento al movimiento a partir de la gráfica es el trabajo de Kentridge con lo que él llama el cine paleolítico (imágenes página 76 y 77), una reconfiguración constante de la imagen en la placa de grabado. Un desgaste del material que genera más imágenes, una acumulación de líneas presentes y líneas eliminadas. Trazos que son parte del proceso, cada huella en la placa como registro de la transición del material que finalmente formará parte del sistema en movimiento, del “todo”. Marcas que generan efectos de movimiento, que hacen clara la creación a partir del proceso, a partir del fragmento de creación. Un ir y venir entre creación, modificación y sustracción. La huella de la huella como parte del

sistema que genera un movimiento. Queda claro que en el trabajo de Kentridge, al finalizar la placa dejará de existir, como tradicionalmente con una placa perdida, las impresiones realizadas serán las únicas, pero en este caso cada una formará parte individual de la imagen final, no habrá una imagen total con todas las impresiones, sino un sistema total a partir de imágenes. Hablar de grabado contemporáneo y movimiento a partir del fragmento es hablar de sistemas y conjuntos que están creados a partir de estampas y matrices, de procesos, no es hablar de estampas como objetos finales.

El grabado trabajado como cine paleolítico ya hace referencia a esta idea de pasado presente y futuro. La naturaleza del gif es justamente esa, una referencia a lo que está sucediendo pero ha dejado de suceder y volverá a suceder, un juego con el tiempo constante, un recuerdo del porvenir infinito a través del *loop*, de la constante repetición. Al combinar estas dos ideas de tiempo y devenir, de huella que marca el registro del tiempo y del constante transcurrir de algo, a partir de lo digital y de lo análogo estamos teniendo una convergencia entre lo analógico y lo digital.

Para la producción en esta parte del proyecto se recurrió entonces a la idea de movimiento y fragmentación utilizando placas perdidas de colografía, la digitalización de cada impresión y una animación clásica de cuadro por cuadro para crear imágenes film. Los fotogramas y las imágenes fueron trabajadas pensando en la repetición, una repetición que contiene diferencia, primero partiendo de la diferencia en la modificación del material, fotograma a fotograma la huella que éste deja como una historia del material, de la acción, del movimiento y finalmente una huella del registro de esas impresiones físicas trasladadas a otro tiempo y espacio a partir de la modificación directa del papel. Dos tipos de mutaciones al movimiento, directo en la edición y desde el espacio.



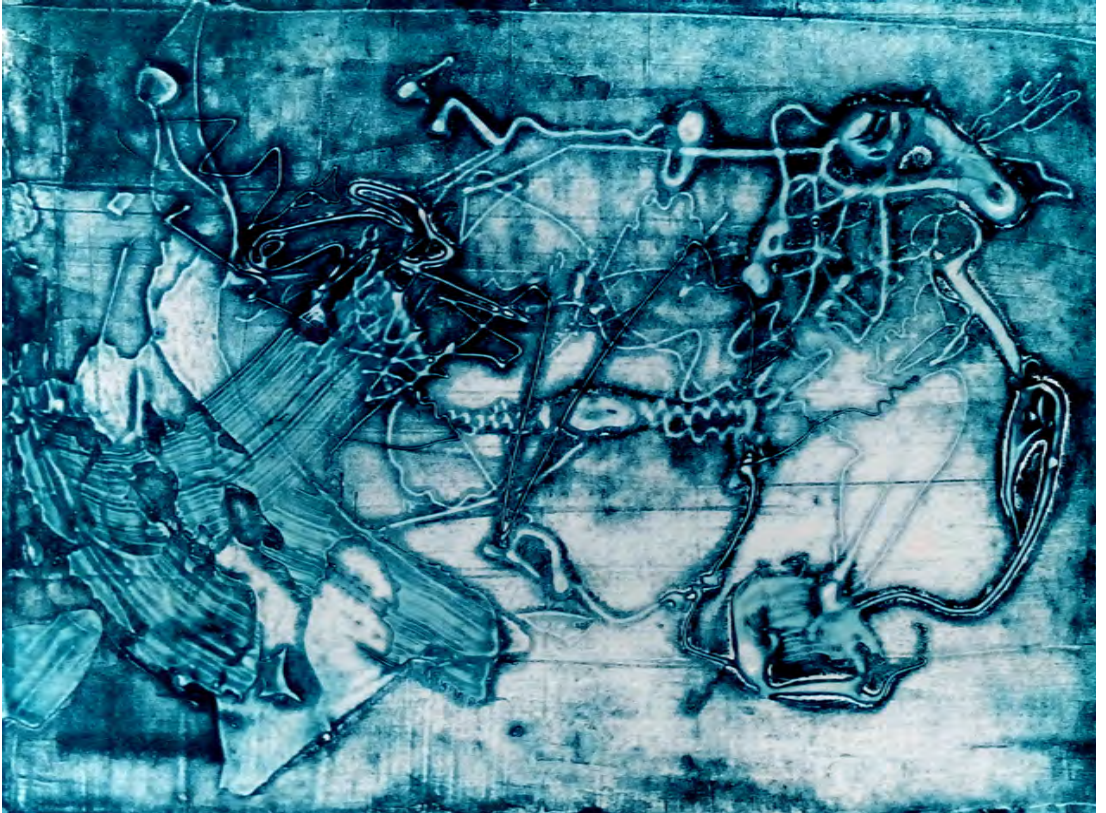
William Kentridge. Dibujo para la película Otros rostros (tríptico)m 2011. Colección privada. (del catálogo Fortuna, 2015)



William Kentridge. Dibujo para la película Félix en el exilio. Colección del artista, cortesía de la galería Marian Goodman, Nueva York y Johannesburg. (del catálogo Fortuna, 2015)

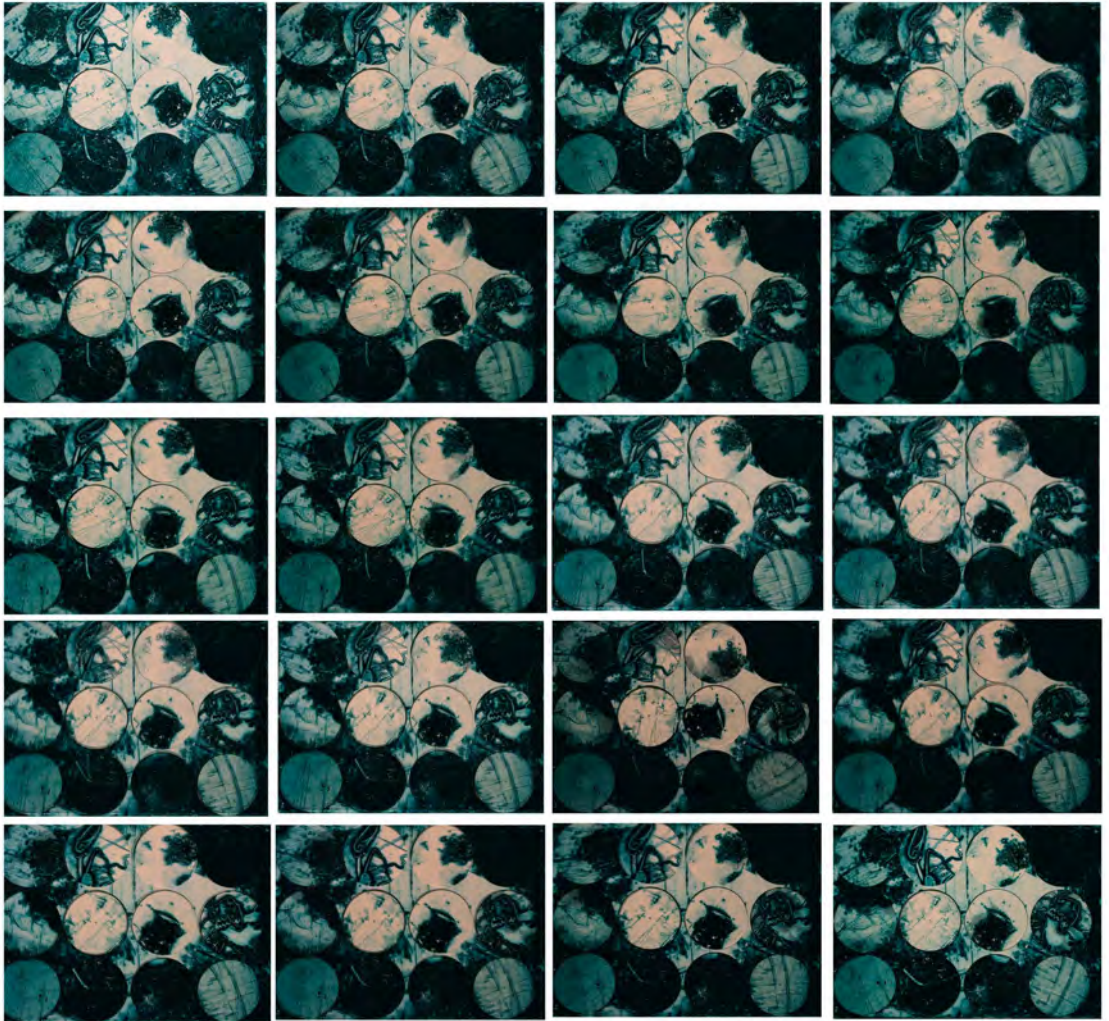


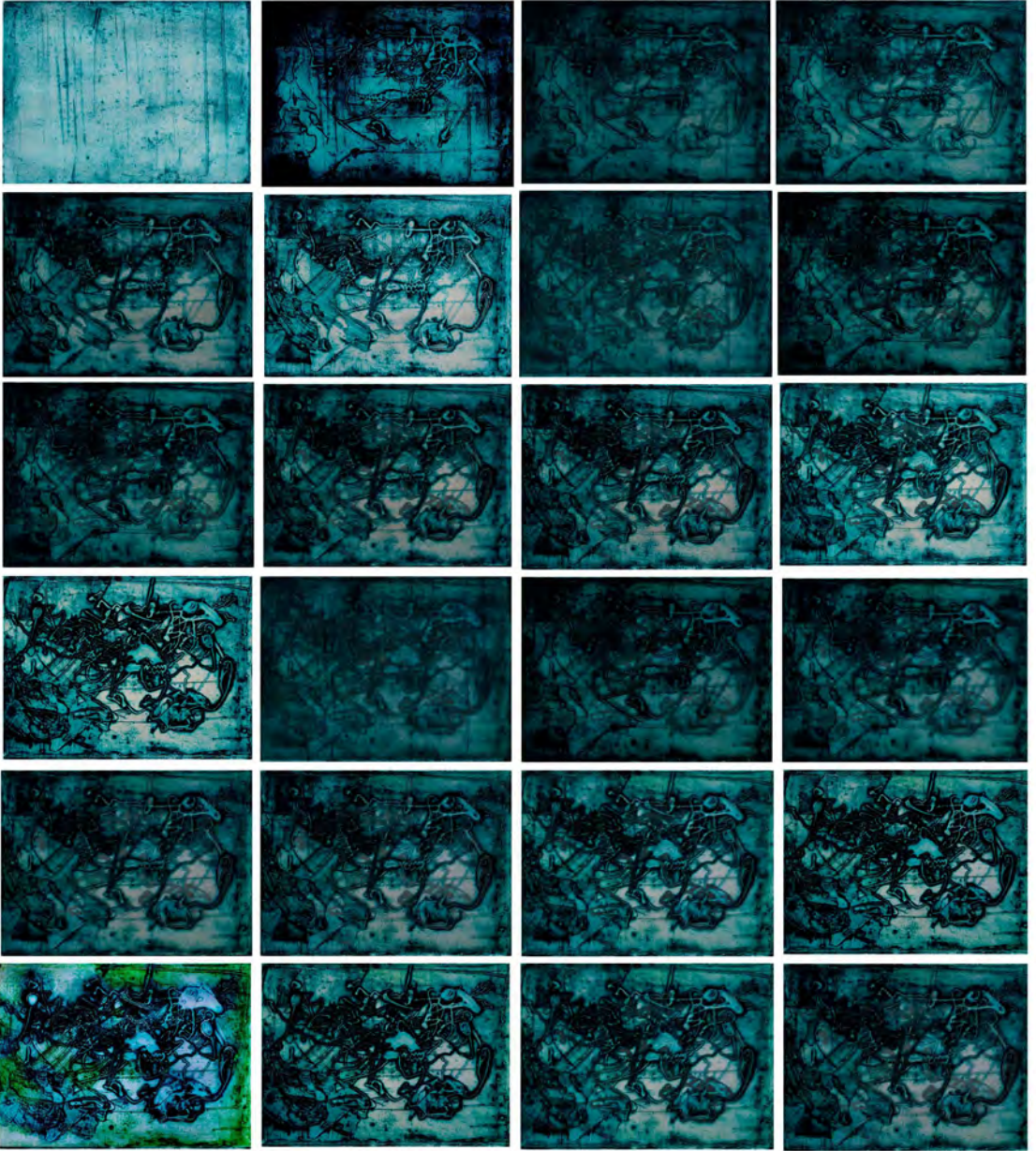
William Kentridge. Dibujo para la película Estereoscopio, 1999. Colección Johannesburg Art Gallery (del catálogo Fortuna, 2015)

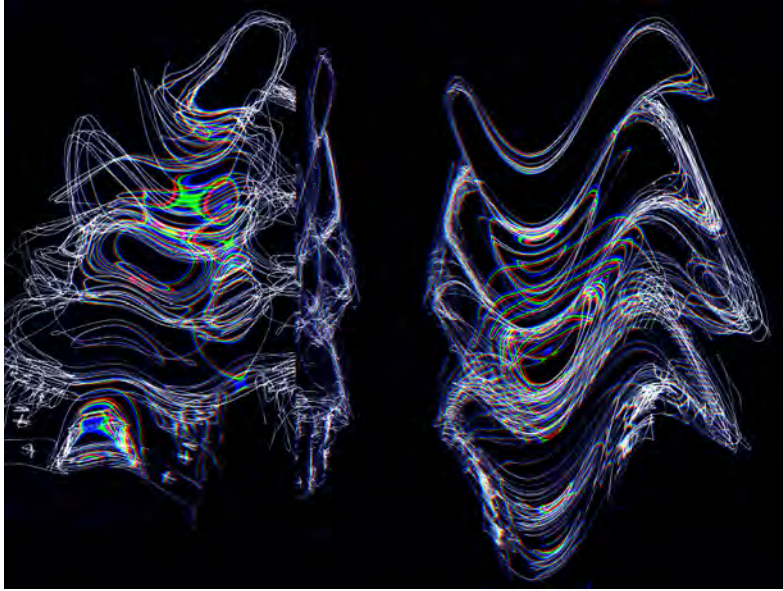


Isabel Gaspar

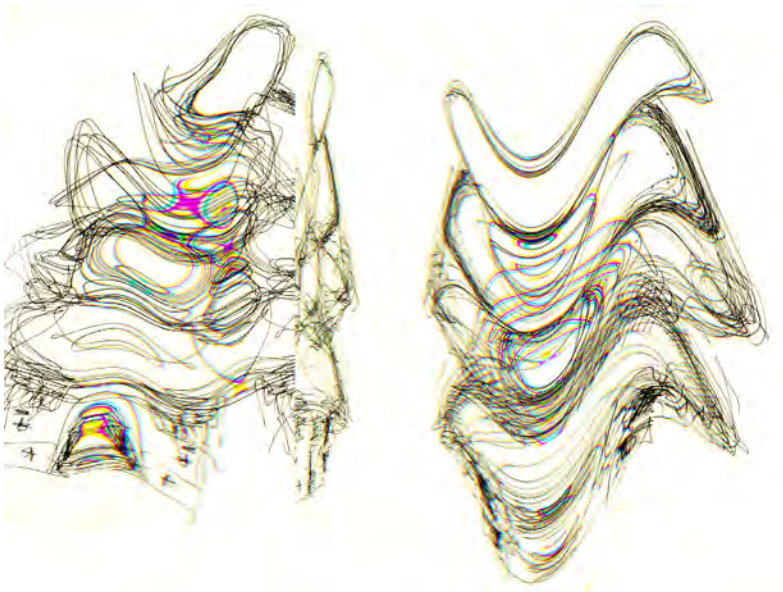
Prueba de estado de colografía, frame para la animación stop motion para gif.
2017



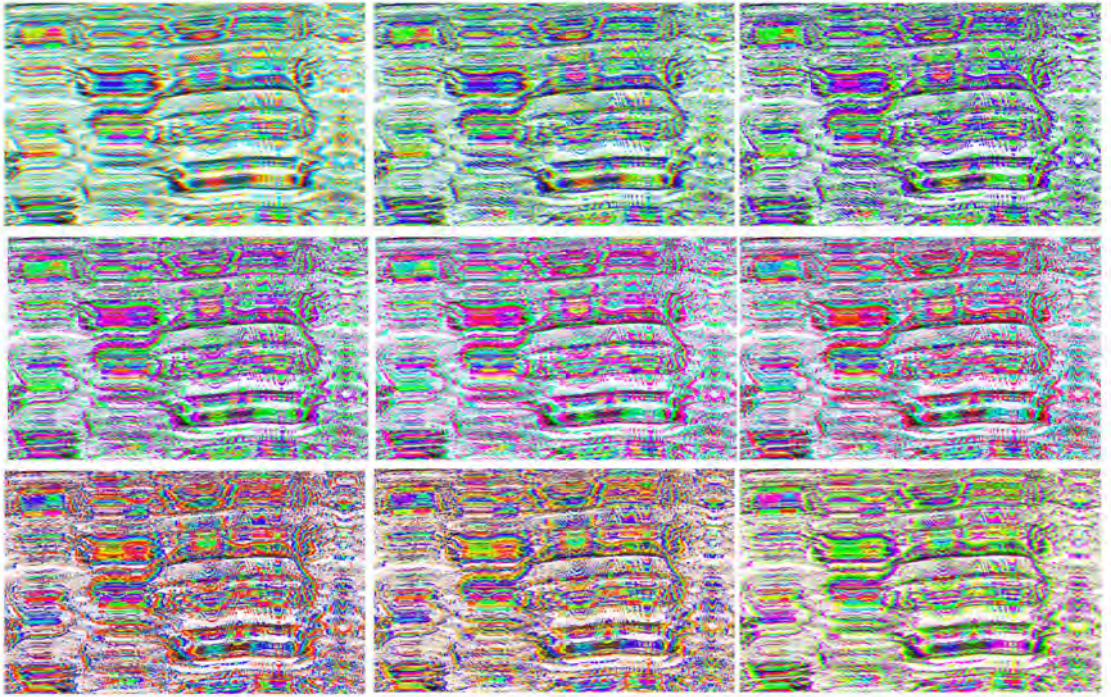




Isabel Gaspar
Electrografía a partir de dibujo a tinta china
Archivo tiff digital 300 dpi
2017



Isabel Gaspar
Electrografía a partir de dibujo a tinta china
Archivo tiff digital 300 dpi
2017



2.2 LA IMAGEN POST-INTERNET COMO PUNTO MEDIADOR ENTRE LA IMAGEN TANGIBLE Y LOS MUNDO-IMAGEN

Para esta investigación la imagen post-internet es vista como la mediadora entre lo que sucede en línea y las técnicas tradicionales de producción, entre la utilización de algo digital como referente pero que puede ser creado desde la imagen tangible tradicional.

El mundo como imagen toma al objeto y lo fragmenta hasta encontrar su intención, su fondo, su origen y lo vuelve su materia de construcción y transformación. Para los mundos imagen, la imagen no es solamente una representación de la realidad sino que ésta misma produce realidades, como sucede en los mundos digitales, se crean realidades a partir de la información y de las imágenes, de las interfaces. Microrrealidades o subrealidades, la imagen pura como creadora. En palabras de Buck Morss (2009)

La superficie de la imagen es en sí misma la frontera que permite que emerja una cierta idea de estudios visuales. La superficie de la imagen de inmediato envía dos líneas de fuerza, una hacia quien la observa, la otra hacia el mundo (cualquier aspecto de éste). Ambas líneas se alejan de la superficie, de tal manera que pareciera que los bordes de la imagen desaparecen. Los objetos están en la imagen, no enteramente, pero en su intencionalidad, una cara que mira a quien la percibe (...) Estas líneas-imagen producen el mundo-como-imagen,

que en nuestra era de globalización es la forma de la cognición colectiva

La tecnología y las dinámicas digitales hacen que tengamos que reimaginar la idea de cultura, comenzamos a renegociar pensamientos y conceptos desde y a través de ella. Es en esta nueva cultura, a partir de la masificación y de la distribución acelerada de la imagen que surgen las nuevas estéticas. En esta investigación se ha considerado a las nuevas estéticas como la teoría del sistema tecnológico, digital, legal y político en internet, retomando la idea de W.J.T Mitchell (2009), dar imagen a la teoría. A través de ella entender y analizar los sistemas en los que nos encontramos inmersos.

