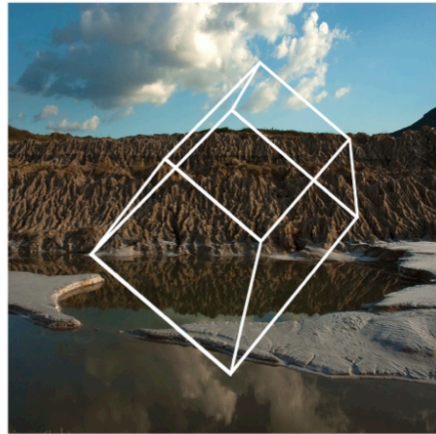


ARTE, HIBRIDACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. LA COMPOSICIÓN DIGITAL EN LA IMAGEN COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA.



PROGRAMA DE DOCTORADO “INVESTIGACIÓN Y CREACIÓN EN ARTE”

FACULTAD DE BELLAS ARTES DE LA UPV LEIOA

DEPARTAMENTO DE ARTE Y TECNOLOGÍA

2015-2016

DIRECTOR: XABIER IDOATE IRIBARREN

DIRECTORA: CONCEPCIÓN ELORZA IBÁÑEZ DE GAUNA

AUTOR: XABIER BARRIOS ELCID

eman ta zabal zazu



Universidad
del País Vasco

Euskal Herriko
Unibertsitatea

Esta tesis está dedicada a mi abuelo Jesus Elcid Álvarez, a todos aquellos que hasta la fecha me han enseñado acerca del arte, y a mi familia y amig@s por el apoyo prestado durante este proceso de aprendizaje.

8 de Diciembre de 2015 Xabier Barrios Elcid

“Los nuevos medios transforman toda la cultura y la teoría cultural en “código abierto”¹

¹ Manovich, Lev. “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona.2005. Pág.411.

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <u>ARTE, HIBRIDACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN. LA COMPOSICIÓN DIGITAL EN LA IMAGEN COMO PRÁCTICA ARTÍSTICA.</u> | 1 |
| INTRODUCCIÓN | 11 |
| METODOLOGÍA | 17 |
| <u>PRIMERA PARTE</u> | 25 |
| CONTEXTO SOCIO-ECONÓMICO Y CULTURAL. | 26 |
| INTRODUCCIÓN | 27 |
| LAS ACTIVIDADES SOCIALES Y LA ECONOMÍA CULTURAL. | 30 |
| <i>El tiempo del ocio y del trabajo</i> | 30 |
| <i>Los sistemas de trabajo como generadores de actividad</i> | 31 |
| <i>El nuevo trabajador o “Know worker”</i> | 32 |
| <i>Transformando la esfera del trabajo y la cultura</i> | 34 |
| <i>Legislando la propiedad intelectual</i> | 35 |
| <i>El arte y la cultura como recurso económico</i> | 37 |
| HIBRIDACIÓN: UNA TENDENCIA DEL LENGUAJE INFORMÁTICO Y LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN. | 42 |
| <i>Antecedentes del ordenador</i> | 43 |
| <i>Internet y la informática como impulsores de esta tendencia</i> | 45 |
| <i>Un lenguaje abierto para el intercambio y mezcla de contenidos</i> | 47 |
| ESTRUCTURA Y CULTURA DE LOS NUEVOS MEDIOS O LA ESTÉTICA DEL HIPERTEXTO. | 50 |
| <i>Los objetos de los nuevos medios como objetos culturales</i> | 51 |
| <i>Características y principios de los medios digitales</i> | 52 |
| <i>El principio de variabilidad</i> | 54 |
| <i>El principio de transcodificación y la interface</i> | 56 |
| <i>Afectando a la cultura</i> | 58 |
| EL ESTATUTO DE LAS NUEVAS IMÁGENES. | 62 |
| <i>La cultura visual</i> | 63 |
| <i>La conceptualización de las imágenes</i> | 65 |
| <i>La imagen contemporánea</i> | 66 |
| LA PANTALLA, LO REAL Y LO VIRTUAL. | 70 |
| <i>Características de la pantalla</i> | 71 |
| <i>El sujeto y la pantalla</i> | 73 |
| <i>El espacio virtual</i> | 74 |
| <i>La visión, el observador y la representación</i> | 75 |
| CONTEXTO CREATIVO-PRODUCTIVO EN LA IMAGEN. | 80 |
| INTRODUCCIÓN | 81 |
| DESDIBUJANDO LA HUELLA O EL PRINCIPIO DE TRANSMUTACIÓN. | 84 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <i>La simulación</i> | 85 |
| <i>La transmutabilidad de los datos</i> | 87 |
| <i>Lo “hiperreal” y los objetos sin referente</i> | 89 |
| LA COMPOSICIÓN DIGITAL Y LA ESTÉTICA DE CONTINUIDAD. | 94 |
| <i>Modificar, captar y dar salida</i> | 95 |
| <i>La composición digital</i> | 97 |
| <i>La estética del montaje y la estética del ordenador</i> | 100 |
| <i>La continuidad de los datos</i> | 102 |
| <i>El tiempo y el espacio en el multimedia</i> | 105 |
| SIMULTANEIDAD Y MATERIALIZACIÓN. DE LA IMAGEN-INSTRUMENTO AL OBJETO. | 108 |
| <i>El hipermedia y la imagen instrumento</i> | 108 |
| <i>Materializar la información</i> | 110 |
| <i>“Trasladando” el objeto</i> | 111 |
| <i>Grandes y pequeñas ópticas, la desaparición de la distancia</i> | 113 |
| BUSCANDO INTERSECCIONES. POSPRODUCCIÓN DIGITAL Y “WORK IN PROGRESS”..... | 116 |
| <i>El proceso en el arte</i> | 117 |
| <i>Apropiación e hibridación</i> | 118 |
| <i>La condición “post-medio”</i> | 120 |
| <i>La condición “post-media”</i> | 121 |
| <i>La postproducción y el hipertexto</i> | 124 |
| <i>El procesamiento electrónico y el “Work in progress”</i> | 126 |
| UN NUEVO PARADIGMA EN LA REPRESENTACIÓN. DE LO FOTOGRÁFICO A LO DIGITAL. | 132 |
| <i>Un nuevo régimen para la imagen</i> | 133 |
| <i>La fotografía, lo fotográfico y lo digital</i> | 135 |
| <i>Acotar un espacio en la práctica artística</i> | 137 |
| <u>SEGUNDA PARTE</u> | 140 |
| INTRODUCCIÓN | 141 |
| CUESTIONANDO LA IMAGEN DIGITAL. HACIA UN NUEVO PICTORICISMO O ESTÉTICA DEL REMIX. | 143 |
| <i>Oleg Dou (El retrato)</i> | 146 |
| <i>Manuel Vázquez (El individuo de nuestro tiempo)</i> | 154 |
| <i>Peter Funch (La urbe y el habitante)</i> | 156 |
| <i>José Manuel Ballester (El paisaje)</i> | 158 |
| <i>Mario de Ayguavives (Extrañando el entorno)</i> | 172 |
| <i>Concha Pérez (El absurdo en la arquitectura)</i> | 177 |
| <i>Matt Siber (Información y Publicidad)</i> | 179 |
| <i>Dionisio González (Utopías en la nueva arquitectura)</i> | 181 |
| <i>Aitor Ortiz (Escultura\leqDigital)</i> | 182 |
| <i>Philipp Schaerer (Fotografía desde-0)</i> | 184 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <i>Thomas Ruff (Fotografía vs Representación)</i> | 193 |
| <i>Dan Holdsworth (Imagen, distancia y perspectiva)</i> | 206 |
| <i>Michael Najjar (Ciencia Ficción y Medios de Comunicación)</i> | 208 |
| <i>Angel Marcos (Representación vs Realidad)</i> | 220 |
| <i>Joan Fontcuberta (Fotografía vs Veracidad)</i> | 223 |
| <i>Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo</i> | 235 |
| ESPACIO Y TIEMPO. NUEVAS CARTOGRAFIAS: LA RED COMO CATALIZADOR Y CONTEXTO. | 237 |
| <i>Jon Rafman (Apropiacionismo creativo medial)</i> | 240 |
| <i>Joachim Sauter (Tiempo Espacio Historia)</i> | 247 |
| <i>Jussi Ängeslevä (Tiempo Espacio)</i> | 258 |
| <i>Sascha Pohflepp (Red-acción)</i> | 265 |
| <i>Intimidad Romero (Red Social)</i> | 275 |
| <i>Thibault Brunet. (Documentar el ocio)</i> | 284 |
| <i>Murat Germen. (Arquitectura 2D en el metaverso)</i> | 293 |
| <i>Peter Root (Fotografía ambiental)</i> | 300 |
| <i>Robert Overweg. (El glitch o bug en entornos digitales)</i> | 302 |
| <i>Benoit Paille. (El simulacro digital)</i> | 304 |
| <i>Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo</i> | 305 |
| TECNOLOGÍAS DE LA VISIÓN Y PANTALLA | 308 |
| <i>Han Sunpil (Pantalla trampantojo)</i> | 310 |
| <i>Clement Briend (Proyección crítica y espacio público)</i> | 317 |
| <i>Daniel Canogar (Tecno- Humanismo Reciclado)</i> | 320 |
| <i>Ben Dehaan (Rayos UV y fotones en la imagen)</i> | 332 |
| <i>Markus Kison (Perspectiva)</i> | 334 |
| <i>Ximo Lizana (Escultura holográfica)</i> | 339 |
| <i>Rafael Lozano-Hemmer (Interacción, intrusión y orden)</i> | 340 |
| <i>Stanza (Videovigilancia)</i> | 352 |
| <i>Marnix de Nijs (Cuerpo vs Pantalla)</i> | 360 |
| <i>Daniel Rozin (Nuevas cualidades en la imagen estática)</i> | 362 |
| <i>Clifford Ross (Imagen calidad)</i> | 364 |
| <i>Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo</i> | 372 |
| DEL SIGNO AL OBJETO, UN NUEVO LENGUAJE DIGITAL. | 374 |
| <i>Isidro Blasco (Del fragmento al espacio)</i> | 376 |
| <i>Osang Gwon (Representación y Soporte)</i> | 383 |
| <i>Iñigo Bilbao (Tecnología y Realismo)</i> | 396 |
| <i>Marius Waltz (Parametros y Estructuras)</i> | 408 |
| <i>Norman Leto (Síntesis y Sujeto)</i> | 410 |
| <i>Inma Femenía (Huella digital)</i> | 413 |
| <i>Aram Bartholl (Estetica espacial)</i> | 420 |

| | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------|
| <i>Evan Roth (El gesto digital)</i> | 429 |
| <i>Juanli Carrion, Ana Prada e Ignasi Aballí (Un resultado estético parecido desde diferentes conceptos ligados a lo digital)</i> | 433 |
| <i>Enrique Radigales (El código analógico)</i> | 435 |
| <i>Probe, de Suze May Sho. (Nuevos espacios expositivos)</i> | 450 |
| <i>Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo</i> | 457 |
| CONCLUSIÓN | 459 |
| <u>TERCERA PARTE</u> | <u>468</u> |
| PROYECTO FRUSTUM | 470 |
| INTRODUCCIÓN | 471 |
| PROYECTO “FRUSTUM” | 473 |
| “FRUSTUM 43°13’43”N 2°35’24”O” | 474 |
| “FRUSTUM” | 477 |
| “FRUSTUM INFINITO” | 479 |
| “FRUSTUM HEXADECIMAL” (PUENTE DE DEUSTO) | 482 |
| “FRUSTUM HEXADECIMAL II” | 485 |
| “FRUSTUM ESTEREOSCÓPICO” | 487 |
| “ALEPH” (ANTECEDENTE DEL PROYECTO) | 488 |
| <u>ANEXO</u> | <u>490</u> |
| TRADUCCIONES | 491 |
| <u>BIBLIOGRAFÍA</u> | <u>496</u> |
| BIBLIOGRAFÍA CITADA | 497 |
| BIBLIOGRAFÍA ADICIONAL | 501 |
| BIBLIOGRAFÍA WEB | 503 |
| ARTISTAS CITADOS | 503 |
| RELACIÓN DE PERSONALIDADES | 507 |
| WEB’S DE INTERÉS | 510 |
| <i>Arte digital</i> | <i>510</i> |
| <i>Magazines y publicaciones</i> | <i>510</i> |
| <i>Centros y redes</i> | <i>511</i> |
| <i>Curiosidades</i> | <i>512</i> |

Introducción

El trabajo que presentamos analiza algunos de los cambios que se han producido en la esfera del arte, impulsados por la aplicación de procesos y herramientas relacionados con las nuevas tecnologías, la red, el ordenador y sus sistemas digitales. Más concretamente, se interesa por las formas de creación, conceptos y prácticas relacionados principalmente con la fotografía y con ciertos resultados formales cercanos a la escultura.

Más allá de propuestas que puedan encuadrarse dentro del régimen estricto de la *imagen-film* o *imagen-movimiento*, el presente análisis se centra en la *imagen-estática* e *imagen-materia*, modalidades que se han apropiado de conceptos y reflexiones propiciados por el nuevo régimen que promulga una *imagen-electrónica*² que, dentro de las prácticas artísticas, ha afectado a las concepciones de tiempo y espacio en la creación de significados.

Apoyándose en las nuevas posibilidades que brindan las tecnologías digitales y en las conexiones, así como en los nuevos universos que son posibles gracias al ordenador y a la extensa red de comunicaciones, se adivina un nuevo espacio para la creación en el que algunas formas asociadas a *lo fotográfico* han reconfigurado su praxis y sus estrategias de producción de significado, apoyándose también en las nuevas tecnologías de captación, posproducción y salida, para dar lugar a nuevos resultados y ofrecer un punto de vista que, sin duda, merece la pena ser revisado.

Para ello, la primera parte de esta tesis, se divide en dos secciones. La segunda -que veremos después- se refiere al contexto creativo-productivo en la imagen y la que comenzamos por analizar, se preocupa por el contexto socio-económico y cultural en que se inscriben las obras y artistas que analizaremos.

Primero, -en “Las actividades sociales y la economía cultural”- centrándose en las nuevas formas de trabajo y ocio y en la confusión entre esos espacios y temporalidades afectadas por una instrumentalización tecnológica. Nos referimos a las estrategias que se promueven para la venta de producto así como las fórmulas relacionadas con las prácticas culturales que, a través de la información, reclaman nuevos trabajadores y consumidores. Un

² Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010.

acercamiento de la economía hacia la cultura que afecta a las prácticas artísticas.

A continuación –en “Hibridación: una tendencia del lenguaje informático y de los medios de comunicación”- se presta atención a las nuevas dinámicas que surgen entre las actividades relacionadas con la investigación y el conocimiento. Impulsadas por la conexión del ordenador e internet, se observa cómo estos procesos y formas de trabajo permiten compartir informaciones entre disciplinas y colaborar en asociaciones que derivan en nuevos puntos de vista y en actividades de carácter híbrido. Reflexiones y conexiones antes inesperadas, que tienen su reflejo en las nuevas formas de representación surgidas en el arte y en las obras que aquí se presentan.

Dos conjuntos, que se apoyan en -el capítulo siguiente “Estructura y cultura de los nuevos medios o la estética del hipertexto”- las nuevas estructuras informáticas que, -más allá de incluir en sus programas las antiguas formas de creación y presentación, a través de sus comandos-, facilitan las tareas de compartir, manipular, automatizar, conectar y transformar contenidos y actividades. Algo que agilizará los modos de creación y afectará a las dinámicas, resultados y reflexiones en el campo artístico, socavando su estructura y la de las formas culturales y proclamando una nueva *cultura visual* que puede apreciarse en las obras seleccionadas, tanto en sus aspectos formales, como en cuanto a sus significados.

En “El estatuto de las nuevas imágenes” se analiza ese nuevo régimen visual y conceptual para la imagen, que se ha extendido también al ámbito científico creando nuevos modelos de representación. Un nuevo estatuto en el que la imagen digital se constituye como simulacro para interpretar y pensar el entorno. Una herramienta para la representación visual de datos y conceptos abstractos. Al fin y al cabo un nuevo tipo de señal con la que trabajar a partir de algoritmos que amplíen los poderes de la observación mediante técnicas gráficas por ordenador que permitan ver cosas que de otra forma serían inaccesibles al ojo humano, favoreciendo la investigación científica y la experimentación artística.

Para finalizar este primer apartado –en “La pantalla, lo real y lo virtual”-, señalamos la importancia del dispositivo que despliega y ejecuta la comunicación con todas esas informaciones y representaciones visuales: la pantalla. Un marco que acota espacios, que nos abstrae o comunica con las diferentes realidades, haciendo que tanto el tiempo como el espacio se dilaten o reduzcan. Un aparato que se aprovecha de su ubicuidad y convierte

al usuario en operador-receptor, afectando a nuestro régimen de percepción sobre el mundo y sobre las imágenes que lo representan.

Como se advertía al inicio, en la segunda parte teórica, la tesis acomete el trabajo de dilucidar qué nuevas aportaciones trae lo digital en los procesos de creación y producción de las imágenes y objetos artísticos, preocupándose por el cambio de estatuto que ello supone para la propia imagen y el devenir de ciertas formas de “hacer arte”.

En primer lugar, en “Desdibujando la huella o el principio de transmutación” se atiende una cuestión en relación al viejo debate del índice en la imagen. Una discusión que con lo digital adquiere un cariz distinto, yendo más allá de la veracidad en la imagen para recapacitar sobre cómo entendemos y representamos nuestro entorno a través de simulaciones. Una nueva forma de imagen que ahora también puede ser creada desde cero en el ordenador y que, en el proceso entre la captación-creación, posproducción y salida, puede sufrir tantas transformaciones que llegará a comprometer reconocer su origen.

Por lo que en los dos siguientes bloques, dedicados a “La composición digital y la estética de continuidad” y “Simultaneidad y materialización. De la imagen-instrumento al objeto” se analizan las formas en que se puede dar ese proceso y se examinan sus características principales. Todas particularidades en relación al ordenador y su estructura digital, que permite ciertas formas de creación y fusión de elementos en un espacio y tiempo anteriormente más complejos o improbables de ser llevados a cabo, lo que ha venido a afectar a las propiedades ontológicas de los objetos resultantes de procesos digitales, propiciando una estética del ordenador y modos diferentes de expresión en el arte. Formas, modos y estéticas que se ven reflejados en los trabajos que analizamos, incluso cuando algunos de los artistas no hagan uso del ordenador.

Un asunto que se trata en “Buscando intersecciones. Posproducción y “Work in progress”, en el que se examina si ciertas formas de trabajo y el valor que hoy se les otorga a los pasos intermedios y posibilidades abiertas en la creación artística, tienen que ver con los procesos del ordenador. Instrumento que desdibuja los conceptos de medio y disciplina haciendo que ámbitos aislados se relacionen más allá de sus especificidades.

Algo que en última instancia en “Un nuevo pradigma en la representación. De *lo fotográfico* a lo digital” nos obliga a englobar y citar categorías de la imagen específicas, -no por ello antagónicas o excluyentes- que según su

ontología definen la *imagen materia, film, movimiento, electrónica* o de *acontecimiento*. Y que permiten en el último capítulo el manejo y explicación de conceptos dentro del texto, para acotar cuál es el marco en el que se inscriben estas obras y artistas, que, tanto en lo relativo a medios como a disciplinas y campos, no atienden a especificidades.

La segunda parte de la Tesis, dedicada a las obras y artistas se divide en cuatro títulos que se relacionan con cuestiones esenciales del apartado teórico. Mecanismos, procesos y conceptos que inspiran a los artistas y alientan a la creación de obra, que finalmente podemos identificar como tendencias dentro del marco de esta tesis y, en general, del arte y la imagen contemporáneos.

En el primero, “Cuestionando la imagen digital. Hacia un nuevo pictoricismo o estética del remix”, casi todos los artistas trabajan con programas de imagen 2D en el ordenador, en su mayoría señalando el nuevo estatuto digital de la fotografía y de otras formas de imagen. Se aprecian así los cambios que operan en torno al significado y uso que les otorgamos a las viejas imágenes dentro del nuevo régimen visual. Otras representaciones se centran en cuestiones de actualidad como la incidencia de las telecomunicaciones y la red, la veracidad en la imagen, la publicidad, los medios de comunicación, los avances médicos y científicos, los conflictos bélicos, la economía, el individuo y la sociedad, la arquitectura y la relación de la fotografía con otras artes.

En el segundo título, “Espacio y tiempo. Nuevas cartografías. La red como catalizador y contexto”, los artistas se centran en los cambios que ha traído lo digital en la comprensión del espacio y el tiempo. Artistas que experimentan con nuevas posibilidades digitales de representar en las imágenes el tiempo y el espacio dilatados o que, gracias a la red, tratan de comprimirlos o expandirlos en sus propuestas. Muchos utilizan plataformas de internet para crear sus obras o divulgarlas y otros se apropian de sus contenidos para subvertirlos.

La tercera tendencia que identificamos, tiene que ver con las “Tecnologías de la visión y la pantalla” las cuales gracias a la electrónica permiten que lo visual sea un habitante naturalizado de cualquier espacio. La imagen, multiplicada en innumerables dispositivos de salida, se constituye, para muchos artistas de este bloque, en herramienta de trabajo. Otros, aprovechan los dispositivos y máquinas de visión que son capaces de captar

el entorno. Ambos, propician dinámicas sociales y políticas, de control y actuación, operando en el intersticio entre el espacio privado y lo público.

Por último, “del signo al objeto, un nuevo lenguaje digital”, forma un bloque en el que, utilizando diferentes soportes, los artistas logran sacar fuera del entorno del ordenador la “materia” digital, y su estética, confrontando su lenguaje, signos y procesos con los elementos y el entorno que nos rodea. Nuevas expresiones que transitan entre imagen y objeto, datos y materia o viceversa, reconfigurando el punto de vista que tenemos del entorno digital y de nosotros mismos, iniciando una tendencia de comprensión del entorno inversa a la habitual, de forma que tiende a hacernos conscientes del modo en que sus estructuras construyen y modelan nuestro mundo objetual, visual y de acción.

Metodología

El punto de partida de esta investigación se gestó a partir de la relectura de la Tesina que llevamos a cabo en 2011. En ella, se intuía un movimiento hacia nuevos marcos de acción en que los artistas analizados estaban realizando sus obras. Artistas que trabajaban con la fotografía digital -nuestro objeto de análisis en aquel momento-, pero que estaban ampliando su praxis hacia nuevos horizontes relacionados con la escultura, la red, los programas 3D, las proyecciones, la fotografía participativa... en una deriva hacia resultados plásticos y conceptuales que fueran más allá de lo que les podía aportar una producción basada en la imagen plana.

Esto mostraba que cierto sector artístico acostumbrado a una praxis fotográfica veía que con lo digital el medio había vivido una especie de resurgir baldío de viejas discusiones, principalmente centradas en el índice y la veracidad de la imagen; mera celebración renovada del medio que aportaba una excusa para repetir viejos discursos y estéticas, pero que realmente no había buscado en lo digital una herramienta y atributos conceptuales que sirvieran como revulsivo para entender y ampliar la concepción y praxis de dicho medio.

Así, identificamos ciertas obras y artistas que iniciaban una tendencia creativa bajo órdenes fotográficos, en lo que a imagen o planteamiento del proyecto se refiere, mostrando las preocupaciones generales que el estatuto del medio digital les trasladaba, pero sin importarles si dichos resultados se resolvían en el interior del medio o disciplina estricto al que estaban habituados.

Esto nos llevó a delimitar un contexto de análisis en el que poco a poco se fueron incluyendo artistas que propiamente no se consideraban fotógrafos, pero que sí mostraban una preocupación por la estética digital, el pixel, los símbolos y los signos del lenguaje digital, las nuevas posibilidades de las tecnologías de captación de datos o las de salida de los mismos. Todas ellas instrumentadas por el ordenador o por las variadas herramientas de posproducción que éste ofrecía.

La red también se había vuelto un espacio de exploración, un lugar donde exponerse al espacio público, a través del que vigilar, buscar... apropiarse de imágenes, intercambiarlas o promover acciones a través ellas.

En cuanto a la concepción física y fílmica del *objeto fotografía*. Lo *fotográfico* ya había abierto cierto camino anteriormente. Y obviando el poder de la imagen *fílmica* o *imagen-movimiento* que exigía un análisis propio muy extenso, decidimos alejarnos de temporalidades narrativas o internas activas en el signo, para centrarnos en propuestas cercanas a la *imagen materia o estática*.

Allí sí percibimos que había cierta tendencia que aprovechaba el potencial de lo digital para renovar propuestas escultóricas, o de trabajo y proyección en el espacio público que se valía de medios electrónicos y el uso de imágenes estáticas 2D o 3D sin movimiento -ni línea temporal interna- para crear nuevas posibilidades alrededor de un objeto que quizá, ya no era ciertamente fotográfico –aunque desde nuestro enfoque de localización siguiera manteniendo cierto estatus- de manera que se fragmentaba, ampliando sus posibilidades y características, mezclándose con diferentes medios, disciplinas y campos, que enriquecían enormemente aquel objeto de trabajo; un panorama o tendencia que creíamos se podía describir y pertenecía a un contexto en el que el arte estaba siendo desplazado desde el espacio central que ocupara en la cultura visual, hacia uno más referido a una economía de intercambio.

Así, en el capítulo “Las actividades sociales y la economía cultural”, para acometer la tarea de describir la cultura, sociedad, economía y actividades actuales se recurrió a los textos de José Luis Brea, quien señala como elemento clave de las sociedades de la información el factor tecnológico digital y de telecomunicación, una posición desde la que es posible identificar cambios en las actividades económicas y sociales al ser influenciados por el poder de las industrias que reclaman nuevos individuos.

Para reforzar sus ideas y desde un punto de vista más sociológico, incluimos un ensayo de Irmgard Emmelhainz, y las reflexiones de George Yudice, que analizan el acercamiento que se da desde la economía hacia la cultura y el arte como consecuencia de las medidas políticas adoptadas en cuanto a la regulación de leyes sobre los derechos intelectuales; e identifica también, un interés político en la comprensión de la cultura como factor revitalizante de las zonas económicamente deprimidas, lo que nos ha servido para explicar el modo en que el capitalismo aprovecha el espacio del arte para obtener impulso.

El capítulo “Hibridación: una tendencia del lenguaje informático y los medios de comunicación”, se acerca a las formas de trabajo y a los modos de

circulación de la información propiciadas por los nuevos medios, recurriendo a los planteamientos de Lev Manovich, quien explica muy acertadamente la evolución del ordenador y lo que supone para revolucionar la forma de producir, guardar y leer información o imágenes, y que unido al auge de internet conducirá a la hibridación de contenidos y saberes.

Dos medios, ordenador y red, que promueven una estructura y estética nuevas que tienen que ver con el hipertexto y alimentan los cambios culturales. Brea y Manovich representan, por tanto, la base del análisis teórico de esta tesis al permitir explicar cómo se estructura la información y actividad en el ordenador, y cómo, apropiándose de formas culturales y medios anteriores se contribuye a la actual cultura visual. Hacemos uso así de la terminología que Brea emplea para clasificar las diferentes formas de imagen, y de su perspectiva social y laboral relacionada con el auge de las nuevas industrias culturales. De Manovich, tomamos prestados los términos referidos a la estructura de lo digital, así como ciertas formas de trabajo informático y en red que dan lugar a resultados estéticos donde se amplían las posibilidades en la forma de concebir y representar el espacio y el tiempo.

Otro apartado que merecía un análisis extenso se trata en “El estatuto de las nuevas imágenes” y “La pantalla, lo real y lo virtual”, donde nos preguntamos por la imagen digital, nuestro principal objeto de estudio, y su forma de presentación. ¿Qué nuevos usos adquiriría ahora gracias a su estatuto digital? ¿Cómo reconfiguraba nuestro espacio visual y percepción del entorno? ¿A qué intereses servía? Y por supuesto ¿De qué forma se presentaba?

Para responder a estas preguntas, el texto se apoya en un amplio conjunto de teóricos, desde filósofos imprescindibles en este tipo de cuestiones como Walter Benjamin y Vilèm Flusser, a académicos preocupados por la imagen y la visión, el espacio y el tiempo reconfigurados por las tecnologías y la matemática, como Jean Louisse Weissberg, Jonathan Crary, Raymond Bellour, Michael Punt y Kevin Robins o sociólogos como Gianni Vattimo preocupados por la importancia que la imagen digital adquiere como forma de representación en el actual desarrollo de la sociedad. Algo que preocupa también a Bill Nichols, Philippe Queau, Jacques Aumont, Mitchell Henning, Fred Ritchin o la propia Claudia Giannetti, que intentan buscar claves para una distinción entre lo virtual, que encuadra la pantalla, y el espacio real.

De ahí nuevas interrogantes, ¿Cómo afecta lo digital al marco general de las artes?, ¿Qué nuevas posibilidades surgen para el objeto artístico?, ¿Cómo amplía sus capacidades el factor digital? ¿Qué formas de hacer o procesos promueve el ordenador?

A todas estas preguntas se trata de dar respuesta en el segundo apartado teórico referido al “Contexto creativo-productivo en la imagen”, para, al final del mismo, en el último capítulo, tras la búsqueda general de factores y estudio del contexto, acotar el marco definitivo de análisis de obras y autores.

El primer asunto que se trata -en “Desdibujando la huella o el principio de transmutación”- guarda relación con la nueva ontología de las imágenes que ya adivinábamos tenía que ver con una discusión que iba más allá del índice hacia una categoría y características del objeto digital que abolían las fronteras de los medios. Algo que Michelle Henning identifica inmediatamente y Lev Manovich recalca muchas veces, autores a los que se acude como base para esta cuestión. Algo que intuíamos al inicio del planteamiento y en la práctica de algunos de los artistas que nos sumergían en esta investigación, como lo hace Jean Baudrillard analizando ciertas prácticas artísticas y argumentando, como Vilém Flusser, que una pérdida del referente claro traería una confusión entre el espacio de la imagen y la conciencia de realidad.

El análisis prosigue -en “La composición digital y la estética de continuidad” intentando dilucidar-, acudiendo a Lev Manovich quien plantea las características de esa estética y cómo se crea o produce dentro del ordenador, es decir, cuáles son sus rasgos formales y qué principios la rigen, de tal forma que sea posible identificar las causas de esa confusión. Algo que parece está en relación con los espacios y temporalidades del ordenador y las ubicuidades que éste y la pantalla permiten.

En estrecha relación con “Simultaneidad y materialización. De la imagen-instrumento al objeto” donde pasamos a preguntarnos qué aportaría a este tipo de composición la conexión entre ordenador y telecomunicaciones, lo que, según intuían tanto Manovich como algunos autores anteriores, Michel Foucault, Paul Virilio, y Jonathan Crary, traería un cambio mucho más radical que afectaría al tiempo y espacio geográficos, modificando el flujo o traslado de informaciones entre realidades muy distantes.

Pero, ¿Cómo se relacionaban todas estas posibilidades con las prácticas artísticas precedentes?, ¿Cómo se reconfiguraba el proceso de creación de

estas? ¿Acaso proponían nuevas formas de alcanzar un resultado artístico? Y si es así, ¿Provenían estas de las formas de trabajo codificadas en los sistemas operativos?

En relación a estas cuestiones, en “Buscando intersecciones. Posproducción digital y “Work in progress”, acudíamos al análisis de Mau Monleón que identificaba como se daban ciertas formas de producción en los 90 y de donde venían, algo sobre lo que Rosalind Krauss ya teorizara en la condición *post-medio* y que sin embargo tanto Bourriaud como Peter Weibel señalaban superado por la condición *post-media* y que finalmente José Luis Brea dilucida con dos ejemplos magníficos. Nuevas formas de crear contenidos que Flusser sugiere bajo el concepto de una nueva imaginación.

Tras la búsqueda general de factores y el análisis del contexto, en el último apartado, “Un nuevo paradigma en la representación. De *Lo fotográfico* a *Lo digital*”, y con la ayuda de las categorías de imagen que José Luis Brea identifica, se acota un marco definitivo que, aunque no se ciñe exactamente a ellas de manera excluyente, se aparta de unas y toma prestado de otras, ayudando a seleccionar los artistas y obras que las cumplen para su posterior análisis, junto a algunos que ya desde un principio nos habían marcado esta dirección a seguir.