La creación de las imágenes hoy en día significa acceso infinito a ellas, éstas nos permiten mediar entre las cosas y los pensamientos, lo tangible y lo intangible, lo retiniano y lo no retiniano, ellas crean esa conexión a través de la apropiación que nos permiten de ellas mismas. Nuestras percepciones quedan plasmadas en ellas y asimismo podemos compartir esas percepciones permitiendo que entren en el espacio público, otro espacio público generado en y por la sociedad digital, lugar propio de la imagen digital en donde obtiene sentido de existir, en donde no solamente son percibidas sino compartidas y reestructuradas, creadoras de la cultura y del conocimiento.

Es en esta nueva cultura digital que surge la idea del post internet, lo que hace el arte post internet es que trabaja sobre el internet, está consciente y analiza lo que sucede dentro de éste pero que no siempre se muestra en éste, muchas veces lo deja para poder entrar en el mundo del arte 'convencional', sin dejar las características y dinámicas de lo que sucede en Internet. Es arte que no existiría si no hubiera existido internet pero que no siempre tiene que ser mostrado ahí o creado desde ahí. En el mundo artístico se han creado dinámicas, paradigmas, cuestionamientos, estéticas e ilusiones, que han sido y deben seguir siendo analizadas, trabajadas, fragmentadas y

cuestionadas. Es por esto que se trabaja con las imágenes que se descargan, la dinámica compulsiva de navegar y descargar imágenes se vuelve parte de la producción, es parte de lo que nos ha dejado la cultura digital, es lo que somos y con lo que creamos.

De una manera similar a la que los artistas postmodernos utilizaron y adaptaron estrategias del modernismo, los artistas del *post internet* han avanzado después del *net art* y han dejado de depender de la Web, sin verla como un acto mágico, sin permitirse quedar cegados por su maravilla, y utilizándola solamente como una herramienta más, como una herramienta y como un soporte, permitiendo el salto entre la pantalla y la galería. Así, más que un estilo es realmente una era, en la que el internet deja de ser la fascinación y se vuelve el medio.

Entrando ya a un análisis un poco más profundo en las imágenes digitales, podemos ver que hay muchas imágenes que coinciden estéticamente y que su influencia se ve en mucha de la producción artística e incluso comercial actual. La imagen *post-internet*. ¿por qué es mediadora entre la imagen tangible y los mundo-imagen? Porque es ésta la que hace referencia a imágenes del pasado, a *softwares* pasados, a estéticas pasadas, que hace referencia a lo digital sin tener que siempre trabajar desde y en lo digital. Es esta imagen *post-internet* la que comienza el juego entre el *píxel* y el átomo y viceversa. Un *loop*, como en los *gifs*, de convergencia de medios. Una creación a partir de fragmentos de varias cosas, un collage, como las mezclas de historias, imágenes o videos que vemos durante el *scrolling*.

Lo que busca muchas veces el arte *post-internet* es pasar del soporte digital al soporte objetual y viceversa, llevar a cabo un proceso de hibridación, generar un producto tangible y un producto digital donde ambos tengan relación pero también funcionen separados. La imagen en este caso funciona como la menciona Ron Burnett

(2004) “combina todos los formatos y es una síntesis del lenguaje, del discurso y de la manera de ver (...) en otras palabras, las imágenes son el resultado y las creadoras de vastos e interconectados mundos-imágenes”. (p. 2)



Del archivo de
copy art del Museo
Internacional de Elec-
trografía, Cuenca,
España.

Las imágenes de la pagina 74 a la pagina 84 fueron realizadas del archivo de copy art del Museo Internacional de Electrografía, Cuenca, España.



Del archivo de copy art
del Museo Internacional de
Electrografía, Cuenca, España.

2.3 LA MIRADA NO

RETINIANA

¿Cómo pasamos de la imagen materia a la imagen digital y a la imagen *post-internet*? A través de la mirada no retiniana, los lentes, como extensiones de nuestros ojos que capturan, ya sea como escáneres o cámaras. A pesar de que un lente o una cámara realmente no está mirando nada, puesto que no es un ser vivo ni racional, hago la comparación ya que en la actualidad siempre estamos observando a través de estos aparatos, como si no pudiéramos observar sin ellos, como si nuestra mirada dependiera de ellos, y no solamente la mirada sino el recuerdo, el pensamiento e incluso la constancia de que lo que se ve y se vive es real y ha sucedido depende de estos lentes y pantallas, así que a pesar de ser

no retinianas, como nuestros ojos, son miradas pues son otra extensión más de nuestro ser.

Pensemos no solamente en pantallas luz, ya que la huella o el registro puede ser en superficies distintas, “grabar” y “reproducir” así sea en metal, en madera, en polímeros, en un fonógrafo, en un negativo, en un ordenador o en una *interfaz*, todas ellas, al igual que las pantallas y la luz, nos permiten no solamente el registro de algo sino también la reproducción de esto que ha sido registrado y así es que se da la reproducción. Con esta idea de gráfica no tangible a partir de las pantallas y la luz tenemos la idea de una imagen circular que se adapta al medio, que abandona el objeto y se centra en el proceso. La codificación de lenguajes que buscábamos desde un inicio.

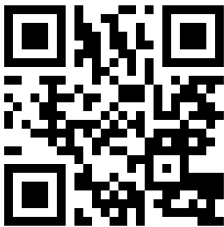
Juan Martínez Moro (2008) dice

que “el lugar del grabador está en el campo de lo virtual, en un medio no definitivo, no inmediato o, en otras palabras, en un tiempo siempre demorado” (p. 36). ¿A qué se refiere con lo virtual? José Ramón Alcalá (2011) dice sobre la virtualidad

...la virtualidad es una condición que se puede alcanzar mediante el poder abstractivo de la mente humana y, por tanto, que depende de la naturaleza de la realidad a la que se enfrenta. Así pues, lo virtual puede ser también una propiedad de la realidad (y de sus objetos físicos). Por ello, deberíamos emplear el término “intangible” al referirnos a una realidad cuya naturaleza nos impide “tropezar” físicamente con ella. (p. 17)

[De la imagen en la página siguiente]

Del archivo de copy art del Museo Internacional de Electrografía, Cuenca, España.

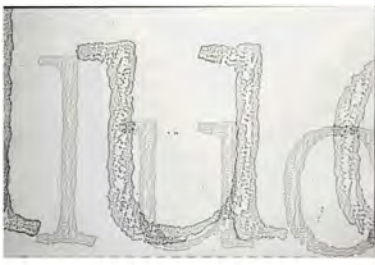


Hay que entender que hablar de virtual no es lo mismo que hablar de digital, aunque la primera sea característica de la segunda y a esto mismo dice Alcalá que no todo lo virtual se produce dentro del espacio electrónico de la información y la comunicación. Entonces a la idea de virtualidad de Martínez Moro, para poder llevar a la gráfica a un ámbito digital o comenzar a acercarse a éste, le hace falta esta conexión directa con lo electrónico, es decir, que la imagen gráfica esté creada con

industrial pa-
le consumo:
cado, inves-
ológica, pro-
precio y pu-
va. La pri-
vendió a 25
taba de un
y transporta-

carrete. Todo
diez dólares. U
revolución. El
vio nacer una
apareció en
nueva películ
en cargador
de los fotogra
rao encargar

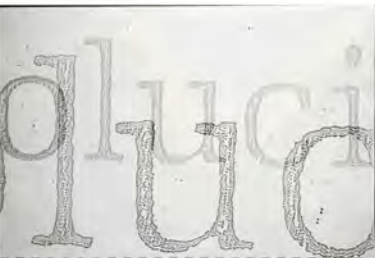
diez dóla
diez dolare
revolució
no nacer



que George Eastman es el
primer industrial america-
no que definió los cuatro
principios que debía reunir
la producción industrial pa-
ra la sociedad de consumo:
estudio del mercado, inves-
tigación tecnológica, pro-
ducción a bajo precio y pu-
blicidad intensiva. La pri-
mera Kodak se vendió a 25
dólares. Se trataba de un
aparato simple y transporta-
ble que permitía tomar un
centenar de fotos. Una vez
tomadas, se debía enviar la
cámara a Rochester, donde

se descargaba, se cargaba
con una nueva película y se
devolvía a su propietario
con las 100 fotos del primer
carrete. Todo esto estaba
diez dólares. Una verdadera
revolución. El año siguiente
vio nacer una nueva etapa:
apareció en el mercado la
nueva película transparente,
en cargador a disposición
de los fotógrafos que pudie-
ran encargarse ellos mis-
mos de su revelado, en vez
de confíarlo a Eastman. La
pequeña fábrica de Roches-
ter se convirtió en un imperio

carrete. T
diez dólares
diez dolare
revolució
revolució
vio, nacer



la película. Algunos
señalan su gran
ventaja: la sencillez
de la cámara.
La Kodak se
vendió a 25
dólares. Se trataba
de un aparato
simple y transporta-
ble que permitía
tomar un centenar
de fotos. Una vez
tomadas, se debía
enviar la cámara a
Rochester, donde

se descargaba, se cargaba
con una nueva película y se
devolvía a su propietario
con las 100 fotos del primer
carrete. Todo esto estaba
diez dólares. Una verdadera
revolución. El año siguiente
vio nacer una nueva etapa:
apareció en el mercado la
nueva película transparente,
en cargador a disposición
de los fotógrafos que pudie-
ran encargarse ellos mis-
mos de su revelado, en vez
de confíarlo a Eastman. La
pequeña fábrica de Roches-
ter se convirtió en un imperio

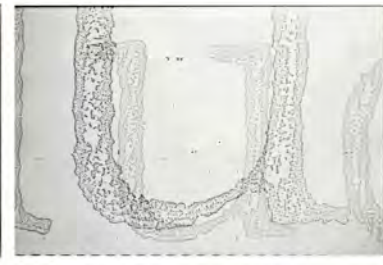
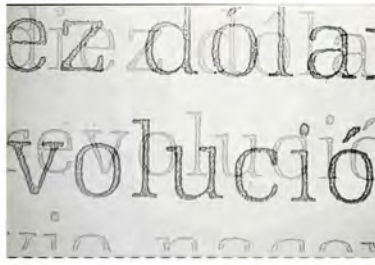
carrete. T
diez dólares
diez dolare
revolució
revolució
vio, nacer



industrial pa-
le consumo:
cado, inves-
ológica, pro-
precio y pu-
va. La pri-
vendió a 25
taba de un
y transporta-

carrete. Todo
diez dólares. U
revolución. El
vio nacer una
apareció en
nueva películ
en cargador
de los fotogra
rao encargar

diez dóla
diez dolare
revolució
no nacer



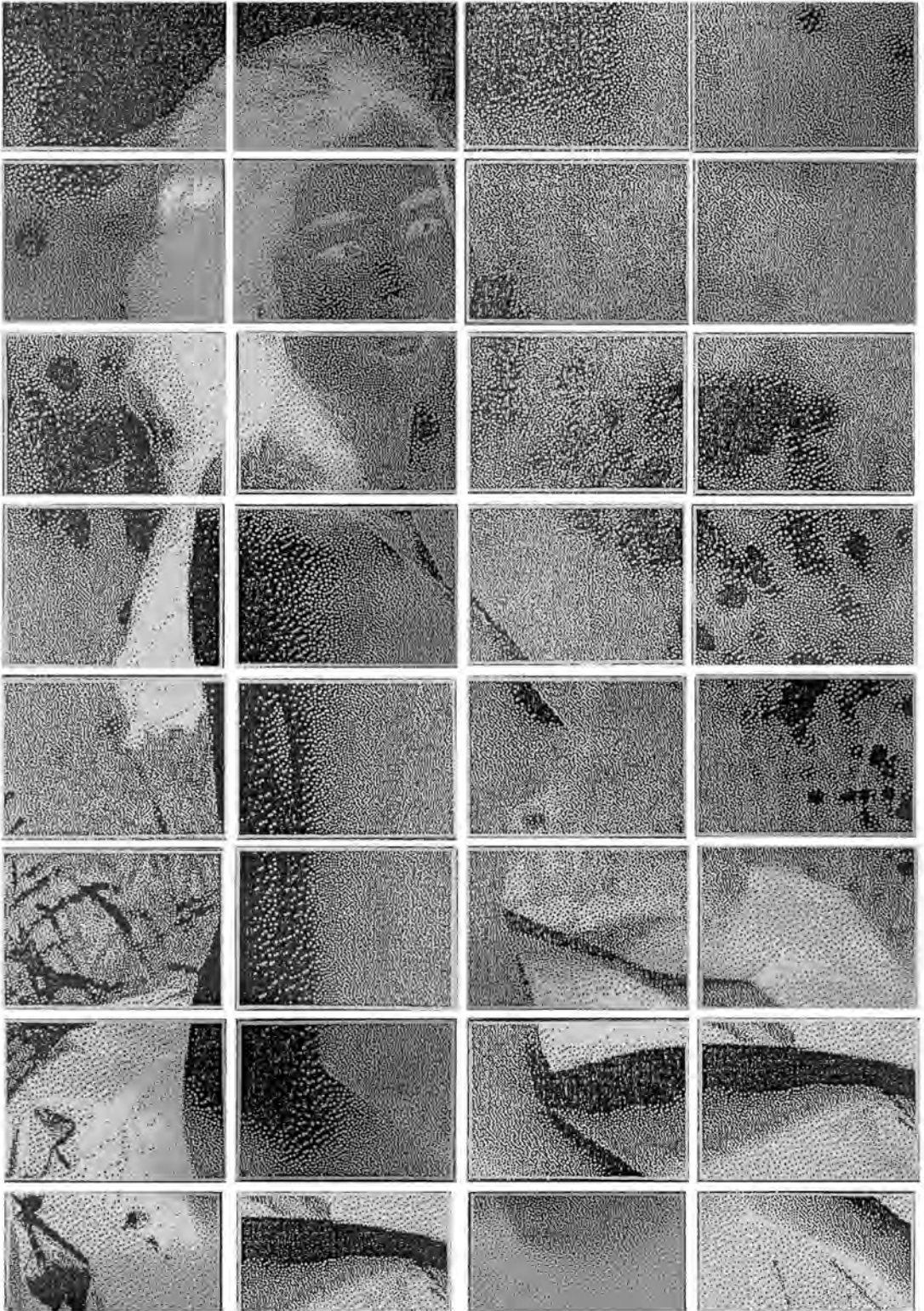
un formato alfanumérico, intangible, eléctrico, por un sistema binario, por la parte más pequeña de lo digital, los *píxeles*. Habrá que transformar los códigos de creación a otros lenguajes, una transformación necesaria desde el inicio de la producción de la imagen, no una transición de códigos durante el proceso, es decir no una simple digitalización de la imagen.

La gráfica tiene un lenguaje específico de creación. Cada medio tiene su propio lenguaje, así el arte digital y la gráfica digital tienen en su lenguaje elementos mínimos en retículas o tramas de *píxeles*, variables vectoriales y *algoritmos*, los cuales son trabajados y proyectados en *interfaces* o en *softwares*. Es por esto que la digitalización de una imagen impresa, una foto o el escaneado de una imagen realizada desde un principio manual o análogamente, una pintura digital realizada directamente en un programa de pintura digital con “pinceles” digitales o una edición de fotografía análoga no podrían ser considerados nativos de lo virtual sino solamente imágenes transitorias dentro de esta esfera digital. Para entender este punto pensemos en la gráfica expandida teniendo en cuenta el texto de Rosalind Krauss (1999) La escultura en el campo expandido, para ella la idea de trabajar la técnica de la misma manera en que se ha hecho siempre aunque se lleve a espacios o soportes diferentes, aunque se exhiba de manera distinta y en otros formatos, no quiere decir que se esté expandiendo la

[De la imagen en la página siguiente]

Del archivo de copy art del Museo Internacional de Electrografía, Cuenca, España.

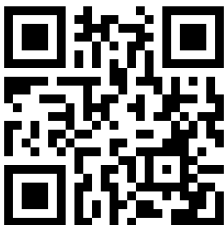


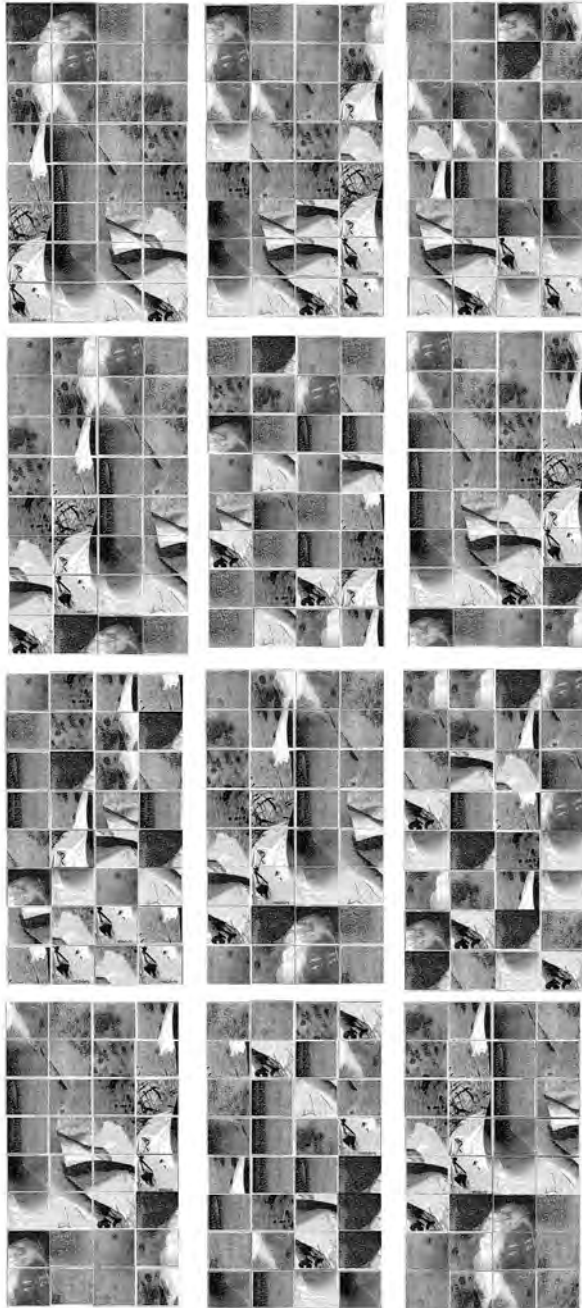


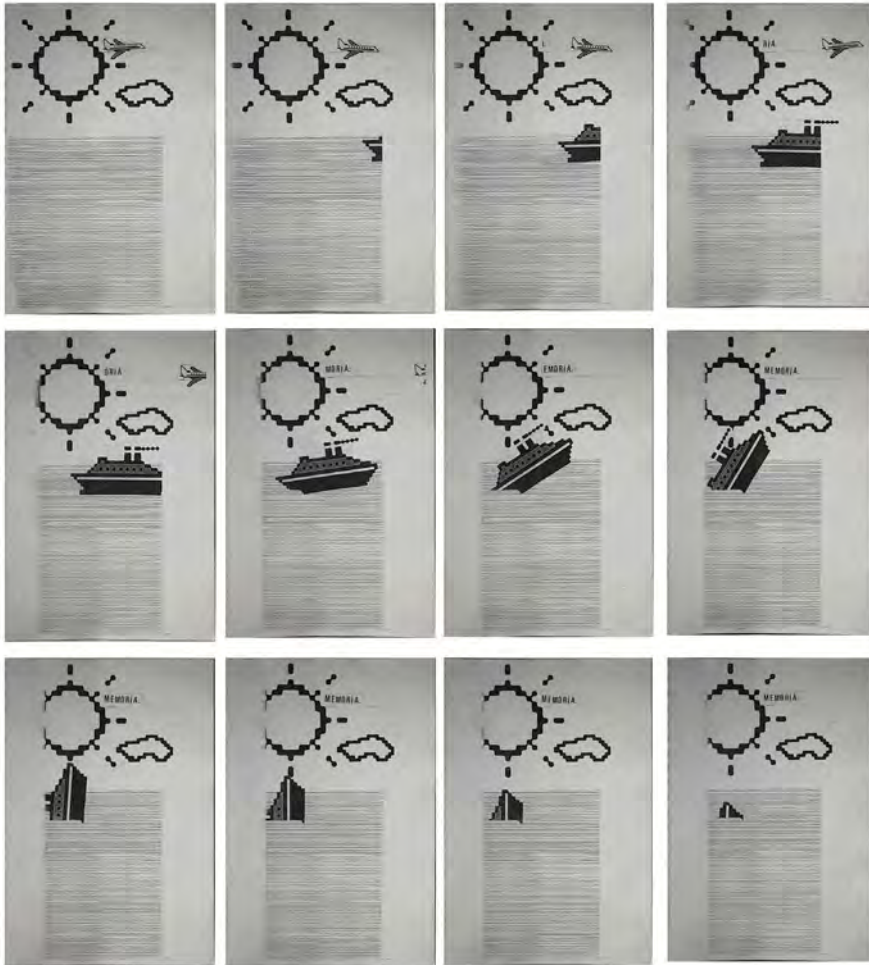
técnica, para lograr esto hay que transgredir la técnica desde su raíz, sucede lo mismo con la gráfica digital, hay que transgredirla desde su raíz, desde su creación, por esto trabajar una gráfica de la misma manera en que lo hacemos sobre una matriz de metal, de madera o sobre un papel o un bastidor pero en la computadora no está transgrediendo la técnica y por tanto no está creando un híbrido total ni de la imagen ni de la misma.

[De la imagen en la página siguiente]

Del archivo de copy art del Museo Internacional de Electrografía, Cuenca, España.







Del archivo de copy art
del Museo Internacional de
Electrografía, Cuenca, España.

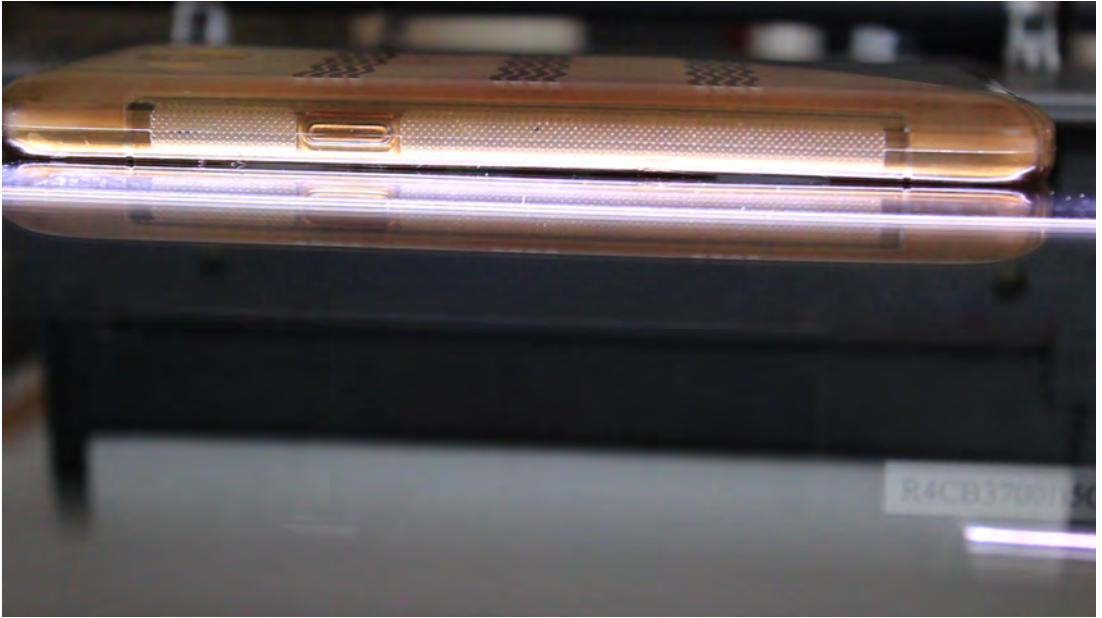


Del archivo de copy art
del Museo Internacional de
Electrografía, Cuenca, España.

2.4 SELFIESCAN, LAS PANTALLAS COMO MEDIO DE PRODUCCIÓN Y CUESTIONAMIENTO

Hemos hablado de miradas y pantallas, de luces y miradas no retinianas, la percepción desde éstas y hacia éstas, nuestra mirada y nuestra percepción, al final la percepción de uno mismo a través de ellas. Lo que nos lleva a pensar en la *selfie* como creador de nuestro imaginario, de nuestra condición y de nuestra identidad. La pantalla que se mira a sí misma y se registra a sí misma hasta llegar a la degradación total. La luz convertida en color, el *bit* convertido en *pixel*, la imagen convertida en fotografía. Un análisis en bucle sobre la mirada.

Si el punto medular de la gráfica es el registro y la fijación de imágenes, “grabar” y “reproducir”, con las pantallas contrapuestas tenemos el registro de la luz que está registrando la imagen, la máquina que se mira a sí misma, los estímulos luminosos se vuelven objeto de su mirada, una multiplicación de la imagen que durante el proceso de la acción da un valor auténtico a cada imagen. Al codificar los lenguajes de la gráfica tradicional, línea, fragmento, ritmo, repetición, punto, multiplicidad, en códigos digitales, pantalla, luz, *pixel*, virtualidad, multimedia, interactividad, *interfaz*, la imagen, se desmaterializa la obra apropiándose del medio de registro, de la reproducción y del dispositivo. Una gráfica no totalmente tangible, una imagen circular que se adapta al medio, que durante el proceso abandona el soporte



Proceso de la serie Selfiescan.
Celular en modo selfie sobre el scan.
Isabel Gaspar

matérico. Este capítulo se titula *selfiescan* haciendo referencia a una de las piezas que fue parte de la producción como investigación, en donde se cuestionó el papel de las pantallas desde un punto casi ficticio en el que no existieran las miradas retinianas, en el que solamente fueran las pantallas las que “observan” y registran, las que traducen códigos en imágenes, iniciando con la pregunta ¿Qué sucede cuando las pantallas se observan a sí mismas? Para esta parte de la producción se

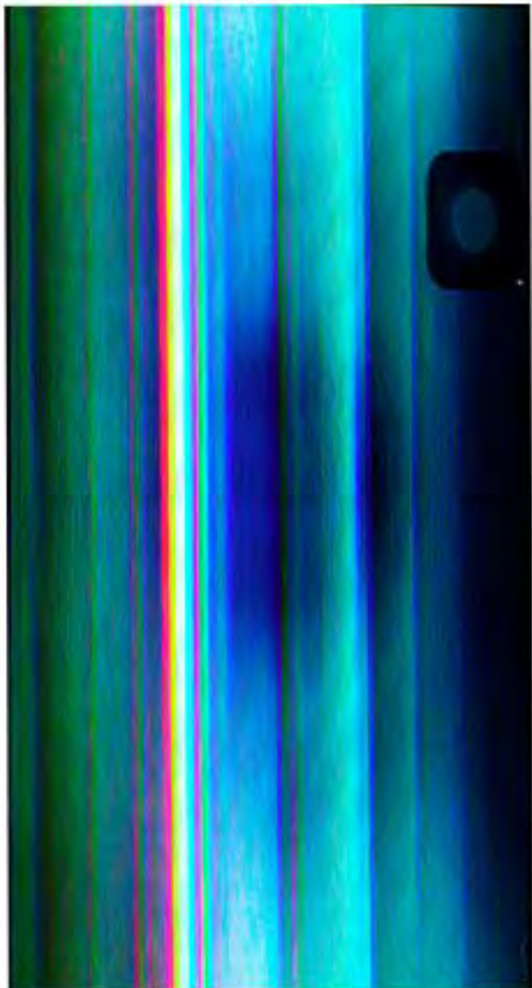
empleó la cámara de un celular en modo *selfie* para después colocarlo en el escáner. De este modo el registro que el escáner estaría haciendo sería el de su propia luz, el de su propia mirada, creando un diálogo entre las pantallas. El escáner se ve a sí mismo a través de la cámara del celular y hace un registro de esto. Este primer registro fue impreso en acetato para pasar de la imagen digital a la imagen materia. Una vez impreso se volvió a escanear, con un escáner

portátil, utilizando así los distintos dispositivos que nos permiten el registro y la transición de átomos a *píxeles*. Se imprimió una vez más la imagen obtenida del escáner y en este paso del proceso se modificó el registro, regresando a la pantalla del celular. Se fotografió la imagen impresa con la cámara del celular y esta vez la imagen escaneada fue la fotografía desde la pantalla del celular. Este proceso, los cinco pasos de *píxeles* a átomos y viceversa, se repitió hasta llegar al límite de la imagen. Realizando esta acción sólo como intérprete de las imágenes de la máquina al modificar ligeramente los niveles de luces y sombras, pero sin modificar su naturaleza, llegando así hasta la última imagen que es un azul oscuro casi absoluto, la transición evolutiva de la imagen por medio de la repetición a través de las pantallas.

En el proyecto *Selfiescan* tomo como referencia la matriz del grabado, la cual es la superficie en donde se crea la imagen, misma que permite su reproducción y multiplicidad. Pensando en superficies digitales, en que las imágenes electrónicas pueden tener origen desde un *software* o una *interfaz*, la pantalla fue en este caso la matriz, la naturaleza lumínica de ésta fue soporte de creación y al mismo tiempo de reproducción. El binomio matriz-estampa que tradicionalmente se trabaja en el grabado se ve aquí desfragmentado para crear una sola herramienta gráfica de reproducción, imagen luz, reproducción luz, línea luz, pantalla soporte.

Imagen de la pagina siguiente
Proceso de la serie Selfiescan.
Celular en modo selfie sobre el scan.
Isabel Gaspar





Isabel Gaspar

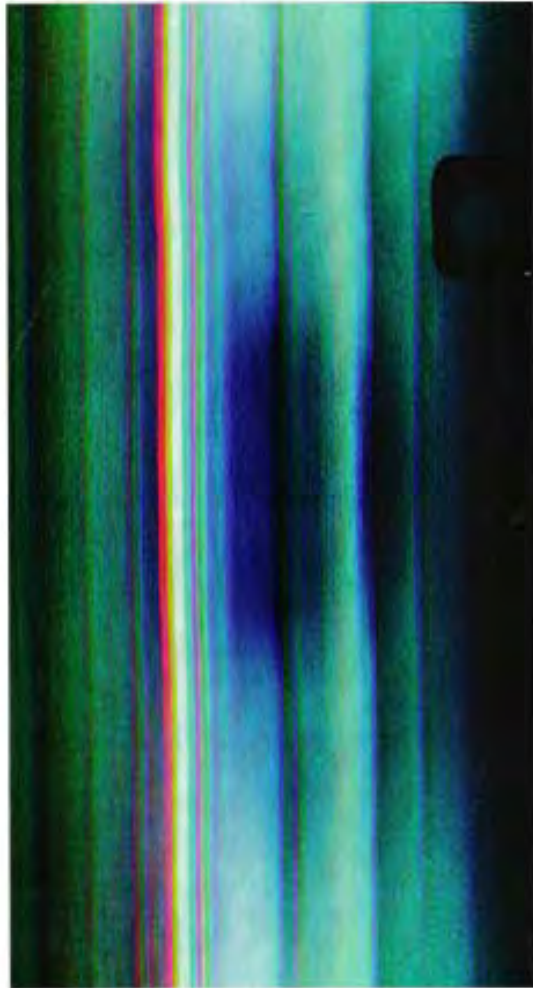
Selfiescan #1

Primer estado del escaneado del
celular en modo selfie.

Impresión digital sobre acetato

1.40 X 60

2017



Isabel Gaspar

Selfiescan #2

Segundo estado del escaneado
del celular en modo selfie.

Impresión digital sobre acetato

1.40 X 60

2017



Isabel Gaspar

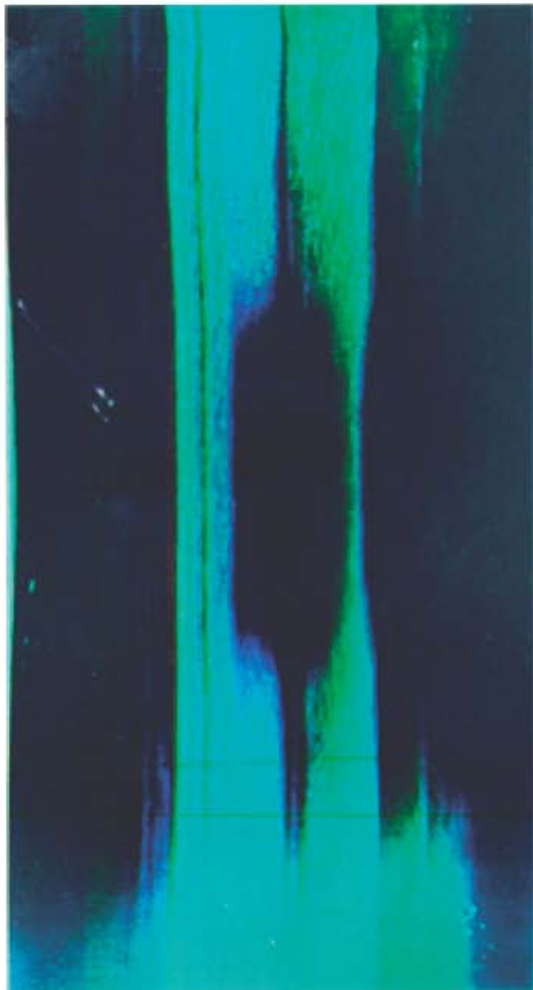
Selfiescan #3

Tercer estado del escaneado del
celular en modo selfie.

Impresión digital sobre acetato

1.40 X 60

2017



Isabel Gaspar

Selfiescan #4

Cuarto estado del escaneado del
celular en modo selfie.

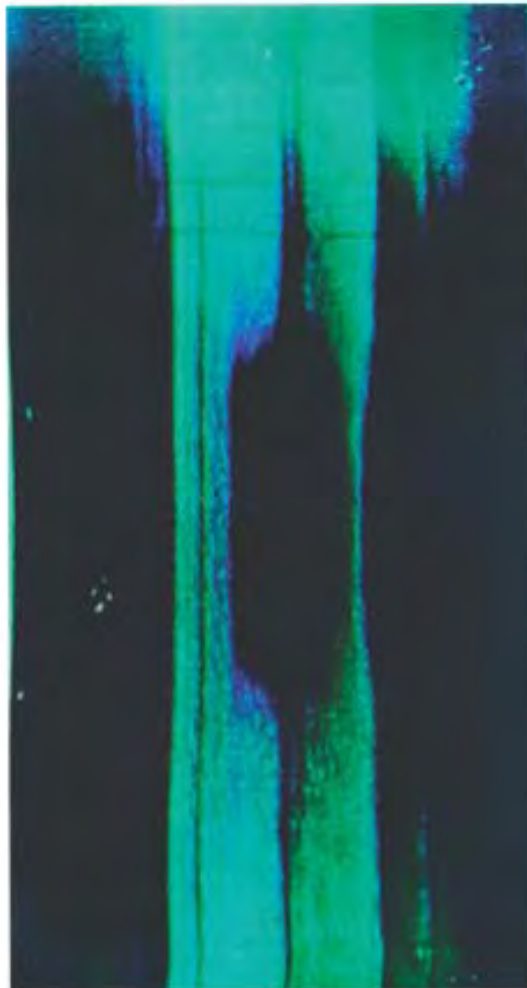
Impresión digital sobre acetato

1.40 X 60

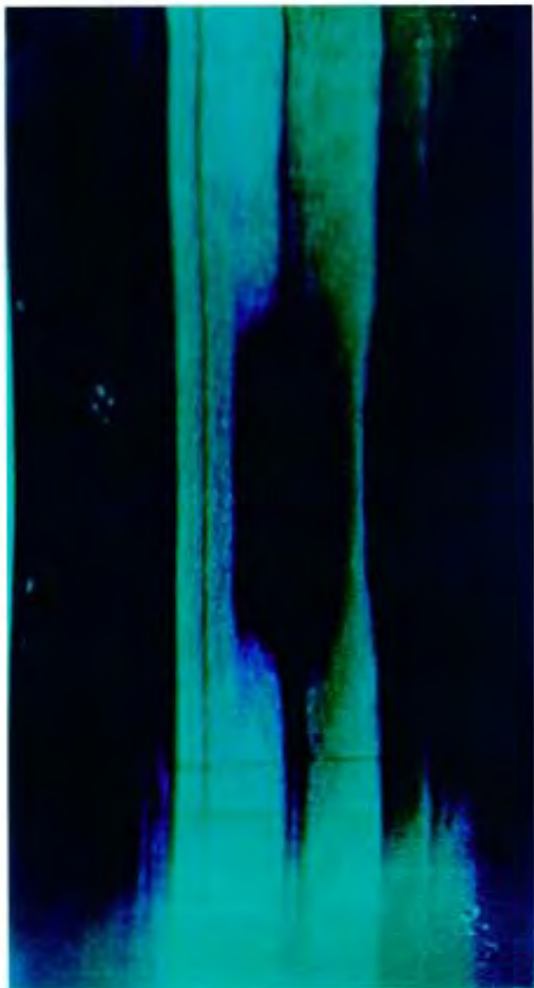
2017



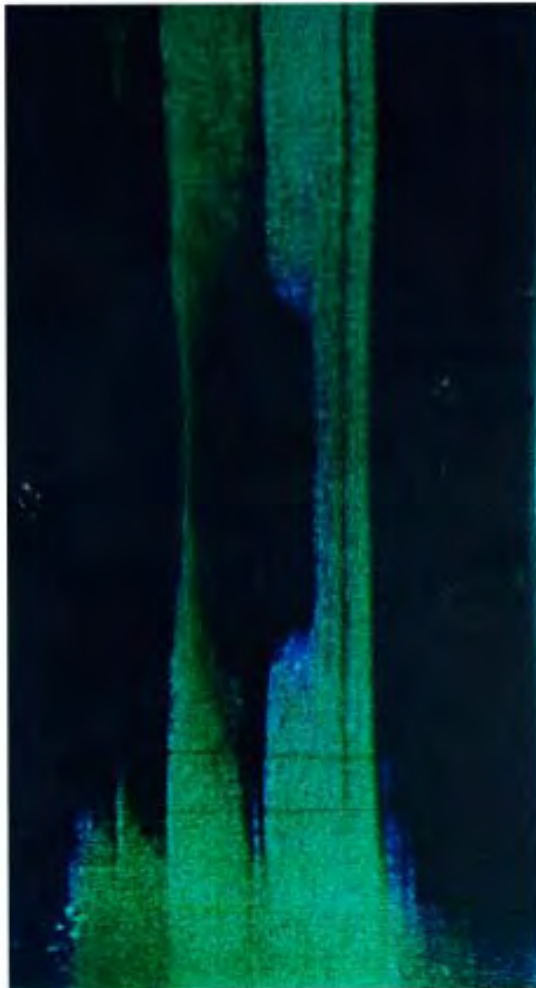
Isabel Gaspar
Selfiescan #5
Quinto estado del escaneado
del celular en modo selfie.
Impresión digital sobre acetato
1.40 X 60
2017



Isabel Gaspar
Selfiescan #6
Sexto estado del escaneado del
celular en modo selfie.
Impresión digital sobre acetato
1.40 X 60
2017



Isabel Gaspar
Selfiescan #7
Séptimo estado del escaneado
del celular en modo selfie.
Impresión digital sobre acetato
1.40 X 60
2017



Isabel Gaspar
Selfiescan #8
Octavo estado del escaneado
del celular en modo selfie.
Impresión digital sobre acetato
1.40 X 60
2017



Isabel Gaspar

Selfiescan #9

Noveno estado del escaneado
del celular en modo selfie.