Así, la segunda parte de la tesis está centrada en el análisis de obras y artistas. Su elección se debe a que son referencias fundamentales en cuanto a las cuestiones que nos interesan, de modo que el estudio de sus obras, sirve para dilucidar, entender, y reconstruir el ámbito real en el que surgen y se desarrollan las ideas que hemos venido extrayendo de los textos teóricos o de la mera observación del entorno social y artístico que ha sido objeto de estudio.

El interés que suscitan, tiene una doble vía, es decir, las ideas que hemos identificado, extraído y trabajado en la base teórica se apoyan en propuestas reales tanto como éstas lo hacen en el contexto al que pertenecen. De modo que el análisis de esta vasta cartografía artística que proponemos a continuación pretende esclarecer un panorama o visión que venimos intuyendo y que hemos ido delimitando.

Hay que apuntar que la información correspondiente a este apartado, procede íntegramente de la Web, algo en coherencia con el planteamiento de la tesis. Se pretende encontrar entre ese enorme flujo de información e imágenes, aquellas que son afines a nuestras inquietudes, una serie de líneas para señalar los posibles puntos que ensanchan el territorio que nos

preocupa. Un mapa donde es obvio que ha mediado la subjetividad, pues como apuntábamos, en general la elección ha sido motivada por el interés suscitado por la obra o artista en el contexto de nuestro trabajo creativo.

Siendo así, es claro que no se trataba de dibujar un panorama exhaustivo, sino de reunir un conjunto de obras y artistas suficientemente amplio y significativo para comprender todas aquellas cuestiones que nos interesan.

Tratando de responder a estas expectativas, se presenta uno a uno a los artistas y sus obras, aparentemente, sin orden ni jerarquía, pero ciertamente dentro de unos grupos o tendencias globales que sirven para delimitar, ordenar e interpretar el conjunto, así como para facilitar una visión general acorde al contexto. A raíz de esto, el orden y reflexión dedicado a los artistas se organiza en favor de que uno de pie y continuidad a otro, obedeciendo al interés individual que despierta la obra y trayectoria de cada uno, además de a las cuestiones que plantean o las conclusiones que de ellas podemos extraer.

Hay que decir, sin embargo, que esas tendencias o grupos no deben entenderse como excluyentes tanto para ciertos artistas como algunas obras, ya que no se ha optado por una clasificación férrea, sino de modo que cada grupo pudiera abarcar propuestas bastante dispares. La división obedece al contexto en que tiene lugar o se gesta la obra, preocupándonos también por señalar el tipo de estrategia adoptada por el artista para llevar a cabo la resolución de la propuesta. Donde sí hemos podido aislar ciertos patrones generales reflejados en los títulos.

A propósito, en favor de resaltar la trayectoria y la obra del artista, hemos dejado de lado la cita al contexto artístico, social, económico y tecnológico al que se hacía referencia en la parte teórica. Aunque sí se presta atención a esos puntos en los que se inscribe más concreta o específicamente cada proyecto, de manera que sea posible una mejor comprensión de los significados propios de la obra, así como la identificación de algunos temas recurrentes que también son de interés contemporáneo tanto para la sociedad, como para el arte inspirado por el desarrollo digital y tecnológico.

Dicho esto, si en el análisis de las obras no se hace referencia expresa a la base teórica previamente expuesta, obviamente deberá entenderse en conexión a ese contexto y a las cuestiones previamente tratadas en la primera parte de la tesis.

Así, en las propuestas que analizaremos, hemos primado el carácter significativo y específico de la producción artística y la relevancia respecto al tema que nos ocupa. Por ello aparecen artistas conocidos frente a otros que no lo son tanto, algunos docentes, otros alumnos, consagrados o empezando a hacerse un hueco en el mundo del arte, estatales y mundiales, agentes cercanos al mundo de la producción y la mercantilización, propuestas lúdicas o sociales. También desarrolladores de nuevas tecnologías, colaboradores de empresas, propuestas anti sistema... intentando abarcar la amplia variedad de estrategias, posiciones y posturas asumidas por los artistas dentro de la sociedad de la información.

Para trazar este panorama diverso y múltiple, hemos elegido un procedimiento discontinuo y no lineal, en el que cada análisis se entremezcla con referencias históricas, temas y actitudes diversas. Paralelamente se analizan diferentes estrategias y dispositivos formales, en las que existen esas tendencias generalizadas de estrategias y recursos que conllevan determinadas problemáticas y la división propuesta.

Ello permite ir de lo que se supone más simple a lo más complejo: de la fotografía única, a las estrategias de composición, pasando por diversas interpretaciones, construcciones, instalaciones, combinaciones tecnológicas y propuestas de comunicación, participación e intercambio etc, hasta las propuestas que invierten la totalidad del contexto buscando un nuevo punto de vista.

De la cantidad y variedad de la información que contiene esta parte de la tesis difícilmente puede dar cuenta el texto impreso. Un gran volumen de imágenes, videos e información se han añadido como hipervínculos. Comprobados en noviembre de 2015, esto sin duda, no evitará que muchos no estén accesibles en el futuro. El texto contiene, sin embargo, la suficiente información para que esos contenidos puedan, en su mayor parte, ser fácilmente obtenidos desde un buscador de internet.

Pasemos pues al análisis de todas estas cuestiones y obras que nos permitirán ahondar en la actualidad artística. Contemplando el fenómeno digital no como fórmula, sino como pluralidad de actitudes y posibilidades. Como proceso especulativo abierto a la interpretación del espectador o como expresión del modo de ver el entorno y la sociedad que nos rodea. Un conjunto que trata cuestiones generales sin caer en las trampas del new media para: *“refleja(r) nuestra civilización de la sobreproducción, en la que el abigarramiento espacial (e imaginario) es tal que el menor hueco en su*

*cadena crea un efecto visual; pero también designa la experiencia del homo viator que circula a través de los formatos y circuitos, lejos de aquella monocultura del medium a la que ciertos críticos quisieran limitar el arte contemporáneo.”.*³

³ Bourriaud, Nicolas “El Radicante” Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2009. Pág. 152-153.

PRIMERA PARTE

Contexto socio-económico y cultural.

Introducción

El arte del siglo XXI muestra, respecto a épocas anteriores, cambios relacionados con las nuevas formas de las actividades sociales, el trabajo, el ocio y la cultura.

Un aspecto esencial de la cultura actual es la disolución de fronteras entre diferentes disciplinas o campos hasta ahora bien diferenciados, la ciencia, el arte, las transacciones de comercio, la publicidad, y las diferentes industrias. Actividades y formas creativas que apoyadas en las nuevas tecnologías y la transmutabilidad que posibilitan sus datos, han facilitado que compartir contenidos y proyectos entre esos mismos campos, antes muy distantes, se vuelva accesible y por lo tanto sus productos resulten en formas y actividades híbridas.

Estas formas y actividades híbridas dependen por completo de las informaciones que se consumen a través de pantallas donde objetos e imágenes, representados en esas nuevas tecnologías, nos ayudan a interpretar y comunicarnos con el mundo que nos rodea. Así, nuestra percepción de este mundo y nuestro lugar en él se ven afectados por las nuevas estructuras e interfaces que los sustentan.

Todo esto alimenta un proceso de cambio e inestabilidad de valores, sustentado en imágenes que dirimen ficciones. Estímulos que recibimos y consumimos en una esfera pública aumentada por la conectividad que posibilitan las tecnologías de la comunicación y la red. Inestabilidad que conduce a impulsar el desarrollo de un consumo constante de lo novedoso, imponiendo así las condiciones necesarias para el desarrollo del proyecto implacable del capitalismo avanzado.

Así, serán cuatro las cuestiones que analizaremos para delimitar un contexto de cambio en las estrategias que afectan al mundo de las prácticas artísticas. La primera, tiene que ver con las nuevas formas de actividad social, como el trabajo y el ocio, en consecuencia, con la economía y las formas culturales. La segunda, con las nuevas tecnologías y las formas de comunicación como la pantalla y los nuevos dispositivos. La tercera, con el estatuto de las imágenes o simulacros. Y por último, la creciente importancia que tiene la estructura que se encuentra tras los objetos culturales y la interfaz a la hora de influenciar nuestra forma de entender y percibir la realidad.

Las actividades sociales y la economía cultural.

Unas de las transformaciones más profundas en las actividades sociales en la actualidad, han sido las que se han dado en la esfera del trabajo y la producción, que a su vez y como explicaremos, determinan algunas cuestiones respecto al campo de las prácticas culturales y el ocio; atendiendo también la relación que guardan con la sugestión de identidad dentro del seno social.

Como veremos, la entrada al capitalismo contemporáneo tiene lugar al darse una colisión sistémica entre la economía y la producción simbólica, es decir entre el sistema económico-productivo y el de las prácticas culturales y de representación. Bajo el punto de vista de José Luis Brea⁴, esto, estaría vinculado a la emergencia de una nueva industria que clasifica en dos tipos: las de la informatización y las culturales o de la comunicación. Asociadas al desarrollo de la imagen técnica e internet -es decir lo digital-, que vendrían a impulsar entre otros factores, las llamadas sociedades del conocimiento.

El tiempo del ocio y del trabajo

Unas sociedades donde las principales actividades diarias se pueden dividir también en dos ámbitos: el del trabajo o económico-productivo y el del ocio o cultural-identitario, que de un tiempo a esta parte siempre habían estado de alguna manera confrontados. De hecho, según Paul Virilio, la temporalidad en la que vivimos es la de un presente acelerado en el que hemos internalizado cognitivamente la velocidad maquínica. Esta hiper-aceleración hace que el tiempo de vida se le robe a la muerte y así se haga indistinto al tiempo de trabajo: *“La velocidad es el tiempo ahorrado en el más absoluto sentido de la palabra, ya que se convierte en tiempo humano al arrancárselo directamente a la muerte”*⁵.

Por tanto, por un lado estaría el tiempo de trabajo y por el otro el tiempo de ocio. Si bien el primero, permite que en consecuencia podamos dedicarnos al segundo con más libertad; es decir acceder -a través de una capacidad

⁴ Brea, José Luis. “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004. Pág. 9-35.

⁵ Virilio, Paul. “Speed and Information: Cyberspace Alarm!” 1995.

económica mayor- a experiencias, actividades y propuestas culturales de mayor “calidad” o la posibilidad de acceso a un abanico más amplio de las mismas.

Los sistemas de trabajo como generadores de actividad

Pero si antes estos dos tiempos eran bien diferenciados, hoy día la línea que separaba una actividad de la otra se ha desdibujado. Factores como la precariedad laboral y la sobre-explotación por parte de las industrias de la fuerza y del intelecto humanos, las nuevas tecnologías, la globalización y el debilitamiento de instituciones sociales y gubernamentales además de la mercantilización de la cultura, dan lugar a un nuevo tipo de individuo que crea, coteja y comparte información y que Brea denomina dentro de la esfera del trabajo como “*Know worker*”.

Con la aparición del sistema de trabajo fordista, -el cual obliga a una división por partes de la factura del producto final mediante el montaje en cadena-, el trabajador se convertía en un obrero especializado, al mismo tiempo que se desarrollan ciertos cambios que influirán en la estructura social.

El primero, fue una división del horario de trabajo y de ocio más férrea. Para agilizar y optimizar la producción se sacó provecho de la habilidad y eficacia especializada a la hora de ensamblar el producto y obtenerlo en tiempo récord y del trabajo por turnos a favor de una producción y maquinaria que no se detenía.

Un segundo cambio, y muy relevante, fue el aumento generalizado del poder adquisitivo, propiciando la aparición de una clase media que además consumiría los productos en serie que salían de aquellas fábricas que aplicaban el nuevo método. Un poder económico que también empleaban en su tiempo libre y de esparcimiento para realizar actividades en sociedad disfrutando del ocio y la cultura propios.

La posterior evolución del sistema de producción *fordista* al nuevo modelo *toyotista*, implicará nuevos cambios que también se extienden al mundo social más allá de las relaciones laborales.⁶ En el *toyotismo* el propio equipo, espacio y tiempo de producción son totalmente reemplazables e

⁶ Sobre esta cuestión véase “El Taller y el Robot”, Coriat, Benjamin. Ed. Siglo XXI México. 1992.

intercambiables. Espacios y tiempos, trabajo y ocio, han acabado por confundirse, en un proceso apoyado e impulsado también por la globalización, los avances tecnológicos, así como por las telecomunicaciones que estrechan las “distancias” entre esos espacios y tiempos.

De este modo, el nuevo trabajador se encuentra en un permanente estado de hiperactividad laboral, realizando o pensando constantemente tareas semejantes a las nuevas formas de trabajo, inmerso en un sistema de mercado y productos en constante reconstrucción, donde cualquier objeto o mercancía parece estar en continua obsolescencia, obedeciendo a una sociedad basada en el consumo y desecho inmediatos.

Un mundo “estrecho” y globalizado, interconectado, en el que el flujo de información es el motor de la economía de mercado. La especulación financiera se asienta como la mejor forma de obtener rentabilidad del capital, de manera que la producción de mercancías ha pasado a ocupar un segundo plano en ciertas economías globales.

El nuevo trabajador o “Know worker”

El nuevo trabajador de las sociedades avanzadas ya no produce en la fábrica, sino creando contenidos -informaciones- que harán que uno u otro producto sean más rentables en el mercado una vez hayan sido materializados. Esto conlleva una gran tara, ya que el producto no se valorará por lo que es, sino por lo que promete ser, iniciando una tendencia hacia la especulación apoyada en la forma de presentar en sociedad esa información acerca del producto.

Así, vemos que la información tiene un gran peso en el mundo de la producción, además de aprisionar al nuevo trabajador y a la sociedad mediante una estructura más potente basada en los datos intangibles que circulan libremente en el capitalismo de la información.

Hablábamos de una división de los tiempos y tareas que se realizaban antes, y de una división de los espacios de ocio y trabajo. En la sociedad contemporánea sin embargo, estos son más relativos, ya que el avance logrado en las comunicaciones y tecnologías ha hecho que esos tiempos y espacios se tornen ambiguos, haciendo muy difusa la separación entre el tiempo de trabajo y el de ocio.

También hemos dicho, que hoy se trabaja con la información, es decir, el grueso de trabajo -los datos, que son inmateriales- son accesibles a través de las tecnologías y medios de comunicación en cualquier lugar y en cualquier instante. En este aspecto son esenciales los avances tecnológicos en lo que se refiere al alcance de la red y a los dispositivos *new-media*: cada vez más pequeños, con mayor autonomía, -lo que los hace portátiles- con altas capacidades que ofrecen amplias opciones en su manejo, acceso y archivo de datos. Se produce así un usuario que fija sus prioridades en la frecuencia y flujo de conectividad que estos dispositivos le pueden ofertar, de forma que recibir, enviar y visualizar imagen y sonido sea rápido y eficaz, desde cualquier lugar y en cualquier instante.

Así, generar contenidos y productos “intangibles”, está al alcance de una gran mayoría de trabajadores autónomos, trayendo consigo sin embargo una cadena más férrea del trabajador para con la actividad laboral y ya no con el empresario o la empresa, sino con el tiempo y el espacio de producción que son la base de nuestra subsistencia.

Unos dispositivos que utilizamos tanto en el espacio de trabajo como en el de ocio, y que se han vuelto indispensables para realizar nuestras tareas diarias o relacionarnos en nuestro tiempo libre.

Así, el nuevo tipo de trabajador no diferencia entre producción y consumo, entre ocio y trabajo, entre situación social y situación laboral, en lo que se refiere a la actitud para con el otro, donde las relaciones y el sentido de grupo -también en los momentos de ocio- se ve reducido, interrumpido por una atención constante a los medios, a ese tiempo y espacio de trabajo-ocio que cambia constantemente, volviéndonos menos reflexivos y más distantes del entorno inmediato. Trabajamos, consumimos información, con y de productos que están presentes por tanto a lo largo de la jornada y el descanso del día. Ya sea para especular con los mismos o simplemente consumirlos, invadidos por esa presencia constante de informaciones que llegan a través de dispositivos tecnológicos. Pertenecientes a los dos espacios, crean cierta confusión en el individuo, de forma que diferenciar entre trabajo, producción, ideas, consumo, cultura y ocio se vuelve cada vez más complicado en la sociedad “avanzada”.

Transformando la esfera del trabajo y la cultura

Hablamos por ende, de una transformación de la esfera cultural y del trabajo en las sociedades del capitalismo cultural electrónico, en el que ellas ocupan un papel central. Como señala Brea,

“gracias sobre todo al establecimiento de modos de distribución masivo propiciado por las tecnologías digitales de reproducción, en un espacio de convergencia de las industrias mediales y del entretenimiento, del ocio cultural- ocupa la producción simbólica, inmaterial, la producción intelectual y pasional, de sentido y deseo, tanto en la organización del trabajo y la producción como en la misma reorganización general de los mercados y el consumo.”⁷

Por lo que el devenir de estas modalidades de actividad y producción ha posibilitado la absorción de las prácticas culturales y artísticas por parte de las industrias del ocio y entretenimiento, alterando el sentido y significado que hasta ahora les habíamos atribuido, devaluando la potestad como instrumento crítico capaz de apoyar nuestras expectativas de libertad y justicia social o la autenticidad de comunicación y experiencia que puedan aportar y haciendo que el individuo no sea capaz de distinguir entre trabajo, consumo, ocio o actividades de comunicación. Mediadas todas ellas a través de los mismos dispositivos, hacen que los relatos se tornen inocuos, viéndose su realización y estatus dirigido hacia los intereses de control y consumo.

Este cambio además, ha venido a coincidir con lo que Brea⁸ llama decadencia de los relatos fundantes, que se refiere a la creciente debilitación de las grandes máquinas de sujeción de identidad individual y colectiva. Modelos que esencialmente forjaban valores comportamientos y sentires sociales como la religión, la familia, la patria, la etnia, la clase, el género y que solían copar este ámbito identitario. De manera que esos mecanismos subjetivadores que nos son necesarios, han sido usurpados por las industrias que subordinan la producción y comercialización a efectos de identificación según sus intereses mercantiles y de ingeniería social.

⁷ Brea, José Luis “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia.2004. Pág. 62.

⁸ Brea, José Luis. “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004. Pág. 21-22.

Las mercancías producidas por las industrias que han venido a ocupar ese espacio, adquieren valores más allá de su materialidad y uso, siendo adornados de promesas que a un consumidor autocomplaciente no le interesa revisar:

“Tenemos esta ideología que te interpela como individuo privado y que te acepta; tú no estás destinado a preocuparte por grandes causas sino a dedicar tu vida a la auto-realización.”⁹

Ello da lugar a un individuo desubicado, que se realiza como tal a través de esas actividades y productos que ahora siente como forma de adquirir identidad, pensar o actuar, afectando a su propio ser y existir. Bajo la premisa de un “poder” de acceso o adquisición que nos realiza y nos hace pertenecer a un grupo más allá de la clase, se transmite una sensación de libertad -al menos de elección y acción- dentro de determinados órdenes, actividades y productos programados. Estrategias y símbolos que pretenden sumar a esos productos ese valor añadido que les otorga el estatus de cultura.

Así, la industria cultural se torna en un sector en crecimiento y económicamente poderoso gracias a la absorción del potencial que se produce por la espectacularización de esa economía, que ve en la simbolicidad un potencial de auge, dada su capacidad para invertir identidad a través del registro y divulgación mediático de lo visual¹⁰. Un discurso, el de la economía del conocimiento que se apoya en la imagen y las industrias creativas para influenciar al entorno social.

Legislando la propiedad intelectual

Muestra de ello es la tendencia de las inversiones culturales que se preocupan por propiciar la creatividad subsidiando a las artes para resaltar los aspectos singulares de un bien, una propiedad o un lugar. Un discurso

⁹ Emmelhainz, Irmgard. “Art Under the New World Order” Disponible en la web:

<http://www.artandeducation.net/paper/art-under-the-new-world-order/>

Ver: Zizek, Slavoj. Entrevista radiofónica en el programa “Against the Grain” sobre su libro:

“On Violence” 9 de Septiembre, 2008. Disponible en la web:

<http://www.againstthegrain.org/program/92/id/370220/tues-9-09-08-i-ek-violence>

¹⁰ Brea, José Luis. “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia.2004. Pág. 21.

neoliberal de “crecimiento sostenido,” en el que la cultura juega un papel crucial en el desarrollo económico y urbano.

Hay que destacar el papel de este “capitalismo cultural” como recurso en los ámbitos sociopolítico y económico. Uno de los ejemplos más claros –tal como señala George Yúdice¹¹- es la desmaterialización característica de muchas nuevas fuentes de crecimiento económico. Es el caso de los derechos de propiedad intelectual –según los define el Acuerdo General sobre Aranceles Aduaneros y Comercio (GATT) y la Organización Mundial del Comercio (OMC)- y también la creación de propiedad mediante la transformación y transmisión de las señales de radiodifusión, produciendo bienes que pueden ser comprados y vendidos, un hecho fundamental para obtener beneficios en los medios electrónicos. Ello implica una gestión colectiva de proyectos que tienen que ver con la cultura y el desarrollo locales, en la UNESCO, en el Banco Mundial y en la llamada sociedad civil globalizada de las fundaciones internacionales y las organizaciones no gubernamentales, que han transformado lo que entendemos por el concepto de cultura y lo que hacemos en su nombre. En otras palabras, una nueva fase del crecimiento económico a la que se le llama economía cultural, pero que también es economía política.

De manera que al menos en los países donde impera el capitalismo avanzado las principales actividades de la sociedad de la información¹² se han convertido en propiedad para, a través de una mayor distribución de bienes simbólicos en el comercio mundial –películas, programas de televisión, música, turismo, etc.- dar a la esfera cultural mayor protagonismo con afán económico.

Como ejemplo, cabe citar las medidas que tomó Tony Blair en 1997 cuando accedió al poder y sus asesores le hicieron ver la potencia de las industrias culturales como impulsoras de economía. Para ello, transformaron el concepto de industria cultural en otro más cargado de sentido económico como es industria creativa. El texto al respecto: “Creative Industries Mapping Document”, afirmaba que *“las industrias creativas tienen su origen en la creatividad, las habilidades que pueden potenciar la riqueza y la creación de*

¹¹ Yúdice, George. “El recurso de la cultura”. Ed. Gedisa. Barcelona. 2002. Pág. 22. Disponible en la web: http://issuu.com/gonzalodxrex/docs/yudice_george-el_recurso_de_la_cu%20

¹² El término “sociedad de la información” es influjo de la obra del sociólogo japonés Yoneji Masuda, quien en 1981 publicó “La sociedad informatizada como sociedad post-industrial”. Ed. World Future Society. Colombia. Traducido al castellano en 1984, Ed. Fundesco-Tecnos. Madrid.

empleo por medio de la generación y la explotación de la propiedad intelectual”¹³. Una explotación que definía las actividades basadas en la creatividad individual como capaces de generar una propiedad intelectual convertible en riqueza y en instrumento de la creación de empleo y de la exportación al exterior. Desde el Ministerio de Cultura británico se rompía así con la vieja idea de las industrias culturales cargadas de función simbólica, tratando ahora de manejar lo explotable de una cultura centrada en generar economía.

El arte y la cultura como recurso económico

Según Yúdice¹⁴, se trata de un campo variado de información en el que diversos actores negocian, filtran y producen conocimiento sobre un amplio entorno, costumbres y hábitos. Ese conocimiento es privatizado, codificado y normalizado, por medio de un Estado y corporaciones que utilizan la cultura como herramienta para lograr mejoras sociopolíticas y económicas. Así, la cultura se ha transformado en un recurso¹⁵ para resolver pacíficamente la violencia y el crimen, reconstruir el tejido social, transformar la sociedad, generar empleos o aumentar la participación ciudadana.

Como señala Wolfensohn -presidente de IBM-: *“dada la ortodoxia económica predominante en el mundo, cabe decir que ha muerto el viejo modelo del apoyo estatal a la cultura. Los nuevos modelos consisten en asociaciones con el sector público y con instituciones financieras”*¹⁶

De este modo, la cultura no será financiada, a menos que proporcione una forma indirecta de ganancia. Siendo el resultado que las instituciones culturales y quienes financian recurren cada vez más a la medición de la

¹³ Bustamante, Enrique. “Comunicación y cultura en la era digital. Industrias, mercados y diversidad en España” Ed. Gedisa. Barcelona. 2011. Pág. 17 Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Universidad Complutense en colaboración con otros siete académicos.

¹⁴ Yúdice, George. “El recurso de la cultura”. Ed. Gedisa. Barcelona. 2002. Cap.1. El recurso de la cultura. Disponible en la web: http://issuu.com/gonzalodxrex/docs/yudice_george-el_recurso_de_la_cu%20

¹⁵ Yúdice, George. “The Expediency of Culture: Uses of Culture in the Global Era”. Ed. Duke University Press Books. Durham.2004.

¹⁶ Yúdice, George. “El recurso de la cultura”. Ed. Gedisa. Barcelona. 2002. Cap.1. El recurso de la cultura. Pág. 28. Disponible en la web: http://issuu.com/gonzalodxrex/docs/yudice_george-el_recurso_de_la_cu%20

utilidad, por no haber otra forma aceptada de legitimar la inversión en lo social.

Las políticas culturales han quedado en manos de instituciones financieras, bancos, empresas y fundaciones e industrias del entretenimiento que han visto un filón en el que dirimir sus relatos, para mermar el imaginario social además de obtener con ello un valor de intercambio y negocio, no solo ofreciendo sus programas, sino recibiendo financiación y desgravando fiscalmente por ello. Hemos aceptado al fin y al cabo, un cambio de una cultura que podríamos llamar interesante o desinteresada, hacia una cultura interesada o de utilidad para la industria y la creación de dinámicas y estructuras de pensamiento acordes a ciertos intereses.

Estado e instituciones miden así los proyectos buscando rentabilizar cualquier inversión y negando su apoyo a “la cultura por la cultura”, sometiéndola a valores comerciales como los de las grandes producciones cinematográficas que mediante estrategias y productos basados en la espectacularidad,¹⁷ monopolizan el entorno y las vías de visibilidad a través del control mediático y económico.

“Incluso cuando, en tiempos recientes, la nueva retórica del trabajo simbólico adopta por ecología sinérgica la formulación radical y antagonista (que tiempos estos, en que la verborrea antisistema ha caído hasta en las manos de los publicistas, cuanto no menos en las manos de los nuevos mandatarios del imperio), los nuevos aparatos de poder saben ponerla al servicio de su nueva necesidad: la de hacerse pasar por, precisamente, agencias o maquinarias de lucha contra hegemónicas, alternativas.”¹⁸

Esta forma de cultura produce a menudo propuestas que, sin crítica alguna, resultan cómodas e inocuas para el sistema. Basadas en el poder de la estética y lo simbólico, son digeridas por la sociedad a través de ese espectáculo, creando dinámicas que nada tienen que ver con el compromiso o la transgresión, sino con la activación de movimientos y poderes de intercambio económico. Los estados carecen, dentro de esta globalización del mercado, de recursos e instrumentos de agenciamiento y de poderes con los que ejercer presión. Abocados a hacer de mediadores, no ofrecen

¹⁷ Guy Debord. “La sociedad del espectáculo”. 1967. Ed. Pre-textos. Valencia. 2005.

¹⁸ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 95.

respuesta satisfactoria a la multitud de movimientos sociales que hoy por hoy son el único principio de esperanza.

“Si la acción de las corporaciones se apoya en el movimiento de la economía hacia la cultura, el mejor territorio para el ejercicio de la resistencia antagonista estará, en efecto en el movimiento simétrico contrario: el de la cultura hacia la economía, allí donde ella se desenvuelva, precisamente, como economía de abundancia orientada, en modo no propietario, y participativo al máximo posible, a la generación de experiencia.”¹⁹

Por tanto, debemos pensar en la identidad del espacio que pretendemos para el arte, en cómo activar nuevas políticas de creación crítica y cómo exponer esos resultados para deshacer las estrategias que intentan imponerse desde un punto de vista en el que la economía es el único activo de valor social.

¹⁹ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 106.

Hibridación: una tendencia del lenguaje informático y los medios de comunicación.

En lo que a las industrias del conocimiento se refiere, vemos una tendencia a la homogenización de las formas de actividad que apuntan hacia una unificación en la forma de tratar la información. Un tratamiento que se realiza desde el mismo medio, el ordenador, donde los límites entre unas y otras actividades se vuelven más difusos, difíciles de discernir y confusos. Esto además no solo ocurre en el ámbito de las industrias del ocio y el entretenimiento, sino que también se puede comprobar dentro de otras disciplinas que, en el último siglo, han sido mucho más férreas a la hora de dejarse “contaminar”. Reticentes a compartir sus conceptos, formas de trabajo, avances y sobre todo aplicaciones, la ciencia, la medicina, la biología, la informática o la economía se han visto rebasadas por esa tendencia no solo en la terminología, sino también en la práctica. Por lo que comprobamos que es un modo de innovación constante a la hora de aplicarse en nuevas formas de trabajo.

Así, la *hibridación* tiene que ver con la creciente necesidad de innovar en la intersección de distintos sectores, mercados y áreas del conocimiento. Lo que podríamos definir como la tendencia cada vez más acusada de combinar estrategias para generar nuevas soluciones, aplicaciones y perspectivas.

Hasta ahora, las industrias se habían conformado mayoritariamente con generar nuevos productos y servicios dentro de una misma disciplina o mercado. Pero ese estilo unidireccional empieza a agotarse, y se abren nuevos cauces que se basan en lo ecléctico, en la mezcla, en huir de lo puro y en conectar piezas antes aisladas. En resumen, se impone la “innovación multidisciplinar”. Hibridar significa entonces combinar al menos dos conceptos, productos o áreas del conocimiento entre los que en principio, no existía ninguna conexión hasta ahora reconocida.

Podríamos citar por ejemplo proyectos que pretenden una clara hibridación de disciplinas y mercados, a saber: La unión de la Matemática con la Medicina para el desarrollo de escáneres avanzados o la conexión de la Informática con la Neurofisiología en las investigaciones del cerebro. La Biomimética, que surge de la colaboración entre biólogos e ingenieros para crear estructuras, la Informática Medioambiental, que como su nombre indica, emerge de la combinación entre las TIC -tecnologías informáticas y de comunicación- y las ciencias medioambientales, u otras tan radicales para la

sociedad como “la doctrina del shock”, surgida de aplicar las técnicas psicológicas propias de una terapia de choque en la puesta en marcha de las nuevas economías.

Pero, si algo facilita hoy día este trabajo, es la posibilidad de compartir y reunir la información a través de un solo medio y lenguaje. O lo que es lo mismo, la aplicación de las TIC a las que hacíamos referencia. Presentes en cualquier actividad que se realice en los ámbitos de producción y creación.

Antecedentes del ordenador

Tal y como narra Lev Manovich²⁰, el encuentro entre la historia de los medios de telecomunicación y la informática se da en sucesivos acercamientos dilatados en el tiempo, y tiene su fecha clave en el año 1936 en el que Alan Turing escribe un artículo proporcionando una descripción teórica de un ordenador de uso general, la “Máquina Universal de Turing”. Este ordenador capaz de realizar tan solo cuatro operaciones, podía imitar a cualquier otra computadora o realizar cualquier cálculo que un humano pudiera, y funcionaba leyendo y escribiendo datos en una cinta sin fin, que en cada paso avanzaba recuperando la siguiente orden. Leyendo los datos y escribiendo el resultado.

Así, Manovich relaciona su esquema con el proyector de cine o cinematógrafo, que significa “movimiento escrito”, donde la cámara registra y el proyector lee. De lo que el autor deduce que al igual que el cine, aquella nueva máquina registra y guarda datos visibles en una forma material realizando tres tareas: grabar, “leer” y proyectar. Pero si el cine se decantó por imágenes discretas como datos, la informática se orientó hacia el código binario.

La historia de estos medios se entrelaza aún más cuando el ingeniero alemán Konrad Zuse -en el mismo año que Turing escribió su artículo- comienza a construir un ordenador en el que una de sus principales innovaciones es el empleo de cinta perforada para controlar los programas de cálculo. La cinta en realidad, son descartes de película cinematográfica de 36mm, en lo que Manovich, ve un anticipo de la convergencia que vendría a darse medio siglo

²⁰ Manovich, Lev. “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona.2005. Pág.66-71.

más tarde con la superposición del código binario sobre el icónico, anticipando así el encuentro en una bella metáfora que por fin tendrá lugar en los años 90.

En esa década, los diferentes medios y el ordenador vienen a encontrarse. Cualquier tipo de información se sintetiza o traduce a datos numéricos a los que se accede a través del ordenador. Los gráficos, las imágenes en movimiento, sonidos, formas, espacios y textos se vuelven computables, es decir, conjuntos simples de datos digitales. En definitiva, en la base de los nuevos medios. Un encuentro que cambia la ontología de los medios anteriores y la del ordenador, que ya no es solo una máquina de cálculo, sino que es un sintetizador y manipulador de medios. Así esos medios se ven reducidos a mera información, y el código icónico queda descartado en favor del lenguaje binario.

Un lenguaje que en su estructura tiene unos principios férreos que le son intrínsecos: la representación numérica, la *modularidad*, la *automatización*, la *variabilidad* y la *transcodificación cultural* -tal y como los viene a calificar Lev Manovich²¹- y que como veremos han afectado a todas las formas y disciplinas sociales conocidas, empezando por socavar las bases de las más comprometidas para con nuestra interpretación de la realidad como son la ciencia y el arte. Un código que a fin de cuentas posibilitará que todas las actividades y las técnicas tengan la opción de ser multidisciplinares.

A través de la historia conocemos muchos ejemplos de innovaciones de esta naturaleza -como en el antiguo Egipto- donde la medicina, la fe y la religión junto a la ciencia y la astrología formaban un todo indivisible, interrelacionándose como instrumentos a través de los cuales mantener el poder. Aún así, nunca hasta ahora se había dado la convergencia de tantas condiciones como para que este fenómeno se propagara con tanta facilidad como ocurre en la actualidad. Gracias al ordenador y las telecomunicaciones se consigue aunar en un lenguaje y medio común conocimientos y actividades de diferentes tipos ámbitos y lugares, que antes se expresaban y aplicaban en códigos distintos. Así, vemos que el factor tecnológico es un gran impulsor de la *hibridación*.

²¹ Manovich, Lev. "El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital". Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 6.

Internet y la informática como impulsores de esta tendencia

La unión del ordenador e Internet, por ejemplo, ha influido en el rápido desarrollo de posibilidades a la hora de compartir entre disciplinas, ofreciendo al usuario un fácil acceso y distribución a la información que estas producen. Internet, es posterior al desarrollo de las máquinas de cálculo y síntesis, y por tanto del lenguaje numérico. Su creación tiene que ver con el encuentro entre los primeros ordenadores informáticos y la extensa red de telecomunicaciones ya existente en el mundo occidental. Una red que se comunicaba a través de las ondas y líneas de cable de aparatos como la radio, el teléfono o los satélites. Se da así la fusión de la infraestructura de la propia red entre ordenadores y los sistemas de telecomunicaciones ya existentes, por lo que vemos que los propios medios son parte del fin.

Sus más antiguas versiones aparecen a finales de los años cincuenta, pero es en la década de 1980 donde tiene lugar la puesta en práctica de esos conceptos. Así, tecnologías que fueron la base del modelo moderno de Internet empiezan a expandirse, haciendo que más tarde, en los noventa, se produjera la aparición y popularización del [World Wide Web](#). La infraestructura de Internet que se esparciría por todo el mundo para crear la moderna red mundial de ordenadores que hoy en día conocemos.

*"una red de muchos (ordenadores), conectados mediante líneas de comunicación de banda ancha" las cuales proporcionan "las funciones que existen hoy en día de las bibliotecas junto con anticipados avances en el guardado y adquisición de información y (otras) funciones simbióticas."*²²

Pionero fundamental de la red mundial: J.C.R. Licklider, comprendió la necesidad de una red global según consta en el documento de 1960 "Man Computer Symbiosis", en el que se refería a la relación estrecha y persistente entre organismos de distintas especies biológicas por la que las dos obtienen beneficio.

Esta metáfora con la que el autor habla de tecnología, y no de algo vivo, opera aquí como sustituto de híbrido: "de dos especies diferentes", que proviene del griego y significa bastardo o de dos sangres distintas. Lo que

²² Licklider J.C.R. En "Man Computer Symbiosis" IRE Transactions on Human Factors in Electronics, volumen HFE-1, Marzo de 1960. Pág. 4-11. Disponible en la web: <http://groups.csail.mit.edu/medg/people/psz/Licklider.html>

Licklider ve indispensable para que algo nuevo y ventajoso sea creado: un método para compartir o unir actividades -en este caso informaciones y tecnologías- de ámbitos o naturaleza dispares. A través de la unión concreta entre las tecnologías de comunicación y la informática.

El propio método inicial para unir aquellos ordenadores del proyecto RAND, se basaba en una computadora central o unidad principal, que permitía a sus terminales conectarse a través de largas líneas alquiladas. El proyecto, servía para apoyar a investigadores que colaboraban a través de todo el continente con otros, trabajando concretamente en la demostración automática de teoremas e inteligencia artificial.

En 1962, Licklider es nombrado jefe de la oficina de procesado de información del Departamento de Defensa de Estados Unidos. En él, forma un grupo informacional de investigaciones avanzadas sobre ordenadores. Como parte del programa de procesado de información se instalan tres terminales de red: uno en Santa Monica, otro en la Universidad de Berkeley, California, y otro en el Instituto Tecnológico de Massachussets. Esto, hace evidente la necesidad de que las tres se interconectaran a través de un único terminal para compartir información. Para ello el departamento crea Internet y más tarde, en 1990 desarrolla la World Wide Web, el conjunto de protocolos que utiliza Internet como medio de transmisión. Se hace así posible la consulta remota de archivos de hipertexto, además de otros servicios y actividades como pueden ser: el envío de correo electrónico, la transmisión de archivos -FTP y P2P-, las conversaciones en línea, la presencia instantánea, la transmisión de contenido y comunicación multimedia -telefonía, televisión-, los boletines electrónicos, el acceso remoto a otros dispositivos o juegos en línea...

El origen de Internet respondía por tanto a una necesidad de organización que nos legó el trazado de una red inicial de comunicaciones de alta velocidad a la cual fueron integrándose instituciones gubernamentales, redes académicas y más tarde empresas privadas y usuarios. Investigadores, científicos, profesores y estudiantes se beneficiaron de la comunicación con otras instituciones y colegas de cualquier rama. La posibilidad de consultar la información disponible en otros centros académicos y de investigación era ya una realidad. La nueva habilidad para publicar y hacer disponible a otros la información generada en cualquier actividad con emergencia, unida a la consolidación de herramientas que filtran la información como Google, que ya en 1998 agilizaba por fin la tarea de buscar, posibilitando que la mezcla de información fuera mucho más fácil.

De esta forma la rapidez y fluidez de compartir datos en cualquier lugar y en cualquier momento entre disciplinas, se volvía indispensable y relevante a la hora de desarrollar cualquier proyecto. Una revolución sin precedentes en el ámbito social de la economía y el trabajo que haría que Internet no solo fuera un espacio de archivo, sino de actuación. Una herramienta que posibilita la ubicuidad e inmediatez, que permite compartir contenidos y conocimientos a través del ordenador u otro tipo de máquinas telemáticas - como el teléfono móvil-.

Un lenguaje abierto para el intercambio y mezcla de contenidos

Como hemos visto a lo largo del capítulo, la unión entre estas dos tecnologías, la red y el ordenador, desencadena una revolución en la que el código binario -que pueden convertir y comprimir cualquier tipo de datos e información extensa- se une con la conexión eléctrica de comunicación, haciendo que los archivos viajen a través del ciberespacio en tan solo unos instantes. Una revolución que afectará a todas las estructuras de intercambio que hasta aquel momento, salvo excepciones, se daban principalmente a través del texto impreso y la fotografía.

Por ello la informática ofrece más posibilidades que sus antecesoras ya que, además de almacenar y distribuir la información, puede encargarse de captar y manipular cualquier dato aunando medios de todo tipo. Empezando por la imprenta y la fotografía y siguiendo con el video, el sonido o las construcciones espaciales 3D. Gráficos, imágenes, textos, movimientos, sonidos, formas y espacios se han vuelto computables; es decir que se componen pura y llanamente de un conjunto de datos informáticos que se traducen a un solo lenguaje.

Un lenguaje común, que unido a la posibilidades que observábamos gracias a las nuevas telecomunicaciones posibilitan compartir y administrar esa información en red, dando lugar a un nuevo punto de vista que cambiará la forma de entender y acometer cualquier proceso, social, económico y cultural. Así, la red y su unión con los ordenadores deja de tratarse de una cuestión de memoria y rescate de datos para pasar a ser una cuestión de intercomunicación, intertextualidad, proceso y comunicatividad, que vendría a alterar toda la forma de entender las relaciones sociales de intercambio.

Esta *hibridación* vendrá a crear un nuevo tipo de estructuras que se trasladaran a diferentes ámbitos de la sociedad. Sectores complejos donde se ha vuelto indispensable una síntesis en la diversidad de modelos u opiniones que aportarán los profesionales y agentes que participan en la creación de valor, desarrollándose una estructura similar a la del propio medio informático. De manera que la búsqueda de soluciones a “problemas transversales” de este sistema del capitalismo avanzado, donde todo está entrelazado e interconectado, derive hacia un punto de vista hegemónico donde todo se presenta al mismo nivel, como en la interfaz. Donde elegir entre informaciones es más difícil, de forma que nos dejamos dirigir hacia un conocimiento dispuesto, ordenado y condicionado, sustentado en la estructura del poder económico y el código que manejan las grandes plataformas de las que es difícil alejarse, por estar en el centro de toda actividad.

Estructura y cultura de los nuevos medios o la estética del hipertexto.

El video y la fotografía digital son hoy medios utilizados habitualmente por los artistas, aunque este uso no conlleva muchas veces una investigación de sus elementos y estrategias generativas, compositivas y expresivas básicas, limitándose a manejar el medio sin entrar a cuestionar sus cualidades.

La vanguardia del siglo XIX realizó investigaciones de los medios de su época como eran la fotografía, el cine, las nuevas tecnologías de impresión o la telefonía, desbordando muchas veces sus límites. Posteriormente y como señala Lev Manovich,

“un efecto general de la revolución digital es que las estrategias de la estética de vanguardia pasaron a ser incluidas en los comandos y las metáforas de interfaz de los programas de ordenador. En definitiva la vanguardia acabó materializándose en el ordenador. La tecnología del cine digital es un ejemplo claro. La estrategia Vanguardista del collage resurgió como el comando de “cortar y pegar”, la más básica de las operaciones que uno puede realizar con los datos digitales. La idea de pintar sobre la película pasó a estar incluida en las funciones de pintura de los programas de edición cinematográfica. El paso que dio la vanguardia de combinar la animación, los textos impresos y el metraje de acción real se repite en la convergencia de sistemas de animación, titulación, pintura, composición y edición en los paquetes...”²³

de manera que toda aquella experiencia vanguardista está hoy contenida en los medios, sean máquinas o software.

Como vemos, Manovich sitúa los nuevos medios en relación con otras áreas de la cultura pasadas y presentes. Concretamente sus objetos de estudio son los nuevos medios como la fotografía digital, una web, la imagen 3D o una película digital, y lo que el autor intenta es analizar los principios generales que forman la base de los mismos.

El concepto de cultura visual incluye para él las maneras en las que la información se presenta en los diferentes escenarios y *objetos culturales*, desde las interfaces de ordenador hasta la TV, pasando por publicidad,

²³ Manovich, Lev. “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona. 2001. Pág.34.

interiorismo, editoriales gráficas... y teniendo en cuenta también los métodos historiográficos para organizar y recuperar la información, así como los patrones de interacción del usuario con los visualizadores y los *objetos de información*.

Manovich examina esta cultura visual en relación con las Vanguardias constructivista y productivista que, al igual que en la Bauhaus, se orientaron a la arquitectura, al diseño industrial y gráfico, a la moda..., en lugar de producir obras únicas para museos y galerías. Apuntaban ya hacia una producción en masa, industrial y fabril, basándose en una organización de trabajo racional. Y es por ello, que Manovich se interesa por lo que ve como “productos” de los nuevos medios, objetos que también van dirigidos a la industria cultural.

Los objetos de los nuevos medios como objetos culturales

Por tanto, Manovich ve los objetos de los nuevos medios como objetos culturales: se trate de una web, un videojuego o una imagen digital, todos ellos ayudan a configurar determinados referentes externos, que pueden ser objetos de existencia física o información. Incluso los interfaces de software, tanto los de aplicaciones como los sistemas operativos, actúan también como representaciones, es decir, que al organizar los datos, privilegian unos determinados modelos del mundo y del ser humano.

Si observamos el sistema jerárquico de orden de archivos frente a una red plana de hipervínculos como la World Wide Web de los noventa, veremos que ambas representan el mundo de forma opuesta. Una, puede reducirse a un orden lógico, donde cada objeto tiene un lugar bien definido en la estructura general, mientras que en la otra cada objeto tiene la misma importancia que cualquier otro. Todo está o puede ser conectado con todo lo demás.

Las interfaces también privilegian maneras concretas de acceder a los datos, que podemos asociar a determinadas tecnologías mediáticas y formas de archivo tradicionales: la página, el pergamino, la enciclopedia, el video, el cine la TV... y es así, como actúan como representaciones de los viejos

medios y formas culturales, privilegiando unos a expensas de otros y facilitando nuestra comprensión y uso de los mismos.²⁴

Comprobamos pues, que hay nuevas formas de organización y presentación que se deben a otras más antiguas, pero que también la identidad de esos medios a los que estábamos acostumbrados ha cambiado. Los viejos y los nuevos medios son diferentes, lo cual, según Manovich, se aprecia en unas tendencias generales -que no leyes absolutas- de la cultura que experimenta una informatización.

Lo cierto es que los medios que antes eran analógicos han adquirido un nuevo estatuto gracias al uso de un mismo código informático como base para la representación y acción: el código digital. Un código común que se ha vuelto indispensable a la hora de manejar la información, el trabajo y las representaciones culturales de todo tipo.

Por tanto, todos los objetos de los nuevos medios, ya sea partiendo de cero en el ordenador o desde una conversión de formas analógicas a digitales, se componen hoy día de código. Son representaciones numéricas, lo que en consecuencia hace que todo objeto de los nuevos medios pueda ser descrito en términos matemáticos, como por ejemplo una forma o imagen. Así, un objeto de los nuevos medios está sujeto a manipulación algorítmica, se vuelve programable. Podemos cambiar sus proporciones, color, ruido o mejorar su contraste cambiando ciertos números que forman su base.

Características y principios de los medios digitales

La diferencia estriba en que los medios analógicos son continuos, -el eje o dimensión que se mide no presenta una unidad indivisible-, mientras que los digitales son discretos, presentan unidades divisibles -números- que se pueden manipular independientemente del resto, es decir sin alterar lo demás.

Esa codificación numérica de los medios y la estructura modular de sus objetos, permite automatizar muchas de las operaciones implicadas en su

²⁴ Manovich, Lev "El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital". Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona. 2001. Pág.60.

creación, manipulación y acceso. De ahí que en parte, pueda eliminarse la intencionalidad humana del proceso creativo.

Ya la sociedad moderna del siglo XIX, desarrolló tecnologías mediáticas que automatizaron la creación: las cámaras de fotos, de cine, el magnetófono..., que permitieron acumular, en tan solo 150 años, una cantidad de materiales mediáticos sin precedentes: archivos fotográficos, sonoros, filmotecas... De ahí vino la necesidad de nuevas tecnologías para almacenar, organizar y acceder a esos datos: el hipermedia o las formas jerárquicas de almacenar información, los programas de gestión de texto o los que buscan y recuperan contenido. De manera que la automatización del acceso a los medios, se convirtió en el siguiente paso lógico de un proceso que comenzó con la primera toma fotográfica.

Así, el surgimiento de los nuevos medios, coincide con esta etapa de la sociedad mediática en la que ésta se preocupa por acceder a los objetos mediáticos que ya existen, reutilizarlos o crear otros, ofreciendo además la posibilidad de generar nuevos pulsando un simple botón, ya que las tecnologías de captación del entorno permiten a un usuario sin excesivo conocimiento de los mismos realizar una toma “correcta” o satisfactoria gracias a los automatismos que incorporan, como por ejemplo el fotómetro o el autofocus y el más reciente detector de rostros que ofrecen las cámaras digitales.

Los viejos medios, por el contrario, implicaban siempre la acción de un creador humano. Recordemos los trabajos vanguardistas donde el autor tiene conocimiento del medio y ensambla elementos textuales, visuales o auditivos en una secuencia o composición que se almacenaba en un material que determinaba su orden de una vez para siempre, pudiendo hacerse además, idénticas copias del original, en correspondencia al pensamiento de la sociedad industrial.

Al contrario, los nuevos medios se caracterizan por su *variabilidad - mutabilidad o estado líquido-*. En lugar de reproducirse en copias “idénticas”, un objeto de los nuevos medios da lugar a muchas versiones diferentes. Muchas de ellas producidas conectando el principio de *variabilidad* con el de *automatización*. Por lo que la lógica de los nuevos medios se corresponde a la de distribución postindustrial: a la petición a gusto del usuario y al *justo a tiempo* -gracias a las redes de ordenadores presentes en todas las fases de fabricación y distribución.

Esto, permite tanto al usuario como al fabricante modificar y determinar el aspecto y otras cualidades de un producto dentro de ciertos márgenes. Personalizar unas zapatillas en la web antes de que nos las entreguen, o cambiar los asientos y el color de un coche... son posibilidades que nos brinda el mercado, un mercado que va ampliando esta capacidad de adaptación en consonancia con el poder de los medios informáticos, cuya respuesta ante cualquier manipulación del producto, es mucho más rápida.

Así, gracias a la *modularidad*, un objeto de los nuevos medios no es algo fijado de una vez para siempre, sino que puede existir en distintas versiones que potencialmente son infinitas. Todo ello a consecuencia de la codificación numérica y la estructura fractal que también forma parte de los objetos mediáticos.

El principio de variabilidad

El principio de *variabilidad*²⁵ de Manovich ilustra por tanto, como a lo largo de la historia, los cambios en las tecnologías mediáticas están relacionados con el cambio social. Si como hemos dicho, la lógica de los viejos medios se correspondía con la sociedad industrial, la lógica de los nuevos medios lo hace con la de la sociedad de la información, que pone en primer plano la individualidad. En la sociedad de masas se suponía que todo el mundo debía disfrutar de los mismos bienes así como compartir las mismas creencias, siendo esta la lógica de los medios. Los objetos mediáticos se ensamblaban en fábricas mediáticas -Estudios de Hollywood. A partir de un original se producían miles de copias idénticas que se distribuían a todos los ciudadanos por igual. La imprenta, el cine o la tv y sus difusiones seguían esa lógica.

Sin embargo la sociedad postindustrial propone que cada ciudadano se pueda construir un estilo de vida a su medida, y “seleccionar” su ideología entre un amplio abanico de opciones. En vez de extender los mismos objetos e información a un público masivo, el marketing trata de dirigirse a cada individuo en particular. Así, los mensajes publicitarios que nos aparecen en las plataformas de redes sociales- se producen en función de los sitios web que hemos visitado, utilizando para ello la información que poseen las grandes empresas de internet sobre nuestras rutinas de navegación. Se

²⁵ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 88-89.

aplica una nueva lógica social a partir de los nuevos medios donde cada usuario web recibe una versión personalizada del sitio, creada según una base de datos que nosotros mismos hemos ido engrosando en nuestro “recorrido” por la red. El lenguaje, el texto o los anuncios pueden adaptarse a su medida, o bien cambiar en cada visita.

De este modo la tecnología de los nuevos medios actúa como la más perfecta realización de la utopía de una sociedad compuesta por individuos únicos. Los objetos de los nuevos medios intentan convencernos a los usuarios de que sus opciones -y por tanto los pensamientos y deseos que subyacen en ellas- son singulares y no programados de antemano ni compartidos por los demás. Como si de algún modo, quisieran compensar su anterior tendencia a tratarnos de forma homogénea, y pasaran a considerarnos parte de una masa indiferenciada, ahora nos otorgan esa nueva ilusión de identidad.

Pero hay también otra forma de entender el principio de *variabilidad*, a través de la manera que tiene el ordenador de representar los datos -el mundo- a partir de variables, como datos discretos y no como constantes o continuos, lo que les da a los programadores la posibilidad de ofrecer y aplicar a la información estructuras, datos y funciones abiertos en sus diseños. Esto mejora la comunicación entre humano y ordenador dando al usuario muchas más opciones para modificar el funcionamiento de un programa u objeto mediático, de forma que todo *objeto cultural* nos ofrece la posibilidad de variar su estructura para que el usuario pueda modificarlo libremente.

Suponiendo que la opción esté incluida en el programa, el cambio podrá hacerse dentro de ciertas posibilidades. Sin embargo, solo si dicho usuario conoce el lenguaje numérico de esos objetos digitales, será capaz de alterarlo o crear uno nuevo desde sus estructuras, escapando a esas opciones para crear otras nuevas. En definitiva, aceptar el programa y sus condiciones, o des-estructurarlas para crear un punto de vista diferente. Teniendo en cuenta el escaso conocimiento popular del lenguaje informático, ello puede resultar en una manera de preservar ciertas formas de representación y comprensión hegemónicas mediante la ocultación del lenguaje, sistema y estructura tras la apariencia de la interfaz.

¿Pero queremos o necesitamos ese tipo de “libertad” en relación con los medios? Efectuar una elección comporta una responsabilidad moral. Al trasladar dichas elecciones al usuario, el diseñador le traspasa también la

responsabilidad de representar el mundo y a la condición humana. Así una ansiedad moral acompaña a esta opción entre constantes y variables. De forma que comprobamos como la *variabilidad* tiene sus consecuencias más allá del campo de la informática afectando hoy día a las formas sociales de comprensión y organización del entorno que nos rodea. Aunque quizá de la informatización de los medios, sea el principio de *transcodificación* la consecuencia más importante que afecta a la cultura.

El principio de transcodificación y la interface

Si al principio se tenía al ordenador por la simulación de una máquina de escribir, de un lápiz o regla de dibujo y una calculadora, es decir, se le veía como instrumento para producir contenido cultural que una vez creado se almacenaría y distribuiría en medios apropiados como la página, la imprenta y más tarde la grabación electrónica, la película o la fotografía. El ordenador pasó de ser una herramienta que solo era instrumental a convertirse en una máquina mediática universal que se podía usar no sólo para crear, sino también para almacenar, distribuir y acceder a todos los medios e informaciones disponibles en otros espacios o servidores. Así, esta nueva posibilidad, unida al surgimiento de la interfaz trajo ciertos cambios más profundos que tienen que ver con el principio de transcodificación.

Hoy día, los contenidos de la palabra impresa y del cine, -antes fijados a un soporte físico como puede ser el arquitectónico o la página-, se insertan en las interfaces mediante el diseño digital que puede mezclar libremente páginas y cámaras virtuales, sumarios y pantallas, marcapáginas y puntos de vista. Los conjuntos de metáforas –sustraídos de las viejas formas de presentación- y sus maneras de abrirse paso por el contenido, así como de acceder a la información y guardarla, se incluyen pues en los programas. En consecuencia, la distribución de todas las formas culturales va pasando por el ordenador. Un sistema que homogeniza los contenidos con interfaces parecidas a datos predominantemente culturales como son los textos, las fotos, las películas, la música y los entornos visuales. Pasamos de comunicarnos con el ordenador, a comunicarnos con la cultura codificada en forma digital.

La interfaz cultural sería pues una interfaz entre humano, ordenador y cultura por la manera en que los ordenadores presentan los datos culturales y nos permiten relacionarnos con ellos, dado que el lenguaje de la interfaz

generalista también se compone en gran parte de elementos heredados de otras formas culturales del pasado que ya nos resultan familiares como: el cine, la palabra impresa, el escritorio, la cadena de montaje... Donde cada una de las cuales tiene su manera singular de organizar la información y presentarla al usuario relacionando el tiempo con el espacio y estructurando la experiencia humana en el proceso de acceder y manipular la información.

Por ello Manovich advierte, que los nuevos medios, son viejos medios que han sido digitalizados y nos anima a preguntarnos por las condiciones de distribución y recepción, los patrones de uso, así como por las similitudes y diferencias en las propiedades materiales de cada medio para ver cómo el ordenador, es capaz de contener todas aquellas posibilidades estéticas.

El autor además remarca por encima de todo ello, una nueva cualidad distintiva y sin precedentes históricos que se daba desde que los medios se vieran “integrados” a través de la interfaz y el metalenguaje informático a la que llamaba *transcodificación*. Ésta, sería la impulsora de un cambio mucho más profundo. La responsable de que los nuevos medios pudieran parecer los antiguos medios en la superficie, pero conteniendo en realidad una capa cultural sometida a una estructura informática oculta gracias a la representación mediada por la interfaz, de forma que nada se viera alterado en apariencia.

Como hemos visto, la informatización convierte los medios -nuevos y antiguos y sus capacidades- en datos de ordenador que siguen representando una organización estructural que tiene sentido para los usuarios: las imágenes muestran objetos reconocibles, los textos, frases gramaticales, o los espacios virtuales se definen según el sistema de coordenadas cartesiano... Pero desde otro punto de vista, la estructura obedece a convenciones de datos organizadas por el ordenador, ya no son listas, registros y matrices, y todas las constantes están sustituidas por variables gracias a la separación de algoritmos, de las estructuras de los datos y a la modularidad, que son dimensiones que pertenecen a la cosmogonía del ordenador y no a la humana.

De forma que podemos pensar en los nuevos medios,

“como si constaran de dos capas diferenciadas, la capa cultural y la capa informática. Como ejemplos de cada categoría, en la cultural están el cuento, la enciclopedia, la historia, la trama, el punto de vista, la mimesis, la comedia, la tragedia... Mientras que, el proceso, el paquete (de datos) la clasificación y la concordancia, la

función y la variable, el lenguaje informático y la estructura de los datos, estarían en la capa informática. Así como los nuevos medios se crean y distribuyen, se guardan y se archivan con ordenadores, cabe esperar que sea la lógica del ordenador la que influya de manera significativa en la tradicional lógica de la cultura de los medios. (...) Las maneras en que el ordenador modela el mundo, representa los datos y nos permite trabajar; las operaciones fundamentales que hay tras todo programa informático, (como buscar, concordar, clasificar y filtrar); y las convenciones de su interfaz –en resumen, lo que puede llamarse la ontología, epistemología y pragmática del ordenador- influyen en la capa cultural de los nuevos medios, en su organización, en sus géneros emergentes y sus contenidos.”²⁶

Afectando a la cultura

Así, vemos que desde esos *objetos culturales* producidos por la capa informática, se afecta a la estructura de lo que entendemos por cultura y conocimiento desde una perspectiva no tan utópica en la que los nuevos medios -y su cosmogonía- pueden traer cambios en las estructuras básicas que afectan a la forma de entender las relaciones –económicas y sociales- en las sociedades de la información. Estrategia que se aprovecha sobremanera desde el ámbito de los mercados actuales cuyo éxito se dirime en la selección de lo que se vincula y lo que no al corpus o caudal de información.

“la informatización de la cultura, lleva a cabo de una manera gradual una transcodificación similar en relación con todas las categorías y conceptos culturales, que son sustituidos en el plano del lenguaje o del significado por otros nuevos que proceden de la ontología y la pragmática del ordenador. Por tanto, los nuevos medios actúan como precursores de este proceso de carácter más general de reconceptualización cultural.”²⁷

Por ello, es importante tener un conocimiento adecuado sobre la forma, estructura y funcionamiento de esos objetos culturales y tener la capacidad de alterar su base además de ser críticos hacia la misma. Sobre todo si

²⁶ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 92-93.

²⁷ Manovich, Lev “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 94.

tenemos en cuenta el proceso de transferencia conceptual que está teniendo lugar desde el mundo informático a la cultura en general, dado que el nuevo estatuto de los medios en cuanto a datos informáticos, está afectando a la forma de configurar y entender esas gramáticas de los medios antiguos y por tanto nuestro espacio.

Como señalábamos, el lenguaje informático se apoya en el texto, su metalenguaje, un código variable y discreto en su forma digital en el que se representan todos los otros medios. Como la página web o la escrita, una organización milenaria que sigue manteniéndose hoy día, pero que las telecomunicaciones y la red con sus conexiones “im-probables” han venido a socavar gracias al hipervínculo y el potencial de la red como gigantesca plataforma capaz de establecer conexiones y vincular distintos tipos de información y soportes.

Por lo que, en lugar de pensar en los medios informáticos como en algo que compacta la cultura humana -una especie de gigantesca biblioteca-, hay que pensar en ellos como en una infinita superficie plana donde se encuentran situados datos individuales sin un orden en particular. En ese espacio, todavía, la página sigue siendo la organización de la superficie, aunque no ya como la tradicional forma del texto en el libro, sino como lo que conocemos por el nombre de web, organizada mediante hipervínculos. Una nueva estructura donde es posible “nivelar” y conectar los datos para poder bombardear al usuario -propiciando una economía de la atención²⁸- con todos a la vez; tal y como los presentan las interfaces culturales de hoy día.

²⁸ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales 2010. Pág. 104.

El estatuto de las nuevas imágenes.

En el pasado la ciencia, la tecnología y el entretenimiento formaban a menudo un discurso único²⁹, que en las últimas décadas del siglo XIX se quebró en marcos aislados y claramente diferenciados. En la actualidad, por el contrario, vuelve esa confluencia entre ciencia, artes, tecnología y entretenimiento³⁰, amparándose en las realidades instrumentalizadas de las tecnologías digitales. Véase por ejemplo, el uso por parte de artistas en colaboración con investigadores, científicos o informáticos de nuevas tecnologías en detección e interpretación de ciertos aspectos del entorno. Si bien su intención principal no atañe al conocimiento de éste, más allá de una comprensión subjetiva o mediada por la percepción estética³¹ en vez de la pretensión del análisis científico-objetivo de la realidad, sí pueden influenciar en su significación.

Walter Benjamin ya señaló la influencia del cine en una nueva mirada que conectaría arte y ciencia:

“Una de las funciones revolucionarias del cine consistirá en hacer que se reconozca que la utilización científica de la fotografía y su utilización artística son idénticas”³².

EL debate es si la imagen visual tiene un futuro más allá de ser una distracción o racionalización científica; en lo cual no parecen interesados los mecanismos de poder, que dirimen ficciones y productos a través de ella en lugar de conocimiento. Es decir, no proponen al espectador ninguna participación en la creación de significado, aunque desde el arte,

“la fotografía digital nos puede obligar a pensar más en esos modelos teóricos e historias de la tecnología que puedan explicar la coexistencia productiva de respuestas contradictorias a la tecnología tanto en la cultura popular como en la práctica

²⁹ Véase el cuadro de Wright of Derby (Joseph) “An Experiment on a Bird in the Air Pump” (Experimento con un pájaro en la bomba de aire) (1768), en el que se muestra un científico haciendo una demostración para el entretenimiento de una familia burguesa.

³⁰ Pensemos en programas como “El hormiguero” o “Los cazadores de mitos” u otros tantos que realizan pruebas descabelladas con tecnologías y teorías científicas o mitos, así como los reality shows en los que la vida cotidiana se vuelve espectáculo.

³¹ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 48-49.

³² Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Ed. Taurus. Madrid 1973. Cap. 13.

profesional. Esas teorías e historias que admiten los conflictos entre visiones radicalmente opuestas de las mismas personas, acontecimientos, instituciones, políticas y prácticas.”³³

Así, hoy en día, las nuevas tecnologías se asocian con el surgimiento de un discurso visual absolutamente nuevo que ha transformado nuestra idea de realidad, conocimiento y verdad; la falsa inocencia de la imagen se ha perdido:

“El rápido desarrollo de una enorme variedad de técnicas infográficas en poco más de una década forma parte de una reconfiguración drástica de las relaciones entre el sujeto observador y los modos de representación que tiene por efecto abolir la mayor parte de los significados establecidos culturalmente de los mismos términos observador y representación. La formalización y difusión de las imágenes generadas por ordenador anuncian una implantación ubicua de «espacios» visuales fabricados, radicalmente diferentes de las facultades miméticas del cine, la fotografía y la televisión.”³⁴

La cultura visual

Según Jonathan Crary, estamos inmersos en una transformación en lo que se refiere a visualidad, más profunda que el cambio desde la imagen medieval a la perspectiva renacentista en la representación. De modo que la explicación de esta revolución visual y tecnológica, está asociada a las técnicas digitales y tiene su enclave en cambios culturales más amplios. Así, la ciencia se cuestiona sobre el mundo material mediante la imagen digital, campo de acción que llega a ser autónomo. Es el mundo de la simulación y el simulacro. Según Gianni Vattimo:

“Por medio de un perverso tipo de lógica interna, el mundo de los objetos medido y manipulado por la tecnociencia (el mundo de lo real según la metafísica) ha llegado a convertirse en el mundo de las mercancías y de las imágenes, la fantasmagoría de los medios

³³ Punt, Michael. “La imagen en la cultura digital” Lister, Martin. (compilador). Ed. Paidós Multimedia 6. Barcelona. 1997. Pág. 105-106.