Impresión digital sobre acetato

1.40 X 60

2017

Isabel Gaspar

Selfiescan #10

Décimo y último estado del
escaneado del celular en modo selfie.

Impresión digital sobre acetato

1.40 X 60

2017

2.5 PRODUCTO AMERICANO.

LA ELECTROGRAFÍA PARA

LA DEGRADACIÓN DE

ÍCONOS

Al hablar de pantallas, luz y reproducción de imágenes tenemos que hablar de la electrografía, una técnica que trabaja con la luz y la electricidad, cuando hay zonas que reflejan luz, es decir en color blanco, y cuando los negros absorben la luz se crea una imagen luminosa que permite que se cree una imagen, obteniendo una fotocopia o una imagen digital, es aquí el origen del copy-art y posteriormente del scan-art. Un claro ejemplo del paso del átomo al *píxel* y viceversa, de la convergencia de medios entre el arte y la tecnología.

Ésta es una técnica trabajada desde que surge la fotocopidora, es decir desde los sesenta, actualmente lo más parecido que tenemos a esta herramienta y que continúa siendo electrografía es el scanner. Con éste y con ayuda de diferentes *softwares* podemos modificar imágenes fácilmente. Un *software* se vuelve el indicador de las estéticas que se manejan en la época contemporánea, por lo que las imágenes creadas a partir de los escáneres se vuelven casi icónicas y representativas de una época. El collage, el fotomontaje y la edición digital como creadora de lenguajes y narrativas. Siempre partiendo de un objeto físico, pero no siempre regresando a éste.

La transgresión de objetos e íconos a partir de la digitalización,

en este caso del escáner, permite la creación de nuevas imágenes que no siempre hacen referencia al objeto original, podemos crear entonces a partir de esto nuevos imaginarios, desde escenarios hasta personajes, partiendo de las nuevas estéticas propias de la época y de la electrografía, logrando entender desde esta perspectiva la convergencia de medios y el paso de lo tradicional a lo digital como algo representativo de nuestra generación.

En esta parte del proceso de producción, el primer nivel de degradación de una imagen se da a través de la pantalla. El tipo de íconos que se trabajó en este caso fueron objetos de consumo, como hemos visto a lo largo de esta investigación, la imagen digital y la imagen a través de la interfaz gráfica puede ser utilizada para cuestionar a la misma imagen, en este caso las imágenes consumistas y capitalistas de la mercadotecnia. Estas imágenes, las originales, como por ejemplo en este caso las de Coca Cola, se han vuelto incluso casi deidades de nuestra época, los nuevos dioses de la contemporaneidad, a quienes les dedicamos nuestras miradas, nuestros esfuerzos y casi nuestras plegarias.

La degradación de estas imágenes se vuelve un cuestionamiento crítico sobre estas nuevas deidades, simplemente a través del escáner y el *software* de edición. Una imagen que transforma la imagen, una imagen que cuestiona a la imagen, la imagen que parte del objeto para dejar de ser éste y poder así cuestionarnos, desde la distancia, la razón del consumo de éstos.

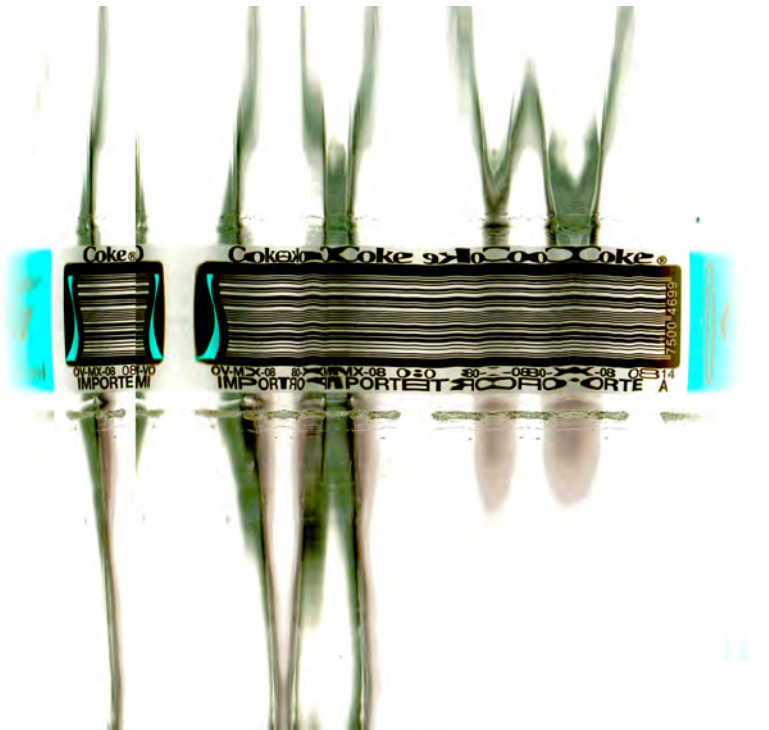
Esta parte de la producción nos permitió lograr una de las aportaciones de esta tesis, el análisis sobre la imagen digital y la imagen en línea encuentra un camino para las conclusiones a partir de este punto, la postura que debemos tomar ante y con las imágenes, desde siempre los procesos en el arte nos han dicho mucho, pero es en

el mundo digital en donde los mismos procesos hablan por sí solos, la transgresión, la digitalización, el compartir, el descargar, el editar, son acciones que ya significan mucho, que ya dicen algo, y es quizá aquí en donde deberíamos tomar partido ante los sucesos que ocurren hoy en día en el mundo y hablar de ellos desde el mundo digital, sea o no sea en línea, pero utilizar estas herramientas que no se alejan de la gráfica, que tampoco se alejan del arte tradicional pero que sí tienen la capacidad de participar de procesos más actuales y cercanos a los de nuestra generación millennial.



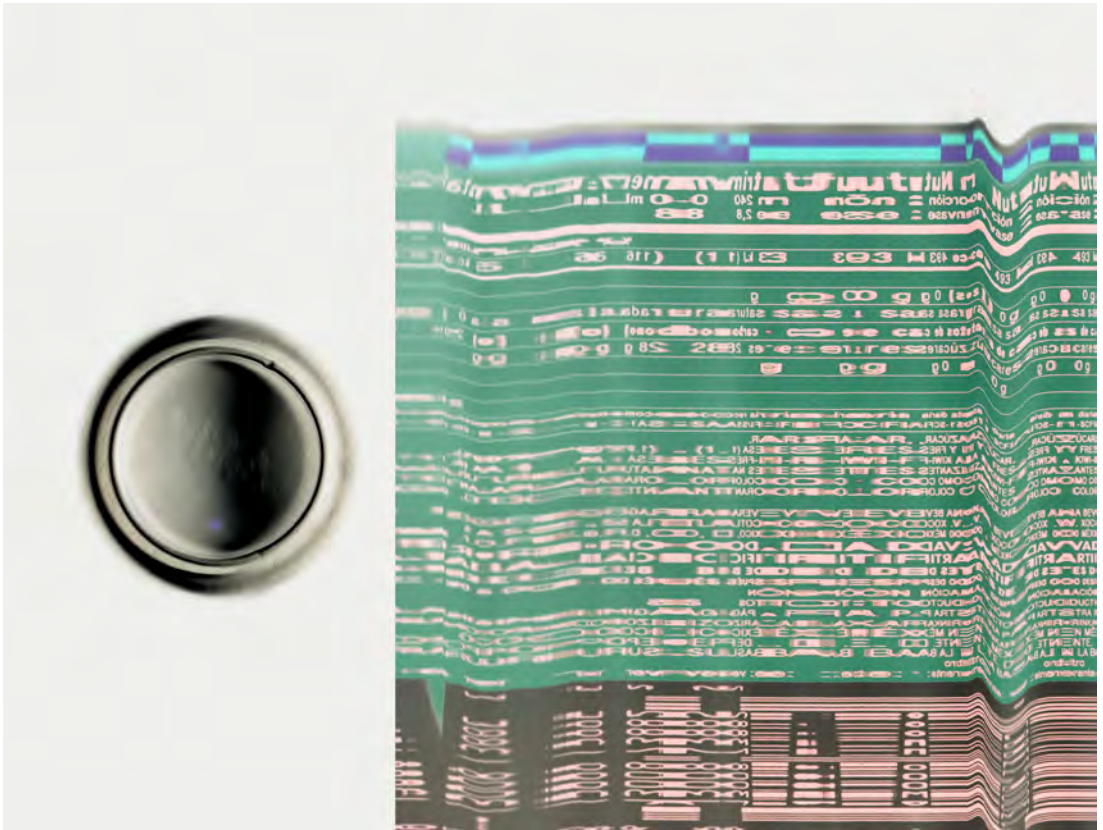
Isabel Gaspar

De la serie producto americano
Electrografía de un producto de origen
americano realizado en México
Imagen Digital , formato tiff 300 dpi
2017



Isabel Gaspar

De la serie producto americano
Electrografía de un producto de origen
americano realizado en México
Imagen Digital , formato tiff 300 dpi
2017



Isabel Gaspar
De la serie producto americano
Electrografía de un producto de origen
americano realizado en México
Imagen Digital , formato tiff 300 dpi
2017

3. TEORÍA DEL INTERFAZ

3.1 LA IMAGEN POBRE

Las nuevas estéticas trabajan con lo que no es visible de las imágenes, con lo que es parte inmanente de éstas aunque no evidente. “New Aesthetic is concerned with everything that is not visible in these images and quotes, but that is inseparable from them, and without which they would not exist...” (Kholeif, 2014, p. 22). Aquello de lo que las nuevas estéticas se preocupan, eso que ha sido llamado “no visible” son los datos, las conexiones que hay entre ellos. “La condición de las imágenes habla no solo de las infinitas transferencias y reformateos, sino también de las incontables personas que se preocupan por las imágenes tanto como para convertirlas una y otra vez, subtitulándolas, reeditándolas o subiéndolas online” (p. 43) este tipo de imágenes ha sido llamada por Steyerl (2012) imagen pobre.

Las imágenes electrónicas tienen un movimiento inesperado, por un momento podría incluso parecernos que aparecen de repente y de la misma manera se esfuman dada la velocidad con la que podemos verlas y decidir dejar de hacerlo, por la acción del *scrolling*, es por esto mismo no son imágenes memoria, como menciona José Luis Brea en su libro *Las tres eras de la imagen*, no retornan ni nos llevan al retorno, las caracteriza la intangibilidad, el simbolismo, lo espectral. Por esto pueden ser consideradas imágenes mentales, imágenes luz. “Todavía no retornan -las imágenes- de nuevo al mundo intangible de los fantasmas, de lo puro espectral de donde, orundas de la fantasía y lo puro mental, quizás nunca debieran haber salido.” (Brea, 2010, p.29)

Estar en línea para muchos de las nuevas generaciones ya no es algo que sorprenda o deslumbre, es parte de nuestra realidad diaria, de nuestra identidad, es nuestro medio, nuestra herramienta y nuestra manera de acceso, uso y creación de conocimiento y en este caso de arte.

Al ser algo relativamente reciente, y digo relativamente porque en la actualidad lo más novedoso y reciente no tiene una vigencia mayor a seis meses, las nuevas estéticas suelen ser malinterpretadas constantemente, muchos piensan que son una descripción o representación directa del internet, pero en realidad lo que revelan es algo más profundo sobre los sistemas y softwares que las han producido, el punto de vista humano de lo que las encuadra, llegando a tener incluso un punto de vista antropológico y político. Para poder entender mejor esto tendremos que entender a la imagen y no solamente verla. Ni ver ni observar son ya herramientas suficientes en esta era hiperconectada de consumo total de imágenes. Hay que analizar la imagen que se nos presenta, cómo llegó a ser lo que es, y en qué se convertirá durante el proceso de captura, almacenamiento y distribución, para así saber qué es lo que realmente dice y deja evidenciar.

“Many of the images are only momentary representations of ongoing processes. Each image is a link, hard-coded or imaginative, to other aspects of a far greater system, just as every web page and every essay and every line of text written or quoted thereing, is a link to other words, thoughts and ideas”. (Kholeif, 2014, p.23)

Una de las razones por las que se malinterpretan a las nuevas estéticas es

porque se piensa que son solamente superficiales, imágenes interesadas solamente en los colores, la belleza, en la estética de lo que se ve. Pero en realidad están entrando en una dinámica de politización de la red, se vuelven catalogadoras, historiadoras, conectoras, interrogadoras, articuladoras de conexiones no sólo de la red sino de la dinámica del ser humano ¿Y acaso no es esto lo que busca generar el arte más radical?

Desde que inició el siglo XXI hemos estado acostumbrados a comunicarnos siempre a través de pantallas e inclusive más recientemente, a interactuar con ellas, la primera pantalla que invadió nuestra cotidianidad fue la del televisor, posteriormente una pantalla más cercana a nosotros y con la cual comenzó la interacción directa fue la de la computadora y finalmente la pantalla que traemos todo el tiempo con nosotros por medio de la cual realmente estamos constantemente comunicados es la del teléfono celular. Estamos siempre intercambiando información en distintos formatos, así que las interfaces que vemos a través de la pantalla son las que han precedido la escritura alfabética a la que estábamos acostumbrados, y no con esto quiero decir que la ha sustituido pues aún utilizamos este tipo de escritura pero ésta ya no es directa, es decir, ya no siempre la escribimos nosotros, sino que es a través de las interfaces y pantallas que los códigos se traducen en este tipo de escritura para que nosotros podamos comprender y leer fácilmente la información. Se crea así una convergencia de medios a través de la pantalla, la *interfaz*, el lenguaje y la imagen.

Todo lo que podemos ver a través de los dispositivos y sus pantallas es un tipo de filtro debajo del que realmente se ocultan miles y miles de códigos, de lenguajes, la información es eso: lenguaje y código. A través de la *interfaz* pode-

mos entender este código y leer el lenguaje a través de las imágenes. Es por medio de la *interfaz* que podemos tener un acercamiento un poco más directo al contexto de lo que ha significado el recorrido de esta información, hasta terminar en la imagen que estamos viendo. Ver, analizar y entender imágenes nos permite entrever la realidad de éstas, la información que contienen no solamente está dividida en dos: lo que vemos y su código, sino que además nos habla de las personas que han decidido hacer algo con estas imágenes.

Los medios no solamente modifican la manera en la que nos comunicamos, también modifican nuestro lenguaje y las mismas interacciones humanas. Todo comenzó con la aparición de la máquina Xerox en 1960 y 1970, lo que permitió que la comunicación fuera mucho más eficaz y alcanzara a más lectores, permitiendo una mayor difusión de la información y, en este caso, de las imágenes.

Al tener tantas imágenes a nuestro alrededor constantemente no solamente hay que educar a nuestro ojo sino también a nuestro inconsciente óptico a entender esta saturación, a ver a través de ella pero sobre todo hay que educar al usuario, a quien está en contacto con los datos de la imagen, a entender que todo movimiento generado por las imágenes es la huella de lo que ahora somos como sociedad contemporánea. El consumo de las imágenes pobres conecta con la audiencia construyendo redes en el mundo que generan públicos y debates en su entorno. Es mínimo el trabajo que se utiliza para obtener una imagen, no existe ningún valor-trabajo en la obtención de éstas, y pensando en los estándares de calidad de la imagen artística es por eso que se habla de imagen pobre, la degradación irrevocable de la calidad de la imagen durante el proceso de descarga, que en la actualidad ha llegado a ser irrelevante para los estudios

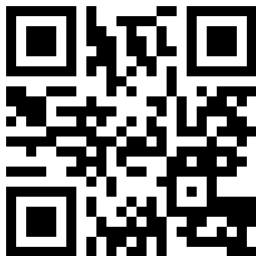
visuales, como cuando en su momento perdió relevancia la idea del aura del objeto artístico.

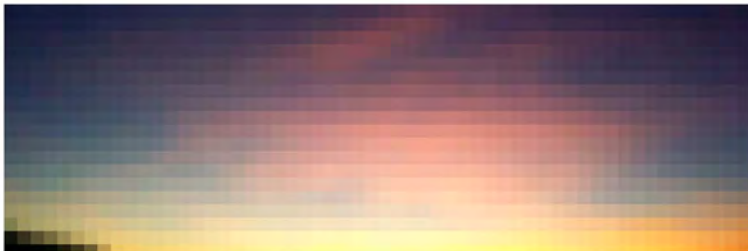
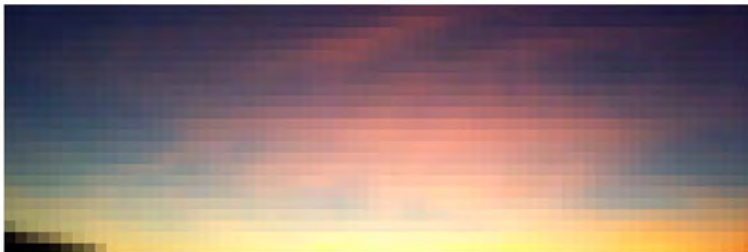
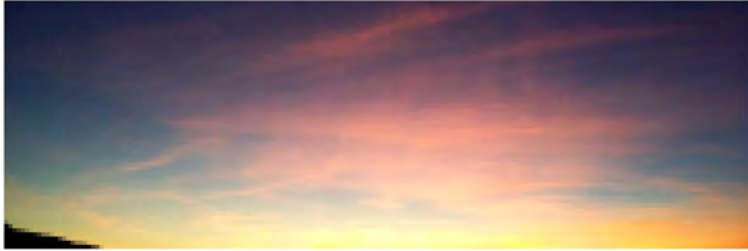
Los dispositivos actuales funcionan como extensiones del ojo y de la percepción, los cuales encuadran, seleccionan y distinguen. Las pantallas entrelazan las terminales que permiten la emisión y la lectura. Las imágenes generan así en el mundo digital una especie de cartografía de las conexiones al ser reenviadas de un lugar a otro, al portar contextos que se interconectan, volviéndose reflejo de las elecciones de información de los usuarios, que van generando también un relato, una narración dentro del movimiento en línea, la narrativa luz. La estructura de la matriz, en este caso la *interfaz*, le da potencial y significado a los archivos, a la información y a esa narrativa. A lo que aún no hemos llegado y que Brea (2010) menciona es a que las imágenes “alcanzarían autonomía operativa: serían sus propios mediadores. Habitarían de lleno el sistema fosfénico y etéreo de las imágenes circulando.” (p. 72)

Un *frame* es una unidad o elemento que permite dividir la pantalla o la línea del tiempo en varias partes. El cuadro por cuadro permite distribuir la información en el tiempo, fluye la información, a ésta se puede acceder unidireccionalmente. “El tiempo no es función inversa de la cantidad de diferencia efectuada por unidad de espacio. El tiempo es autónomo del espacio y no otra cosa que el puro fluir de la diferencia”. (Brea, 2010, p. 70) La relación del fotomontaje con la heterogeneidad de los componentes permite hablar de una relación directa con la narrativa y el cine, aunque en una animación de cuadro por cuadro, es decir en un *gif*, no se utiliza como tal la técnica original de fotomontaje, sí se utiliza una manera similar al articular imágenes y mensajes, en los procesos analíticos

y conceptuales.

Las nuevas estéticas utilizan la degradación total de la imagen, el empobrecimiento de la calidad a partir de los *softwares* que se tienen a la mano, el manejo del celular, la imagen directa, de lo digital a lo digital, sin pasar por lo físico, sin necesidad de un objeto ni un espacio, la pantalla como creadora y como enmarcadora, los bits como el fragmento más pequeño. En esta parte de la producción se partió de paisajes de distintos lugares hasta llegar solamente a tonos, colores y fragmentos. La relación del espacio físico y de sus características materiales y visuales condensada en la mirada no retiniana, en la pantalla, en la luz, en el código mínimo comprensible, el *pixel*.