³⁴ Crary, Jonathan. “Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX”. Ed. Cendeac Murcia. 2007. Pág 15.

*de comunicación». Frente a la «pérdida de realidad» debemos llegar a un acuerdo con «el mundo de las imágenes del mundo».*³⁵

En este punto, la cuestión de los usos de la fotografía y postfotografía sirve para plantear lo que sucede en la cultura de las imágenes más allá de la revolución tecnológica -del interés predominante por el formato de la información de las tecnologías de la imagen. De modo que la preocupación debería centrarse en lo que podría llamarse la referencia existencial de las imágenes del mundo.

Así, las reglas que aparecen como propias al proceso de creación de imágenes que intencionalmente se basaban en que éstas eran capturadas de modo automático como objetos causales de la naturaleza más que como productos del artificio humano, ya no tienen poder para convencernos.

Las imágenes digitales constituyen hoy un nuevo tipo de señal, con propiedades bastante diferenciadas de las de la imagen fotográfica y pueden utilizarse para producir nuevas formas de entendimiento y también fabricarse para transgredir las reglas sobre las que nos apoyábamos. De este modo, las imágenes digitales han subvertido las nociones tradicionales de verdad, autenticidad y originalidad, impulsándonos a ser más conocedores de la naturaleza y del estatus de las imágenes.

Se trata de un cambio significativo en lo referido a la expansión de la visión y de las técnicas visuales. Las nuevas tecnologías de proceso y análisis de la información visual han extendido extraordinariamente el ámbito y el poder de la visión. También han eliminado las fronteras entre lo visible y lo invisible. Fred Ritchin describe la llegada de lo que él llama *“hiperfotografía”*:

*“Puede pensarse en ella como una fotografía que no requiere ni la simultaneidad ni la proximidad del que ve y de lo que es visto, y que considera como su mundo cualquier cosa que exista, existió, existirá o que podría llegar a existir, visible o no; en resumen, cualquier cosa que pueda sentirse o concebirse.”*³⁶

³⁵ Vattimo, Gianni. *“The transparent society”*. Publicaciones de la universidad Johns Hopkins. Baltimore. 1992.

³⁶ Ritchin, Fred: *“In Our Own Image: The Coming Revolution in Photography”*. Aperture. Nueva York. 1990.

La conceptualización de las imágenes

Las nuevas dimensiones de la realidad se abren a los poderes de la observación mediante técnicas gráficas por ordenador; se abre así la posibilidad de “ver” cosas que de otra forma serían inaccesibles al ojo humano. El procedimiento se basa en emplear sensores para recoger medidas y luego construir vistas en perspectiva que muestran cómo sería en el caso de que hubiese sido posible observarlas realmente desde unos determinados puntos de vista. De esta forma esos datos utilizados sobre las tecnologías de simulación favorecen en general la investigación científica. De modo que la visión puede llegar a lugares a los que ningún ser físico es capaz. Así, están amplificando los poderes de la visión y también están cambiando su naturaleza y sus funciones convirtiéndola en una herramienta para la representación visual de datos y conceptos abstractos.

Sobre esta base es posible construir una lógica de desarrollo que tiene relación con el proceso de cambio desde una aproximación perceptual a las imágenes -tomadas como referencia de las apariencias- hacia una aproximación más referida a la conceptualización.

“La imagen ya no sirve para representar al objeto... sino, más bien para señalarlo, revelarlo, hacerlo existir». (...) A través de la progresión desde la simulación del objeto por medio de imágenes digitales hasta el más alto estadio de “simular su presencia», llega a ser posible «tomar la imagen por el objeto”. Es posible, por así decirlo, experimentarlo e interactuar con él como si fuese un objeto del mundo real. Y cuando llega el caso, podemos decir que “conocemos” el objeto en un sentido más complejo y extenso. El conocimiento a través de la experiencia se sitúa en el conocimiento teórico y conceptual.”³⁷

Es decir, que esas nuevas imágenes representan conceptos con los que trabajamos nuestra comprensión y relación para con el mundo. Se encargarían además de que esos conceptos tomen forma como representación de objetos “reales” para que así los asimilemos y los veamos como constructos lógicos y razonables.

Como hemos apuntado, el debate sobre la posfotografía se ha obsesionado en los aspectos teóricos y formales que se ocupan de la naturaleza y del

³⁷ Weissberg, Jean. Louis. “Des "reality shows" aux réalités virtuelles”. Terminal- 61. Otoño de 1993. Pág. 75-83.

estatus de las imágenes nuevas. Se han devaluado otras formas de pensar sobre las imágenes y su relación con el mundo. Existe el peligro de olvidar lo que queremos hacer con las imágenes, por qué queremos mirarlas, cómo nos sentimos ante ellas, cómo reaccionamos y respondemos a ellas. En definitiva, la cultura digital tiende a ignorar o devaluar otros usos de la imagen como la transición entre la realidad interior y exterior. Nuestra relación con las “buenas” imágenes, las que nos comunican con el otro, con la cultura. Se trata pues, de encontrar otros contextos significativos en los que dar sentido y utilizar las imágenes dentro de este proceso de cambio.

La muerte de la fotografía -según algunos refiriéndose a este momento de cambio-, es el tipo de enfoque que ha ofrecido una visión bastante restringida, preocupada casi de modo exclusivo por la relación entre la visión y el conocimiento-poder.

Lo significativo no son las nuevas tecnologías y las imágenes *per se*, sino la reordenación del campo visual en general y la reevaluación de las culturas y tradiciones de la imagen que aquéllas provocan. Hay que destacar que gran parte de la argumentación más interesante sobre las imágenes no afecta a los futuros digitales, sino a lo que hasta hace poco parecían medios antiguos y olvidados -la panorámica, el cuarto oscuro, el estereoscopio-; desde nuestra situación de ventaja posfotográfica, éstos han adquirido nuevos significados, y su reevaluación parece crucial para entender el significado de la cultura digital.

La imagen contemporánea

En este contexto, parece productivo pensar, no en términos de discontinuidades y desuniones, sino sobre la base de continuidades, a través de generaciones de imágenes y entre formas visuales: Phillips argumenta que,

“la visión actúa por el contrario como un palimpsesto que combina muchos modos diferentes de percepción -un modelo que sirve para la historia de la visión y para la percepción de un observador individual- una metáfora muy productiva (...) En lugar de poner en una situación de privilegio las imágenes «nuevas» con respecto a las imágenes «antiguas», deberíamos pensar en todas ellas -al

menos, todas las que todavía están activas dentro de su contemporaneidad-.”³⁸

Desde esa perspectiva, lo significativo es precisamente la multiplicidad y diversidad de imágenes contemporáneas, intentar hacer un uso creativo de la interacción de diferentes órdenes de imágenes. La coexistencia de imágenes diferentes, modos diferentes de ver que según Raymond Bellour:

“son nuestro problema actual y el problema, por el que éste en realidad significa la solución, tiene que ver con la proliferación de «pasos» o «contaminaciones» entre imágenes”.

y continúa,

“que es más productivo pensar en términos de hibridez de formas de imagen. Debemos llegar a acuerdos con las nuevas formas de «ver» a través de lo que podríamos llamar tecnologías anópticas. También podemos reconocer el potencial de la manipulación de imágenes para influir en formas nuevas de hibridación (esto es lo que William Mitchell llama «electrobricolage»)”.³⁹

En este contexto podríamos dar algún tipo de significado político a la aceptación de que las imágenes que ya no se pueden

“considerar cómodamente como informes verdaderos generados por casualidad sobre las cosas del mundo real” y que éstas podrían ser de hecho “imágenes creadas de forma más tradicional, que parecieran construcciones humanas claramente ambiguas y dudosas.”⁴⁰

Consideraríamos entonces nuestra cultura de la imagen en términos de su diversidad productiva, y estaríamos preocupados por las posibilidades creativas y también tecnológicas, para originar descripciones “nuevas” abiertas, en movimiento para con el mundo. No hay que negar las

³⁸ Robins, Kevin. “La imagen en la cultura digital”. Lister, Martin. (compilador). Ed. Paidós Multimedia6. Barcelona. 1997. Pág. 69. Philipps, D. “Modern Vision”. Oxford Art Journal-16, (1). 1993. 129-138.

³⁹ Robins, Kevin. “La imagen en la cultura digital”. Lister, Martin (compilador). Ed. Paidós Multimedia6. Barcelona. 1997. Pág.70 Cita a: Bellour, Raymond. “La double hélice”, en R. Bellour, C. David y C. van Assche. Ed. Passages de l'Image, París. Catálogo. Centre Georges Pompidou. 1990. Pág. 37-38 y 56. / Bellour, Raymond. “The power of Words, the power of images” Camera Obscura.24. 1990. Pág.7 / Mitchell, William John Thomas. “The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era”, Mass. MIT Press. Cambridge.1992.

⁴⁰ Mitchell, William John Thomas. “The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era”. Cambridge. Mass. MIT Press. 1992. Pág. 225.

capacidades formidables de las nuevas tecnologías pero también hay que darles una ubicación cultural y política de mayor relevancia. Así, el futuro de las imágenes no está –tecnológicamente- determinado; existen diferentes posibilidades. Esa coyuntura, es una oportunidad para renegociar y reconsiderar nuestra relación con las imágenes -las viejas tanto como las nuevas-. Al final, estas, son significativas en términos de qué se puede hacer con ellas y de cómo nos aportan significados, y lo seguirán siendo -no obstante a “la revolución tecnológica”- porque median de manera efectiva entre las realidades interiores y exteriores.

La pantalla, lo real y lo virtual.

La información es lo que nos comunica con lo real a través de representaciones, un flujo de estímulos que para Benjamin⁴¹, se manifiesta de la misma manera en el trabajo que en el ocio. Un régimen moderno del esfuerzo de percepción, en que se le pide al ojo entrenado para mantener el ritmo de la producción industrial que procese estímulos constantemente, para circular por la compleja semiosfera visual que se abre más allá de la fábrica. Una necesidad nueva de estímulos a que nos sometió el sensorio de la tecnología que según Benjamin se vería satisfecho por el cine.

“Llegó el día en que el film correspondió a una nueva y urgente necesidad de estímulos. En el film la percepción por shocks se afirma como principio formal. Lo que determina el ritmo de la producción en cadena condiciona, en el film, el ritmo de la recepción”⁴².

Algo que el propio autor venía a señalar. Ya que por ende, los sujetos de aquella sociedad industrial perdían su libertad premoderna de percepción, que pasaba a estar reglamentada por el nuevo espacio y tiempo de la fábrica, el cine y la ciudad.

Unos espacios, que en nuestro caso como en el de Benjamin también han sufrido un cambio de densidad informativa. Una nueva experiencia de vida o para Benjamin, una pérdida de libertad aperceptiva que se da a través de las nuevas formas y tiempos de trabajo y representación por las que hay un cambio en la cantidad de estímulos que recibimos *“movimientos incontables, introducir, presionar y un largo etc.”⁴³*

En la actualidad, ese cambio se da a través de la pantalla y propiciado por una nueva herramienta de trabajo: el ordenador, que nos absorbe con sus nuevas posibilidades estéticas de simulación, como son las ventanas dinámicas, la interfaz gráfica de usuario -que imita a otros medios⁴⁴-, la

⁴¹ Mitchell, Henning. “La imagen en la cultura digital”. Martin, Lister (compilador). Ed. Paidós Multimedia6. Barcelona. 1997. Pág.298-303.

⁴² Benjamin, Walter. “Sobre algunos temas en Baudelaire” Edición Electrónica de Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Pág. 20 y 22 y “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Ed. Taurus. Madrid 1973. Cap. 13 y 15.

⁴³ Mitchell, Henning. “La imagen en la cultura digital”. Martin, Lister (compilador). Ed. Paidós Multimedia6. Barcelona. 1997. Pág.298-303

⁴⁴ Véase: Pág 43 de esta tesis.

multitarea, los buscadores, las bases de datos y el espacio navegable⁴⁵ que nos convierte en “operadores de recepción”⁴⁶ en el que un régimen individual de “uso” suele ser necesario.

Por tanto, debemos preguntarnos a qué medios y mecanismos obedece la relación que establecemos con esas simulaciones que aparecen en la pantalla y por los medios de acceso y recepción de información.

Características de la pantalla

La pantalla hizo su aparición masiva con el cine y más tarde se popularizaría a través de la televisión, convirtiéndose en un elemento indispensable para la recepción de información y también para la comunicación y el intercambio. Dos aspectos esenciales de la vida social en la actualidad, donde la pantalla se ha vuelto imprescindible en cualquier tipo de situación, ya sea en una actividad productiva, financiera o en el tiempo de esparcimiento, su presencia en cualquier espacio y en cualquier momento es ya una realidad, y es raro que no encontremos alguna a nuestro alcance allí donde estemos.

Así, nos hemos acostumbrado a encontrarla en nuestro bolsillo -en el móvil- acompañando a los ordenadores, por toda la casa en forma de TV, en el cine, en la calle, en la escuela, en el trabajo... en cualquier espacio aparece su característico formato. Al fin y al cabo, ya sea proyectada, enmarcando rayos catódicos o encuadrando la luz de planos monitores, la pantalla es el medio más común para acceder a cualquier tipo de mensaje.

Pero más allá de su infinita presencia, ¿qué otras características, conceptos, hábitos y acciones nos propone este dispositivo? Sabemos que el poder que ejerce sobre nosotros es enorme, por lo que es necesario analizar de donde provienen sus cualidades.

La pantalla nos permite trabajar y comunicarnos simultáneamente con contenidos o personas en tiempo real, nos conecta con otras realidades además de permitir que influyamos en ellas a distancia. Como

⁴⁵ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág.406-407.

⁴⁶ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 70. Véase también el capítulo Recepción 2.0 Pág.90-91.

*“instrumento”*⁴⁷ actúa como mediadora para manejar informaciones, especialmente ahora tras el desarrollo de sus cualidades táctiles.

Se puede considerar que una de las principales propiedades de la pantalla es la de atraer nuestra atención, su capacidad para llevarnos a un estado de abstracción sobre lo que ocurre a nuestro alrededor, dejándonos inmóviles o haciendo que nos movamos al son que nos propone, si para la continuidad de su contenido esto fuera necesario.

La pantalla hereda el marco del cine, y éste, de la fotografía, que a su vez lo hiciera de la pintura después de que ésta se trasladara desde los manuscritos, vidrieras y retablos al lienzo. Estos a su vez, se liberaron de los elementos arquitectónicos que los sustentaban y enmarcaban entre columnas y artesonados. Lugar donde por otro lado, encontrábamos los primeros frescos y mosaicos en la antigüedad.⁴⁸

Hoy la pantalla es un soporte cuya función es doble, ya que sirve como herramienta con la que trabajar y sobre la que representar cosas. Como lo fueron en su tiempo los recipientes y ánforas, que servían tanto para la conservación y el transporte de alimentos o líquidos, como para ser vehículo de relatos o representaciones que también viajaban a través de ellas.

La mayoría de contenidos que se producen hoy en día, están pensados para su recepción en pantalla y también para que podamos actuar sobre ellos haciendo clic sobre la misma. Esto conlleva cierto aprisionamiento en lo que se refiere a la forma de disponer y estructurar los elementos que a través de ella aparecerán, produciendo un lenguaje propio que, pese a todo, guarda una fuerte conexión con formas anteriores de representación.

Esto, nos indica que la pantalla no es algo nuevo, y que la forma en que se nos presenta la información ya tenía una tradición en otros dispositivos que estaban enmarcados en una ventana, y de lo que deriva la actual variedad de pantallas rectangulares y distintas interfaces que adaptadas a esa forma encontramos en el mercado.

⁴⁷ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág.226-230.

⁴⁸ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 165-166.

El sujeto y la pantalla

Aun así, todos tienen algo en común y es que dejan fuera del marco otras realidades que no son las allí representadas, de manera que crean un campo interno de ilusión frente a la realidad externa, atrapando al sujeto. Esta situación, cuyo antecedente más ilustrativo es el trampantojo barroco, exigía a través de la perspectiva que el sujeto se mantuviera en un punto concreto, pues si este se desplazaba el engaño o ilusión desaparecía.⁴⁹

Siendo ésta su principal característica, vemos así que las representaciones que a partir de ella consumimos, tienen el poder de atrapar al sujeto mental y físicamente, haciendo que el tiempo y el espacio de recepción se dilaten o contraigan y que nuestra percepción se vea alterada en algún modo.

Así, el nuevo concepto de pantalla funciona de dos formas, como ilusionismo pictórico, algo que el espectador mira pero sobre lo que no puede actuar y otro que divide la pantalla en un conjunto de controles que delimitan con claridad las funciones y lo tratan como un tablero de control virtual.

Un ejemplo claro de ambos aspectos son los simuladores. En ellos, la pantalla se esconde tras la apariencia de unas gafas o un entorno inmersivo que exige un punto de vista fijo o en todo caso el movimiento del usuario para avanzar en el contenido. De una forma u otra el dispositivo atrapa al usuario quedando éste físicamente sujeto mediante la quietud o el movimiento a la tiranía que exige la pantalla, a sabiendas eso sí, de que existe otra realidad fuera de la contenida en ese marco.

Por tanto consideramos que la pantalla,

“se percibe habitualmente como algo que está incluido en un espacio escenográfico más vasto. Aun cuando el campo es la única parte visible, no por ello dejamos de considerar que existe a su alrededor esa parte mayor del escenario.”⁵⁰

Por eso, la pantalla no solo juega con la percepción del tiempo o fijando en el espacio al espectador, sino que nos hace conscientes de que es un marco y parte de un exterior con el que tiene la capacidad de reducir el espacio físico y temporal, pudiendo mostrar hechos o informaciones producidas en el

⁴⁹ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág.156-157.

⁵⁰ Aumont, Jacques y otros, “Estética del cine”. Ed. Paidós. Barcelona. 1996. Pág. 13.

pasado o -gracias a internet- conectarnos con realidades que se estén dando en ese mismo instante en otro lugar. Pensemos en la plataforma *Skype*, o en los dispositivos de captación de imagen y datos situados en diferentes puntos del planeta. Podemos recibir información acerca de las cosas que ocurren allí en tiempo real, además de ofrecernos la posibilidad de enviar nosotros también información simultánea o respuestas a esos sucesos, acciones e informaciones a través de la red.⁵¹

El espacio virtual

Philippe Queau viene a expresar que, tras la imprenta y la fotografía, la imagen virtual vendrá a suponer un hito en la comunicación, proponiéndonos otra experiencia de lo real y poniendo en tela de juicio la noción con que percibimos este espacio. Si bien señala que claramente lo virtual a través de la pantalla está inserto en el orden de lo real aunque solo sea por las partículas de luz que golpean nuestros ojos.⁵²

Las experiencias sensoriales virtuales son similares a las reales, presentando espacios simbólicos o lugares con distintos grados de realidad y que podemos simular en cualquier parte y llevarnos con nosotros gracias a los procesadores y la pantalla. Estas experiencias no tienen por qué guardar ninguna coherencia con la idea que tenemos de realidad, aunque las disfrutemos desde nuestra corporeidad, lo cual encarna la principal problemática de lo virtual, que se refiere a la diferencia entre espacios que no son y corporeidades que sí, ese intervalo entre la pantalla y nuestra posición: la del observador para con el objeto que está “*siendo ahí*.”⁵³

La imagen digital que contemplamos en la pantalla de un ordenador se genera parcialmente en ella a cada momento, siendo interpretada por un software concreto, se visualiza según una configuración del monitor, por lo que somos testigos de parte de la fase de producción misma de la imagen. Según Nicolls la simulación del ordenador sugiere ese “*siendo aquí*”

⁵¹ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 224, 226, 228 y 230.

⁵² Queau, Philippe. “Lo virtual. Virtudes y vértigos”. Ed. Paidós. Hipermedia 1. Barcelona. 1995. Pág. 17-27.

⁵³ Nichols, Bill. “The Work of cultura in the Age of cyvernetic Systems” John Thornton Caldwell. Ed Theories of the new Media. A Historical Perspective. Londres The Anthole Press. 2000. Pág. 98.

habiendo venido la imagen de ningún lugar de lo que representa, haciendo referencia a la no necesidad de corporeidad ni índice.

A comienzos del siglo XX y gracias a tres revoluciones que se dieron en el campo de la física: la teoría de la relatividad, la teoría cuántica y la dinámica no lineal, se acabaría desarrollando lo que hoy entendemos como concepto de virtual. Basándose en esas teorías, en una nueva dimensión y otra forma de entender el espacio, el tiempo y la materia, se relativizaban los objetos y se potenciaba el papel del observador de manera que pasa de ser un sujeto abstracto a participar en el proceso, análogamente a lo que intuye la mecánica cuántica en el *“experimento de la doble rendija”*.⁵⁴

Atendiendo a la cita que hace Claudia Gianetti, Humberto Maturana se basa en este vínculo que se establece entre lo virtual, el sujeto y lo real para decir que *“La realidad no puede ser entendida como algo independiente del observador, sino que es una manera de explicar la experiencia.”*⁵⁵

De forma que el conocimiento tiene que ver con la experiencia del sujeto y no con un mundo externo independiente, más allá de que cada uno tenga su propia experimentación de una vivencia. Así, Maturana afirma que *“no podemos distinguir entre percepción y lo que llamamos ilusión”*⁵⁶ ya que las ilusiones también forman parte de nuestro saber o conocimiento y por tanto de nuestra realidad.

La visión, el observador y la representación

Sin embargo, sí podemos pensar en niveles de realidad o representación como en el cine donde la realidad –la actuación captada por la cámara- es una, y la ilusión en que nos imbuimos otra, que sabemos en principio representación.

⁵⁴ Donde se describe como el comportamiento regular de las partículas se altera cuando hay un atenuante de observación. Disponible en la web: <https://www.youtube.com/watch?v=SzX-R38dZQw>

⁵⁵ Gianetti, Claudia. “Estética de la simulación. En Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética”. Ed. Asociación de la cultura Contemporánea L,Angelot/Goethe-Institut. Barcelona. 1997. Pág. 77.

⁵⁶ Gianetti, Claudia. “Estética de la simulación. En Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética”. Ed. Asociación de la cultura Contemporánea L,Angelot/Goethe-Institut. Barcelona. 1997. Pág.73.

“El teatro conoce por principio el emplazamiento desde el que no se descubre sin más ni más que lo que sucede es ilusión. En el rodaje de una escena cinematográfica no existe ese emplazamiento. La naturaleza de su ilusión es de segundo grado; es un resultado del montaje. Lo cual significa: en el estudio de cine el mecanismo ha penetrado tan hondamente en la realidad que el aspecto puro de ésta, libre de todo cuerpo extraño, es decir técnico, no es más que el resultado de un procedimiento especial, a saber el de la toma por medio de un aparato fotográfico dispuesto a este propósito y su montaje con otras tomas de igual índole. Despojada de todo aparato, la realidad es en este caso sobremanera artificial, y en el país de la técnica la visión de la realidad inmediata se ha convertido en una flor imposible.”⁵⁷

Jonathan Crary, describe cómo las nuevas tecnologías están recolocando la visión en un plano separado del observador humano.

“las imágenes visuales ya no remiten en absoluto a la posición del observador en un mundo «real», percibido ópticamente. Si puede decirse que estas imágenes remiten a algo, es a millones de bits de datos matemáticos electrónicos.”⁵⁸

Nuevas técnicas de observación, despersonalizadas o descontextualizadas, que apoyadas en la tecnología son una nueva forma de realización del programa racionalista, viniendo a declinar una vez más la visión humana.

“Los aparatos no simulan los procesos del pensamiento humano tal como aparecen durante la introspección como se entienden en psicología y fisiología. Más bien, los aparatos simulan el pensamiento de acuerdo con el modelo Cartesiano de pensamiento.”⁵⁹

Un instrumento aplicado para obtener reglas por las cuales entendemos el espacio-tiempo -al menos desde el punto de vista de la física y la ciencia.

Pero más allá de estas cuestiones, existe una preocupación por que las realidades virtuales sí puedan estar teniendo una influencia en el espacio

⁵⁷ Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica” 1936. Ed. Taurus, Madrid 1973. Cap. 11.

⁵⁸ Crary, Jonathan. *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. Ed. Cendeac Murcia. 2007. Pág.16.

⁵⁹ Flusser, Vilém. “Una filosofía de la fotografía” Ed. Síntesis. Madrid 2001. Pág.63.

real en las *sociedades de la información*. Además de atender y calmar los estímulos como hiciera el cine⁶⁰ para Benjamin, que añadía:

*“El cine no sólo se caracteriza por la manera como el hombre se presenta ante el aparato, sino además por como con ayuda de éste se representa el mundo en torno.”*⁶¹

Este mismo sentido podría extrapolarse al formato más pequeño de la pantalla, en el cual nos presentamos también hoy día mediante estructuras semánticas similares, como actores. Para atender a los espacios y velocidades físicos de la ciudad o como informaciones que afectan y operan cambios en el espacio real, por el que éste viene a entenderse en algunos casos como una extensión de lo virtual, de forma que al individuo le es difícil encontrar un espacio libre de representación.

A este respecto, resulta muy interesante el primer capítulo titulado “White christmas”⁶² de la tercera temporada de “Black Mirror”, una serie Británica dirigida por Charlie Brooker con un argumento que siempre se preocupa por las condiciones que la sociedad pueda vivir en un futuro hipotético, en relación a la influencia que las nuevas tecnologías digitales puedan tener en ella. En él la pantalla desaparece, y la simulación rompe la dicotomía entre real y ficticio, de manera que las reglas básicas de uno y otro espacio se extrapolan al darse una pérdida de la pantalla u objeto mediador. Así, el sujeto y observador pierde toda noción y se ve envuelto en una especie de bucle sin salida, donde la interfaz y la comunicación o el aislamiento que posibilitan los espacios virtuales y sociales adquieren especial relevancia.

“A diferencia de los teatros tradicionales, se representará la experiencia de vida de quien haya pagado su entrada. «Estamos a punto de conseguir el poder de crear cualquier experiencia que deseemos», afirma el escritor y columnista Howard Rheingold (10). En ello coincide Mark Slouka: “Cuanto más horas diarias transcurren en entornos sintéticos..., más se transforma la vida en una mercancía. Alguien la fabrica para nosotros; se la compramos a ellos. Nos volvemos consumidores de nuestras propias vidas” (11). Rheingold advierte que «la realidad está desapareciendo tras una

⁶⁰ Benjamin, Walter. “Sobre algunos temas en Baudelaire”. Edición Electrónica de Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. Pág.20.

⁶¹ Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Ed. Taurus. Madrid 1973. Cap. 13.

⁶² Capítulo disponible en la web: <http://www.channel4.com/programmes/black-mirror/on-demand/60121-001>

pantalla», (12) y predice que en el mundo al que nos dirigimos «la propia realidad se puede convertir en una mercancía fabricada y cuantificada». Se pregunta qué pensaremos unos de otros, y qué pensará cada cual de sí mismo, cuando «buena parte de nuestra vigilia transcurra en mundos creados por ordenador» (13).»⁶³

De todos modos, la realidad parece no haber sido superada de momento como fuente de percepciones, estímulos y sensaciones ya que a ella se suele recurrir para captar la información que más tarde inunda los demás espacios, si bien y como apuntamos cada día es más difícil diferenciar entre los simulacros de acontecimientos y los acontecimientos mismos.⁶⁴

Así, representación y simulacro, conceptos que provienen de la filosofía postmoderna y que se han aplicado en el ámbito artístico, siguen cuestionando el valor de la realidad y la interpretación que se deriva de otros lenguajes expresivos. De manera que lo virtual es al fin y al cabo una lectura más de la realidad natural -apoyada en la proliferación de dispositivos como la fotografía, el video, el cine, o la tv-, de forma que la simulación y el ilusionismo cuentan con mayores aportes técnicos que hacen que la identidad entre representación y representado, entre realidad y ficción, se estreche en una interpretación verosímil o engañosa que, en todo caso, nos sirve para cuestionar la propia veracidad del entorno real, aunque este se sitúe casi siempre dentro de un marco “*siendo ahí*”.

⁶³ Rifkin, Jeremy. “La era del acceso. La revolución de la nueva economía.” Paidós.2000. Pág. 107. (10) Rheingold, Howard. “Virtual reality”. Ed.Simon & Schuster.New York. 1991. Pág.386./ (11) Slouka, Mark. “War of the Wolds. Cyberspace And The High-tech Assault On Reality”. BasicBooks. New York. 1995. Pág 75./ (12) Rheingold, Howard. “Virtual reality”. Ed.Simon & Schuster.New York. 1991. Pág.17-19./ (13) *Ibíd.* Pág. 46.

⁶⁴ Gianetti, Claudia. “Estética de la simulación. En Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética”. Ed. Asociación de la cultura Contemporánea L,Angelot. /Goethe-Institut. Barcelona. 1997. Pág.73.

Contexto creativo-productivo en la imagen

Introducción

Resulta tentador especular si la cultura de los nuevos medios está cerca de obtener una forma de representación con un “lenguaje estable” como la fotografía o si el lenguaje informático del futuro resultará completamente distinto del que se usa hoy y por tanto afectará al desarrollo de los medios culturales y sus formas finales. Aun así, merece la pena revisar las cualidades y formas del medio en la actualidad y los cambios o continuidades para con el pasado que supone el uso de la tecnología digital o del ordenador, haciendo sobre todo hincapié en cómo estos nuevos medios afectan a la cultura en general.

¿De qué manera se vale lo digital de los viejos lenguajes y formas culturales? Y por tanto ¿Cuál es el efecto de la informatización sobre los lenguajes visuales que utiliza nuestra cultura? ¿Qué nuevas posibilidades estéticas pueden surgir?

A lo largo de la historia de los medios tecnológicos relacionados con la imagen, la tarea de los artistas ha consistido en abrir otras vías al lenguaje preexistente, proponer avances y ofrecer nuevas expectativas, por lo que es importante conocer cómo se estructura el lenguaje dominante -el de los nuevos medios de comunicación o del ordenador- y su posible evolución en el tiempo. Con ello nos referimos al análisis de las convenciones que están surgiendo, los patrones de diseño recurrentes y las principales formas de los nuevos medios digitales.

Desdibujando la huella o el principio de transmutación.

En los debates sobre la fotografía han sido centrales la cuestión de su relación con lo real, su estatuto de imagen índice y el propio acto de la toma o captura. Así, la captación de datos propiciada por el medio fotográfico ha provocado que adquiriera relevancia social e institucional, atribuyéndosele una relación directa para con lo real y por tanto un estatus de objetividad y un valor probatorio.

Si en el entorno académico esta discusión se daba ya por cerrada, con la aparición del formato digital algunos debates han vuelto a la actualidad y no solo en el ámbito de la captación de la imagen, sino también en torno a cómo entendemos la realidad a través de las representaciones y los datos que las nuevas tecnologías nos proporcionan.

Estas nuevas formas de adquisición de datos proceden de aparatos como el escáner, el radar, los rayos X, el láser, además de una gran variedad de sensores de todo tipo, pero casi siempre –las metodologías y técnicas analógicas ya no están al orden del día- lo hacen a través de una interpretación basada en el código binario. Así, ese caudal de información numérica será registrado, filtrado y clasificado en el ordenador, lo que posibilitará su archivo y manipulación antes de ser volcada.

Además de todos los avances tecnológicos actuales para realizar “tomas” variadas en lo que se refiere a soportes y técnicas, los métodos de interpretación de esos datos, los programas de software y hardware que se encargan del almacenamiento y manipulación de los mismos, ofrecen otra posibilidad que viene a desmoronar el viejo estatus indicial de las imágenes. Se trata de la creación “foto-realista” o de “mímesis” de imágenes y entornos a partir de bases numéricas. Es decir, “de la nada”, sin la necesidad de realizar o utilizar ninguna parte de una captura. Si bien, se puede alegar que muchas veces estos programas ofrecen convenciones, algoritmos y leyes basadas en las formas de representación precedentes que han sido integradas entre sus opciones, ese nuevo modo de la imagen ilusionista queda lejos del viejo dispositivo fotográfico, lo que pone en estado de incertidumbre el estatus de cualquier índice en la imagen.