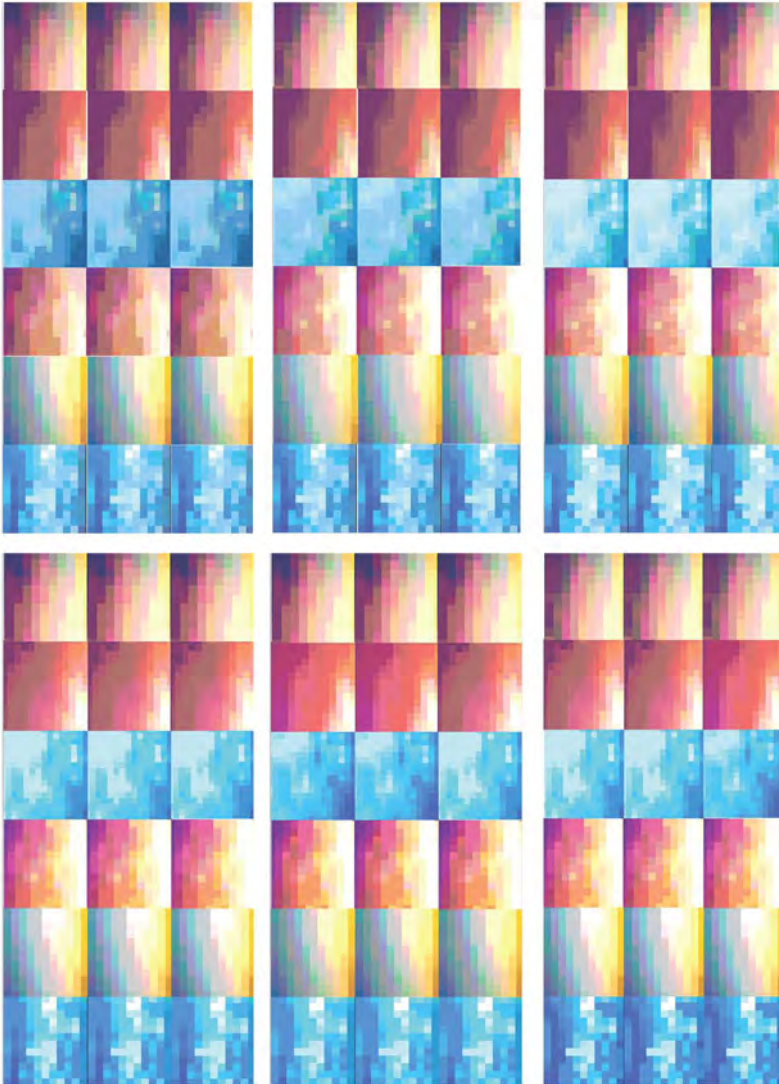
Isabel Gaspar

Sky en bits

Imagen de bits

modificada en la calidad hasta llegar a ver los pixeles.

2017



Isabel Gaspar

Sky en bits

Fotogramas para gif a partir de la Imagen de bits
modificada en la calidad hasta llegar a ver los pixeles.

2017

3.2 EL CÓDIGO EN LÍNEA

Es necesario entender para esta investigación al código en línea como el lenguaje en internet. La investigación se dio a partir de éste y de su fragmentación, y es con las imágenes en línea que tenemos una referencia al lenguaje. La *interfaz* es entonces la traducción del código en línea que nos permite visualizar información y tener entonces un acervo visual que se vuelve parte de nuestro archivo personal.

La funcionalidad del código es lo que crea el lenguaje de internet a través de las traducciones de los códigos binarios y lo que nosotros vemos en internet, por la manera en la que descargamos y compartimos, por el registro que queda de estas accio-

nes, enlaces que se unen en una interfaz para compartir y seguir creando contenido. La información detrás de la información, los enlaces que siguen conectando. Como las meta imágenes de W.T. Mitchell (2009), es el mismo lenguaje el que se explica y se registra y por tanto podemos encontrar un punto importante para continuar los estudios y la creación artística.

Hay que pensar en la imagen como algo más que solamente lo visual, lo que obtenemos de su primera percepción y pensar en ella como otro tipo de información, como un dato más que es compartido junto con la información, con números, videos, la imagen entonces como generadora de dinámicas, de lenguajes, de procesos y que todo esto en conjunto, como si de constelaciones se tratara, crean un lenguaje

y así una *e-image*. Desprenderse y generar visibilizando y experimentando con las posibilidades de las aplicaciones, de los mapas digitales, de las conexiones en tiempo real a través de la imagen, creando relaciones, alterando las dinámicas y las lecturas. Usando las imágenes como palabras para crear frases y así narraciones, pensando en el gif como una micronarración que modifica las narraciones lineales de la vida y que por tanto tiene su origen y auge en redes sociales. Pensando también en el *gif* como elementos de connotación en el espacio, que desligados de su contexto pueden construir un nuevo sistema secundario que creen una narrativa. Construir una retórica a partir de lo que se está creando en línea. Tomar al *gif* como este pequeño embajador de las sociedades digitales, que lleva consigo en los metadatos el movimiento que se crea en línea, la dinámica de los prosumers, el registro de la vida que va quedando en este espacio público digital.

¿Cómo consideramos una imagen parte del lenguaje? Tomando en cuenta elementos no analógicos, sino de su propia estructura. Justamente fragmentando sus partículas, aquellas en donde se encuentra la huella de la imagen, del recorrido. La imagen en línea está hecha de números, de *bits*, de fragmentos mínimos que por sí solos no pueden conformar un lenguaje pero que en conjunto y en su dinámica gracias a la *interfaz* sí pueden hacerlo. Podríamos pensar en ellos como lo que llama Barthes (1964) “elementos retóricos” o “elementos de connotación”, dichos elementos constituyen sistemas que significan y que conforman un lenguaje. “...si bien el análisis semiológico de un filme (imagen/código) no tiene propiamente sentido, el inventario de los elementos retóricos, connotadores, asimilables a signos, puede conducir al establecimiento de una retórica del filme (imagen/código). Tales elementos son ya analizables semiológicamente y forman parte de lo que suele llamarse ‘estilo’” (p. 17-18)

Se busca aquí entonces la degradación de la imagen a partir de su código, ya no a partir de herramientas generadas para la degradación, sino el trabajo directo con el código, la modificación directa de la raíz de la imagen. Al igual que las series anteriores es la generación de distintas narrativas, de distintos espacios e imaginarios a partir de la degradación, esto como ejemplo de la creación de nuevas culturas a partir de lo que los *softwares* y la estética digital nos permite. Un análisis del internet a partir de la creación de imágenes generadas con su propio lenguaje. El *post internet* como teoría para la imagen.

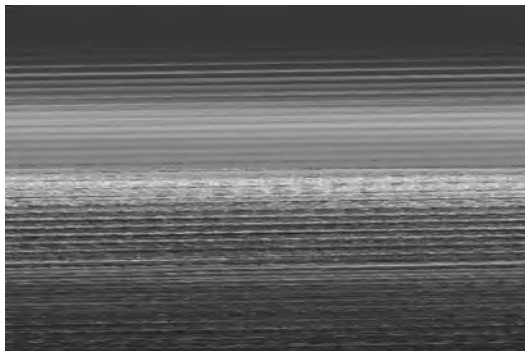
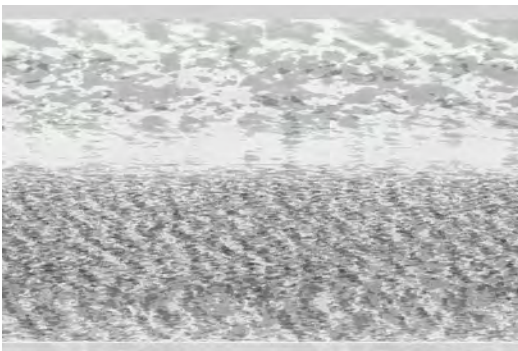
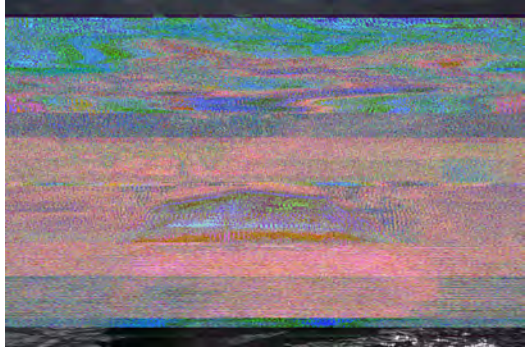
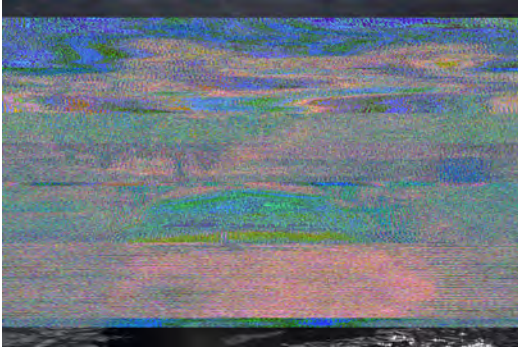
La imagen basada en códigos y programas como recursos desde dentro. La degradación de las imágenes que se generan desde un ambiente digital procesado por éste mismo. Imágenes generadas a través de las pantallas de celulares, capturas de pantallas tomadas con el celular, degradación de código a través de este mismo medio, sin pasar de un dispositivo a otro, como si de un taller móvil se tratara, el celular como laboratorio móvil. La degradación como recurso final. La huella que genera el mismo dispositivo que desgasta la imagen que genera otra huella. Códigos que construyen y deconstruyen.

Imágenes creadas desde lo digital para lo digital, el *metadato*, el código, el *link*, el *hashtag* y el *gif* como herramientas básicas de producción, las cuales son parte de la *interfaz gráfica*.

El taller de producción y el laboratorio entonces ya son distintos. El trabajo se hace con una computadora, con programas y *softwares*, con impresoras y con cámaras. Dentro de estos nuevos laboratorios de producción, un modo de producción muy reciente es el laboratorio móvil digital. Es decir, la creación directa en un dispositivo móvil, el celular. Ahora, las mismas herramientas que utilizamos para observar son utili-

zadas para crear. El *prosumer* no sólo en línea sino desde la máquina. Talleres intangibles sin un espacio con una producción intangible, imagen sin objeto. Entonces estos dispositivos se vuelven primordiales para la creación de la gráfica como parte de la interfaz.

Trabajar con dispositivos móviles quiere decir que se utiliza el internet, las redes libres, los datos, 3G 4G. Tener datos nos permiten entonces utilizar las estrategias de geolocalización. Esto da a la gráfica un punto de interacción con el espectador, haciendo que se involucre y participe estando en cualquier lugar.



Isabel Gaspar

Datascares

Gráfica generativa con processing.

Modificación del código digital hasta la descomposición de la imagen original

2018

3.3 HERRAMIENTAS DE VISUALIZACIÓN Y ACCIÓN.

EL METADATO COMO HERRAMIENTA PARA LA GRÁFICA

En este capítulo no hablaremos de las herramientas de visualización como los lentes, cámaras o escáneres, sino cómo la traducción de estos códigos permiten que observemos imágenes o formatos comprensibles. Gráfica a partir de datos que produce más gráficos. Hablamos entonces de *metadatos*. La información detrás oculta de las imágenes que nos permite ver algunos de los datos de su producción.

Si respondemos a la pregunta ¿Qué hace la gente con las imágenes digitales? entonces estaremos describiendo una dinámica típica de la sociedad en línea, estas imágenes son comentadas, etiquetadas, *tagueadas*, compartidas, categorizadas. Entonces se utilizan herramientas, que son los gadgets, los celulares, tablets, etcétera para realizar esas acciones, no sólo para reunir, sino para visualizar, para compartir, y es cuando la imagen se vuelve a sí misma herramienta para la acción. *Hashtag*, *metadato*, *hyperlink*, y se empieza a utilizar entonces el lenguaje, el código en línea, y es ésta la *e-imagen*, la imagen *post-internet*.

La imagen de manera experimental y como un prototipo se vuelve en el proyecto como la “nada” que se encuentra entre dos máquinas separadas pero conectadas, entre las imágenes que se comunican y se enlazan y guardan infor-

mación entre ellas, entre dos espacios separados pero conectados. ¿Qué sucede ahí? Las imágenes se rompen, cambian, las relaciones se crean y se modifican.

Trabajar con *metadatos*, cierta forma de producción con ellos puede ser considerada gráfica, como una herramienta y como un resultado. ¿Qué relación tienen los metadatos con la gráfica tradicional tangible? La idea de registro, la idea de huella, el graphé que registra, el *metadato* lleva en él el registro del código de creación de la imagen. Así podemos trabajar tanto con la imagen creada como con la información a través del *metadato*, con imágenes que expliquen contenidos dentro de su contexto, que acarreen huellas de su movimiento, que conectan espacios en los que han estado y desde donde han sido creadas y alteradas, que crean, construyen y/o corrompen narraciones. Como si se tratara de un lenguaje que une lugares, que registra a estas sociedades de navegantes de lo digital.

Si tenemos una imagen registro o huella que nos permite la reproducción, si hemos dejado de pensar en la estampación como fin de la imagen, si hablamos de gráfica digital y nos hemos olvidado de una forzosa imagen en papel y pensamos en esta idea del registro y la reproducción como el grabado en *interfaces* o como la huella en una superficie digital, tenemos que utilizar un concepto que realiza todo este proceso por naturaleza, éste es el metadato.

Los *metadatos* son el registro del origen de la imagen o del archivo. Este término fue utilizado por primera vez en los 60 por Jack Myers para describir a los conjuntos de datos, José A. Senso dice que (2003)

“la primera acepción que se le dio (y actualmente la más extendida) fue la de dato sobre el dato, ya que proporcionaban la informa-

ción mínima necesaria para identificar un recurso... consideran que los documentos (así como sus partes: líneas, párrafos, imágenes...) se pueden tratar como objetos, y los metadatos como los atributos que definen las características de cada uno de ellos, sin limitarse a su descripción simple.” (p. 97)

Entonces es como si los documentos o los archivos en internet dejaran una huella a través de los *metadatos*, los propios fundamentos electrónicos de la *interfaz* nos permiten el registro, la reproductibilidad y la multiplicidad de los archivos, de las imágenes. La matriz se sustituye entonces por un código binario. Tenemos entonces nuevos conceptos que se vuelven parte de la gráfica y de lo digital, “interactividad, dinamicidad, ubicuidad, virtualidad, multimedialidad, heterogeneidad.” (Alcalá, 2012, p.52)

Preguntémonos ahora, ¿cuáles son esos fragmentos o detalles que conforman a la obra en una gráfica digital? Y ¿dónde es que habita la imagen en la actualidad? Si la función del detalle es reconstruir el sistema al que pertenece, podemos decir entonces que digitalmente el *pixel* es lo que conforma al entero imagen digital, a la obra, lo mínimo como el punto y la línea en la gráfica análoga y, por tanto, un *pixel* aunque pueda ser impreso y visto sobre papel o sobre algún objeto matérico, encuentra su naturaleza superficial en el impulso electrónico que es la luz, es decir, en las pantallas. El *pixel* como fragmento mínimo en la gráfica digital encuentra sus soportes naturales o habita en las pantallas.

Así, esta codificación de lenguajes de la gráfica tradicional, la línea, los fragmentos, el ritmo, el punto, la repetición, la multiplicidad y otros, en códigos digitales, pantalla, luz, *pixel*, virtualidad, multimedia, interactividad, *interfaz*, permiten la hibridación de lenguajes para llegar a una imagen que pueda sumergirse en la infosfera, donde la

gráfica no pierda su importancia, pero tampoco se quede encerrado en su constante pulsar matérico.

¿Qué sucede cuando se descargan las imágenes y se vuelven a compartir y se editan y se taguean?, en los datos, detrás de todo eso, más allá de generar imágenes pobres, más allá de deformar visualmente esto que estamos viendo, cuando hago un *gif* y lo subo en línea y alguien lo toma, ¿qué sucede entre una máquina y otra y entre una pantalla y otra? ¿queda un registro de este movimiento? ¿podremos ver el registro del movimiento de las imágenes? si se crean narraciones, ¿qué dicen los datos de estas narraciones?

Si pudiéramos realmente navegar dentro de las pantallas veríamos un mundo lleno de datos, pensar en un marco rectangular y estar acostumbrados a la traducción siempre directa de la información en código nos impide pensar y analizar lo que realmente está detrás de estas pantallas, es decir sobre el significado verdadero de lo digital. Este nuevo medio es un montón de algoritmos que entran y salen por los dispositivos, que viajan y llevan información, el metadato relaciona la forma y el contenido, el *metadato* es el principal 'historiador' de las nuevas tecnologías y nuevos medios.

3. 4 ENLACES Y HASHTAGS

Dentro de las nuevas estéticas, teóricamente no se encuentra el *hashtag* pero si nos vamos a la función más analítica de éste, podríamos entrever que de la misma manera que las imágenes de las nuevas estéticas, éste es algo más que solamente el símbolo y el uso superficial que le damos, en él también hay algo político y social pudiendo verlo como:

Signifiers exchanged as political and social capital in our mediated lives. As an archival curating tool, hashtags are useful in data organization and collection. Attachments, links, photos, and videos can all be correlated through this one bit of code, meaning that users around the world are connected, simply by adding # to their message” Beyond New Media: Discourse and Critique in a polymediated age. (Herbig, 2015, p. xiii)

Lo que nos interesa de la imagen contemporánea es que va “viajando a presión en lentas conexiones digitales, comprimida, reproducida, ripeada, remezclada, copiada y pegada en otros canales de distribución”. (Steyerl, 2014, p33). Es aquí donde entran en juego el *metadato*, y el *hashtag* pues a través de ellos podemos seguir ese camino que lleva la imagen.

Un *hashtag* funciona de manera que conecta estos datos y esta información, permitiendo ubicar y conectar rápido esta información. El lenguaje y la cultura contenida en cada fragmento de código es parte de lo no visible de las nuevas estéticas, por ejemplo, un *meme* o un *gif* nos dicen mucho sobre el tipo

de evento que se ha seleccionado, las frases que se han utilizado, las imágenes que se han elegido, es decir que este fragmento de información lleva marcado en su código el contexto de la sociedad que lo ha creado y difundido, que lo ha descargado y compartido, remixeado y alterado. A partir de la producción del arte en la nueva cultura digital y del análisis de ésta podremos ver al estudio de la imagen y la gráfica como un camino circular, un intercambio constante, un ir y venir otra vez entre los límites de la pantalla y la realidad. El *hashtag* es para este proyecto de investigación un punto de reunión o movilización, un lenguaje común o un medio para hacer una declaración

Existe una visión hasta ahora aún utópica o no tomada muy en serio del arte en internet, relacionada específicamente con el intercambio, en donde la autoría es sinónimo de audiencia, la naturaleza total del arte interactivo, en donde el espectador es parte del creador, el *prosumer*, como la idea más directa de esta interactividad y coparticipación. Cuando una imagen es compartida para que sea re editada, modificada y/o transformada, cuando el espectador se vuelve creador, entonces ya no podemos hablar de 'autoría', no existe un autor de las imágenes, es toda una comunidad la que las crea, podríamos incluso hablar de folclor. Son imágenes populares, imágenes masa que tienen la carga del archivo artístico. Lo que esta anonimidad nos permite es que nos da libertad, no existe propiedad intelectual, y al suceder esto, las imágenes, sin importar su calidad y su estatus pueden ser replicadas, transmitidas y transformadas, lo cual es la naturaleza y la finalidad principal de todo en el internet, el conocimiento para todos, el acceso público a la información y la cultura, la libertad de expresión.

El hashtag es parte implícita de la creación del internet, de la World Wide Web (WWW). En 1989 Tim Berners-Lee propuso un sistema que generara un ambiente conectado, entre todos los ordenadores que estuvieran conectados a Internet, para

#book

26,830,597 publicaciones



#freedom

23,730,713 publicaciones



#girls

120,661,295 publicaciones



#life

204,181,268 publicaciones



esto utilizó el hipertexto, y así “creó complejas redes, las cuales él visualizaba como una estructura de telaraña, web”³. Dado que la estructura de la Web 2.0 está caracterizada por la participación y la interactividad, las conexiones dadas por los hipertextos requerían de cierto orden y velocidad durante las interacciones. El hashtag permitió entonces reunir y etiquetar temas relevantes, como un metadato incorporado en las publicaciones.

Jacob Eisenstein, miembro postdoctoral de la Universidad de Carnegie Mellon en lingüística computacional, en un artículo para el New York Times hizo la comparación del hashtag con un metacomentario. “Verás que los usan como humor, un tipo de metacomentario, donde escribes un mensaje y probablemente no crees en el mensaje, porque en lo que realmente crees es en el hashtag”⁴. Eisenstein hablaba de los hashtags en Twitter, una red social en donde la información y las interacciones se dan como texto.