De ahí que muchas referencias a la imagen digital se puedan centrar en la idea de pérdida de lo real o desrealización, sugiriendo que el usuario o espectador de las imágenes generadas por ordenador perderá la habilidad de distinguir entre el mundo simulado o hiperreal y el mundo real. Esta

pérdida de conexión con lo real supone para algunos una crisis en la conciencia del individuo, percibida como vulnerable.

La simulación

También, en las teorías postmodernas de Baudrillard se esgrime el argumento de que la realidad ha sido suplantada por el mundo de la simulación, que se experimenta como una realidad colectiva porque la interacción social se reduce a un intercambio de signos arraigados en la existencia material.⁶⁵ Como argumenta Flusser:

“En lugar de utilizar la circunstancia visionada en las imágenes como un modelo para orientarse en el mundo de los objetos, el hombre comienza a emplear su experiencia concreta en el mundo objetivo para orientarse en las imágenes. En vez de basarse en ellas para manejarse en el mundo de los objetos, comienza a tomar como base su experiencia con el mundo objetivo para lidiar con las imágenes.”⁶⁶

Sobre el interés por explotar esa incertidumbre de la imagen y las posibilidades de intercambio de los signos mismos, hay que señalar dos cuestiones.

La primera, ha despertado en los artistas una atracción especial por jugar con las posibilidades conceptuales de poner en entredicho ese estatuto que se presupone a las imágenes, y que, gracias a la tecnología de creación digital abre un nuevo campo de interpretación en cuanto al pasado y el presente de la representación.

La segunda, nos adentra en las incógnitas sobre lo que podría deparar el futuro de lo digital, por lo cual es preciso preguntarse qué posibilidades, interpretaciones y estrategias se desprenderán del nuevo entorno digital.

Analizando el pasado y atendiendo a la situación del presente, Lev Manovich nos habla acerca del cine y su nueva “forma”, que más tarde utilizaremos

⁶⁵ Henning, Michelle. “La imagen en la cultura digital”. Lister, Martin (compilador). Ed. Paidós Multimedia6. Barcelona. 1997. Pág. 284.

⁶⁶ Flusser, Vilém. “Eine neue Einbildungskraft” Volker Bohn (compilador). Bildlichkeit. Frankfurt, Pág. 115-128. “Una nueva facultad imaginativa”. Traducción inédita Breno Onetto Muñoz. 1991. Pág.2.

para hacer una analogía sobre lo que puede depararnos el futuro de la imagen digital en el ámbito de la creatividad. El cine según Manovich⁶⁷, hizo un esfuerzo por borrar cualquier rastro de su propio proceso de producción, incluido que las imágenes que viéramos podrían haber sido construidas en vez de registradas.

El cine, niega que la realidad que muestra a menudo no exista fuera de la imagen fílmica. Un espacio que puede estar formado por maquetas, dioramas y espejos, o combinando distintos elementos con imágenes. Así, el cine finge ser un simple registro de realidad, tanto para el espectador como para sí mismo, en un intento de crear una imagen pública de realidad captada, en vez de evidenciar que es lo que nunca existió. Técnicas del pasado como el [*chroma key*](#), el desarrollo de efectos ópticos o el moldeado de maquetas y monstruos que permitían alterar las imágenes en movimiento y que podían revelar que el cine no era diferente de la animación, fueron apartados a la periferia de las producciones.

Sin embargo, en los noventa con la llegada de los medios informáticos y a medida que la tecnología tradicional del cine es sustituida por la tecnología digital, la lógica del proceso cinematográfico se redefine a partir de nuevos principios. En lugar de filmar la realidad física, ahora es posible crear escenas directamente en un ordenador con la ayuda de la animación 3D, por lo que el metraje de acción real ya no es el único material posible a partir del cual poder construir una película. De esta forma, una vez que el metraje se digitaliza o capta en digital, pierde su relación indicial con la realidad profílmica. El ordenador ya no distingue entre las diferentes imágenes. Todas están hechas de píxeles, y estos independientemente de su origen pueden alterarse, sustituirse...

El metraje real queda reducido a un gráfico más. Ya no es diferente de las imágenes dibujadas o modeladas en 3D. Ahora, los dos son mera materia prima para una posterior composición, animación y mutación. La película adquiere la plasticidad del dibujo y la pintura. Mitchell, define el cine digital como *“un caso particular de la animación, que utiliza metraje de acción real como uno de sus múltiples elementos.”* además de la pintura, el procesamiento de imagen, la composición y animación por ordenador en 2D

⁶⁷ Manovich, Lev “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós. Comunicación 2001. Pág.368-374.

y 3D.⁶⁸ De este modo, los cineastas trabajan con una realidad elástica que resulta en una nueva forma de realismo. Imágenes que se refieren a lo que realmente pudo pasar, aunque en realidad no fuera así.

“La característica esencial de la información digital es que se puede manipular de manera fácil y muy rápida por ordenador. Es cuestión tan sólo de sustituir números antiguos por otros nuevos (...) Las herramientas informáticas para transformar, combinar alterar y analizar le resultan tan esenciales para el artista como los pinceles y pigmentos para el pintor.”⁶⁹

Como señala Mitchell esta *mutabilidad* intrínseca de lo digital, elimina la diferencia entre una fotografía y una pintura.

La transmutabilidad de los datos

Pero más allá de que cualquier tipo de información digital –captada o transformada a ese formato- sea, gracias al principio de variabilidad, susceptible de cambio o creada desde cero. Existe una posibilidad hoy día que viene a ser tanto más revolucionaria que todo esto y es la posibilidad de alterar el propio medio u *objeto cultural* en sí mismo, sus características y ontología gracias a que los nuevos programas de ordenador nos dan la oportunidad de trasladar contenidos de datos de un programa o medio a otros, dado que las antiguas convenciones técnicas y estéticas están incluidas en sus comandos.

Esto nos permite manipular los datos y a la vez trasladarlos de un soporte a otro, intercambiando disciplinas y por tanto formas y metodologías con las que tratamos la información de manera que esta se vuelve maleable no solo en una cuestión indicial sino ya medial. Como decía Mitchell, el cine es animación, la fotografía pintura, el moldeado modelado 3D y viceversa, las formas y categorías se vuelven mutables gracias a la cualidad o característica de la *variabilidad*.

⁶⁸ Manovich, Lev “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona. 2001. Pág.374-378.

⁶⁹ Manovich, Lev “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 380-383. Cita a: Mitchell, William John Thomas. “The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era”. Cambridge. Mass. MIT Press. 1992. Pág.7.

¿Pero qué nuevas posibilidades estéticas se desprenden de ella? ¿Qué nuevos campos se abren a futuro?

Hoy están disponibles una gran variedad de técnicas y formas de captación de datos que amplían el poder de la “visión”, mediante el video y las cámaras de alta velocidad, los rayos X, los sensores de movimiento e impulsos, los escáneres 3D que permiten ver el interior de las cosas, las cámaras infrarrojo, el radar, el ultrasonido y los simuladores... Con ello se logran nuevas informaciones del entorno que una vez digitalizadas pueden ser sometidas en el ordenador a esos cambios de los que hablábamos.

Así que entre la toma primigenia y el resultado final en la pantalla, no tiene por qué haber una transformación coherente, ni en forma, ni en características u ontología del medio. Por ejemplo, de una radiografía ósea en 2D podría lograrse un modelo 3D e imprimir un hueso... o realizar un cambio de entorno y resultar esa información en un sonido que podría volcarse a unos altavoces, dado que esos signos digitales, son ahora “intercambiables”.

Con ello nos referimos a que existe la posibilidad, de obtener un resultado en diferentes “formatos” gracias a que el ordenador y el código binario, posibilitan una permeabilidad entre programas de manipulación de la información captada, de manera que los datos de recogida y salida no tienen por qué resultar en un formato que se le presuponga a cierto medio. Es decir una fotografía no tiene por qué acabar volcada en papel o pantalla, sino que podría resultar en una escultura, objeto, cine o sonido y viceversa; una toma de video en una escultura o ésta en un sonido, o no acabar perteneciendo a ninguna disciplina en concreto y a todas a la vez en diferentes formas.

Una posibilidad que se amplía ahora al espacio material gracias a las nuevas tecnologías de salida o volcado de esa información como son las siliconas modeladas con impresoras 3D o las impresiones 2D capaces de grabar información sobre cualquier superficie. Los proyectores, las cortadoras laser que perforan, o los sensores capaces de captar gestos e impulsos vitales y transmitirlos como efectos lumínicos o de cualquier otro tipo. Al fin y al cabo, tecnologías que hacen que el mero gesto incontrolado: un latido del corazón, adquiera forma. De manera que la mente pueda imaginar y trazar nuevas vías.

Lo “hiperreal” y los objetos sin referente

Es difícil anticipar las nuevas vías que vendrán de la mano de este proceso de transmutación por el cual un signo puede no tener índice, ser variable y mutar de forma, perdiendo las características propias de un medio –con el que fue captado- para transformarse y adquirir las de otro, siendo al final en su forma y soporte -digital o material- indiscernible su procedencia. A tal grado que la asociación medio-objeto se ve truncada para siempre en nuestra cultura de la información, de tal forma que ese proceso que sufre un objeto, desde la recogida de datos hasta la salida pueda “ser” en ámbitos tan dispares como la escultura, la pintura, el sonido o la fotografía dada las múltiples posibilidades. Un proceso que es posible gracias a las nuevas tecnologías de captación, manipulación, salida y comunicación que utilizan el lenguaje digital para codificar la información.

Algunos, podrían argumentar que este cambio ya ocurría en las primeras vanguardias, donde los artistas iban en contra de los procedimientos “normales” de realización y los supuestos usos de algunas tecnologías propias de su tiempo como eran la fotografía y el video. Al realizar un collage en una sola imagen fotográfica, o pintando y rayando la película, se rebelaban contra la identidad indicial del cine, operando en la periferia estética y técnicamente. Y en parte tendrían razón, ya que estos explotaban la convergencia de diferentes técnicas y disciplinas en la medida de lo posible; por ejemplo tomando como inspiración una fotografía para acabar mediante un largo proceso artístico, produciendo una escultura.

Un proceso combinado entre lo mental y manual que el artista llevaba a cabo basándose en técnicas analógicas, que podían contener algunos automatismos, pero que no disponían de una misma base en la estructura del índice o información a tratar y que han venido a ser sustituidos por lo digital y tecnológico en tal grado, que disciplinas, medios de captación, técnicas y procesos mentales se tornan ambivalentes y transgreden cualquier estado estanco de esa información, como si de ideas inmateriales se tratara, en un proceso de trabajo en el que todo cambio es posible. Adquiriendo una aptitud a la que podríamos referirnos como el concepto o cualidad de transmutar.

Así, los formatos compatibles para varios programas y medios, han hecho posible que combinar y mezclar disciplinas, técnicas, informaciones, ideas y resultados diferentes sea una tarea fácil gracias a las capas independientes o

fractales que citábamos en la *modularidad*. Estas, permiten su manipulación en formatos convergentes en los que, un texto, una imagen o un vector, tiene la misma base que cualquier otro tipo de *objeto cultural*, lo cual permite un tratamiento conjunto de la información y una salida a cualquier formato. Una maleabilidad que también puede aplicarse en el retoque, edición, captación y salida a través de nuevas tecnologías que utilizan la misma estructura de información digital primigenia.

En general lo que era excepción, se ha convertido en un conjunto de técnicas basadas en lo digital y se incluyen en el diseño de toda nueva tecnología de manera que, tal como señala Manovich, gracias a la *modularidad*, todo podría ser automatizado, variable, y susceptible de sufrir una *transcodificación* en el seno cultural, ya que se abren un sinnúmero de posibilidades en el ámbito de la creación y manipulación de la imagen. Un nuevo estatuto, una nueva ontología de la imagen/ representación digital.

Así la mezcla ya no está solo en la técnica, sino que pasa también a lo tecnológico gracias a las facilidades que ofrecen el ordenador y la *transmutabilidad* de los datos. El índice y su carácter se pierden, y ya no podremos seguir el rastro hasta ellos para saber si la “base” ha sido una foto, una pintura o una escultura... algo que por otra parte no es nuevo ni quizá relevante, ya que en el cerebro del artista siempre se ha dado esta ecuación. Pero ciertamente viene a poner en duda y relativiza la forma de pensar que tenemos sobre el entorno que nos rodea, los objetos y las representaciones, sean del tipo que sean. La cuestión de índice y la huella queda pues relegada y la imagen es ahora algo variable y sometible a un proceso digital y físico de resultado híbrido.

“¿Qué es lo digital sino una potente arma de hibridación, contaminación y diseminación? ¿Una que borra cualquier noción de Génesis, que se desarrolla en capas y en estratos, que elimina toda posibilidad de delimitación clara, que propone una interpretación no-sensible del mundo que le circunda? Lo digital simula el mundo, lo imita, pero no está ligado a él porque, dado que uno puede encontrar rastros de la realidad biológica en una pieza artística analógica (fotografías, pinturas, libros, etc.), el origen de la representación digital descansa en la irrealidad del leguaje binario. A través de éste, el contexto real del mundo pierde sus dimensiones biológicas y se convierte en meras estructuras de información. El arte digital es la representación sin medios ni materialidades (ya que este es evanescente e insustancial forma artística que no es, en teoría, susceptible de la decadencia del tiempo, a pesar de ser tan

frágil como el polen en el viento. Lo digital es como la realidad híbrida: las formas que produce y que nos permite observar son el resultado de invisibles interacciones y enmarañamientos. (...) El arte digital, como realidad híbrida, es infinitamente multiplicable, pero está exento de todo linaje (pues ninguna característica permite distinguir el original de sus copias). Por tanto, el arte digital no puede aspirar a la narrativa clásica dado que no es ni centrípeta ni casual, por lo que no puede ser relacionado con un tiempo y espacio como la realidad híbrida, es la expresión de la Desterritorialización.”⁷⁰

Pensemos entonces que si las imágenes ya no son constructos fiables y verdaderos a nuestros ojos, y su estatuto ha quedado en entredicho, ¿qué ocurrirá con los objetos si tenemos en cuenta que podremos sustituir una obra de arte -un friso egipcio- por su reproducción impresa en 3D? Según Baudrillard:

“Más allá de esa reproducción, la “Simulación” que caracteriza nuestra era, implica la invasión no de copias de lo real sino de lo real por derecho propio: lo “hyperreal,” que es un mundo de imágenes sin referentes. Esto nos lleva a la cuestión de la crisis de la representación y de la imagen y a la inhabilidad del arte y de los artistas para poder reconceptualizar la imagen frente al espectáculo y la explosión digital.”⁷¹

Tanto las industrias del conocimiento como los artistas sienten una atracción especial por jugar con las posibilidades conceptuales y formales de este nuevo estatuto -que gracias a la tecnología digital de creación- abre un nuevo campo de dudas, un universo desconcertante acerca de la realidad. Sumergiéndonos en las incertidumbres que tienen que ver con el mundo de la representación, su pasado, presente y futuro de manera que, sin duda, acabará afectando a nuestra forma de entender y comprender el entorno que nos rodea y el lugar que ocupamos en él.

⁷⁰ Dyens, Ollivier “Hybrid. Living in paradox”. Ars Electrónica. Linz. 2005. Pág.48. Traducción libre de José R. Alcalá. En “Ser digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica.” AV Ediciones Departamento de Artes Visuales Facultad de Artes Universidad de Chile. Colección Escritos de Obras/ Serie seminarios. 2010. Pág. 133-134.

⁷¹ Baudrillard, Jean. “The Conspiracy of Art: Manifestos, interviews, essays”. Ed. Lotringer, Sylvere. Distribuido para Semiotext(e) por MIT Press. Los Ángeles. 2005.

La composición digital y la estética de continuidad.

La creación artística se basa en códigos, lenguajes y sistemas preexistentes y es a partir de ellos como se crean las nuevas visiones, gramáticas y estrategias. ¿Pero qué ocurre cuando esos lenguajes y códigos son producto de los datos digitales, es decir, cuando esas convenciones y características que constituyen su base son codificadas por las nuevas tecnologías de la imagen? ¿Qué novedades puede traer esta situación más allá de hacer más eficientes las formas de representación o registro antes fundadas en medios analógicos?

Es fácil constatar que la gestión digital de la información, así como un inmenso repertorio de técnicas, aparatos y medios, han contribuido a facilitar las formas de trabajo, renovando los modos de producción, las estrategias y metodologías de las que se vale la creación artística para obtener nuevos resultados. Si bien es cierto que estos nuevos objetos plásticos tienen su origen y guardan estrecha relación con las formas de producción y representación del pasado, no lo es menos que se han abierto nuevas vías y ampliado horizontes en el campo creativo.

En el estudio de esta evolución es interesante observar la conexión entre las viejas convenciones de representación y la forma de organizar los datos en el ordenador y la creación de nuevas formas de comprender y trabajar en el ámbito artístico. Esta relación entre las viejas y las nuevas formas, su permanencia y evolución, puede comprenderse al examinar los cambios que están produciendo las tecnologías digitales en la organización del mundo social.

Si a principios del siglo XX la concepción del artista como demiurgo o creador desde cero podía tener algún sentido, en la cultura de la automatización y la producción en masa de mediados de siglo esta percepción del creador cambia totalmente. Irigoyen señala la conexión entre las formas de producción de la sociedad industrial fordista con las nuevas formas de expresión.

“El collage dadaísta yuxtapone fragmentos de figuras reproducidas mecánicamente y en cuyo origen no interviene la voluntad del artista, el cual se limita a elegir, recortar y pegar los fragmentos, a veces de manera aleatoria” (...) “Las teorías y prácticas que en los primeros años del siglo transformaron el proceso de fabricación de un automóvil y las que hicieron otro tanto con el de una escultura o

pieza de teatro utilizaron a menudo patrones estructurales similares."⁷²

El Dadaísmo, el collage, los Constructivistas y más tarde el Pop Art se encargarán de crear obras a partir de modificar, añadir o simplemente descontextualizar objetos de su entorno más cercano, desmontando de forma rotunda el mito del artista que crea desde la nada.

Más tarde y gracias a lo digital, aquella opción de crear desde la nada, estará al alcance de los artistas que tengan un gran dominio del nuevo lenguaje, quienes lo conozcan y sean competentes en su programación. Esta tendencia, representada en gran medida por lo que dio en llamarse el Net. Art, queda rápidamente como mera anécdota en el panorama general de las artes.

Por el contrario, la asimilación por parte del modelo informático de las técnicas, conceptos, modos de trabajo y representación precedentes, harán que la forma predominante de creación a finales del siglo XX sea la generación de contenidos a partir de modificar objetos mediáticos preexistentes o a través de la aplicación de filtros y técnicas del pasado incluidas en comandos y menús.

Modificar, captar y dar salida

Los programas y aparatos que se constituyen hoy como medios de creación tienden a facilitar el uso de formas y conceptos que provienen de experiencias del pasado, como la fotografía, la pintura o el cine, y se presentan "listas para usar" en conjuntos de comandos que son en sí mismos portadores de significado. Así existe un condicionamiento muy fuerte en la creación que se basa en el uso de los nuevos medios.

Sin embargo es posible abrir espacios conceptuales y estéticas diferentes apoyados en esas ideas y nuevas gramáticas que posibilitan los medios informáticos, pues estos mismos han alterado la forma en que organizamos y

⁷² Irigoyen, Emilio. "El arte es una máquina de (des)montaje. Fordismo-taylorismo y vanguardias artísticas a principios del siglo XX". Scripta Nova, Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales, Universidad de Barcelona, vol. VI, nº 119 (7). 2002.

entendemos el entorno y por consiguiente han ampliado los puntos de vista posibles⁷³.

Como comprobábamos en otros capítulos, las herramientas y operaciones informáticas codifican normas culturales y la lógica natural es hacer uso de esos nuevos programas en la creación artística sin preguntarse por los nuevos puntos de vista. Los medios digitales favorecen la continuidad histórica de la representación, las formas de actuar y pensar estéticamente aceptadas o tradicionales, por medio de su disponibilidad, facilidad de uso y la posibilidad de mezcla, haciendo que la creación de nuevos sentidos quede relegada o sea asimilada de nuevo por los medios sin suponer un gran cambio o corte. Esta tendencia, señalada por Flusser⁷⁴ tiende a hacernos simples operadores del sistema.

En su libro “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación” Manovich se centra en un análisis del lenguaje desarrollado a partir del uso de los nuevos medios, y de cómo éstos se retroalimentan con las convenciones de los medios del pasado como el cine. Este análisis deja de lado otros aspectos que tienen que ver con el desarrollo de herramientas tecnológicas como los nuevos dispositivos de salida y captación de informaciones que son las impresoras y escáneres 3D.

Por tanto, más allá del ordenador como herramienta para modificar señales preexistentes, encontramos que hoy en día las nuevas tecnologías también nos permiten captar y dar salida a la información. Realizando la toma y obteniendo resultados digitales en los que la manipulación humana puede estar exenta de participar, o en los que únicamente debe apretar un botón. Estas dos posibilidades hacen que la cultura de hoy día tienda a no preocuparse por crear nuevos objetos, sino que se dedique a reunir los preexistentes, reciclando y analizando los que tiene a su alcance para transformarlos en el ordenador.

Estas representaciones o informaciones alumbradas por las nuevas tecnologías, son genuinos objetos del mundo del ordenador. Solo ahí pueden tener cabida o forma de ser y es ahí donde se puede o no, gestar su transformación. Es decir son irremediamente digitales. Esta idea que ya citáramos nos servirá como referencia para la disertación que a continuación pretendemos desarrollar.

⁷³ Machado, Arlindo. “Repensando a Flusser y las imágenes técnicas”. Disponible en la web: <http://www.arteuna.com/CRITICA/flusser2.htm>

⁷⁴ Flusser, Vilèm. “Una filosofía de la fotografía” Ed. Síntesis. Madrid 2001. Pág. 17-22

Si esas informaciones primigenias solo tienen cabida como código sin la intervención humana, quizás podríamos afirmar que estamos llenando de objetos “numéricos” lo que nosotros entendemos por el mundo de lo real. Es decir - y es algo que resulta paradójico- llenando el mundo de informaciones del mundo, de números y códigos de representación, de convenciones sobre el mundo. Con la posibilidad de que éste acabe repleto de ellos, -quizá en algún momento- superando a aquello que entendemos por real. Que es quizá a lo que Baudrillard se refiere cuando habla de que lo “*Hyperreal*” y sus informaciones sin referente –creadas de la nada en el ordenador- vienen a ocupar el espacio real⁷⁵.

En la misma línea, Flusser distingue entre la vieja y la nueva forma de imaginar propiciada por las tecnologías y sus implicaciones para la cultura:

*“Es así que gracias a la nueva imaginación, ya no nos enfrentamos al mundo como sus subordinados –como sujetos–, sino que ahora poseemos la facultad de calcularlo como un campo de virtualidades, y computar algunas de dichas virtualidades en simulaciones de realidades, de acuerdo con nuestro propio programa. Esa es la nueva imaginación. Como consecuencia de todo ello, ya no intentamos apresar y manejar el mundo para modificar lo que es real, sino que lo hacemos para lograr virtualidades.”*⁷⁶

Hay que añadir que estas posibilidades vienen apoyadas por el hecho de que la información antes “virtual” puede hoy tomar forma física en lo real por medio de las nuevas tecnologías de producción, o servir de base a estudios para avanzar en la comprensión de nuestro entorno.

La composición digital

Manovich⁷⁷ atiende la cuestión de la ontológica de los objetos mediáticos poniendo el ejemplo del DJ como modificador de señales y advierte que una parte de la señal puede ser modificada sin afectar al todo, -a la unidad

⁷⁵ Baudrillard, Jean. “The Conspiracy of Art: Manifestos, interviews, essays”. Ed. Lotringer, Sylvere. Distribuido para Semiotext(e) por MIT Press. Los Ángeles. 2005.

⁷⁶ Flusser, Vilém. “Una nueva imaginación”. Mecad. Barcelona. 2004. Disponible en la web: <http://www.lafuga.cl/una-nueva-imaginacion/532>.

⁷⁷ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág.190 y 200-201.

virtual- o alterarla por completo, afirmando por tanto que los objetos no poseen una identidad única, estanca -como los formatos analógicos. Este es un efecto del principio de modularidad por el que la base numérica de un objeto digital le otorga variabilidad.

Más tarde, Manovich añade que a la hora de realizar alteraciones sobre esa “base primigenia” los resultados posibles son dos: uno en la que la alteración de la unidad por manipulación se evidencia, poniendo como ejemplo un *chroma key* donde el objeto está o ha sido mezclado con otros, de forma que esto es notorio en el resultado. En la segunda posibilidad, esta diferenciación no existe y el objeto es, por decirlo de algún modo, íntegro, como es el caso del DJ que intentaría disimular las transiciones entre las partes con la intención de ocultar su procedencia. De esa forma, se valdría de la mezcla de diferentes estilos para crear una nueva unidad de datos, lo que sirve a Manovich⁷⁸ para diferenciar *yuxtaposición* -mezcla notoria- y *composición digital*.

Esto nos lleva indirectamente a preguntarnos acerca de qué forma material adquieren esos datos que han sido mezclados y ensamblados en el ordenador una vez salen fuera de ese espacio. Teniendo en mente los avances científico-tecnológicos de los últimos años en cuanto a nuevas formas y posibilidades a la hora de sintetizar y procesar ciertos materiales y componentes que ya eran conocidos, se podría afirmar que la composición a la que hace referencia Manovich, es decir, aquella en la que el origen de las partes queda ocultado, va a ser la forma predominante de salida y producción de esos objetos mediáticos.

De tal manera que abstraer o reconocer esas partes en un futuro pueda resultar imposible en caso de que no tengamos acceso a cierto momento del proceso de composición que se dio con anterioridad en el ordenador. Un momento en que esos datos primigenios todavía estaban por procesar, fundir o ensamblar y en el que diferenciarlos y manejarlos por separado aún era factible.

Esto, posiblemente traerá cierto cambio en la forma de conocimiento de los objetos a los que nos enfrentaremos en el futuro, pues existirá una imposibilidad de desmontar o des-construir un objeto proveniente de los nuevos medios. Pensemos por ejemplo en un objeto que haya sido

⁷⁸ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág.219.

materializado por una impresora 3D de forma que se constituya mediante un único elemento o pieza. Mientras en su estado digital las partes son todavía identificables, el objeto final ocultaría toda distinción.

Solo para expertos en la materia será posible vislumbrar o intuir las diferentes partes que pudieran haber formado ese todo, lo que a su vez precipitará otro tipo de consecuencias como la imposibilidad en muchos casos de reparar esos objetos –si es que son susceptibles de fallo- por particulares e incluso profesionales, de manera que la sobreproducción de los mismos pudiera ser una constante, ya que solo podrán ser sustituidos por otro conjunto completo.

No pensemos que estamos tratando acerca de un tema lejano en el tiempo, ya que nuevos materiales en desarrollo como el polivalente y maleable grafeno⁷⁹ van hacer que esto al menos sea una posibilidad. Este material puede usarse en la producción de pantallas, células solares, estructuras, tejidos, compuestos..., etc. Reacciona al tacto o a los cambios de temperatura y también ofrece la posibilidad de fusionarse o mezclarse con otros materiales como son los textiles.

Otra de sus cualidades es su validez para una producción en masa dado su alto porcentaje en composición de carbono, un elemento que se encuentra en casi todas las formas naturales y que es fácil de sustraer y aislar mediante procesos apenas contaminantes. A todas estas posibilidades además hay que añadir la ventaja de que es fácil de reciclar, de modo que resulta abundante y barato, por lo que no es descabellado que se tienda a sustituir esos objetos en vez de repararlos.

La tecnología de impresión 3D ofrece múltiples ejemplos de cómo imprimir todo tipo de objetos que hasta ahora eran producidos por otros medios: [órganos](#)⁸⁰, [comida](#)⁸¹, [casas](#)⁸², [elementos arquitectónicos](#)⁸³, [tinta](#)⁸⁴, [joyas de diseño](#)⁸⁵, [ropa](#)⁸⁶ o [muebles](#)⁸⁷ de una sola pieza o varias. Las actuales siliconas

⁷⁹ <http://www.graphene.eu/en/spain-graphene.php>.

⁸⁰ http://www.ted.com/talks/anthony_atala_printing_a_human_kidney

⁸¹ <http://exarchitects.com/category/impresion-3d-comestible/>

⁸² <https://www.youtube.com/watch?v=WxnruZW0bGo>

⁸³ <http://www.michael-hansmeyer.com/projects/columns.html?screenSize=1&color=1>

⁸⁴ <http://highlike.org/video/3doodler/>

⁸⁵ <http://daniel-michel.com/projects/>

⁸⁶ <http://www.metalocus.es/content/es/blog/fabricaci%C3%B3n-digital-por-neri-oxman-y-julia-k%C3%B6rner-en-par%C3%ADs-fashion-week>

⁸⁷ https://www.google.es/search?q=muebles+3d+impresos&biw=1152&bih=657&tbm=isch&tbid=0&source=univ&sa=X&ei=mccRVc2VCsj8UJa8g_gC&ved=0CCAQsAQ

y otros materiales empleados en impresoras 3D permiten crear todo tipo de objetos también de forma autónoma, mediante la descarga de planos y coordenadas de impresión, sin conocimiento de cómo ha sido “compuesto” ni de su origen. Véase el popular ejemplo de una [pistola](#)⁸⁸ ensamblada de piezas hechas con una misma silicona a partir de directrices que su creador puso a circular libremente por internet. Planos y formas necesarias para su reproducción que pueden ser descargados e impresos por cualquier particular que posea una máquina de esas características en su hogar.

Estas nuevas posibilidades avanzan en el poder de crear o variar objetos, así como compartir otros, sin necesidad de licencia o autorización para ello. Unas tecnologías que democratizan sobremanera el uso y reproducción de todo tipo de contenidos en diversos materiales. Estamos hablando entonces de un cambio en el paradigma de compartir contenidos, algo que hasta ahora solo se hacía en la “virtualidad” del ordenador donde los “archivos” únicamente tenían salida al mundo “real” –tomaban forma o soporte- en industrias y empresas especializadas del sector.

Al igual que en su día ocurriera con las “composiciones” de 2D y la entrada en el hogar de las impresoras de papel que daban salida a imagen y texto, el asalto del 3D al espacio particular empieza a ser ya una realidad. A buen seguro esto traerá importantes cambios además de los ya citados que se derivan de la composición digital.

La estética del montaje y la estética del ordenador

Componer hoy día es pues modificar, añadir, integrar, sustituir o eliminar datos de un todo o partes que forman un complejo de informaciones de organización modular; lo que permite que los cambios se integren en un todo, pero que a la vez conserven de algún modo en el proceso de creación su propio estatuto e independencia con respecto al resto, de tal forma que realizar cambios en alguno de ellos no tenga por qué afectar a los demás.

Así la organización modular de los datos en el ordenador -un concepto informático- se aplica a la estructura y organización de trabajo de un *objeto cultural*, materializándose al final en una unidad que puede mostrarse como

⁸⁸ Vídeo sobre el caso disponible en la web: <https://www.youtube.com/watch?v=DconsfGsXyA>

un todo íntegro o como una yuxtaposición. Por tanto en cuanto a la “capa” estética nos encontramos con dos formas de expresión diametralmente opuestas entre sí -si bien las dos comparten la misma “técnica” o modus operandi que se da dentro del procesador: en una, es notoria la suma de elementos y en la otra, el resultado parece un todo que no ha sido alterado, aunque en su haber contenga la suma de diferentes partes.

Esto nos lleva a la distinción entre una *estética del montaje* y la *estética del ordenador o de la composición*. Aunque con ello, no solo nos referimos a la tantas veces obviada diferencia entre un collage analógico notorio y una fotografía digital que intenta simular una imagen inalterada desde su toma, sino a un cambio en el paradigma temporal de la imagen promovido por la posibilidad de simular espacios en continuidad.

Según la clasificación que Manovich⁸⁹ hacía acerca de tipos de montajes posibles gracias a las nuevas tecnologías, como el temporal, el del interior del plano... habría que añadir un tercer tipo al que podríamos denominar como *composición digital*, en el que Manovich ve por primera vez la posibilidad de crear una ilusión convincente en el caso concreto del cine. En él, advierte un cambio desde lo temporal hacia lo espacial. Si antes el cine utilizaba el tiempo y la *yuxtaposición*, hoy, gracias a lo digital, los espacios 3D permiten utilizar únicamente recursos del espacio como forma de ilusión, sin tener que recurrir al montaje temporal o a mezclar éste con la opción del salto espacial.

Los videojuegos en primera persona son un ejemplo de esta forma, sobre todo los de aventura gráfica en los que la continuidad es bastante fluida, con la única excepción de los cortes que suelen darse en los puntos de encuentro o portales, donde la aventura se detiene para cargar la próxima pantalla.

También es el caso de los planos secuencia de películas 3D, que serían imposibles de filmar técnicamente de cualquier otro modo. En ellos, se sostiene la acción en planos larguísimos “rodados” en una sola toma. Se sustituye la secuencia de montaje, por la espacialidad de las técnicas de animación digital como en la película dirigida por Steven Spielberg en 2011 “Las aventuras de Tintín: el secreto del Unicornio”⁹⁰. Un caso que intenta imitar la experiencia de continuidad humana, en que la cámara o el punto de

⁸⁹ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 211-219.

⁹⁰ Véase la secuencia disponible en la web a partir de 1h 21” 40’ seg:
<https://www.youtube.com/watch?v=ZlzcY3ebxyw>

vista se mueven dentro de un espacio virtual completo en un mismo tiempo, lo que permite hacer planos secuencia infinitos, al contrario que en el cine tradicional, donde se salta de un espacio a otro, de un tiempo a otro, de un punto de vista a otro.

En otros recursos de animación como la técnica del *Morphing*, también se intenta simular la experiencia de continuidad humana a través de figuras o de formas que nunca son estables y que están en constante transformación, de modo que los cambios no son visibles a simple vista, a no ser que se detenga fotograma por fotograma el movimiento.

Entonces, podríamos afirmar que allá donde los *viejos medios* se valían del montaje, los nuevos se valen de una *estética de la continuidad*. El corte cinematográfico es reemplazado por la *mutación* o *composición digital*. Del mismo modo, los cambios instantáneos en el tiempo y el espacio de la narrativa moderna en literatura y cine, se ven sustituidos por la narración continua e ininterrumpida en primera persona de los videojuegos y realidad virtual que tratan de simular la experiencia de continuidad humana determinada por las leyes de la física. Por lo que podríamos decir que una estética se basa en el *morphing* o composiciones *fluidas multicapa*, y la otra en la *mecánica* de cortar y pegar.

La continuidad de los datos

Así lo que caracteriza a la *composición digital* es la continuidad: ahora los elementos se funden entre sí y los límites se borran en vez de destacarlos.

Una buena muestra es “Inception” -2010- del cineasta Christopher Nolan. En un intento por escenificar todo este tipo de posibilidades y variantes que ofrecen las nuevas tecnologías, quiso representar todas esas nuevas cartografías que tienen lugar en el espacio virtual como si pudieran también, en un futuro, tener lugar en el cosmos de nuestra realidad cotidiana, preocupándose también por la información que almacenamos en nuestro propio procesador y sus capacidades mnemotécnicas para deleitarnos con bellísimas e impactantes imágenes que en su propio “Origen” –estaban creadas por ordenador- remitiendo a esos conceptos y planteando múltiples interrogantes.

En la película están presentes ejemplos de simulación, simultaneidad de información, espacio vs tiempo... con propuestas que utilizan novedosas formas de entender y estructurar estos elementos, si no especialmente en la forma, sí en lo que al concepto se refiere. En la narración o el itinerario que recorre con sus puntos de vista dentro de otros puntos de vista, donde espacio y tiempo desdibujan el límite entre, historia y ficción, mente y memoria, sueño y percepción, realidad y simulación.

Para ello, hace uso del montaje lineal, en el cual la *yuxtaposición*, es decir el montaje espacial, se da en nuestra percepción o cerebro, relacionando imágenes que aparecen en pantalla con algunas antecesoras o ya conocidas, pero trasladando esta cuestión a través del recurso de concatenación de imágenes en un único plano conceptual que finge simultaneidad temporal y espacial en la narración lineal de la película⁹¹ y que más tarde abordará también en su filme "Interstellar" -2014- preocupado ya no por la forma de imaginar o de estructurarse el espacio tiempo en las comunicaciones y el ordenador, sino por las leyes del cosmos.

Más allá de la tecnología tradicional del cine y el video pensada para albergar una sola imagen o punto de vista, la *composición digital* hace posible, gracias a la lógica del pixel y el programa informático, romper esa forma de una imagen-una pantalla, lo que permite combinar el tradicional montaje y la nueva espacialidad, las historias visuales informativamente densas y las yuxtaposiciones de los planos de los directores. Además, claro está, de poder usar la multi-pantalla que permite puntos de vista simultáneos dando lugar a una nueva dimensión espacial, que además de las dimensiones del montaje ya exploradas por el cine -en contenido, composición y movimiento de imágenes- nos aporta una nueva posición de las imágenes en el espacio en relación con las demás.

Por ejemplo, con el programa *After Effects* -u otros similares- podríamos llevar a cabo la idea conceptual del cubismo mostrando todos los lados de un objeto o escena en un solo plano o pantalla 2D. El propio concepto de espacialización que ofrece la "*imagen-movimiento*"⁹² simulado en la posibilidad de multi-ventana o simultaneidad de contenidos, que permite que la aparición de uno nuevo no tenga por qué suponer la desaparición del

⁹¹ Véase, "Incepción" ([Origen](#)) -2010- de Christopher Nolan Entre los minutos 85" y 131", cuando toda la ilusión mantenida "en el giro de una peonza" se viene literalmente abajo.

⁹² Deleuze, Gilles "La imagen movimiento estudios sobre cine1" Ed. Paidós comunicación. Barcelona 1984. Cap. 4.

anterior, de modo que cualquier imagen tenga la opción de coexistir en el espacio con otras o superponerse a otras.

De forma que yuxtaponer no es montar, sino la lógica por la cual se determina la relación de esos elementos, sea esta temporal, espacial o a través de una interlocución de ambas. Una de sus consecuencias más claras ha sido la superación de la narración lineal gracias a que *lo fotográfico* y lo gráfico se han encontrado en el ordenador, suplantando la lógica de la sustitución, por una lógica de la coexistencia y el desfase temporal, gracias a que varios elementos son susceptibles de compartir el mismo espacio sea cual sea su procedencia o propiedades.

Así, las imágenes no reemplazan una a la otra, sino que pueden permanecer desde el inicio hasta el final de la película. Cada nueva imagen se yuxtaponen no solo a la precedente sino a todas las demás. Queda el tiempo espacializado y distribuido en la superficie de la pantalla. El montaje espacial no tiene por qué olvidarse de nada, y nada tienen por qué ser borrado, lo que remite a la cosmogonía del ordenador que puede acumular datos sin fin.

Al igual que una persona a lo largo de su vida acumula recuerdos, el montaje espacial puede acumular hechos e imágenes a medida que avanza la historia. La pantalla del ordenador funciona como un registro de la memoria, a diferencia de la única pantalla del cine, que actúa como el registro de la percepción humana puramente visual donde solo se atiende una imagen.

En la segunda hay una fluidez entre elementos; algo que pretende el cine, que intenta simular la experiencia humana de continuidad por medio del montaje. En la primera sin embargo, esa fluidez tiene lugar borrando sus límites ya que toda la información está en el mismo espacio virtual.

Esta nueva estética derivada de programas que trabajan con fórmulas matemáticas aplicadas en el espacio digital, tiene como resultado planos-secuencia, como el de la mencionada película de Tintín, que pueden resultar enmarañados para un ojo entrenado y acostumbrado al montaje, si bien por medio de la gran mayoría de videojuegos se está facilitando la tarea de habituarnos a este tipo de secuencias.

El tiempo y el espacio en el multimedia

Casos virtuales como el del multimedia son un buen ejemplo: mediante símbolos aunados en una estética predominante, el multimedia crea una falsa continuidad. Pero si prestamos atención a la raíz del sistema, comprobamos que aun siendo un caso muy cercano al montaje, muestra que la composición ha trascendido la pura estética dando lugar a un cambio en la forma de entender y presentar las cosas.

El multimedia sigue el principio de adición simple, tal como se puede apreciar en una web o mejor aún en un teléfono de última generación, donde todo tipo de elementos mediáticos coexisten unos al lado de otros en la pantalla. Gracias a sus símbolos, diferenciar unos de otros resulta fácil a simple vista.

Así, la composición digital combina diferentes elementos y espacios en uno virtual único que los integra, un espacio en que diferenciar entre elementos también es posible pero que no pretende una simulación de continuidad como en el montaje. De esta forma, en la cultura del ordenador el montaje deja de ser la estética dominante para pasar a ser una posibilidad.

Por ello deberíamos entender la composición como contrapartida estética del montaje, ya que este último crea una disonancia visual, estilística, semántica y estética entre elementos diferentes – aun cuando intente ocultar o simular una continuidad entre elementos-, y en cambio, la composición busca fundirlos en un todo perfectamente integrado, en una única – y esto es lo más importante- concepción global, lográndolo a partir del uso de lo numérico. Así para crear representaciones no es necesario disimular -o no- que éstas están formadas por partes, ya que por sí mismas, en su ontología numérica son una “unidad”, es decir, están formadas por la misma base.

Un espacio estético que hasta ahora estaba condenado a ser una imagen en 2D, con un desarrollo temporal intrínseco o no, fuera fotografía, cine o videojuego contenido en el papel o la pantalla, pero que hoy puede ser también un objeto estanco y espacial superando esa temporalidad y marco. Un objeto de cuatro dimensiones, que viene a tener lugar dentro del espacio real, como el ejemplo de la pistola 3D virtual y su traducción impresa.

Vemos, por tanto, que la ontología del medio acaba afectando a la estética de los resultados y a la forma de comprender y entender estos nuevos

objetos culturales más allá del cuadro, reconfigurando también la relación de todo objeto digital para con sus predecesores, los usuarios y el entorno real.

La composición digital es una nueva técnica que pretende crear “realidades”, representaciones, percepciones o experiencias mediante la suma de partes distintas en la capa estética pero iguales en estructura, ofreciendo además la posibilidad de “transmitir” esta propiedad a los objetos que sean resultado de esta nueva manera de crear, gracias a nuevas sustancias como el grafeno y la silicona. Pensemos por ejemplo, en la posibilidad de escribir “azúcar” con el dedo sobre un simple tarro de grafeno, de manera que información y soporte sean parte del mismo objeto. Pensemos en la opción de llenar el mundo de representaciones -todas del mismo material- a tal cantidad que sea un *horror vacui*...

Como decíamos, este cambio ha afectado a un aspecto más amplio del que el propio Manovich sospechara trasladándose al espacio real de los objetos, pasando a formar parte de nuestra manera de entender las cosas. La suma de elementos es ya una opción en la que poco a poco la unidad de la composición se va haciendo con un lugar en la concepción que tenemos de las imágenes y objetos culturales.

Este nuevo contexto, transforma nuestra forma de ver y entender la información que nos rodea, afectando irremediamente a los relatos y narraciones fundantes, percibiendo cualquier creación y estructura cada vez más como una unidad o un todo. Situación que tiene lugar a través del uso de recursos espacio-tiempo en nuestro entorno, como en el nuevo cine, en el espacio virtual de los videojuegos o en las plataformas y comunicaciones entre espacios que posibilita internet, de forma que estamos asimilando y aplicando esa estructura en el entorno real y en los objetos que creamos.

Un nuevo tipo de comprensión del espacio-tiempo que hemos aprehendido gracias a esos juegos y plataformas virtuales y que aplicamos inconscientemente a la hora de realizar actividades de intercambio económico y de conocimiento. Lo que hace que empecemos a confundir o desdibujar la división entre esos espacios virtuales o materiales y las formas de relación que promueve *la estética de los nuevos objetos culturales*.

Simultaneidad y materialización. De la imagen-instrumento al objeto.

En el anterior capítulo, hemos hecho un repaso de las propiedades de la composición digital así como de las diferentes posibilidades y nuevas opciones que pueden tener lugar gracias a ella. También hemos tenido en cuenta cómo las nuevas herramientas tecnológicas y las formas de representación que ellas posibilitan influyen en nuestra existencia, como por ejemplo la estructura y los conceptos que se esconde bajo la apariencia del multimedia.

Empezando en la toma y pasando por el tratamiento de los datos que tiene lugar en el ordenador, hasta la salida final de los mismos, hemos visto como el concepto de composición se materializaba de algún modo en los objetos culturales que nos rodean, donde diferenciar las partes que componen el resultado final puede ser difícil, y donde relacionar y ensamblar contenidos en una misma pantalla u objeto era sencillo.

Pero una posibilidad aún más revolucionaria viene a darse gracias a la unión entre las telecomunicaciones y el ordenador, ésta es el hipervínculo que permite que una imagen o contenido se relacione con otro(s) sin tener por qué dejar de estar presente. O hacerlo únicamente con su predecesor y siguiente en lo que a su materialidad se refiere. Por lo que el *link* ejemplifica a la perfección la forma de relacionar humana, en la que el paso ausente-presente, pasado-presente no suele ser la única manera por la cual nos guiamos a la hora de relacionar contenidos.

El hipermedia y la imagen instrumento

Así, el multimedia combinado con el hipervínculo permite crear el *hipermedia* que introduce una nueva posibilidad de relación de simultaneidad -presente-presente- además de presente con contenidos que no tengan por qué tener una relación directa o estricta ni en formatos ni en lo que a conceptos y temporalidades se refiere, tal y como ocurre en la experiencia diaria del existir humano o en el concatenar de pensamientos que experimenta nuestro cerebro en la que todo se da – o adquiere una “estética”- de continuidad.

Para Michael Foucault,

*“Ahora estamos en la época de la simultaneidad; estamos en la época de la yuxtaposición, la época del cerca y lejos, del uno al lado del otro, de los disperso (...) nuestra experiencia del mundo es menos la de una larga vida que se desarrolla en el tiempo que la de una red que conecta puntos y entrecruza su propio entramado.”*⁹³

Entonces, ¿qué posibilidades y formas de representación nos ofrece esta nueva manera de relacionar contenidos?

Esta opción que incluyen las nuevas tecnologías de la comunicación como internet gracias a la capacidad del ordenador y la telecomunicación para híper-vincular, o relacionar contenidos nos lleva a imaginar nuevas formas de creación en las que la difusión y conexión de imágenes o informaciones sean el principal factor a tener en cuenta tanto en el resultado como en el proceso de creación de cualquier obra.

Lo que en realidad parece una sencilla operación de conexión, actualmente ha evolucionado a tal grado que va más allá del habitual enlace sonoro en tiempo real –teléfono-, añadiendo por ejemplo la posibilidad de incluir imágenes –Skype- o el “traslado” de informaciones y contenidos -escáneres e impresoras-, que, como veremos, pueden influir en aquella otra “realidad” con la que establecemos el contacto en simultaneidad. Lo cual tiene cierta transcendencia conceptual y formal en lo que a la relación entre representación y realidad se refiere, y también en lo relativo a la obra de arte.

Por lo tanto, estamos ante un caso de hibridación que como veremos revolucionará ciertos aspectos hasta ahora inexplorados o en vías de serlo. Un nuevo paradigma en el que el proceso de conectar y afectar lugares distantes en tiempo real es un factor determinante para la creación que varios autores han tratado y que Manovich⁹⁴ sintetizaba a la perfección a través del concepto de la “imagen instrumento”, haciendo hincapié en la idea de vigilar, comunicar e incidir en la realidad a través de signos. Es decir, la idea de la representación en tiempo real como forma de poder y manipulación de lo que está más allí. En el sentido más amplio y más concreto de la frase. Afirmando incluso que cualquier representación que

⁹³ Foucault, Michel. “Dits et écrits: Selections”. New Press, Vol. 1. Nueva York. 1997.

⁹⁴ Manovich, Lev “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona. 2001. Pág.228.

capte de manera sintética algunos rasgos de la realidad puede utilizarse como instrumento.

Materializar la información

Así recuperando el ya citado caso de la impresora 3D, vemos que el campo de posibilidades se amplía enormemente pasando de la síntesis a la materialización: del signo, al objeto. Tal como se impulsara a la fotografía en los años 70-80 por parte de artistas como Jeff Wall y otros fotógrafos conceptuales de la época llegando ésta a adquirir el estatus de objeto artístico por encima del de imagen.

Recordemos, que aquel movimiento, trajo un cambio de paradigma en algunos aspectos del arte, no en tanto en cuanto al modo en que la tecnología produce imágenes o signos de lo real, sino en cuanto a la imagen que tiene valor artístico y expresivo, que opera más allá del signo, que es más que una señal del haber estado allí del tiempo. Adquiriendo relevancia en el espacio.

El ejemplo de la obra “Twenty six gasoline stations” -1962- de Edward Ruscha u otras propuestas contemporáneas a esta, pretendían imbuir a la fotografía de un estatuto espacial fuera del de la imagen propia, ocupando para ello un lugar en el aquí y ahora mediante el objeto palpable: en este caso concreto un libro o desplegable.

Así podemos atender a dos cuestiones como son la materialización de la información captada por la tecnología en algo palpable, a favor del espacio y no del tiempo, y la transmutación del signo al objeto, en una composición indiferenciable, no solo en manufactura, -el desplegable de Ruscha por continuo-, sino también en concepto. De tal manera que el planteamiento que ahora se propone con el 3D ya tendría -digámoslo así- un antecedente en lo que a concepto se refiere.

Como veíamos, gracias a las nuevas maneras y formas tecnológicas, las posibilidades expresivas de este nuevo objeto resultante de un proceso de impresión 3D propician también nuevos paradigmas espacio-temporales para el objeto cultural o artístico. Le otorgan a la información digital el estatuto o posibilidad de ser tratada como *objeto cultural* no solo en su virtualidad, sino ya en una perspectiva de tener lugar en el espacio real. De concebirse como tal, aún en su primer estadio como información; de verse o pensarse digamos como objeto real, ya que puede materializarse a tal efecto

gracias a la impresora 3D. Impulsado por la propia composición digital, el ensamblaje de las piezas es una opción. En muchos casos el propio objeto materializado podrá o no mostrar una división de las partes igual que la propia información virtual recibida para su impresión. Por lo que hablamos - relacionándolo con el concepto de imagen-objeto- de la objetualización de la información digital en un primer estadio que vendrá de la mano de materiales ya citados, como son el grafeno y las diferentes siliconas.

“Trasladando” el objeto

Pero más allá del concepto, atendamos también a la forma; analicemos las opciones y capacidades que nos brindan hoy día el escáner y la impresora 3D a la hora de captar y dar salida a informaciones. Tengamos en cuenta que combinados con las nuevas posibilidades que las tecnologías de la comunicación ofrecen, esas herramientas proponen nuevas formas de incidir sobre la realidad alterna de otro lugar -a lo cual se refería Manovich⁹⁵ cuando hablaba sobre la imagen como instrumento, la *telepresencia* o la capacidad de *teleactuar*, ampliando enormemente las posibilidades y maneras de darse esa relación espacio-temporal de la imagen al objeto.

Si esto ya era una realidad en los hogares con el fax, la impresora y el escáner 2D, ahora, le ha llegado el turno al 3D y la reproductibilidad de objetos. Los programas de creación virtual de formas y espacios a tal efecto ya eran habituales en los paquetes de programas para ordenador, pero faltaba la posibilidad de materializar o captar esas formas e informaciones en el hogar. Para ello había que acudir a empresas especializadas o métodos laboriosos mediante unión de fotografías, cosa que tras la democratización y desarrollo de herramientas como [Microsoft Kinect scanner](#)⁹⁶ y todo tipo de impresoras⁹⁷ ha cambiado un panorama que con el tiempo se acabará equiparando a buen seguro al de la impresora 2D. Pensemos por ejemplo, que podríamos materializar cualquier información recibida en un objeto, o lo que es más

⁹⁵ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág.223-228

⁹⁶ Vídeo explicativo acerca de la herramienta disponible en la web:
<https://www.youtube.com/watch?v=ofZWv6AczM0>

⁹⁷ Véase conferencias “Technarte” Bilbao 2015. Donde se presentó el modelo de [impresión 2.5](#) desarrollado por [Paul O’Dowd](#) en colaboración con otras investigadoras que funciona a partir de una matriz de vectores, y no de píxeles. Donde es imposible adivinar la estructura que da forma a la imagen.

interesante, [captar sus tres dimensiones](#)⁹⁸ en un espacio y reproducirlo en toda su complejidad en otro lugar en cuestión de minutos.

No hablamos solo de la posibilidad de incidir en la realidad alterna a través de signos o sonidos, imágenes o “proyecciones” de informaciones, sino a través de objetos que pasarán a formar parte de aquel espacio en cuestión de instantes y que además, se presuponen idénticos a los creados o captados, superando la barrera de imagen-objeto, hacia una concepción de la información como forma, como objeto en un tiempo y en un espacio. Dando lugar por tanto a una nueva manera de entender la toma o captura, ya no más como 2D sino como la totalidad o parcialidad de un objeto-espacio 3D, que luego podrá ser manipulado o no, -también creado desde cero-, tomado como representación o copia. Abriendo el ágora a un nuevo debate que a buen seguro está por llegar y que probablemente nos retrotraerá a ciertas discusiones y cuestiones que ya pusiera en jaque *lo fotográfico* en su momento.

Pensemos en un caso práctico para hacernos a la idea de las posibilidades que ofrece la unión del escáner y la impresora 3D con la telecomunicación del ordenador. Pensemos que podemos escanear una herramienta, un abalorio, o incluso hacer que los datos 3D de la pistola de la que hablamos anteriormente se impriman y tengan lugar en un espacio de nuestro interés. De forma que otra persona pueda recibir, palpar y utilizar fuera del espacio virtual cualesquiera objetos le hayan sido enviados allende.

Si Manovich⁹⁹ ponía el ejemplo de lanzar misiles o ataques a ese espacio que está siendo observado, es decir el uso del conocimiento de lo que allí ocurre como herramienta -imagen que sirve de referencia-, para mandar allí a través del espacio aéreo un objeto propulsado, en su caso un cohete. En el ejemplo que proponemos, el objeto no necesitaría recorrer esa distancia física, sino que se materializaría allí por medio de la tecnología, en tal modo que la pistola en nuestro caso, podría ser utilizada en cuestión de minutos si se dispusiera eso sí, de una impresora y conexión, así como de munición a tal efecto.

Por lo que podríamos hablar de que no sólo desaparecen las distancias en el sentido de comunicar, sino temporalidades en el sentido de “trasladar”. De mover o movilizar fuerzas y materias de otro modo, para incidir más allá de

⁹⁸ Véanse varios ejemplos disponibles en la web: <http://scanlabprojects.co.uk/portfolio>

⁹⁹ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág.226.

lo que nos es mostrado y del espacio en que nosotros nos encontremos. Ya no se trata de escuchar y oír, ver y ser visto y actuar en consecuencia, se trata de tener la posibilidad de dar cuerpo a cierto tipo de información -más allá del 2D- en el lugar deseado, de forma que esa comunicación ofrece mayores posibilidades en el intercambio de información.

Grandes y pequeñas ópticas, la desaparición de la distancia

Si atendemos a Virilio, éste centra la problemática de la comunicación en el análisis de la naturaleza de la distancia espacial que hay entre el observador y lo observado; y ve las tecnologías de la comunicación como algo que hace desaparecer dicha distancia, sea esta física o desplace los patrones de percepción que cimientan nuestra cultura y política. Para ello, diferencia en dos tipos de tecnologías de la comunicación: las que llama “*pequeñas ópticas*” que se basan en la perspectiva geométrica -que comparten la visión humana-, la pintura y el cine por ejemplo, que implican una distinción entre cerca y lejos o entre un objeto y el horizonte contra el que se recorta. Y las “*grandes ópticas*” que se basan en la transmisión electrónica de información en tiempo real: “*la óptica activa de un tiempo que va a la velocidad de la luz*”¹⁰⁰.

Así hoy en día las *grandes ópticas* van sustituyendo a las pequeñas, borrando sus distinciones características. Si se puede transmitir la información con la misma velocidad desde cualquier punto, los propios conceptos cerca y lejos, horizonte, distancia y espacio pierden cualquier tipo de significado. La era de la información elimina por tanto cualquier dimensión de espacio, cualquier punto sobre la tierra es ahora accesible al instante desde otro punto. Así,

“El autor francés se lamenta de la destrucción de la distancia, la grandiosidad geográfica y la inmensidad de los grandes espacios; una inmensidad que garantiza el retardo temporal entre los acontecimientos y nuestras reacciones, dándonos tiempo para la reflexión crítica que es necesaria a fin de llegar a una decisión correcta. El régimen de la gran óptica conduce inevitablemente a una política en tiempo real, la cual necesita reacciones instantáneas a hechos que se transmiten a la velocidad de la luz y

¹⁰⁰ Virilio, Paul. “Big Optics”, en “On Justifying The Hypothetical Nature of Art and the Non-Identity whithing the Object World”, comp. Weibel, Peter. Colonia 1992. Pág. 90.

que, en definitiva, solo pueden ser manejados con eficiencia por ordenadores que se responden unos a otros.”¹⁰¹

La representación de una presencia ajena, el desaparecer de distancias haciendo que todo quede igual de cerca, ya está asimilada por nuestra cultura, es ya parte de nuestra visión natural, de nuestra percepción humana. Según Jonathan Crary,

“La modernización es un proceso mediante el cual el capitalismo desarraiga y hace móvil lo que está asentado, aparta o elimina lo que impide la circulación, y hace intercambiable lo que es singular”¹⁰²

Y a este respecto y en cuanto a las telecomunicaciones, Virilio, señala que éstas representan una etapa más avanzada en el continuo proceso de convertir los objetos en signos móviles. A lo cual habría que añadir ahora que ya los propios objetos se han vuelto móviles.

Antes los diferentes lugares se encontraban en una revista, ahora en una única pantalla electrónica; los propios signos y objetos existen en formato digital lo cual hace que sean fáciles de transmitir y manipular, por lo que ya no permanecen fijos –como sería el caso de una foto impresa o de una silla de madera- sino que la representación informática les otorga una naturaleza ya no solo móvil, sino constantemente alterable. Y aunque esta diferencia entre las imágenes y objetos tradicionales y las nuevas imágenes y objetos digitales no sea muy significativa, si lo es la posibilidad de transmisión y control a distancia que pueden ofrecer. Pues el usuario no solo puede obtener imágenes de varios lugares y reunirlos en una única pantalla electrónica, sino que, a través de la unión entre lo digital y las comunicaciones, también puede llegar a estar “presente” o incluso “materializarse” en esos lugares. En otras palabras puede llegar a operar un cambio en la realidad material a una distancia física y en tiempo real.

¹⁰¹ Manovich, Lev. “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. La imagen en la era digital” Ed. Paidós comunicación. Barcelona. 2001. Pág. 233.

¹⁰² Crary, Jonathan. “Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX”. Ed. Cendeac Murcia. Pág. 10. En referencia a Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. Anti-Oedipus. Trad Ing. Mark Seem, Robert Hurley y Helen Lane. Ed. Viking. Nueva York. 1978.

Buscando intersecciones. Posproducción digital y “Work in progress”.

Algunos conceptos de uso común en los actuales ámbitos industriales pueden ser interesantes para analizar las tendencias del arte en la era de lo digital. Es el caso de todo lo relacionado con la administración de redes de suministro, en inglés, “Supply chain management” o SCM. El término, que alcanzo popularidad en la década de los noventa, lo usó por primera vez Keith Oliver, un consultor de Booz Allen Hamilton en una entrevista realizada para el Financial Times en 1982, y se refiere al proceso de planificación, puesta en ejecución y control de las operaciones en la cadena de suministro con el propósito de satisfacer las necesidades del cliente con tanta eficacia como sea posible, desde el almacenaje de materia prima hasta el inventario que resulta después del proceso, desde las mercancías acabadas en el punto de origen, al punto de consumo. En su correcta administración, se deben considerar todos los acontecimientos y factores posibles que puedan causar una interrupción en dicha cadena. En relación con la producción, el valor de mercado, la especulación y el objeto.

Conceptos incluidos en este marco son también “Trabajo en proceso” o “Work in process”, que proviene de la forma de estructurar el trabajo y producir mercancía de las industrias actuales, y “Goods in process” o “In process inventory”, términos referidos a los bienes a la espera de ser completados, aquellos por acabar su proceso de fabricación y entrega, que tienen un valor eventual en mercado y que no pueden volver a ser bienes en bruto, por haber sido ya manipulados. También es el caso del “*just in time*”, mediante el que se pretende crear el producto con exactitud, tanto en lo que se refiere a la cantidad como al momento.

Desde el ámbito del márketing se promueve también un proceso de participación en el acto de creación de un producto o servicio por parte de los clientes antes de su materialización, por lo que el resultado final se puede ver alterado en el proceso de creación a través de una imagen virtual del producto. Una estrategia que además de a la comercialización de producto, se aplica en las industrias del entretenimiento y la creatividad como películas que contiene varias tramas y videojuegos, cuyo objetivo es explotar la posibilidad abierta de que un bien, servicio o espectáculo no esté definido al 100% de forma que el cliente tenga la opción de participar en la creación de significado o activamente dentro de unas ciertas posibilidades.

El proceso en el arte

En el espacio de las artes tiene actualmente mucha relevancia el llamado “*work in progress*”, que indica que un trabajo artístico, teatral o musical disponible para ser presenciado o exhibido en un espacio público, una galería o museo, es una pieza aún inacabada que va transformándose, y en la que el espectador puede participar, aunque solo lo haga como agente legitimador en forma de público.

Se produce así un cambio en la forma de comprender la obra, por el cual el proceso es parte de la obra en sí misma, dando valor al transcurrir del tiempo y a los cambios -espacio-temporales-, las transformaciones ocurridas entre la primera idea y su devenir como estados de interés, siempre más allá del objeto concreto. De modo que el propio resultado es la muestra de todas las partes resultantes de componer o crear, de avanzar en el proceso.

Hablamos pues de un “se está haciendo”, que se enfrenta a los problemas creativos en un tiempo, -un transcurso-, durante el cual deja huellas, sí, pero en favor de un avanzar constante. Estados de la obra ahora intermedios y antes finales en los que se daba por acabada, ya no nos sirven más que como apoyo a la propia continuidad y mutabilidad, la obra como praxis, como continuum que es el cambio y la evolución constante.

Se trata de una tendencia que se ha extendido a todo tipo de propuestas artísticas, siendo una opción que toma cada día más fuerza en el ámbito de la creación en general. Puede ser que el propio proyecto requiera de un desarrollo en el tiempo y espacio más dilatados, o que el artista tienda a no buscar una forma final, sino varias posibilidades, acciones o fuerzas movilizadoras. Así se ha vuelto común mostrar o exponer como resultado el propio proceso de investigación creativo que el autor lleva a cabo en su búsqueda hacia el “objeto” que, finalmente, será el propio proceso de incidir con su obra en la realidad.

Como venimos notando, los artistas optan por dar salida a sus inquietudes a través de esa forma de desarrollo del trabajo y, dejando a un lado las razones de esta tendencia, lo que nos interesa es su procedencia. Porque de hecho en el campo artístico tendría sus antecedentes en la década de los setenta, algo antes que el surgimiento de este tipo de estructura de administración en los ámbitos de la industria.

Apropiación e hibridación

En la década de los setenta una de las políticas estratégicas del arte fue desmaterializarse para no ser captado por el mercado. La base de la representación trascendió la materia para convertirse en su lógica y esta lógica se convirtió en la base de todas las variaciones posibles de expresiones estéticas abiertas a una sustancia física. Así, trascendió la especificidad del medio y el arte se convirtió en idea haciendo que el medio pasara a un segundo plano. Más tarde, la fotografía y en concreto el ordenador de los 90 vendrían a afirmar ese fin de todo tipo de especificidad.

En el panorama artístico de los 80, los artistas no atendían a las disciplinas y se preguntaban por la verdadera naturaleza de las artes cuestionando la especificidad de cualquier medio. El estructuralismo y la semiótica se habían encargado antes de definir cada campo artístico en sí mismo y en relación a otros, lo que llevaría a la crítica y al arte a apelar a otras disciplinas para prolongar sus teorías y expresiones más allá de campos específicos estancos como son el teatro, la danza, la arquitectura, la literatura... Y más tarde mediados los 90 a poner la vista fuera de estas disciplinas en comunión con procesos y formas de entender y hacer relacionados con las telecomunicaciones, las nuevas tecnologías e ingenierías, la sociología o las ciencias como la medicina, la genética, y la biología.