Pero si aplicamos esta idea a las demás redes en las que se comparten primordialmente imágenes, podemos llegar a una conclusión similar, parafraseando a Eisenstein, probablemente ya no crees en la imagen, porque en lo que realmente crees es en el hashtag.

Siendo el hashtag una herramienta a escala de las relaciones humanas, de las masas, y al mismo tiempo un metadato creado por el usuario que a su vez guarda el registro del recorrido y las interacciones que cargan las imágenes pobres, entonces las prácticas artísticas que utilizan el hashtag como herramienta, se vuelven no solamente la imagen de hoy en día, son también acciones, registros e investigaciones. A partir de estas prácticas artísticas podemos entonces tener un análisis y un entendimiento distinto de las interacciones creadas y registradas en la red.

3.4.1 HIPERVÍNCULOS PARA CRUZAR FRONTERAS. LAS HERRAMIENTAS DE LOS DISPOSITIVOS COMO MEDIO DE PRODUCCIÓN ARTÍSTICA Y CUESTION- AMIENTO POLÍTICO.

Utilizo la idea general del *metadato* como hipervínculo. La gráfica como la huella que va dejando la imagen en su recorrido. La huella o registro que nos permite entender al mundo exterior. Lo digital para llegar a lo físico. Como una especie de periodismo, de análisis, de estudio de la sociedad y la política, de las actitudes. Y también como una construcción a partir de la poética de los datos y de lo visual como si de un manual se tratara. Confeccionando a partir de las coordenadas, los *hashtags*, la geolocalización y las capturas de pantalla. La imagen que no creamos nosotros sino la recolección del conjunto de actividades y registros en línea que conforman una sociedad hiperconectada.

La utilización del hipertexto en la comunicación digital ha conformado una nueva visión del espacio, no solamente privado sino también público, en donde los límites y las fronteras ya no son solamente físicos o geográficos, las fronteras ya no son solamente geográficas, no contienen solamente el cruce de ciudadanos ¿Qué sucede con la información que comparten los medios que muchas veces es falsa o que no es totalmente verídica? ¿cómo podemos saber lo que realmente está sucediendo? ¿es posible saber lo que la gente y no el gobierno está

pensando? En Hipervínculos para cruzar fronteras se utiliza el recurso del metadato para lograr cruzar y romper, de manera técnica y también un poco poética, las fronteras que limitan el flujo de la información y las conexiones.

La pieza fue hecha con la recolección de capturas de pantalla de Instagram desde la elección de Donald Trump como presidente de Estados Unidos, los hashtags me iban marcando el recorrido que debía dar, desde #nowall hasta #refugeeswelcome, pasando por supuesto por #fucktrump. La idea inicial era solamente trabajar sobre las imágenes en las que se viera la reacción real de la población de Estados Unidos ante la elección de Trump, pero me di cuenta de que el medio permitía mucho más, comencé a entender más de lo que sucedía y de dónde venía el problema con ver los hashtags y a dónde me llevaban. Justo como lo que es un hipervínculo per se, conexiones, así comencé viendo solamente imágenes en Instagram y dándome cuenta de cómo se conectaban sucesos políticos alrededor del mundo, después pasé de imágenes a notas, a artículos, documentales, pero todo esto a través del recorrido que el hashtag me llevó a realizar.

Posteriormente para seguir con la idea del recorrido a través de las herramientas de internet y los metadatos, realicé un recorrido por la frontera norte México Estados Unidos en google earth, haciendo captura de pantalla de ésta y registrando las coordenadas en donde no había un muro construido. Finalmente la pieza fue la unión del mapa creado con las capturas de pantalla, la línea de la frontera, los datos de las coordenadas y los hashtags, todo esto como si se tratara de crear un dispositivo que rompiera con las fronteras, no solamente físicas o geográficas, sino de ideas y pensamientos. Nuevamente esta idea del Dataísmo uniendo sucesos o eventos por medio del mismo análisis, la extracción de los datos.

Así, me di cuenta de que el hashtag es un metadato también, uno creado por el

mismo usuario pero que facilita la interconexión, una interconexión que puede ser vista como el análisis del impacto de la tecnología y las redes sociales en las interacciones incluso fuera de ellas.

Vivimos la realidad a partir de la imagen mediatizada en una sociedad hiperconectada 24/7, visualmente capitalista, bajo los parámetros de los datos. Las imágenes circulan infinitamente desapareciendo la idea del autor y del consumidor, siendo ambos uno mismo: prosumer; el que descarga y comparte; edita y fragmenta, generando entonces imágenes pobres como reflejo de la sociedad: las nuevas estéticas. Para los estudios visuales, las nuevas estéticas deben ser vistas como una herramienta para el posicionamiento político desde el arte y el diseño. Podemos entonces pensar en ellas como la teoría del sistema tecnológico, digital y político desde el internet.

[De la imagen de la pagina siguiente]

Isabel Gaspar

Hipervínculos para cruzar fronteras

Se realizó un recorrido de toda la frontera a través de Google Maps, la siguiente imagen es un fragmento de la línea creada a partir de las capturas de pantalla de Google Maps de la frontera norte entre México y Estados Unidos.

2018

Imagen digital, medidas variables dependiendo de la impresión

[De la pagina 125 y 126]

Isabel Gaspar

Hipervínculos para cruzar fronteras

Captura de pantalla del inicio de la frontera construida entre Estados Unidos y México en Tijuana

2018

Imagen digital, medidas variables dependiendo de la impresión




Captura de Google Maps
en: 32°32'04.2"N 117°07'26.3"W
El: 13 diciembre 2017 a las 21:47

124

Google

125

US/Mexico Beach Border 



3D



Áreas libres de fronteras construidas entre México y Estados Unidos

32°32'10.1"N 117°06'13.3"W - 32°32'10.4"N 117°06'08.1"W
32°32'29.7"N 117°02'25.0"W - 32°32'33.2"N 117°02'31.1"W
32°33'19.3"N 116°52'39.9"W - 32°34'23.5"N 116°39'57.5"W
32°34'44.4"N 116°35'44.7"W - 32°34'44.7"N 116°35'39.6"W
32°34'52.1"N 116°34'12.9"W - 32°34'53.5"N 116°33'53.6"W
32°34'56.4"N 116°33'19.4"W - 32°35'03.0"N 116°31'59.6"W
32°35'12.8"N 116°29'57.9"W - 32°35'13.5"N 116°29'49.9"W
32°35'15.1"N 116°29'30.9"W - 32°35'15.4"N 116°29'26.3"W
32°35'16.8"N 116°29'09.3"W - 32°35'17.0"N 116°29'07.1"W
32°35'36.1"N 116°25'12.7"W - 32°35'37.8"N 116°24'51.8"W
32°35'56.8"N 116°20'56.1"W - 32°36'56.7"N 116°08'27.0"W
32°37'03.9"N 116°06'55.7"W - 32°39'09.2"N 115°39'44.6"W
32°46'05.0"N 114°39'17.0"W - 32°46'05.1"N 114°39'16.6"W
32°42'59.3"N 114°45'15.4"W - 32°43'04.7"N 114°43'52.3"W
32°43'07.4"N 114°43'14.7"W - 32°29'37.1"N 114°48'44.0"W
32°16'26.5"N 114°05'16.7"W - 32°16'19.3"N 114°04'54.9"W
32°16'17.0"N 114°04'47.5"W - 32°16'09.1"N 114°04'19.5"W
32°16'06.2"N 114°04'10.7"W - 32°16'03.2"N 114°04'03.1"W
31°19'57.6"N 111°01'11.4"W - 31°19'57.5"N 111°01'09.7"W
31°19'59.1"N 111°01'07.7"W - 31°19'57.8"N 111°00'55.0"W
31°19'57.7"N 111°00'43.2"W - 31°19'57.3"N 111°00'40.8"W
31°19'57.4"N 110°59'38.2"W - 31°19'57.7"N 110°58'35.7"W
31°20'00.9"N 110°47'40.9"W - 31°20'00.9"N 110°47'21.1"W
31°20'00.8"N 110°47'02.7"W - 31°20'00.8"N 110°46'58.5"W
31°20'00.8"N 110°46'30.4"W - 31°20'00.2"N 110°42'20.5"W
31°20'00.0"N 110°40'56.9"W - 31°19'60.0"N 110°40'55.2"W
31°19'58.9"N 110°29'52.6"W - 31°19'58.5"N 110°29'48.5"W
31°20'01.4"N 110°23'01.0"W - 31°20'00.2"N 110°23'00.2"W
31°20'01.0"N 110°17'19.1"W - 31°20'01.5"N 110°15'14.0"W
31°19'58.5"N 109°08'57.7"W - 31°19'58.2"N 109°08'17.2"W
31°19'57.9"N 109°07'45.5"W - 31°19'56.3"N 108°57'44.9"W
31°19'56.0"N 108°47'07.3"W - 31°19'58.5"N 108°42'57.0"W
31°20'00.2"N 108°37'03.0"W - 31°20'00.1"N 108°34'56.7"W
31°20'00.1"N 108°34'47.8"W - 31°20'00.1"N 108°34'41.8"W
31°20'00.2"N 108°28'45.3"W - 31°47'01.2"N 107°40'44.7"W
31°47'02.1"N 106°33'29.9"W - 31°44'57.1"N 106°29'28.9"W
31°14'30.1"N 105°49'43.2"W -

Isabel Gaspar

Hipervínculos para cruzar fronteras
Coordenadas encontradas en el recorrido a través de Google Maps en las cuales no existe
ningún muro ni frontera construida.

2018

Cantidad de posts actualizados al 1 de febrero de 2018

#noborders	88 461 publicaciones	#politricks	20 222 publicaciones
#réfugiés	4 414 publicaciones	#blackAmerica	131 547 publicaciones
#integrazione	28 763 publicaciones	#blackpower	1 970 934 publicaciones
#thewall	580 416 publicaciones	#wakeupamerica	199 066 publicaciones
#bordertown	30 836 publicaciones	#trumpcuba	25 publicaciones
#America	24 541 434 publicaciones	#cuba	6 624 838 publicaciones
#brickbybrick	118 015 publicaciones	#impeachdonaldtrump	6 746 publicaciones
#captainamerica	5 109 988 publicaciones	#speakup	361 780 publicaciones
#buildthewall	205 332 publicaciones	#war	4 433 342 publicaciones
#alternativefacts	127 387 publicaciones	#irak	199 065 publicaciones
#noticiasEV	23 710 publicaciones	#liberal	917 525 publicaciones
#trump	8 140 416 publicaciones	#syria	3 451 520 publicaciones
#eua	984 909 publicaciones	#civilwar	2 109 099 publicaciones
#mexicowall	1 258 publicaciones	#communism	693 939 publicaciones
#muromexico	43 publicaciones	#anarchy	685 138 publicaciones
#meanwhileinamerica	912 publicaciones	#trump2016	979 161 publicaciones
@electionhacking	216 publicaciones	#trump2017	48 614 publicaciones
#israel	9 580 386 publicaciones	#peace	55 267 830 publicaciones
#usborder	6 164 publicaciones	#identifymyself	169 publicaciones
#checkpoint	97 657 publicaciones	#humanity	2 199 993 publicaciones
#bordercontrol	8 088 publicaciones	#rebel	3 229 439 publicaciones
#arizona	11 560 869 publicaciones	#noticiasdominicanas	1 428 publicaciones
#elpaso	1 126 396 publicaciones	#prensadigital	3 132 publicaciones
#mexico	38 216 321 publicaciones	#unity	3 400 937 publicaciones
#borders	187 365 publicaciones	#americandream	581 654 publicaciones

[de la imagen de arriba]

Isabel Gaspar

Hipervínculos para cruzar fronteras

Recolección de hashtags que generaron el mapeo original de la información relacionada con la noticia de la creación del muro entre Estados Unidos y México, que posteriormente hicieron referencia a temas políticos mundiales del territorio y la migración 2018.

[de la imagen de la pagina siguiente]

Isabel Gaspar

Hipervínculos para cruzar fronteras

Recolección de las capturas de pantallas del mapeo visual generado por los hashtags. 2018.



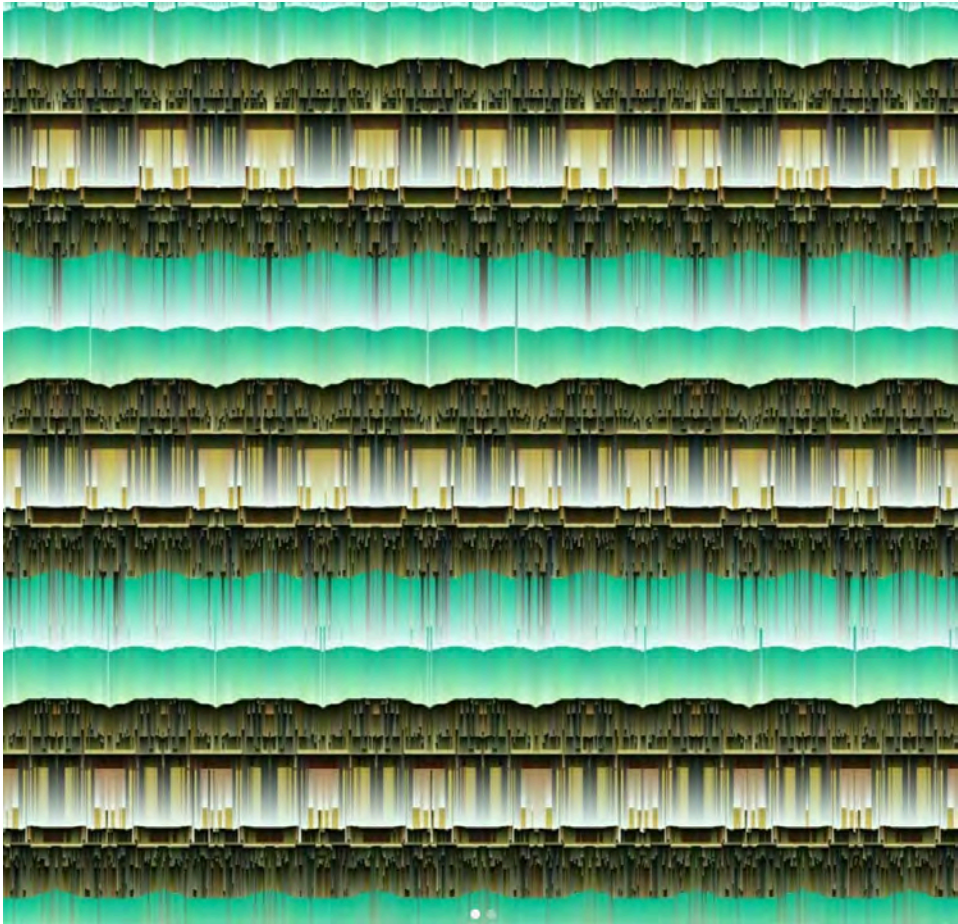
3.5 GLITCH, EL ERROR COMO CUESTIONAMIENTO Y CRÍTICA PARA LA PRODUCCIÓN ARTÍSTICA

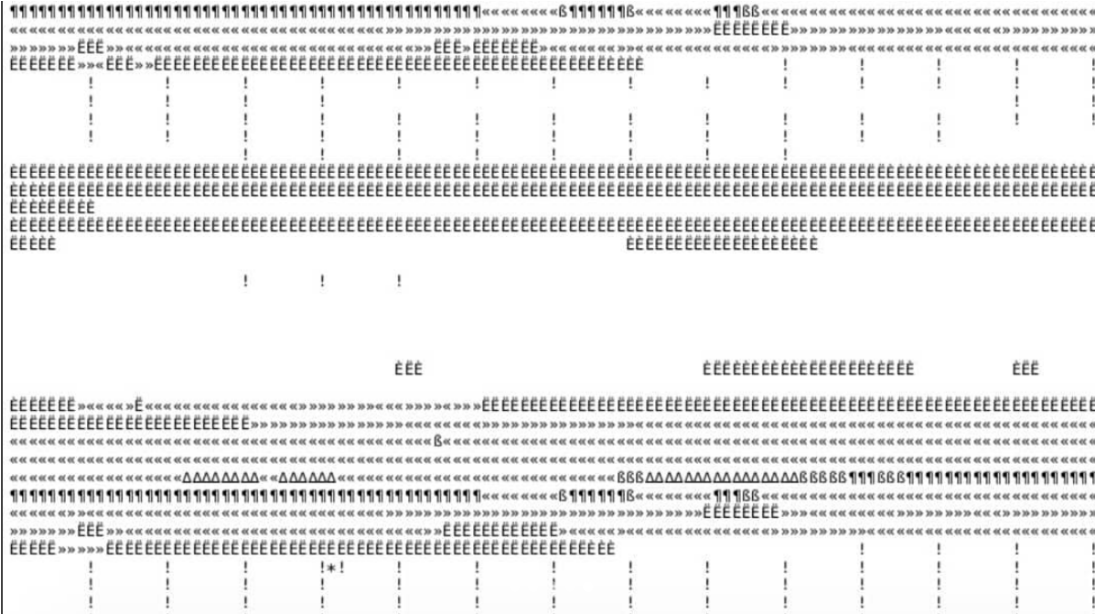
La degradación y transgresión de imágenes icónicas, de imágenes de espacios importantes y culturales, de imágenes de culto para generar nuevos conceptos a partir de las características de las nuevas estéticas, éstas como creadoras de nuevos íconos, de nuevos espacios, de nuevas culturas, de nuevos cultos, en general de nuevas deidades. Las nuevas estéticas como reflejo de nuestra sociedad contemporánea, no solamente por la estética visual sino por el significado que llevan en sí, sobre la sociedad en línea, la degradación de la imagen, la importancia del camino creado por la imagen en internet, el prosumer no sólo de la imagen sino de la cultura y del culto.

Databending, glitch, apps que funcionan para generar degradación, que funciona como reflejo de nuestra sociedad, que va más allá de la estética del error. Degradación técnica que refleja la degradación de lo que sucede en la actualidad, la naturaleza se agota, el cambio climático, la economía en decadencia, pobreza, inseguridad... un sinnúmero de 'errores' en la sociedad que podrían fácilmente ser una metáfora del glitch de la sociedad.

La primera vez que se utilizó la palabra *glitch* fue en 1962 por el astronauta John Glenn, en el libro *Into Orbit* (1962) del proyecto Mercury

Another term we adopted to describe some of our problems was “glitch.” Literally, a glitch is a spike or change in voltage in an electrical circuit which takes place when the circuit suddenly has a new load put on it. You have probably noticed a dimming of lights in your home when you turn a switch or start the dryer or the television set. Normally, these changes in voltage are protected by fuses. A glitch, however, is such a minute change in voltage that no fuse could protect against it. (p. 14)





Desde entonces el *glitch* ha sido utilizado para hablar de los errores en las máquinas y la tecnología. *Glitch* significa error, un cambio en el voltaje de un circuito eléctrico. Otros dicen que la primera vez que se utilizó el termino glitch fue desde 1941, Tony Randall en “On Language” dijo que él escuchó esa palabra cuando había errores en los anuncios, cuando utilizaban la grabación o el comercial equivocado, cuando había un error técnico. Incluso en el radio se ha utilizado el término *glitch*, cuando los locutores se equivocan en la dicción le llaman “fluff” y cuando tienen un error más grave le llaman “*glitch*”.

Actualmente seguimos llamándole *glitch* a los errores cometidos en las máquinas,

[de la página anterior]
Isabel Gaspar
 Prehispánico
 Edición (pixelsroting) con processing de
 imagen realizada con un celular.
 2018

[de arriba en esta página]
Isabel Gaspar
 Prehispánico
 Código de imagen posterior a la edición
 de poxelsorting de la fotografía de las pirámides
 realizada con el celular.
 2018

en las pantallas, en las imágenes, en las computadoras. Es ahora parte de las nuevas estéticas y es visto muchas veces como algo bello, como algo que no estaba esperado y que sin embargo está ahí, que es representativo de las tecnologías.