“El arte híbrido sitúa su experiencia en los límites o fuera de los géneros artísticos tradicionales; se propone abolir las fronteras y transgredir su propia naturaleza, conduciéndose por un terreno pleno de mutaciones. Este se constituye en un sistema de migraciones que produce fenómenos difícilmente clasificables, y cuyas características son ahora la heterogeneidad, multiplicidad e intertextualidad”¹⁰³

Ya desde el acto de apropiación que Duchamp adopta en su actitud alegórica, el arte deja de ser un objeto en sí mismo para pasar a describir un campo de asociaciones abierto a la especulación, y se torna contextual y relativo, estructurándose en torno a un programa de ideas donde cualquier medio puede ser utilizado. El *ready made*, ya posee las características del arte “híbrido”. Con él, el arte comienza una búsqueda de estrategias que

¹⁰³ Monleón, Mau. “La experiencia de los límites: Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta” Ed. Diputació de Valencia Institució Alfons Magnànim. Colecció Formas Plásticas. 1999. Pág. 7.

prolonguen sus formas de expresiones más allá de campos específicos estancos.

Aún con este antecedente, el arte tardaría en superar la obsesión por el objeto y solo bajo la influencia de la performance, el Land Art, los Site Specific o la instalación, y otro tipo de propuestas llegaría a conquista el terreno de lo temporal y efímero del proceso, produciendo un desplazamiento hacia el exterior, haciendo que la audiencia se convierta en sujeto de la experiencia estética.

Cuestionada y minada la autonomía del arte y los mitos de original y subjetividad, la práctica artística se concentra en el espacio de lo real a través de un objeto descentrado, fragmentario y ambiguo que se relaciona con otro tipo de prácticas creativas en los 70 y sus formas de hacer o pensar. Este objeto será la fotografía.

Como lenguaje, la fotografía resulta ser la primera de las disciplinas que abrirá camino a la hora de cuestionar categorías artísticas, ya que,

“por su carácter reproductivo y técnico -no es ni un género ni un estilo-, se convierten un metalenguaje capaz de aglutinar diversas experiencias, y ella misma es potencialmente múltiple, heterogénea y contextual”¹⁰⁴

desencadenando un proceso de intercambio y descontextualización – *hibridación* –apoyándose en otras disciplinas artísticas primero – principalmente escultura-, y que se expandirá más tarde a otros ámbitos que en un principio nada tenían que ver con el mundo del arte, como la ciencia a través de la fotografía microscópica, la moda, el diseño o la arquitectura y todo tipo de catalogaciones de mayor o menor valor estético, abriendo el camino a una discusión de carácter teórico-práctico acerca de *lo fotográfico*¹⁰⁵ que se mantendrá hasta mediados los 90.

Animados por el debate sobre la especificidad de este medio que se inicia en la década de los 80, los fenómenos artísticos se extienden de forma consciente hacia una práctica de carácter ambiguo que más tarde con el uso de las tecnologías informática y de comunicación, dará lugar a un cambio más profundo en relación a la facilidad de compartir e interpolar

¹⁰⁴ Rosalind E. Krauss. “Lo fotográfico por una teoría de los desplazamientos” Ed. Gustavo Gili. España. 2002. Pag. 7.

¹⁰⁵ Rosalind E. Krauss. “Lo fotográfico por una teoría de los desplazamientos” Ed. Gustavo Gili. España. 2002.

conocimientos entre disciplinas y figuras de ámbitos dispares, abriendo las puertas a un sinfín de colaboraciones que resultaran en nuevas formas híbridas de experimentación estética y significado.

La condición “post-medio”

Por tanto, hablamos de una revolución desencadenada por la fotografía, o la reproductibilidad técnica:

*“La época de su reproductibilidad técnica desligó al arte de su fundamento cultural: y el halo de su autonomía se extinguió para siempre. Se produjo entonces una modificación en la función artística que cayó fuera del campo de visión del siglo. (...) En vano se aplicó por de pronto mucha agudeza para decidir si la fotografía es un arte (sin plantearse la cuestión previa sobre si la invención de la primera no modificaba por entero el carácter del segundo).”*¹⁰⁶

Una revolución impulsada por la ontología del medio que afectó a toda la esfera del arte y que Rosalind Krauss denominó “condición post-medio”¹⁰⁷, apuntando hacia *lo fotográfico* como catalizador de este cambio general en la forma de entender el objeto artístico.

Para Bourriaud esta condición de falta de medio o especificidad resulta ser una nueva academia que trae ese cambio al que nos referíamos,

*“El arte radicante implica por lo tanto el fin del médium specific, el abandono de las exclusividades disciplinarias. (...) su movimiento espontáneo consistiría más bien en transplantar el arte a territorios heterogéneos, en confrontarlo a todos los formatos disponibles. Nada le es más ajeno que un pensamiento disciplinario, (...) de la medium specificity -idea por lo demás sedentaria, que se reduce a cultivar su campo.”*¹⁰⁸

“hay que luchar hoy, no por la preservación de una vanguardia autocentrada en lo específico de sus medios, como lo hacía Greenberg, sino por la indeterminación de un código-fuente del

¹⁰⁶ Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”1936. Ed. Taurus, Madrid 1973. Cap. 7.

¹⁰⁷ Rosalind E. Krauss. “A voyage on the Nort Sea. Art in the Age of the Post Medium Condition”. Ed. Thames and Hudson. New York 2000.

¹⁰⁸ Bourriaud, Nicolas. “El Radicante” Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2009.Pág.59-60.

*arte, por su diseminación, para que se afirme como no-reconocible*¹⁰⁹

Por ello, cultivar la indeterminación del código fuente del arte significa romper las barreras de especificidades que hasta ahora le eran intrínsecas en la crítica, llegando incluso a superar las diferencias que separan al cine, el diseño, la arquitectura, la ciencia y las letras del arte contemporáneo, para una visión nueva de los discursos y las formas, resultando un arte más flexible, menos específico, más “adaptable”, indefinido y diseminado, y que además, puede salir de sus propios circuitos abriéndose a otros campos o aprovechándose de los medios y los media, de las industrias culturales, para entrar o huir de sus redes de distribución.

Otro de los grandes cambios fue el que posibilitaron la fotografía junto con la radio, alterando la relación entre productor y consumidor, emisor y receptor y sus significados. Dos tecnologías que gracias a la fabricación en masa comenzaron a estar presentes en todo hogar y que más tarde fueron herramientas de resistencia cultural gracias a su economía y democratización, abriendo el camino al ordenador y haciendo la competencia a los medios de masas que servían como forma de control y poder en la sociedad del espectáculo.

Así, la aparición del ordenador en los 90 hará que esta nueva corriente de resistencia hacia el objeto y el proceso de comunicación, comience a experimentar en el nuevo espacio de lo virtual, donde varias propuestas se apoyan en las tecnologías informáticas y de conexión -como internet- para que esa audiencia pase a ser partícipe del proceso de creación de la obra, dejando de ser definitivamente mero sujeto de la experiencia. Donde el concepto de público se verá superado muchas veces por el de participante, coautor o factor de acción, pero siguiendo esa vía de trabajo donde el “objeto” sigue manteniendo cierta ambigüedad y está descentrado.

La condición “post-media”

Según Peter Weibel, cualquier arte producido en este tiempo y contexto será de algún modo un arte relacionado con lo que él denomina “condición post-

¹⁰⁹ Bourriaud, Nicolas. “El Radicante” Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2009. Pág. 162.

media”, -a diferencia del arte *post-medio* del que habla Rosalind Krauss¹¹⁰-, como aquel arte que llega después de la afirmación de los media; teniendo en cuenta que su impacto es universal y que los ordenadores pueden ahora simular a todos los demás medios, todo el arte contemporáneo sería de algún modo postmedia, tal y como explica:

*“The art of the technical media, i.e. art which has been produced with the aid of a device, constitutes the core of our media experience. This media experience has become the norm for all aesthetic experience. Hence in art there is no longer anything beyond the media. No-one can escape from the media. There is no longer any painting outside and beyond the media experience. There is no longer any sculpture outside and beyond the media experience. There is no longer any photography outside and beyond the media experience.”*¹¹¹

Así, este proceso de darse la *condición post-media* en el arte tuvo lugar en dos etapas: una en que todos los medios –impulsados por el caso de la fotografía- consiguieron un estatus de medios artísticos fuera de especificidades, y otra en la que se dio la hibridación de los medios, viviendo unos de otros y perdiendo su identidad única gracias al ordenador. Lo que finalmente hará que el propio concepto de medio se desdibuje.

Gracias a lo digital, los estados y formas de expresión serán intercambiables, no solo adquiriendo nuevas “objetualidades” digitales o materiales, sino propiciando que sus características se dilaten o trasformen, dando lugar a un amplio abanico de variantes posibles propiciadas por la homogeneidad ontológica de base numérica. Esta unidad estructural les permite adquirir nuevas capacidades espacio-temporales como por ejemplo transmutar, viajar a través de la red o ser representadas todas ellas en una sola pantalla en simultaneidad.

Así el arte *post-media* o tecnológico, acabará inundando cualquier tipo de propuesta artística y cultural según Nicolas Bourriaud, ya que, “*los principales efectos de la revolución informática son visibles hoy en obras de*

¹¹⁰ Cuando Rosalind Krauss escribió “Viaje al Mar del Norte. Arte en la época de la Condición Postmedio” en 1999, utilizó el término “postmedios”, reflejando el declive del concepto Greenberguiano sobre la especificidad de los medios.

¹¹¹ Weibel, Peter. “The Post-media Condition”. En la web “Metamute”. Marzo de 2012. Disponible en la web: <http://www.metamute.org/editorial/lab/post-media-condition>

*artistas que no utilizan la computadora.”*¹¹² ...a los que condena por realizar ese tipo de obras refiriéndose a que eran la representación de alienación de los métodos dictada por las necesidades de la producción.

Debemos tener en cuenta que nuestra actual cultura –más allá del arte- no escapa a esas herramientas y modos de pensamiento y comunicación, pues estos tienen que ver con compartir, archivar y tratar informaciones y datos que utilizamos para el análisis del entorno que habitamos y que afectan a las formas de construir y organizar las sociedades, viéndose nuestras acciones mediadas e influenciadas por la información que recibimos, manipulamos y almacenamos a través de esos medios y formas de hacer. Una tendencia que coincide con lo que veíamos en el ejemplo del *work in progress* o del *Know worker* en lo que se refiere a las esferas creativas y del trabajo.

“Cada vez más el artista debe ser pensado como un trabajador especializado cualquiera e integrado en equipos de producción (las exigencias de los nuevos modos de producción superan en muchos casos la idea de obras producidas unipersonalmente(...)) la autoría se dispersa en el equipo e incluso en el flujo de su circulación e intercambio, en el que cualquier participante es un modificador intertextual, un bricoleur, un poco a la manera del DJ, del sampleador musical que recoge, remezcla y devuelve al espacio público su aportación, su recepción intérprete.

*La propia idea de autoría, y consecuentemente la de propiedad intelectual, se ve debilitada aquí por una noción de libre acceso y circulación de las ideas en las sociedades del conocimiento. En ellas el espacio de la propiedad intelectual se postula como escenario de una nueva lucha, de un conflicto profundo entre el derecho de libre acceso al conocimiento y el derecho de reconocimiento del trabajo del autor como productor”*¹¹³.

Una nueva estrategia en la que deberíamos pensar como una posibilidad de que los artistas puedan tener acceso a unos canales y circuitos de distribución de su obra, sin por ello verse obligados a trabajar en sus propuestas dentro del carácter formal y los estándares tecnológicos que se suponen conformes al mercado y forma distributiva de los media. Sin tener tampoco por qué renunciar a cuestiones y constructos específicos que no guarden relación con el interés de las industrias culturales.

¹¹² Bourriaud, Nicolas. “Estética Relacional”. Ed. Adriana Hidalgo. Argentina. 2008. Pág. 82.

¹¹³ Brea, José Luis. “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004. Pág. 50.

Puede resultar más enriquecedor que en la era de la postproducción, en la que el artista samplea, copia y pega, y hace uso del *copyleft*, se apropie también de objetos de los media y la industria, que no existen aislados sino como elementos de una red de significados que hay que cuestionar desde todo tipo de propuestas heterogéneas.

La postproducción y el hipertexto

En 2002 el propio Bourriaud ya escribe una frase al respecto en su libro "Postproducción". En ella, hace referencia al artista contemporáneo y su forma de trabajo y apunta hacia algunos de los factores que nos interesan: el artista trabaja como DJ o programador, recopilando objetos culturales para saber "*cómo orientarse en el caos cultural y cómo deducir de ello nuevos modos de producción*" trasladándolos a nuevos contextos

*"Así la obra de arte contemporánea no se ubicaría como la conclusión del "proceso creativo" (un "producto finito" para contemplar), sino como un sitio de orientación, un portal, un generador de actividades."*¹¹⁴

Esto, guarda una estrecha relación, primero, con el ordenador como generador de actividades, segundo, con la pantalla como portal, y tercero, con la red de comunicación de internet como lugar de navegación. Por ello, el teórico ve como determinantes esos factores para desencadenar lo que denomina como "proceso creativo" del arte contemporáneo por el que la obra de arte no se sitúa a sí misma como punto final, sino que, por el contrario, es el resultado de varias experiencias o "haceres y pensares". Es catalizadora de nuevas realidades e ideas que surgen como parte de un proceso que fluye hacia delante y, avanza o apunta en posibles direcciones que desdeña o acoge, lo que da lugar a probables *diferentes* en su camino.

Ese proceso de creación puede relacionarse con el de navegar entre contenidos por la red. Un recorrido que sería metáfora de la investigación creativa y la búsqueda, en este caso no del objeto sino de la información.

¹¹⁴ Bourriaud, Nicolas. "Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo". Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. Introducción. Pág.3.

“En un contexto socio cultural caracterizado por la globalización, el turismo y la comunicación “el arte Altermoderno” es aquel leído como hipertexto. Los artistas traducen y transcodifican la información de un formato a otro y pasean por la geografía y la historia (...) Nuestro universo se convierte así en un territorio en el que todas sus dimensiones pueden ser viajadas tanto en tiempo como espacio”¹¹⁵

La obra se convierte así en una especie de huella que se deja en ese camino, abierta a interpretaciones, que puede ser desfigurada, cambiar o incluso ser borrada, pero que en un cierto momento es testigo de nuestro paso, lo que enlaza directamente con la *estética de continuidad* basada en el ordenador.

Así las palabras navegación y portal nos llevan a pensar en internet y en la pantalla, que es el dispositivo de acceso a la red, pero también en los viajes por el ciberespacio y la composición, en los videojuegos en primera persona, la animación, o el *morphing* de los planos secuencia.

“este modelo topológico, esta estructura tipificada en la web- no diseñó todavía una utopía realizada: sino únicamente un trabajo por hacer, algo que sobre todo es tarea. Como está claro que si todo ello llega a prefigurar una organización (...) no lo hace como realización dada y cumplida –en la mera articulación de un modo técnico-, sino como mero horizonte de programa capaz de orientar nuestras prácticas.”¹¹⁶

Así, programas e interfaces de distinto tipo apoyados en internet y en las formas y modos de comunicación, dan lugar a que el trabajo creativo se apoye y desarrolle en una estructura basada en el *work in progress*, en donde la propia praxis, y ya no la obra o producto, es susceptible siempre de cambio, de ser alterada o metamorfoseada en el tiempo -como en la virtualidad de un programa de posproducción. De manera que una forma absoluta y aislada en un espacio y tiempo concreto, carece de sentido como obra si no se relaciona con un camino dilatado que avanza, es decir, con la forma de hacer una praxis y pensamiento que evoluciona y cambia en el tiempo, un principio que intenta mantenerse fiel a lo que parece hemos aceptado como nuestro mecanismo o forma de experiencia y percepción.

¹¹⁵ Entrevista a Bourriaud, Nicolas. “Altermodern Manifesto”. 2009. Disponible en la web: www.tate.org.uk/britain/exhibitions/altermodern/manifesto.shtm

¹¹⁶ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 111.

Un ejemplo claro son las estrategias aplicadas en los videojuegos o en plataformas de software abierto, en las que el usuario puede crear diferentes espacios, relaciones y personalidades -como en *Second Life*¹¹⁷-, o los foros, donde se comparten informaciones, aplicaciones, así como *plugins* para programas de creación y generación de movimientos en herramientas interactivas como *Arduino*¹¹⁸.

Todos ellos son ya parte de este *modus operandi*, experiencias dispuestas al constante cambio y evolución de la mano de los usuarios o de los creadores a través de las llamadas actualizaciones del código de uso, gracias al factor informático de la composición. Aquí habría que diferenciar dos formas de tratar esa forma de trabajar la composición: una en que el código, siendo abierto, es alterado por usuarios y creadores en igualdad, y otra en la que el usuario solo accede al elemento estético que ha creado el autor, disfrutando de las posibilidades que éste le brinda a través del cambio del factor estético, y de una libertad restringida por un código-programa cerrado que se renueva a través de las citadas actualizaciones.

El procesamiento electrónico y el “Work in progress”

Así podríamos relacionar esto con el intento de trasladarnos una sensación de continuidad en el trabajo que venga a acomodarse a nuestra forma de experiencia. El ordenador esconde su trabajo poniendo el código tras la fachada de la interfaz para darnos la sensación de continuidad en la composición, de que no hay interrupciones en el uso que estamos haciendo. Se impone así una estética de continuidad.

Cuando se produce un fallo en dicha continuidad, sea por el “cuelgue” o por la espera de “cargando” que aparecen en pantalla cuando las operaciones son pesadas, se desmorona por completo esa estética dando al traste con la ilusión de simulación. Así, el software tratará de obviar los pasos entre tareas mediante el “ahorro” de acciones que se suponen lógicas, realizando muchas tareas en un segundo plano. Esto se realiza gracias a la automatización, intentando simular esa continuidad mediante la agilización de tareas.

¹¹⁷ Véase pag 223.

¹¹⁸ Más información disponible en la web: <https://www.arduino.cc/>

Es decir, antes de lograr el acabado definitivo en la composición digital la diferencia entre puntos y estados intermedios del *objeto cultural* durante el propio proceso se ocultan tras la pantalla para no ser perceptibles. Una estrategia que ha sido adoptada por cierto sector del arte que ha reproducido inconscientemente esta estrategia de los medios de los cuales querían alejarse a través del denominado *work in progress* que supuestamente provenía de la condición *post-medio* de Rosalind Krauss y la esfera del trabajo. Por lo demás, ha resultado en un fenómeno que, a pesar de lo que se puede pensar, no tiene por qué afectar más a las obras de arte que usen tecnologías digitales, sino que, por el contrario, se ha extendido con más fuerza entre las prácticas artísticas que justamente carecen de éstas o tratan de obviarlas y en el peor de los casos huyen de ellas. Lo cual muestra que, sin desearlo, han llegado a asimilar a tal grado la propia ontología de aquello de lo que escapaban, que la sienten como propia sin intuir otro tipo de proveniencia posible.

“Para las imágenes y formaciones, el régimen estético (...) alcanzaría su forma cumplida en el dominio de la imagen electrónica, en el que la articulación de sus formaciones tiene (a diferencia de la imagen-materia o la filmica) la sintaxis reticular plana y no secuenciada según un orden de relato específico, característica de las memorias de gestión y procesamiento: la forma de las memorias RAM en que se hace productivo el encuentro de los datos entre sí (...) por amplia que sea la distancia entre ellos. Se trata aquí de un modo de memoria volátil y en proceso, que adquiere su potencial justamente de la capacidad de relacionar y poner en conexión instantánea todo aquello que, pese a ser diferencia de la diferencia, de una u otra forma pertenece al mismo escenario, al mismo sistema-rizoma (...) Y su fuerza es justamente la de instrumentar esa construcción (...) de constelaciones-red en cuya irradiación se juega la fábrica activa de las nuevas formaciones sujeto.”¹¹⁹

Una forma de significación, realización y materialización de la práctica artística, que sirve como cambio y avance pero que es relevante conocer, tiene su origen en los procesos de informatización; en las tecnologías de comunicación y postproducción que nos programan para mimetizar sus formas de -poder- organizar y trabajar con la información, trasladándonos unas dinámicas que adoptamos para nuestras propuestas.

¹¹⁹ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 131.

Recordamos así que la estrategia de los medios está en la base de nuestra cultura y que en la creación queda mucho recorrido que el ordenador debe realizar para mejorar esa estética de continuidad, preocupándose ahora no por ésta, sino por las capacidades de su hardware –por otro lado cada vez mayores- en tanto en cuanto a la posibilidad de soportar velocidades, resoluciones y calidades que nos hagan sumergirnos o adentrarnos más en el ilusionismo de los nuevos medios, permitiéndonos una relación fluida con la información. Un movimiento creciente que afecta a todos los ámbitos de la actividad y pensamiento humanos¹²⁰. Algo que, –como diría Flusser¹²¹- puede resultar en una forma de control silenciosa y al mismo tiempo poderosa, producida a través de los aparatos y sus programas, y que hoy tiene su origen en los procesos desencadenados por el ordenador.

Así, la lógica de composición del ordenador de los 90 y la estética postmoderna de los 80 no es la misma. Tenemos que pensar en las capas estética y tecnológica como razones que están una en relación con la otra pero que todavía son independientes, debemos atender a esa estética del ordenador, y al *work in progress*, pero centrándonos en la ontología del medio digital creando obras críticas para con ésta, que la señalen y desenmascaren, lejos de esas obras alienantes a las que se refiere Bourriaud.

Por ello Flusser

“plantea que las categorías de la modernidad no son apropiadas para pensar la crisis de valores que asistimos. (...) propone el juego como posible categoría de análisis estructural en una sociedad cuyas catástrofes culturales han transformado radicalmente el modo de ser del hombre y su modo de estar en el mundo, modificando (...) su imaginación”¹²².

Lo que afecta no sólo a los modelos de producción, sino el extenso ámbito de sus relaciones:

“primero nos retiramos del mundo de la vida para poder imaginarlo. Luego nos apartamos de la imaginación para

¹²⁰ Véase. Alcalá, José Ramon. “Ser digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica. AV Ediciones Departamento de Artes Visuales Facultad de Artes Universidad de Chile”. Colección Escritos de Obras/ Serie seminarios. 2010. Pág. 97-98 y 106-107.

¹²¹ Flusser, Vilém. “Una filosofía de la fotografía” Ed. Síntesis. Madrid 2001.

¹²² Soto Calderón, Andrea. “Flusser studies 13. Juego e imaginación en Vilém Flusser” Pág.1-2. Disponible en la web:

<http://www.flusserstudies.net/sites/www.flusserstudies.net/files/media/attachments/calderon-juego-imaginacion-vilem-flusser.pdf>

describirla. Después nos apartamos de la crítica escritural lineal para analizarla. Y finalmente uno se proyecta imágenes sintetizadas a partir del análisis que debemos a una nueva imaginación. Obviamente que esta secuencia de gestos no ha de ser vista como una consecuencia lineal. Los gestos aislados no se desprenden ni derivan unos de otros, sino que se superponen y se prenden los unos de los otros. Junto a la síntesis de imágenes, se continúa pintando, escribiendo y analizando, y esos gestos entrarán en una tensión imprevisible y en fructificaciones opuestas. Aunque lo que nos atañe existencialmente aquí y ahora es el penoso salto desde lo lineal a lo nulodimensional (“lo cuántico”), y en lo sintetizable (lo computacional) que hemos de dar. La exigencia que se nos pone es la de arriesgar el dar el salto en la nueva imaginación.”¹²³

La nueva imaginación ha entrado en escena, y a través de ella hemos de lograr nuevos niveles de existencia, vivencias, representaciones, sentimientos, conceptos, valores y decisiones que hasta ahora sólo habíamos soñado. Un contexto que pone en juego nuevas capacidades que hasta ahora apenas si estaban planteadas dentro del concepto de *lo fotográfico*.

¹²³ Flusser, Vilèm. “Eine neue Einbildungskraft” Volker Bohn (compilador). Bildlichkeit. Frankfurt, Pág. 115-128. “Una nueva facultad imaginativa”. Traducción inédita Breno Onetto Muñoz. 1991. Pág 5.

Un nuevo paradigma en la representación. De *Lo fotográfico* a *Lo digital*.

En su libro “El tercer Umbral”, José Luis Brea nos habla de que el trabajo del arte debe de descondicionarse frente a la exigencia de la espacialización, debe dejar de servir a ésta pues,

*“nuestro tiempo—y sus tecnologías- hacen que un arte time-based, no cortado en la singularidad espacializadora de un “ahora” estatizado sino expandido en el curso del tiempo, sea posible”*¹²⁴.

Frente a varios siglos de dominación de un arte de producciones visuales como disposiciones productoras de espacios singularizados, “sacralizados”, entramos en un período que vinculado a la emergencia y asentamiento de la imagen técnica y a la eficacia inductiva de la “*imagen-tiempo*”, hace que la imagen ya no se vincule a ninguna indicación de aquí privilegiado, sino acaso a una señalización del tiempo. A un privilegio de la temporalidad en la representación.

*“La aparición (relativamente reciente) y el asentamiento progresivo de la imagen-tiempo como modalidad de la imagen con la que tiene lugar el modo normalizado, principal, de experiencia de imagen en las sociedades actuales, determina la caída del imperio milenario de la imagen estática y el régimen de relación experiencial que se establecía con ella. La nueva imagen—la imagen-tiempo, que los dispositivos técnicos de producción y distribución de imagen hacen posible -no ocurre en el tiempo suspendido, estatizado, del “momento logrado”, único, singularizado— en la intemporalización de un ahora cortado, suspenso y desgajado del devenir. Sino en un tiempo expandido que es un tiempo continuo e incortado, un tiempo no espacializado, no fragmentado y reducido a unidad discreta, sino distribuido expansivamente como *dasein* y acontecimiento, como devenir, como continuidad del ser en cuanto existente.”*¹²⁵

¹²⁴ Brea, José Luis. “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004. Pág. 34.

¹²⁵ Brea, José Luis. “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004. Pág. 93.

Este nuevo régimen de imagen, como *“imagen-acontecimiento”*¹²⁶, implica nuevas formas de lectura y dispositivos de presentación que reclaman un tiempo expandido en la contemplación. Un tiempo de percepción correlativo al propio tiempo interno del signo-obra, que ya no es un tiempo singular, sino un tiempo extendido, temporalizado, que se desarrolla y despliega en la sucesión. La “lectura” de la obra no tiende al instante como en el caso de la obra estática, sino que se expande en una duración, en un transcurrir, que se despliega como una sucesión de presentes –a lo largo de la cual la obra deviene, se transforma, se expresa.

*“La obra no se da de una vez y para siempre, como identidad a sí congelada para la eternidad, fuera del transcurso del tiempo. Al contrario, la representación se abre al régimen de la duración en su propio interior, se temporaliza internamente. Gracias a ello, se potencia como dispositivo narrativo, capacitado para contar historias, para darse como signo -tiempo que se efectúa en el propio diferir de la diferencia – en cuanto al tiempo.”*¹²⁷

Esta temporalización interna –este “cargarse” el signo de una temporalidad expandida interior- se traslada también a la lectura. Lo que requiere un dispositivo que facilite una atención expandida en el tiempo, un contenedor que haga posible un visionado extendido.

Un nuevo régimen para la imagen

Así, Benjamin¹²⁸ sugería que el cine apoyaba y atendía este nuevo régimen, esta forma del darse la representación expandida en el tiempo que a su vez propiciaba otro tipo de percepción, más distraída, menos capaz de darse como sujeta a concentración. De ahí que la *“imagen-film”*¹²⁹ y la percepción distraída, nos orientarían hacia una imagen del entretenimiento.

¹²⁶ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 74.

¹²⁷ Brea, José Luis. “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004. Pág. 34.

¹²⁸ Benjamin, Walter. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”. Ed. Taurus. Madrid 1973. Cap. 12-14.

¹²⁹ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 40.

Una política de percepción conjunta, donde el “visionado” se hacía en masa, lo que aún propiciaba más la distracción, y que más tarde con la tv se daría en familia en una sociedad más acostumbrada al espectáculo. Cuando ahora gracias a internet y los dispositivos móviles se ha convertido más que nunca en un régimen de la imagen distracción, de la dispersión y el entretenimiento gracias a la red. Donde el visionado es masivo y a cualquier instante, en un contexto expandido de las prácticas productoras de visualidad; una época de definitiva preponderancia de las industrias del alma y la recepción colectiva¹³⁰ y de lo cotidiano frente al tiempo en que dominaron las formas “elevadas” de la “alta cultura” orientadas hacia un consumo singularizado que pedía un recogimiento del espectador frente a la obra. Una forma que hoy, en los modos del propio ser del sujeto, se da gracias a los dispositivos móviles, en los que el consumo aparece como “exclusivo” de un usuario único al que esas producciones van dirigidas, pero que en realidad es mas disperso que nunca por los espacios y momentos en que se da, en compañía y sin ella, sea esta física o a través de la red.

Ello implica una cierta derrota del régimen de autoridad que la “*imagen-materia*” tenía sobre la mirada, que sentaba sus bases y poderes asociándose a lo antropológico-mágico-simbólico-constituido alrededor del signo estático producido artesanalmente, señalando así el fin de una hegemonía milenaria.

Un régimen desestabilizado por el asentamiento de la *imagen-tiempo*, que rompe las jerarquías de los tiempos singularizados y las pretensiones del instante bello, para asumir en cambio una horizontalidad del acontecimiento, de un tiempo que se aparece como sucesión ininterrumpida de tiempos. Rompiendo así también con la construcción de la historia entendida como sucesión de tiempos ahora, hacia un horizonte de continuidad que retorna como tiempo-pleno.

A esto y a la estética de la composición del ordenador responde por tanto esa continuidad que vemos darse en tantas obras contemporáneas. Como una expansión del tiempo-imagen con la temporalidad soportada sobre la *imagen técnica o film*, ya sea gracias a la fotografía “narrativa” digital o en los desarrollos del vídeo, y el nuevo género de las performances y producción de situaciones entendidas como prácticas de afirmación estricta del transcurrir. Políticas del acontecimiento que ya se daban en los 70, con tal de potenciar una obra basada en el tiempo de la experiencia.

¹³⁰ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010. Pág. 40.

Entonces, ¿cómo se reconfigura la mirada y forma de entender y presentar las obras que se apoyan en una estética de representación basada en la *imagen-estática* o *materia* y lo digital, dentro de este régimen de la *imagen-tiempo*?

La fotografía, lo fotográfico y lo digital

Como lenguaje, la fotografía no es ni un género ni un estilo y por su carácter técnico y de reproducción, es percibida como un metalenguaje capaz de aglutinar diversas experiencias. Gracias a su múltiple potencial, heterogéneo y contextual, desató un proceso de colaboración y descontextualización con otras disciplinas artísticas, lo que nos sugiere una analogía con los procesos desencadenados por el lenguaje digital en este siglo XXI. Catalizador de propuestas híbridas y experiencias que socavarán el arte y la cultura de nuestros días.

Se pueden ver ciertas similitudes entre lo que la fotografía ha supuesto para el arte como medio técnico y lo que, desde esa misma perspectiva, ha sido lo digital como metalenguaje de marcada ontología numérica, afectando a todas las estructuras de la esfera del arte.

*“Ser digital es poseer una naturaleza cuya estructura formal está sometida a las estrictas condiciones impuestas por el lenguaje binario (...) cualquiera que sea en origen su naturaleza o tipo (visual, algebraica, matemática, sonora, oral, textual, etc.). Este lenguaje alfanumérico, intangible, de naturaleza eléctrica, que, en la actualidad, está construido estructuralmente mediante un sistema binario simple (1 ó 0, YES o NOT, TRUE o FALSE)”*¹³¹

Lo que se aprecia si comparamos ciertas características que, salvando las distancias, podemos extrapolar en época y medios.

La primera característica que tienen en común es su versatilidad como medio al no pertenecer a un estilo y género concretos, lo que les otorga la posibilidad de aplicarse en distintos campos y disciplinas como herramienta,

¹³¹ Alcalá, José Ramon. “Ser digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica”. AV Ediciones Departamento de Artes Visuales Facultad de Artes Universidad de Chile. Colección Escritos de Obras/ Serie seminarios. 2010.Pág.18.

afectando también a la creación de nuevos significados y participando en el debate teórico de distintos ámbitos.