Es con el *glitch* que las nuevas estéticas pueden trascender de la estética y la belleza y analizar la imagen desde sus orígenes, si pensamos en éste como las fallas en el sistema, la degradación hasta la falla, hasta el límite de algo y pensamos en éste como algo político de transgresión no sólo de la imagen sino de lo convencional, de lo establecido. La transgresión de lo mismo que lo ha creado, los medios, las redes sociales. En esta parte de la investigación se analiza y se fragmenta la creación de las narrativas que se han creado en estos medios, la modificación y la degradación del lenguaje, de la palabra, de la imagen, del código, no solamente como el glitch sino como lo que hay detrás de estos. ¿Qué significa que yo enlace imágenes con palabras que no se relacionan? ¿qué sucede con nuestra propia imagen al estar constantemente vulnerables ante los medios? Cuestionamientos desde la imagen a través de la imagen.

[de la página siguiente arriba]

Matheu Wilcocks

Mediterranean Migration

Third prize world press photo

2016

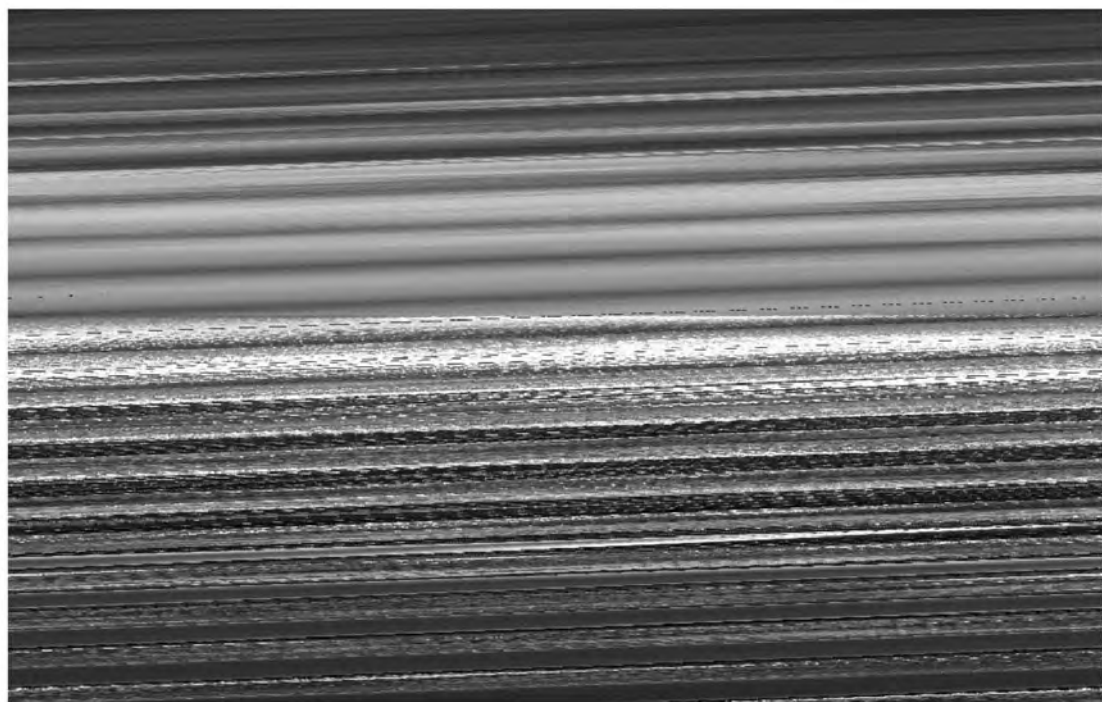
[de la página siguiente abajo]

Isabel Gaspar

De la fotografía de Matheu Wilcocks

Imagen "rota" por edición excesiva en processing hasta llegar a una degradación irreconocible digital de la imagen original.

2018





CONCLUSIONES



“New forms of justice can emerge through art that engages with social, cultural and political issues-ones that aren’t tied to codified laws and biased systems.”

Ekene Ijeoma
Director del programa de Justicia
Poética del MIT

Ante todo este movimiento cultural, digital, social y artístico debemos tomar postura y hallar nuestro contexto, estar conscientes de la sobre-estimulación visual ante la que nos encontramos, darnos cuenta de la capitalización de la imagen y de la información y entonces preguntarnos ¿Cómo asumimos este mundo y lo hacemos propio?

En el mundo de los *gifs* o mundo digital ocurren muchos procesos en tamaños y velocidades cuyas escalas están bastante lejos de nuestro sentido de la experiencia. En el transcurso de nuestra interacción con las representaciones digitales, la mayoría de nosotros no tenemos percepción de los *bits*, de las estructuras de código, de los *algoritmos* o siquiera de recordar que existen. Es aquí donde podemos ver que la experiencia de la representación digital necesita ser aún más explorada. Pero estas operaciones, aunque son imaginables, son en sí mismas inalcanzables a nuestros sentidos además de que la interacción con ellas es totalmente distinta a la interacción a la que estamos acostumbrados con el mundo físico y es por esto que solamente podemos ser capaces de percibir sus efectos sin realmente estar inmersos en la experiencia digital. En el mismo instante en que estas operaciones trabajan de manera invisible detrás de la pantalla, realizando estas transformaciones que podrían casi parecer un acto de magia, se comienza a crear un cambio que no tiene forma en sí pero que es la operación pura, dándole a la operación una función sin pérdida ni ganancia en el

proceso. En este sentido, los medios digitales se perciben inmateliales, parecen pura función, intangibles en cuanto a objeto. El código es entonces un lenguaje con posibilidades estéticas y de forma, una codificación con el poder de transformar las formas y las operaciones no solamente estéticas sino sociales, antropológicas, políticas y de lenguaje. Al comprimirse tanto un archivo para su fácil movimiento entonces comienza a fragmentarse, a desmaterializarse, a perder corporeidad y calidad, y es ahí en donde contiene el peso y la importancia de su existir. El aura de las imágenes dice Steyerl (2012b) “ya no está basada en la permanencia del ‘original’, sino en la transitoriedad de la copia.”(p. 45)

No existe una lógica evidente o una razón subyacente que haga que el barullo visual tenga un sentido único, al tener una cantidad infinita de colecciones de imágenes, muchas casi imaginarias, se crean ecos de las múltiples apariciones de las imágenes. Pierdes la fe en la realidad de la vida, es decir, en la vida, y entonces sólo crees como dice Berardi (2012) “en la proliferación infinita de imágenes” y entonces ¿qué nos queda? ¿cuáles son las nuevas deidades? ¿en quién o en qué nos sustentamos? -en todo aquello que sea capaz de entregarnos, producir, y reproducir imágenes siempre que se lo pidamos. “Uno de los síntomas de esta transformación es la creciente importancia de las vistas aéreas: panorámicas, Google Maps, imágenes por satélite. Nos estamos acostumbrando cada vez más a lo que antes se denominaba la visión del ojo de Dios” (Steyerl,

2012a, p. 12)

Hoy día entonces nos manejamos por medio de cartografías digitales que utilizan a la imagen como el mundo. La imagen se ha vuelto casi un ente con vida propia. Creando un mundo, una colectividad, un movimiento, con su propio lenguaje, su propio ritmo, espacio y tiempo. La imagen siempre ha sido algo natural en nuestro mundo, pero en la actualidad esa “naturalidad” o “cotidianidad” ha llegado a la saturación, una esquizofrenia de la imagen se está volviendo normal en nuestros días. Una constante antropológica actual que nos hace preguntarnos entonces ¿qué significa comprometerse con las imágenes? Las imágenes se han vuelto el contexto del usuario, parte de los nuevos lenguajes, de las narrativas no lineales. Las imágenes dejan de ser representaciones de algo y son meramente traducciones de códigos, de números que representan información, nada aspira a la mimesis ya, “aquí la imagen no mira al mundo, no se pretende pintura, pero tampoco a los ojos de quien la observa... aquí todo es pura actividad, digitación, expresión, fábrica, superficie y gestión de efectos” (Brea, 2010, p. 81) Pero también son traducciones de acciones humanas, mediadoras y creadoras de dinámicas entre humano-humano y entre humano-máquina, a través de las interfaces. “Las imágenes son las interfaces que estructuran a las interacciones, a la gente y a los ambientes que comparten” (Latour, 2002, p. viii) Un dispositivo puede ya comunicarse con nosotros, pero esto no es posible si no es a través

de la *interfaz*, y para esto, de las imágenes. Se han vuelto entonces una síntesis de nuestro lenguaje y a su vez de nuestra percepción.

El movimiento de imágenes y datos en tiempo real significa que la humanidad ya no puede ser localizada solamente en una dirección. Las imágenes son la expresión de sensaciones cuando las palabras y las emociones coinciden. De esta manera, el mundo puede ser reestructurado a partir de los datos como contexto de la información a través de las imágenes, incluso sin hacer referencia a algo tan tangible o “real” y es aquí en donde entonces se genera el giro icónico, pues la percepción de la realidad, del mundo, de la imagen y por tanto de la cultura sufren transformaciones trascendentales.

La aparición y el auge de los nuevos medios y de los recursos en línea, específicamente de la gráfica y la *interfaz* gráfica comienza a crear una tendencia transformadora generacional de gran relevancia para nosotros, sobre todo como creadores, modificadores, recolectores de imágenes, artistas. Existe ahora un nuevo paradigma con el uso de los nuevos medios en el arte y específicamente de la gráfica. No podemos dejar de lado el trabajo de la imagen tradicional, desde el dibujo, el grabado, la gráfica en general, pues es a partir de ellos que podremos llegar a una comprensión real de lo que sucede y cómo es que ha sucedido detrás de las pantallas. Son procesos que se interrelacionan y retroalimentan, la cultura tradicional, la gráfica tradicional, la cultura digital y los nuevos medios. Ninguno puede ni debería prescindir del otro. Son cuestionamien-

tos que debemos tomar en cuenta para los nuevos procesos creativos, pues incluso sin trabajar directamente con los nuevos medios o la tecnología nos veremos utilizando algunos puntos de tecnología o al revés, aunque no trabajemos con técnicas tradicionales, en realidad estamos trabajando técnicas que han surgido gracias al desarrollo de la técnica.

La experiencia ahora es mediada por las pantallas. Lo que vemos en las pantallas es la intersección entre el conocimiento, la imaginación, la información y la creatividad con la que la gente se ve involucrada. Las imágenes, los textos y los sonidos realmente son pulsos eléctricos que generan un dinamismo cada vez que las imágenes y las ideas se intercambian entre pantallas. Es por esto que no solamente es importante lo que vemos en la imagen, sino la extracción de los datos, la cual se ha vuelto tan o incluso a veces más importante que la misma información.

Esta generación, millennial, vive en un mundo a través de la interfaz gráfica, estamos en línea, y el código, el *metadato*, el lenguaje y los formatos como el *gif* pueden ser vistos como sucesores de la gráfica, del grabado, del copy art, del dibujo, del punto y de la línea. La convergencia de medios se hace real en la actualidad, conviviendo en un espacio libre, de interacción, un espacio de collage que trabaja desde el código para estar en línea. Un espacio “no limitado” para la creación y difusión de información a través de imágenes que son traducciones de información de lo que sucede detrás

de la pantalla. Esta convergencia es necesaria en el arte para poder trabajar en lo digital desde la idea del archivo, del registro, para no olvidar ni dejar de lado lo que ha construido a esta cultura digital, para entender lo que somos, cómo hemos llegado a esto y asumir un espacio en esta virtualidad.

Ya no podemos considerar a las imágenes que utilizamos hoy en día como representaciones o simulaciones del mundo o de la realidad, ya son la realidad y el mundo. La frontera entre los mundos reales, naturales y ficticios cada vez es menos visible. Es por esto que incluso el ser humano de hoy en día, el nativo digital, se ve a sí mismo a través de las imágenes, como un híbrido cuya identidad no pertenece solamente a un lugar o a una sola persona. “Los árboles en el horizonte y las estrellas en el cielo ya no llegan a los espectadores a través de procesos puros y miradas alejadas de las imágenes que ya han visto de árboles y estrellas” (Burnett, 2004, p. 6)

Si pensamos en el *post internet* como parte de la teoría para la imagen, entonces podemos pensar que las nuevas estéticas nos permiten nuevos cuestionamientos, pensar a través de las acciones interfaz y la imagen para tomar una postura política ante el mundo. Si el arte ha sido siempre el reflejo de su sociedad, como en el renacimiento o la ilustración, el arte digital a través de las interfaces es el reflejo de lo que sucede hoy en día, es el registro y el archivo de la cultura y de la cotidianidad. Nuestras acciones, nuestros deseos, nuestros pensamientos están dirigidos casi en su totalidad a las

pantallas, a los *gadgets*, a las redes sociales, ¿por qué? Porque hoy somos datos e información, *softwares* e *interfaces* intercomunicadas, por esto es que la gráfica digital toma una fuerza importante y debemos ser conscientes de todo lo que ésta lleva en su archivo, y por tanto de lo que diremos con ella.

Como nativos digitales afirmamos nuestro lugar en el mundo a través de las imágenes que compartimos, las imágenes son nuestro reflejo, nuestros argumentos ante la vida. Producimos la imagen que queremos dar, creamos la realidad que queremos reflejar. Dejo la creación de mí como una subjetividad abierta. Las imágenes que se comparten no son para recordar eventos, sino para decir lo que es ahora, para contar. Hablamos con las imágenes como con las palabras, para decir aquí y ahora lo que soy y no lo que fui.

@isa.gasparr





GLOSARIO

Algoritmo. Secuencia de pasos para llevar a cabo una tarea. Es independiente del lenguaje de programación que los genera y de la computadora que los ejecuta. Debe ser preciso, definido y finito. Debe indicar la entrada, el proceso y la salida. Muchas veces se utiliza el lenguaje máquina, es decir el que utiliza la serie de dígitos binarios para generar algoritmos. Básicamente un sistema de perfiles generados a partir del big data.

App. Abreviatura del inglés application. Aplicación o programa en un dispositivo, son utilizadas sobre todo en dispositivos móviles como celulares o tablets. Permiten realizar diversas acciones específicas.

Bit. De binary digit. Dígito binario. La unidad de medida más pequeña de información entre dos alternativas con el mismo grado de probabilidad. Es un dígito del sistema binario. Un bit puede representar 0 o 1.

bmp. Extensión de archivo de formato de imagen. Es un formato muy sencillo, de los más simples. Permite compartir imágenes en formato de mapa de bits, es decir con píxeles. Está realizado por un código, un mapa de bits que proporciona la información de la imagen.

Copy-art. Prácticas artísticas que utilizan como herramienta la copiadora. Surge principalmente con el mail art en los 60. La capacidad de las copadoras de reproducir y multiplicar imágenes permitió que la fotocopiadora se transformara en más que una herramienta de reproducción, siendo un soporte tecnológico para el arte.

Databending. Es un proceso, parte del glitch, en el que se alteran las imágenes manipulando los bits a través de los datos. Es utilizado actualmente para procesos artísticos.

E-image. La tercera era según las tres eras de la imagen de José Luis Brea, imagen

electrónica. Existen tres transformaciones en ésta, una temporalidad entre las pantallas, una temporalidad en el mismo espacio de representación y una función efímera. Posterior a la investigación de este proyecto de tesis, la e-image ha sido considerada como el lenguaje que se ha creado y se sigue desarrollando en línea, desde los mínimos fragmentos hasta la interfaz que lo presenta todo, temporalidad en pantalla, en su mismo espacio de representación y efímero.

Frame. Fotograma o cuadro. Partes o fragmentos en una animación que dan la sensación de movimiento al ser presentadas en secuencia.

Gadgets. Dispositivos virtuales con funciones específicas. Lo que los hace diferentes es su tamaño y practicidad, volviéndolos casi parte de nosotros, como extensiones humanas, tienen diseños muy ingeniosos para lograr esto. Algunos ejemplos son los ipods, ipads, smartphones, etc.

Gif. Graphic Interchange Formato, formato de intercambio gráfico. Es uno de los formatos más comunes y más antiguos utilizados en la Web. Originalmente era muy utilizado por su capacidad de compartir o subir archivos, imágenes, de bajo formato. Actualmente funcionan para presentar contenido dinámico de manera fácil, rápida y con la posibilidad de tener muy poca o muy alta resolución, lo que permite una navegación mucho más rápida.

Glitch. Un error en el sistema. En el ámbito visual son fracturas digitales en las imágenes por fallas en las máquinas o en la señal.

Hashtag. Es una herramienta utilizada para la creación y organización de contenido, en palabras coloquiales, sirve para etiquetar contenido. Se marca con el símbolo del numeral # y funciona para conectar contenidos relacionados en las redes. En 1989 Tim Berners-Lee propuso un sistema que generara un ambiente conectado, entre

todos los ordenadores que estuvieran conectados a Internet, para esto utilizó el hipertexto, y así creo complejas redes similares a telarañas. El hashtag permitió entonces reunir y etiquetar temas relevantes, como un metadato incorporado en las publicaciones. Un hiperlink creado por el usuario para el usuario.

Hiperlink. O hipervínculo. Es un ícono, gráfico o texto que enlaza a otro archivo, página o documento. Facilita la conexión entre archivos o páginas pues no es necesario anotar siempre el URL, se hace una redirección directa. Puede ser pensado como una interfaz que une a otro recurso.

Imagen pobre. “La imagen pobre es una copia en movimiento. Tiene mala calidad y resolución subestándar. Se deteriora al acelerarla. Es el fantasma de una imagen, una miniatura, una idea errante en distribución gratuita, viajando a presión en lentas conexiones digitales, comprimida, reproducida, ripeada, remezclada, copiada y pegada en otros canales de distribución”. (Hito Steyerl, Los condenados de la pantalla, p.33). Son imágenes cuya importancia reside en el recorrido que han llevado al ser comprimidas, reproducidas, compartidas, editadas y descargadas, los datos y la información de cómo fueron producidas y aceleradas, más allá de lo que vemos en ellas.

Infósfera El término infósfera (infosphere) fue usado por primera vez en 1971 para definir la capa de información que se genera a partir del intercambio de datos. Este neologismo engloba la red técnica desarrollada a partir de la telegrafía, telefonía, televisión, radio, el radar, los satélites y el Internet. Abarca todo el planeta y permite el intercambio mundial de datos, así como la organización para el desplazamiento de personas y el traslado de mercancías. Sin el tráfico mundial de datos, bienes y pasajeros, sería imposible satisfacer las necesidades y aspiraciones materiales y existenciales de más de siete mil millones de personas.

Interfaz. Es la conexión entre dos sistemas o dispositivos que permite que se comuniquen. Podría decirse que la interfaz es la que traduce las señales que genera el dispositivo, traduce ya sea su código o lenguaje para que nosotros podamos ver la información. Por ejemplo la interfaz es la que traduce los códigos html y permite que nosotros veamos elementos de navegación, de contenidos y de acción.

jpg. (Joint Photographic Experts Group). Extensión de archivo de formato de imagen. Es un formato que comprime la imagen sin degradar tanto la calidad por lo que es un formato muy utilizado para web y dispositivos digitales.

Loop. Función a través de una secuencia de instrucciones que hace que una acción se repita hasta que cierta condición se haya alcanzado. Cuando la última instrucción se ha finalizado se regresa a la primera instrucción y se continúa la secuencia en repetición. Un loop infinito es el que no tiene la función de exit routine, es decir terminar secuencias, así se repite continuamente hasta que el programa se termine o haya un error.

Meme. Originalmente hacía referencia a ideas, comportamientos o estilos que se extienden y propagan culturalmente. Utilizada por primera vez por Richard Dawkins en su libro "el gen egoísta". Actualmente es utilizado para hablar de imágenes, videos o ideas que se propagan rápidamente a través de internet, en su mayoría son humorísticas y aunque pueden llegar a parecer simplemente bromas, muchas veces reflejan lo que sucede en sociedad y lo que ésta está pensando y cómo reacciona ante lo que sucede, volviéndose así un fenómeno global.

Metadato. Literalmente quiere decir datos que describen a otros datos. Describen el contenido y la información de archivos y recursos, la información de los datos. Es actualmente utilizado en informática, y tiene gran relevancia sobretodo para las

empresas ya que el uso de metadatos permite organizar y trabajar grandes cantidades de información (datos).

Millennial. Generación millennial. Conocida también como generación Y, o generación del milenio. Aún no se tienen fechas exactas de cuándo comienza y termina esta generación, pero van alrededor de 1985 y 1994. Es la generación que nació en la era del internet, que tuvo un contacto directo con las nuevas tecnologías, que le han tocado los cambios globales como algo normal. Es la generación que se desenvuelve naturalmente en internet, en la web, con los datos, los algoritmos y los códigos.

Net art. Prácticas artísticas realizadas en línea, es decir en la red, y para la red. Se realizan obras que solamente funciona en la red y que hablan de esta misma. Tuvo su auge en los años noventa, cuando estaba en desarrollo la World Wide Web. Los artistas del net art utilizan todas las herramientas y potencialidades de la red.

Off line. Estar fuera de línea. Que no estás conectado. También puede referirse a no estar al tanto de lo que sucede en las redes o en internet.

On line. En línea. Que se encuentra conectado a internet. Técnicamente significa estar conectado a alguna red o servicio ya sea de internet o de comunicación como whatsapp o Messenger. Actualmente nos referimos a estar online a realizar cualquier actividad con los dispositivos.

Op art. De optical art, movimiento artístico de los 60. Es arte que se enfoca en fenómenos visuales, en efectos ópticos. Puede ser considerada como una práctica en la que el espectador ya se vuelve prosumer, la pieza toma relevancia hasta que el espectador observa la pieza y los efectos son percibidos. Se trabaja la repetición, la geometría y los colores complementarios para lograr las ilusiones ópticas.

Píxeles. La mínima parte en una imagen digital, son unidades de color que en

conjunto forman las imágenes digitales. Cuando una imagen comienza a perder calidad es mucho más fácil observar los píxeles que la conforman.

Post-internet. Se refiere a prácticas artísticas que trabajan con la consciencia de lo que sucede en internet, de las conexiones que se crean en éste, hablan sobre política de internet, vigilancia masiva clandestina, extracción de datos, entre otros. Se crean obras que no toman forma del net art, sino también en construcciones con objetos, instalaciones, videos, muchas veces tangibles. Prácticas artísticas que analizan las dinámicas on line pero que pueden ser presentadas off line.

Prosumer. Concepto que identifica cuando el consumidor se vuelve también productor de contenido. Es quien, sobre todo en computación y marketing, hace uso de las aplicaciones, de los sitios, quien descarga contenido y lo reproduce, lo edita y lo vuelve a compartir, quien mantiene en movimiento a las redes sociales.

Scan-art. Prácticas artísticas que utilizan como herramienta el scanner. El copy art y el scan art son parte de la electrografía. En donde la reproducción y la copia son parte del discurso que se trabaja en las imágenes.

Scrolling. Traducción literal: desplazamiento. De la acción de recorrer el cursor en la pantalla de izquierda a derecha o de arriba abajo para ver la información contenida en una imagen en un sitio web, en general, en la interfaz.

Selfie. Visto hoy en día casi como un símbolo millennial. Autorretrato, foto tomada a sí mismo, en su mayoría con celulares, tablets o cámaras web. Utilizadas al inicio para fotografías de perfil de redes sociales, pero en la actualidad son imágenes que suelen ser compartidas en cualquier red social.

Selfiescan. Proyecto realizado para esta investigación en el que la pantalla del celular se escanea en modo selfie, por lo que podría considerarse una selfie del mismo

celular y un scan del mismo scan. Selfiescan como juego de palabras, la selfie del scan y el scan del selfie.

Smartphone. En español, teléfono inteligente. Aunque la mayoría se refiere a ellos en inglés, como smartphone. Son celulares con muchas más capacidades, con distintas funciones además de las básicas. Con ellos se pueden recibir correos, editar documentos, tomar fotografías, acciones para las que anteriormente requerías de otros aparatos, estos celulares las pueden realizar.

Software. Palabra proveniente del inglés. Literalmente puede traducirse como artículo o material suave. Son las instrucciones que permiten que nos comuniquemos con la computadora, es su soporte lógico y con éste es posible realizar tareas específicas. En español también suele decirse programa, las aplicaciones son un software.

Taggear o taggear. La traducción al español: etiquetado. Reconocer o hacer visible a algo o alguien por medio de una etiqueta. Dependiendo de la red en la que se realice es su significado. En facebook es identificar a alguien en una foto, en instagram se taggea para que alguien vea la foto que nos interesa y en twitter para compartir imágenes con otros usuarios. En general es hacer visible cierto contenido.

tiff (Tagged Image File Format). Extensión de archivo de formato de imagen. Es un formato de alta resolución que se basa en las etiquetas. Permite el intercambio de imágenes aunque con mayor peso.

Vaporwave. Subcultura digital que comenzó con la música electrónica y que fue llegando hasta estéticas propias. Lo nostálgico y lo comercial es parte de su contenido, los 80 y 90, la cultura pop, las máquinas más básicas, el diseño web de los primeros ordenadores, los colores psicodélicos y neón, marcas comerciales como Pepsi o Arizona. Originalmente no busca hacer una crítica a este mundo comercial, simple-

mente utilizarlo como una cultura cotidiana. No importa la calidad de las imágenes ni de los sonidos, no importa si se utilizan las mismas imágenes o tonos, copy/paste es parte de esta subcultura, sampleos, loops, sonidos puramente digitales. Todo esto mezclado con imágenes griegas, romanas e incluso renacentistas, el comercialismo japonés. Un mundo surreal dentro de lo digital, una mezcla de todo lo que vemos en línea comprimido en una imagen o en una canción

Vector. Imágenes digitales generadas a partir de atributos matemáticos. No están creadas por píxeles. Se puede ampliar o reducir el tamaño de la imagen sin perder calidad.

REFERENCIAS

LIBROS

ALCALÁ J.R.. (2010). Ser digital, manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica. Chile: Departamento de Artes Visuales Facultad de Artes.

AMARO, M.P.. (2016). e-cloud, instalaciones, ecología y monstruos en la era de la expansión de los términos. México: Centro de Cultura Digital.

BARRAGÁN, H.. (2002). Software: ¿arte?. En El medio es el diseño audiovisual(188-195). Colombia: Centro Editorial U Caldas.

BARREIRO, L.P.. (2009). La abstracción geométrica en España (1957-1969). Madrid: Consejo Superior de Investigaciones Científicas.

BARTHES, R.. (2009). La cámara lúcida. Buenos Aires: Paidós.

BAUDRILLARD, J.. (1978). Cultura y simulacro. Barcelona: Paidós.

BAUMAN, Z.. (2007). Arte líquido. Madrid: Sequitur.

BAUMAN, Z.. (2003). Modernidad líquida. Argentina: Fondo de cultura económica.

BERARDI, F.. (2012). Prólogo en Los condenados de la Pantalla de STEYERL, H.. Argentina: Caja negra.

BREA, J.L.. (2003). El tercer umbral. Lisboa: CENDEAC.

BREA, J.L.. (2010). Las tres eras de la imagen. Madrid: Akal.

BREA, J.L.. (2007). Cultura RAM mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica. Barcelona: GEDISA.

BREA, J.L.. (1997). El inconsciente óptico y el segundo obturador. Colombia: Aleph pensamiento.

BURNETT, R.. (2004). How images think. London: The MIT Press.

CALABRESSE, O.. (1999). Arte neobarroco. Madrid: CATEDRA.

CARDON, D.. (2002). El bazar y los algoritmos. Una tipología de la competencia de las métricas de la información en la web. Barcelona: Paidós.

CARLÓN M. & SCOLARI C. . (2013). El fin de los medios masivos. La crujía Ediciones: Argentina.

CASTELLS, M.. (1996). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. México: México siglo XXI.

CONNOR, S.. (1996). Culura postmoderna. Introducción a las tecnologías de la contemporaneidad. Madrid: Akal.

CONTRERAS-KOTERBAY, S. & MIROCHA, L.. (2016). The new aesthetic and art: constellations of the postdigital. Amsterdam: Theory on demand.

CRARY, J.. (2013). 24/7 Late capitalism and the ends of sleep. London: Verso.

CURIEL DE ICAZA, C.. (2013). Arte en las redes sociales. México: Estudio Paradiso.

DAWKINS, R.. (1993). El gen egoísta, las bases biológicas de nuestra conducta. Barcelona: Salva

DEBORD, G.. (1967). La sociedad del espectáculo. París: Ediciones naufragio.

DELEUZE, G.. (2002). Diferencia y repetición. Buenos Aires: Amorrortu.

DIDI-HUBERMAN, G.. (1990). Ante la imagen, pregunta formulada a los fines de una historia del arte. Murcia: CENDEAC.

DIDI-HUBERMAN, G.. (2011). Ante el tiempo, historia del arte y anacronismo de las imágenes. Buenos Aires: Adriana Hidalgo editora.

DUBOIS, P.. (2004). Video y teoría de las imágenes. Buenos Aires: Libros del Rojas.

ESCRIBANO, B. & ALCALÁ, J.R. & SOLER, A.. (2016). Procesos: el artista y la máquina. Reflexiones en torno al Media Art histórico. Cuenca, España: Caleidoscopio.

FAROCKI, H.. (2013). Desconfiar de las imágenes. Buenos

Aires: Caja Negra.

FULLER, M.. (2003). Behind the blip: essays on the culture of software. Minnesota: Autonomedia.

GIANETTI, C.. (2002). Estética digital. Sintopía del arte, la ciencia y la tecnología.. Barcelona: ACC L'ANGELOT.

GLENN J.. (1962). Into Orbit. Londres: Casell.

GOODMAN, N.. (1990). Maneras de hacer mundos. Madrid: Visor-la balsa de la medusa.

GRABOWSKI, B.. (2009). El grabado y la impresión, guía completa de técnicas, materiales y procesos. Barcelona: Blume.

HANSON, N.. (1985). Patrones de descubrimiento, observación y explicación.. Madrid: Alianza Editorial.

HERBIG A., HERMANN A., Tyma A.. (2015). Beyond New Media: Discourse and Critique in a Polymediated Age. Londres: Lexington Books.

JENKINS, H.. (2006). Convergence Culture, where old and new media collide. Nueva York: University Press.

KRAUSS, R.. (1999). A voyage on art in the age of the north sea post-medium condition. New York: Thames & Hudson.

KUIPER, K.. (2010). The Britannica guide to theories and ideas that change the modern world. New York: Britannica Educational Publishing.

LATOUR, B.. (2002). Iconoclasm, Beyond the Image Wars in Science, religion and art. Massachusetts: MIT Press.

LESSIG, L.. (2004). Free culture free how big media uses technology and the law to lock down culture and control creativity. New York: The Penguin Press.

LIPPARD, L. & CHANDLER, J.. (1968). The dematerialization of art. Palermo: Art International.

MANDINBERG, M.. (2012). The social media reader. New York: New York University Press.

MARCHAN, F.. (1986). Epílogo sobre la sensibilidad "postmoderna". Madrid: Akal.

MARTÍNEZ MORO, J.. (2008). Un ensayo sobre grabado (a principios del siglo XXI). México: ENAP.

MARTÍNEZ MORO, J.. (2004). La ilustración como categoría. Gijón: Trea.

MC LUCHAN, M.. (1964). Understanding Media. New York: McGraw-Hill.

MIRZOEFF, N.. (2002). The visual culture reader. New York: Routledge.

MORIN, E.. (1999). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona: GEDISA.

OLSON, M.. (2013). Arte postinternet. México: COCOM.

PARIKKA, J. & SAMPSON, T.. (2009). The Spam Book, on viruses, porn and other anomalies from the dark side of digital culture. Nueva York: Hampton Press.

RAMÍREZ, J.A.. (2009). El objeto y el aura (des)orden visual del arte moderno. Madrid: Akal.

REYNOLDS, S.. (2011). Retromania. Pop culture's addiction to its own past. New York: Faber and Faber Inc.

ROWAN, J.. (2015). Inteligencia idiota, política rara y floclor digital. Madrid: Captain Swing.

SÁNCHEZ, R.. (1971). Montaje cinematográfico arte de movimiento. Chile: Pomaire.

SHIFMAN, L.. (2013). Memes in a digital world: reconciling with a conceptual troublemaker. Israel: Journal of Computer-Mediated Communication.

SOURIEAU E.. (1998). Diccionario AKAL de estética. Madrid: Akal.

STEYERL, H.. (2004). Los condenados de la pantalla. Argentina: Caja negra editora.

WJ.T. Mitchell. (2009). Teoría de la imagen ensayos sobre representación verbal y visual. Madrid: Akal.

ZITTRAIN, J.. (2008). The future of the internet and how to

CATÁLOGOS

AAV. (2011). Mided on prints minded. Gráfica contemporánea de campo expandido. Vigo: Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes Pontevedra, Universidad de Vigo.

WILLIAM K.. (2015). FORTUNA. México: MUAC.

ARTÍCULOS DE INTERNET

BUCK-MORS, S. & ESPINOSA, J.M. (2009). Estudios visuales e imaginación global. mayo 2018, de Antípoda. Revista de antropología y arqueología Sitio web: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1900-54072009000200002-&lng=en&tlng=es.

DAVISON, P.. (2012). The language of internet memes. julio 2018, de The social media reader Sitio web: <http://veryinteractive.net/library/the-language-of-internet-memes>

ELLESTRÖM, L.. (2017). Transfer of media characteristics among dissimilar media. agosto 2018, de scielo Sitio web: http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0122-82852017000300663

FIGUEROA, P. & ARANDA, Y.. (2013). Arte cinético latinoamericano y sus relaciones con el arte electrónico. febrero 2018, de Revista virtual de arte contemporáneo y nuevas tendencias Sitio web: www.cinetica.abierta.cl

HERNÁNDEZ, F.. (2005). ¿De qué hablamos cuando hablamos de cultura visual?. mayo 2018, de Educação Realidade Sitio web: <http://www.redalyc.org/html/3172/317227042017/>

LEVY P.. (2004). Inteligencia colectiva por una antropología del ciberespacio. agosto 2018, de Biblioteca virtual em saude Sitio web: <http://inteligenciacolectiva.bvsalud.org>

LIALINA, O.. (2007). Vernacular Web 2. agosto 2018, de de

New York Theory conference Sitio web: <http://contemporary-home-computing.org/vernacular-web-2/>

MELÉNDEZ, F. & TORTOSA R.. (2015). La condición digital de la imagen gráfica . mayo 2018, de Congreso internacional de ilustración, arte y cultura, Valencia. Sitio web: <http://dx.doi.org/10.4995/iLuSTrAFiC/iLuSTrAFiC2015/943>.

MOXEY, K.. (2003). La nostalgia de lo real. La problemática relación de la historia del arte con los estudios visuales. agosto 2018, de Revista digital, estudios visuales Sitio web: <https://perspectiva-sesteticas.blogspot.com/2011/01/algunos-presupuestos-de-los-estudios.html>

PRADA, J.M.. (2008). La creatividad de la multitud conectada y el sentido del arte en el contexto de la Web 2.0. agosto 2018, de Estudios visuales Sitio web: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3018324>

RUIZ, J.M. (2018). El crecimiento de los open sources de fabricación digital y su implementación en el media lab. De la high tech al do it yourself. mayo 2018, de Entornos Audiovisuales Universidad de las Américas Quito, Ecuador Sitio web: <http://revistas.comunicacionudlh.edu.ec/index.php/comhumanitas/article/view/2015%281%297>

SENSO, J.A.. (2003). El concepto del metadato. Algo más que descripción de recursos electrónicos.. mayo 2018, de Inf. Basília Sitio web: <http://www.scielo.br/pdf/ci/v32n2/17038.pdf>

ARTÍCULOS DE REVISTA

ALCALÁ, J.R.. (2014). La condición de la imagen digital. estudios iconográficos para su análisis y clasificación.. *Icono*, 12, 113-140.

BUCK-MORS, S.. (2009). Estudios visuales e imaginación global. *Antípoda*, 9, 19-46.

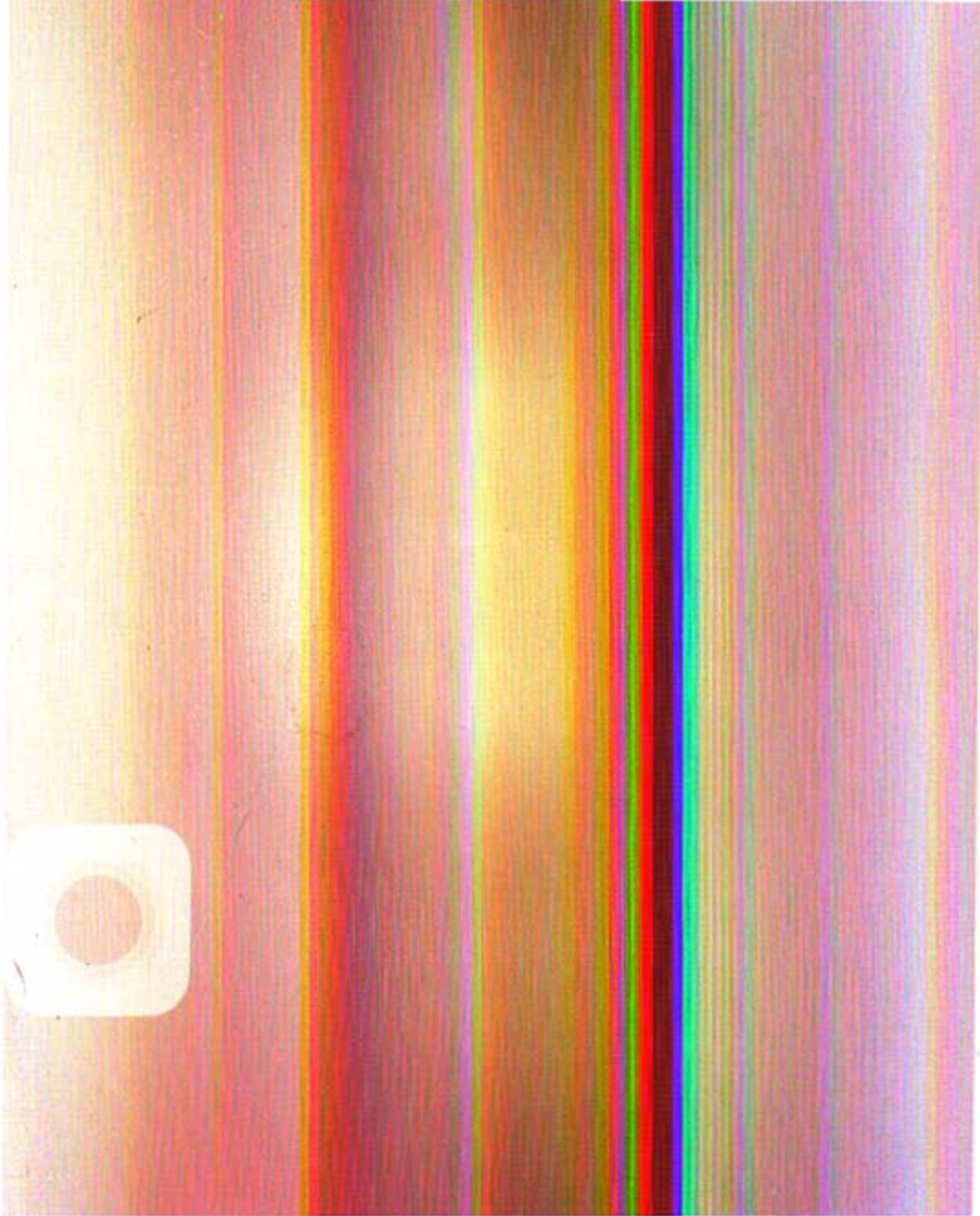
GORIUNOVA, O.. (2014). The force of digital Aesthetic on memes, hacking and individuation. *The Nordic Journal of Aesthetics*, 47, 54-75.

RUIZ, J.M. & ALCALÁ, J.R.. (2016). Los cuatro ejes de la cultura participativa actual. De las plataformas virtuales al medialab. *Icono*, 14, 95-122.

TESIS

POCIUS, R.. (2015). The use of still image in the post-internet era. Tesis de la Universidad de Leiden. Holanda: Media Studies: Film and photographic studies.

RUIZ, J.M. (2013). Aparición impacto y efectos de la máquina automática en el atelier del artista, del taller tradicional al medialab. Tesis doctoral. Cuenca, España : Facultad de Bellas Artes Cuenca.



DA

VIDEO

FOTO

CUADRADA