Cuando son entendidas como huella-índice o construcción, en forma de medios ambiguos, entre automáticos y subjetivo-objetivos, nos permiten la interpelación entre real y virtual, entre representación y representado.

En lo que respecta a la ontología técnica hay que hablar de su *reproductibilidad*, que permite realizar copias y crear variantes con una facilidad asombrosa a partir de una sola matriz. Hay que añadir a esto la singularidad de los dispositivos que las re-producen a la hora de posibilitar un uso intuitivo o correcto gracias a herramientas y automatismos que ahorran pasos y tareas, haciendo su manejo eficaz y sencillo.

*“la matriz física –objetual- será sustituida por el de código programativo, que es ahora el que –desde el reino de lo intangible binario- nos asegura el principio objetivable de la reproductibilidad, ahora no sólo de la imagen, sino de cualquier entidad o lenguaje (sonido, movimiento, etc.)”*¹³²

Otras de sus capacidades derivan de sus propiedades como archivo, más allá de su estatuto como índice, soportes que ofrecen la posibilidad de almacenar grandes cantidades de información de toda índole en poco espacio, propiciando una gran economía de material y costes que los habilita para enviar y compartir fácilmente todo tipo de información.

Así, los dos medios han jugado un papel como catalizadores de sendas revoluciones en el ámbito artístico y algunas no menos relevantes en el seno social. Teniendo en cuenta que lo que hoy se entiende como lo digital le debe mucho, tanto al camino recorrido, como al debate desencadenado por *lo fotográfico*, medio y forma de representación que ha terminado por absorber.

¹³² Alcalá, José Ramon. “Ser digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica”. AV Ediciones Departamento de Artes Visuales Facultad de Artes Universidad de Chile. Colección Escritos de Obras/ Serie seminarios. 2010. Pág.52.

Acotar un espacio en la práctica artística

Afectado por el nuevo estatuto numérico, las posibilidades formales de *lo fotográfico* se ven ampliadas, expandiendo las fronteras de sus características espacio-temporales. Dos nociones básicas de la “imagen” que renuevan aquel debate que tuvo lugar durante los noventa, y que gracias al feliz encuentro entre la fotografía y la informática -dos medios que salvando las distancias comparten ciertas características- proponen otra vez hoy, innovadoras nociones estéticas para el objeto artístico.

Nos interesa analizar por tanto, cómo ha evolucionado el concepto de *lo fotográfico* y su régimen técnico y de presentación aprovechando las características y nuevos conceptos propiciados por lo digital, para dilucidar si es cierto que aquellas viejas propuestas tienen su eco en las nuevas y viceversa. Identificar en qué formas se está desarrollando este híbrido, dejando a un lado propuestas que puedan relacionarse estrictamente con lo fílmico o performativo en su temporalidad, -ya sea por su tiempo interno –narrativo o no- o tiempo externo –acción-; interesados en el modo en que los conceptos espacio y tiempo hacen su aparición y se reconfiguran, dilatan y expanden ofreciendo nuevas posibilidades en *objetos culturales* que son “estáticos”.

Para ello se deben de tener en cuenta los conceptos de, *imagen-film* (movimiento) o *imagen-tiempo* y sus características -incluso las de la *imagen-materia-*, ya que nuestra propuesta de análisis se ve influenciada por las propiedades de la “*e-image*”¹³³ o imagen electrónica. Es decir, por las posibilidades y nuevas formas de expresión apoyadas en el desarrollo de las nuevas tecnologías digitales excluyendo lo estrictamente característico del lenguaje fílmico o performativo, hacia resultados más afines a la escultura y la fotografía reconfigurando sus posibilidades, gracias a las nuevas formas de posproducción basadas en la composición y la transmutación de datos, así como en las tecnologías de la comunicación y conceptos que provienen de las nuevas herramientas y de la sociedad de la información.

Todo ello sin pretender una categorización o enumeración de propuestas por su especificidad, sino abarcando un conjunto de obras que en sus propósitos nos resultan atractivas y ofrezcan la visión de un panorama que se da en la

¹³³ Brea, José Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010.

actualidad, en el que determinados artistas se sitúan en un espacio híbrido, transgrediendo las categorías tradicionales del arte y extendiendo su experiencia “fotográfica” más allá de esos límites “estáticos”.

Un espacio contaminado fuera de categorías que devienen en máquina de hacer arte, un proceso dialéctico que cuestiona y modifica sus propios términos gracias a las nuevas temporalidades y espacialidades que posibilitan las herramientas de comunicación y el ordenador. Lo digital aplicado en “objetos”, que guardan, si se prefiere, cierta relación con sus antecedentes estrictamente estáticos y materiales, pero que expanden la visión y puntos de vista de esas propuestas que tenían que ver con *lo fotográfico* sirviéndose de la nueva concepción espacial y temporal propiciada por lo numérico, que reconfigura la praxis y el lenguaje de nuestro campo de análisis gracias a su combinación con las nuevas herramientas de captación, postproducción y salida. Además de trazar referencias cruzadas con conceptos, formas, y herramientas de otras disciplinas como: la arquitectura, el teatro, la escultura, el cine, la pintura, el performance, la literatura, las ciencias sociales, la psicología, la semiótica, la lingüística, y otras científicas como la física, la medicina, la genética, la biología...

SEGUNDA PARTE

Introducción

En esta segunda parte de la Tesis se presenta y analiza un amplio grupo de artistas -más de 50-, y sus obras. Con ellos se han formado cuatro grupos conectados al contexto de praxis artístico acotado en el capítulo final de la primera parte.

Estos artistas actúan como referentes de las cuestiones que nos interesaba analizar. El estudio de sus obras, servirá para describir y entender el ámbito real donde las ideas que hemos venido extrayendo de los textos teóricos y de la mera observación del entorno social toman forma y tienen su reflejo a través de la creación artística.

La gran mayoría de obras tiene su génesis en los últimos 15 años, aunque en algún caso se trata de ejemplos pioneros surgidos en los años 90, donde tomó impulsó la praxis que es objeto de estudio.

En estos siguientes cuatro apartados, la atención no se dirige a disciplinas concretas, como la fotografía y la escultura, o el uso de medios tecnológicos, ni se realiza un estudio en base a determinados criterios científicos o humanistas, sino que se examina la construcción de obra y conceptos que se desarrollan en un contexto tecnológico y digital que tiene lugar en el seno de la sociedad de la información. Un punto de vista que revisa una actitud creativa multidisciplinar y un contexto transdisciplinar de trabajo, para mostrar el interés por esa imagen en el marco de una extensa cultura visual, donde dicha imagen adquiere sentido y presencia como objeto cultural y artístico.

CUESTIONANDO LA IMAGEN DIGITAL. HACIA UN NUEVO PICTORICISMO O ESTÉTICA DEL REMIX.

Lo digital ha reavivado el debate que la fotografía sacó a relucir en cuanto al estatuto de la imagen. Este, se centra en tres problemáticas principales que han dado lugar a formas de creación más o menos interesantes en sus planteamientos acerca de la representación y de la imagen. La cuestión de la veracidad, es decir, de la objetividad y subjetividad del medio. Las nuevas aportaciones del medio digital al estatuto de la propia imagen; y la creación de nuevas estéticas relacionadas con el espacio del ordenador, gracias a su forma de tratar y dar salida a la información.

Paradojas y paradigmas que tienen que ver con la incidencia de la imagen en la sociedad. Una relación que se sostiene en un diálogo entre lo legítimo y lo falso, el texto y el contexto, la ciencia y el arte, que cuestiona tanto el estatuto de las nuevas como de las viejas imágenes a través de propuestas, estrategias, técnicas y tecnologías muy diferentes. Al revisar lo versátil que es la imagen y lo variado de su repertorio, destapamos los cambios que ha sufrido la representación a lo largo del tiempo, en la conciencia social, y a nivel teórico-técnico impulsada por sus distintos formatos, tanto en el arte, como en disciplinas más cercanas al ámbito científico, afectando a la cultura visual.

Así, en este apartado revisaremos propuestas que podrían encuadrarse en lo que se entiende como *imagen-estática*¹³⁴ dentro de la *imagen-movimiento* o *film*, un tipo de fotografía que ahora, gracias a la facilidad de manipulación del ordenador, se ha acercado al estatuto que ostentaba la *imagen-materia*¹³⁵, como memoria, pintura o representación histórica en su concepción, imagen sacralizada al fin y al cabo lejos de la lectura como fragmento posible de un *continuum*. Por otro lado, muchas de las series que aquí aparecen, se preguntan conscientemente por su lugar en este complejo entramado conceptual y ven posibilidad de crear propuestas reflexivas a partir del nuevo estatuto que adquiere la fotografía en relación a ciertas características de la imagen electrónica.

¹³⁴ Brea, Jose Luis. "Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen". Ed. Akal Estudios Visuales 2010. Pág 11.

¹³⁵ *Ibíd.* Pág 12-54

En general, estas obras y artistas muestran el modo en que técnicas fotográficas que se llevaban a cabo en el cuarto oscuro como el tapado, el virado o el montaje -por medio de la *yuxtaposición* de diferentes imágenes- se realizan hoy en el ordenador. Gracias a éste, se mezclan con técnicas y haceres que provienen de disciplinas como el grabado, la serigrafía y la pintura, para crear tramas, texturas y profundidad, así como trabajar el color en distinto modo. También se aplican estrategias más propias del diseño, como el collage, el uso de vectores para crear formas regulares u orgánicas y las múltiples tipografías disponibles. Así, formas de creación antiguas e imágenes derivadas de ellas que antes se daban en ámbitos dispares, ahora se aúnan en el ordenador dando lugar a una gramática de la fotografía que se confunde con la pintura y que la aleja de la actual concepción de imagen-técnica como temporizada hacia la de una *imagen-materia* singular.

Esto ha dado lugar a cierta revisión de esas formas y a una “*estética del remix*”¹³⁶ basada en la composición de la imagen, impulsada por la facilidad con que el ordenador permite mezclar, copiar y pegar diferentes imágenes de distintos medios aunque sin aprovechar otras características temporales y de reproducción que ofrece el formato digital.

Aun así algunos de estos artistas hacen eco en su obra de esas características de la nueva imagen, plasmando esas reflexiones o partiendo de ellas para la creación de representaciones. Sus temas principales pueden ser el estatuto de las imágenes y nuestra forma de entender y relacionarnos con el entorno, el nuevo régimen visual, la incidencia de las telecomunicaciones y la red, el formato y el medio digitales o las nuevas y viejas tecnologías de la imagen.

Por otro lado, en el conjunto general se aprecia un interés por todo tipo de cuestiones relacionadas con nuestro tiempo, como: la veracidad en la imagen, los medios de comunicación, los avances médicos y científicos, los conflictos bélicos, la economía, el individuo y la sociedad, la arquitectura y la relación de la fotografía con otras artes... todo ello dentro del propio contexto histórico en que se inscribe esta tesis, mostrando un panorama sobre algunas de las cuestiones que nos preocupan en la actualidad.

¹³⁶ Prada, Juan Martín. “Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales” 1ª Ed. AKAL, Colección. Arte contemporáneo. 2012. Cap 10.1.

Oleg Dou (El retrato)

- [Web](#)¹³⁷

“No creo que exista algo imposible de hacer. Es sólo una cuestión de tiempo. El reto más importante es tener la suficiente paciencia para completar el trabajo (...) el tiempo más largo que he trabajado una pieza ha sido alrededor de medio año.”¹³⁸



Oleg Dou. Sketchers. “Alina” 2008. C-print under Diasec.

El retrato es un constante en la obra del moscovita Oleg Dou. Su función social y afectiva, su acepción como símbolo de poder -en otras épocas solo unos pocos podían pagar el privilegio de ser retratados - y sobre todo el misterio que inspira el rostro entendido como reflejo del alma; la esencia del ser captada a través de la imagen. La diferencia entre lo real y lo captado, la vida y la muerte como estados asociados a la imagen... son algunos de los conceptos que trata este autor y que se están devaluando en la sociedad actual.

Así el retrato está perdiendo algunas de las características que tradicionalmente estaban asociadas a él. Por un lado, dada la proliferación de tecnologías que facilitan tomar retratos, el halo de exclusividad de la imagen memorable se ha visto afectado en el imaginario social, y ha pasado a ser una opción más frecuente. Por otro, la intervención en los rostros, el

¹³⁷ <http://olegdou.com/art/>

¹³⁸ <http://www.anormalmag.com/entrevistas/oleg-dou/>

borrado de las “imperfecciones” o el interés en atenuar los rasgos prominentes y característicos del individuo han hecho que inventar y manipular zonas a favor de unos estándares o cánones –en el mismo sentido que en la cultura clásica- sea común. Esto deviene en una imagen-tipo, que promueve un individuo-tipo y una sociedad-tipo, una imagen impulsada por un uso de la representación y concepción que en la actualidad alcanza su máxima popularidad gracias al *selfie*.

En grupo o en solitario. La persona que aprieta el botón trata de mostrarse al mundo –el fin de esta práctica es compartir la imagen- y a sí mismo, qué hace, con quien está o dónde y cómo está, con tal de investirse de estatus y saber quien “es”. Instantes en los que aparecemos rodeados por amigos o personas que nos apoyan, en situaciones y lugares exclusivos que refuercen el halo de exclusividad. Todo hedonismo y pose que en muchos casos se manifiesta como farsa.



El “Selfie” más popular hasta el momento. Realizado en la gala de los Oscar de 2014. Se trata de una campaña de publicidad realizada por una conocida compañía de móviles. La imagen se convirtió en “Trendic topic” del momento. “Selfie” ha sido también la palabra seleccionada como la más popular del año 2014.

Su función actual no es por tanto captar la esencia, el sentir o forma de ser del individuo, sino lo que le rodea, la gente y el entorno de ocio y de trabajo que irremediamente son las señas que la sociedad espera. La “marca” del estatus de esa persona. Las imágenes que se centran en el culto al cuerpo, tratan de demostrar como se le venera a través del consumo de algún producto alimenticio, actividad o bien material adquirido. Por tanto, más allá de interesarse por el estado emocional del sujeto, se muestra la cáscara vacía en la que nos hemos convertido y a la que rendimos culto: tal y como

apreciamos al introducir [Selfie](#)¹³⁹, la palabra más usada en la red en 2015 en el buscador de *Google*.

Si bien tradicionalmente, el retrato ha venido trabajando los aspectos de estatus, significado y estética rodeando al sujeto de tal o cual “parafernalia” - como en el cuadro del “[Matrimonio Arnolfini](#)”¹⁴⁰-, y dependiendo de la época e intención, “modelando” el físico según los cánones, probablemente nunca había denostado el intento por captar el carácter o estado emocional del sujeto. Y mucho menos tratándose de un autorretrato.

La cultura occidental obedece a ciertas formas heredadas sobre lo que se puede mostrar o no y lo que se supone debemos ser o no.

En el presente, la práctica del *selfie* y su estética son indicativas del espíritu contemporáneo, de la nueva condición humana, donde el físico y las posesiones, las compañías que se frecuentan y las actividades que se realizan son las protagonistas. En este contexto se enmarcan los tres temas principales en los que se asienta la obra de Oleg Dou y desde los que debemos enfocar nuestra mirada.

Para este artista el retrato es un lienzo en [blanco](#)¹⁴¹, un depósito del tiempo invertido en el retoque un reflejo de la expresión del artista. Trabajando sus imágenes, trata de evocar la desesperación a la que se enfrenta el individuo de nuestros días. Exteriorizando nuestros anhelos más profundos, nuestro inconsciente.

Ante una época donde el rasgo individualidad se pierde en lo genérico. Dou no intenta aferrarse a lo específico del físico y el ser y sentir individuales, sino que se centra en la forma de representar el “alma” y captar el sentimiento general de la humanidad que ha sido denostado en la actualidad. Consciente de que la pérdida está ahí, quiere trasladar y captar los aspectos más humanos de un “yo” que irremediamente necesita de la intervención y la visión del “otro” –en este caso el artista- para encontrarse a sí mismo. Dou quiere encontrar la esencia a través de la “pintura” o el retoque informático y la interpretación del otro, construyendo nuestra

¹³⁹ <https://www.google.es/search?q=selfie&safe=off&client=firefox-a&hs=JGh&rls=org.mozilla:es-ES:official&channel=sb&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ei=fywQVJajMNHmaN2HgvAJ&ved=0CAgQAUoAQ&biw=1198&bih=657>

¹⁴⁰ <http://www.nationalgallery.org.uk/paintings/jan-van-eyck-the-arnolfini-portrait>

¹⁴¹ <https://www.youtube.com/watch?v=0ooPrqJ5in4> minuto 3:55”

identidad conjuntamente. Para ello, se vale de la ambigüedad en forma y concepto realizando desde 2005 un trabajo fotográfico muy particular.

Por un lado, se aprecia una técnica hiperrealista, y un formato -en el caso de la serie "[Cubs](#)"¹⁴²- más propio del retrato en pintura que el de fotografía. Por otro, vemos que el tratamiento que se le da a la imagen, hace referencia a una tipología de daguerrotipos estrechamente relacionada con un periodo del romanticismo y las imágenes de carácter mortuario donde los niños y adolescentes fallecidos prematuramente son los protagonistas, según una práctica social muy común en el siglo XIX. Un contexto que nos lleva a pensar que el autor pretende conseguir un equilibrio entre los dos géneros, tratando que la imagen no haga referencia concreta ni a la pintura ni a la fotografía.



Oleg Dou.Cubs. "Fawn" 2009. C-print under Diasec. 130x89cm/180x123cm/260x178cm.

En la obra, el simulacro de la vida a través de la muerte, es la excusa para hablar también de la ambigüedad del género, la técnica y la temática. No solo sobre tipologías artísticas, también en lo que respecta a la condición del sujeto retratado. Así el trabajo de este artista ruso se centra en un retoque exhaustivo, en el que el verdadero sujeto pierde su condición de individuo real -sus rasgos- en favor de algo más genérico para dar lugar a un personaje

¹⁴² <http://olegdou.com/art/cubs/>

de fábula. Dou, juega constantemente con esos límites, hace equilibrios entre la realidad y la ficción, algo que se refleja en lo cuidado del acabado de la imagen, tratada hasta rozar el exceso. Por eso sus personajes no parecen pertenecer a este mundo, sino a una especie de limbo, entre una perfección angelical y una mundana cercanía, algo que ciertamente resulta inquietante. Los retratos nos atraen y repelen, conjugan todos los elementos de lo limítrofe...De este modo, juega entre la idea de vida y muerte, entre realidad y representación, apoyándose en la fotografía mortuoria como vida en muerte y muerte en vida. Entendida como *memento mori* -lo que ya fue-, pero también con la idea de que a través de ella, es posible mantener con “vida” al individuo, en el recuerdo, más allá de la memoria, gracias a su condición de archivo.

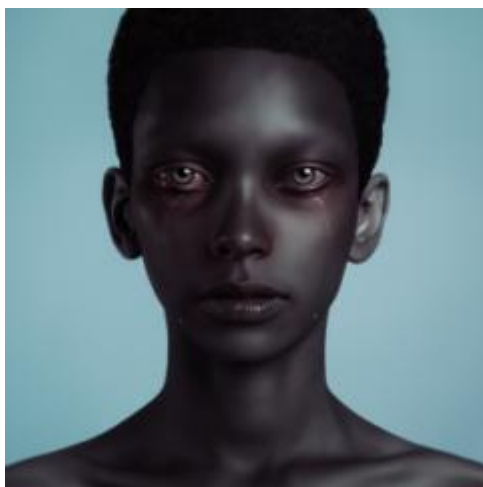
Así, este tratamiento refinado hace referencia a esa puesta en escena preparada propia de principios del siglo XIX. Su intención es por tanto relacionar su trabajo con esta tipología, recordarnos que gracias a ese momento en que el sujeto sin aliento es fotografiado, la representación, la imagen posterior ayudada por el *attrezzo* hará que éste cobre vida ante la mirada del espectador.



Varias imágenes de daguerrotipos post-mortem del siglo XIX.

En la serie “Cachorros” o “[Cubs](#)”, esos elementos de apoyo salen de la fábula y las formas animales. El topo, el ciervo, el cerdo o el conejo son representados a través de motivos carnavalescos, máscaras que se integran y dejan de ser un añadido. Elementos de ficción que, gracias a un concienzudo retoque, se tornan reales ayudando a crear esa sensación insólita y extraña que comparten con los daguerrotipos. Una conducta y sentimiento romántico que quizá se está perdiendo actualmente y que inspiró el nacimiento de ese género mortuorio allá por siglo XIX.

Un tema, el del sentir y su expresión, que como decíamos apasiona al artista, tal y como se aprecia en "[Tears](#)"¹⁴³ -otra serie- donde las lágrimas son las protagonistas. Desencadenadas al sufrir dolor con fines anestésicos y calmantes, también afloran al sentir alegría o tristeza. Muchas veces entendidas como índice de que aún estamos vivos -por dentro-, son difíciles de descifrar fuera de contexto y pueden crear malentendidos o ambigüedad, ese efecto del que tanto gusta el artista y por el que en esta imagen seríamos incapaces de discernir si estas lágrimas provienen de un sentimiento de tristeza, alegría o por causa de un dolor.



Oleg Dou. "Tanya's Tears" 2008. C-print under Diasec. 120x120cm / 180x180cm.

El llanto, aparece cuando la persona es expuesta a fuertes emociones, pérdidas o experiencias que en su gran mayoría provocarán ese momento efímero e incontrolable. Llorar, también es algo que quizá se hace más extraño con la edad, pero que, por otro lado es natural y no premeditado en la niñez. Razón por la que es intencionado que los sujetos de la serie no parezcan ni jóvenes ni viejos, ni maduros ni pueriles. Están entre dos épocas o momentos vitales, en transición. En ese paso intermedio de juventud hacia la madurez, tan difícil de determinar cómo instante.

Son por tanto situaciones difíciles de captar, por incontroladas o poco específicas en cuanto al momento que han de producirse, pero que traen grandes cambios para la persona que los padece en lo que a estados anímicos y de conciencia se refiere: de la calma a la desesperación o viceversa, de la histeria a la risa o al revés, de la tristeza a la ira... por lo que

¹⁴³ <http://olegdou.com/art/tears/>

podemos decir que son síntoma de catarsis, de cambio, de algo efímero pero poderoso, del instante mágico.

Momentos que la sociedad actual está empeñada en obviar e ignorar, pues nadie muestra esos instantes tristes de dolor. ¿Cuántas de esas imágenes pueden verse en las redes sociales? ¿Por qué se han vuelto vergonzosas? ¿Vivimos en una sociedad donde solo se aprecia el júbilo?

“[Tears](#)”, nos recuerda que esos momentos no son vergonzosos, sino momentos de cambio, de comprensión, de exteriorización... incontrolables y efímeros, permanentes en nuestra memoria.



Oleg Dou. Paper & Paints “Black” 2007. Lambda print under Diasec.

Interesantes son también sus primeras series como “[Paper & Paints](#)”¹⁴⁴ en la que Dou reflexiona acerca de otras cuestiones más centradas en la técnica. En ella se aprecia cómo la fotografía digital le permite representar todas aquellas técnicas que se le antojen sobre el rostro de cualquier modelo, invirtiendo un tiempo precioso en el retoque, pero demostrando la versatilidad y calidad que se puede alcanzar gracias al ordenador, que imita cualquier medio del pasado. La mimesis es tal, que al contemplar in situ alguna de las fotografías en detalle, el trabajo parece real o tangible.

Fiel en su interés por el rostro humano. Dou sigue apostando por comparar el poder expresivo de cada una de las técnicas y texturas posibles frente a los ojos y la boca de los rostros retratados. Irremediamente estos últimos

¹⁴⁴ <http://www.rtrgallery.com/html.php?lang=en&gallery=27&id=219>

siguen siendo los protagonistas pues seguimos reconociéndonos en el rostro humano en los ojos y la boca de otros, siempre más expresivos y atractivos que cualquier otro objeto artístico.

Obsesión presente en todas sus series y en "[Sketches](#)"¹⁴⁵, donde se muestra la desesperanza del ser humano moderno, el retrato del estereotipo hacia el que la humanidad parece condenada, arrastrada por el ideal de belleza, de inmortalidad, de eterna juventud... Un ideal ante el que solo cabe expresar un sentimiento de desesperanza como el que se intuye en la serie [Mushroom Kingdom](#)¹⁴⁶.

¹⁴⁵ <http://www.rtrgallery.com/html.php?lang=en&gallery=26&id=219>

¹⁴⁶ <http://olegdou.com/art/mushroom-kingdom/>

Manuel Vázquez (El individuo de nuestro tiempo)

- [Web](#)¹⁴⁷

Otro artista que se hace cargo de la cuestión del individuo en los tiempos de la era de la información es el fotógrafo Manuel Vázquez (Colombia 1976). El suramericano captura las imágenes en aeropuertos, centros comerciales o en el metro, esos espacios de tránsito que algunos siguiendo a Marc Augé han llamado “no lugares”¹⁴⁸. En ellas vemos a la gente en movimiento, ensimismada y concentrada en su pensamiento, sin saberse observada y sin mantener contacto con el mundo exterior.

Las imágenes de series como “[Traces](#)”¹⁴⁹ y “[Lonely Crowd](#)”¹⁵⁰ que tienen su antecedente en “[Frames](#)”¹⁵¹, nos muestran un tiempo y un paisaje disociados típicos de la sociedad contemporánea, en los que la velocidad y el tránsito son protagonistas. En las dos series, la repetición y la monotonía son habituales, reflejando dentro de la multitud la soledad del individuo y la incomunicación de nuestro tiempo.



Manuel Vázquez. “Lonely Crowd” Series.

¹⁴⁷ <http://www.manuelv.net/>

¹⁴⁸ Augé, Marc. “Los no lugares. Una antropología de la sobre modernidad”. Gedisa.Barcelona 1992.

¹⁴⁹ <http://www.manuelv.net/PROJECTS/TRACES/thumbs>

¹⁵⁰ <http://www.manuelv.net/PROJECTS/LONELY-CROWD/thumbs>

¹⁵¹ <http://www.manuelv.net/PROJECTS/FRAMES/thumbs>

La estética de trama de la imagen -lejos del cine o la fotografía tradicionales-, nos recuerda a la de las cámaras de seguridad, las pantallas de TV y al video, en una sociedad que aun así parece no sentirse observada al estar rodeada por tanto estímulo e información. Un individuo que pasa desapercibido para el otro, ni *dandy* -a la conquista- ni "*flâneur*", los shocks que recibimos son como golpes de flash con los que somos iluminados momentáneamente. La información y movimientos que antes llamaban nuestra atención pasan de largo, y solo a veces por un instante nos cruzamos y adivinamos un semblante, una acción que llama nuestra atención situándonos en el espacio concreto dentro de un devenir que nos arrastra como en una rampa o escalera mecánica que no se detiene. Una efímera impresión de la vida urbana, que nos hace conscientes de cómo las tecnologías han cambiado la forma que tenemos de ver y entender nuestra cultura urbana, el espacio, el tránsito, la acción y los individuos que lo habitan o su identidad.



Manuel Vázquez. "Traces" Series.

Peter Funch (La urbe y el habitante)

- [Web](#)¹⁵²

Algo semejante muestran los trabajos de Peter Funch (Dinamarca 1974) fotógrafo afincado en Nueva York “[Babel Tales](#)”¹⁵³ y “[Amsterdam stories](#)”¹⁵⁴ a través de dos estrategias diferentes: la de la acumulación y la de la observación. Imágenes digitales fruto de la contemplación fugaz, del tránsito. Trazan conexiones con otros fotógrafos de calle como Phillip Lorca Di Corcia y su serie “[Heads](#)”¹⁵⁵ o los pioneros modernos [Lee Friedlander](#)¹⁵⁶ y [Garry Winogrand](#)¹⁵⁷, interesados por las formas de vida que surgían en las nuevas megalópolis y los sujetos que las habitan, fotografiados sin ser conscientes de ello.



Peter Funch. Tales of Babel “Screaming dreamers” 2006-2010.

En la serie, vemos individuos que no se relacionan entre sí, tal vez por pertenecer a temporalidades dispares, pero que tienen poses y actitudes similares propiciadas por un espacio o momento del día concreto, donde las actividades y maneras de actuar humanas vienen a encontrarse. Las imágenes de acumulación de “[Babel Tales studies](#)”¹⁵⁸ son la suma de miles de instantes captados en el mismo lugar en diferentes horas y días del año, colocando la cámara siempre en el mismo punto como ocurría en la película

¹⁵² <http://www.peterfunch.com/>

¹⁵³ <http://www.peterfunch.com/index.php?/ongoing/babel-tales/>

¹⁵⁴ <http://peterfunch.com/works/amsterdam-stories/>

¹⁵⁵ <https://www.google.com/search?q=philip+lorca+dicorcia+heads&sa=X&biw=1195&bih=657&tbn=isch&tbo=u&source=univ&ei=sxqPVKH2B4KsU5SZgLn&ved=0CBwQsAQ>

¹⁵⁶ <https://fraenkelgallery.com/portfolios/1960s>

¹⁵⁷ <https://fraenkelgallery.com/portfolios/in-the-street>

¹⁵⁸ <http://www.peterfunch.com/index.php?/ongoing/babel-tale-studies/>

“[Smoke](#)”¹⁵⁹ dirigida por Wayne Wang en 1995 a partir del guion de Paul Auster.

Así, Funch destruye la noción del “*instante decisivo*”¹⁶⁰ de una manera poco común: a través de la fijación del punto de vista, logrando aun así unas imágenes que inevitablemente reclaman su lugar entre ese tipo de fotografías de momentos imposibles.

Produce así una visión del espacio-tiempo contemporáneo donde todo es tránsito, y donde espacio y tiempo vienen a encontrarse en un absurdo en el que las acciones, reacciones o estímulos son los mismos, donde todo se vuelve común: el espacio homogeneizante de la ciudad donde la identidad y la forma de actuar individual se pierde en la muchedumbre entendida como mimesis de un comportamiento humano contemporáneo.

¹⁵⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=cdSqCQ8A3TY>

¹⁶⁰ <http://oscarenfotos.com/2011/11/19/el-significado-del-instante-decisivo-de-henri-cartier-bresson/>

José Manuel Ballester (El paisaje)

- Espacios Ocultos I¹⁶¹, II¹⁶², III¹⁶³

“La fotografía al igual que la pintura tiene que morir, la fotografía ha recorrido ese camino que hizo la pintura en el siglo XIX con las vanguardias en un tramo de tiempo muy corto, y eso nos va a llevar a una situación de saturación, de colapso, de crisis” (...) *“La fotografía y la pintura están más unidas que nunca porque han entrado en el escenario técnicas que permiten interpretar y dirigir la realidad. De manera que, el fotógrafo hoy en día puede trabajar de forma muy similar a la de un pintor”*¹⁶⁴

*“Los límites son mentales. La plasticidad está presente en la fotografía y el lenguaje fotográfico está presente en la pintura. (...). Yo pinto más que nunca, aunque sea con el ordenador. (...) Gracias a la tecnología digital podemos comprobar que este proceso nos conduce a un neopictorialismo. Mi intención es unificar y crear una unidad por encima de técnicas y medios. Esa es mi obsesión”*¹⁶⁵



José Manuel Ballester. Espacios Ocultos. “Lugar de Caza” 2008. Fotografía papel Fuji Cristal Archivo. 115,9x162,3cm.

Con José Manuel Ballester (Madrid 1960) el paisaje se erige en protagonista gracias a la desaparición de los elementos que lo habitan. En concreto, este

¹⁶¹ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/exposicionEspaciosOcultos/exposicionEspaciosOcultos1.htm>

¹⁶² <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoSpaziNacosti/exposicionSpaziNacosti1.htm>

¹⁶³ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoEspaciosOcultosMiami1/exposicionEspaciosOcultos1.htm>

¹⁶⁴ <http://cervantestv.es/2011/04/19/entrevista-a-jose-manuel-ballester/>

¹⁶⁵ http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/29651/Jose_Manuel_Ballester

artista se autodefine como [pintor](#)¹⁶⁶ y [fotógrafo](#)¹⁶⁷ también desarrolla su trabajo en soportes como la [escultura](#)¹⁶⁸ y el [video](#)¹⁶⁹, pero centra su interés en la arquitectura y el paisaje. O, como se aprecia en su [obra](#)¹⁷⁰, en el espacio.

Para el análisis que aquí nos interesa, nos referiremos a sus exposiciones "[Espacios ocultos](#)"¹⁷¹, "[Umbrales del silencio](#)"¹⁷² y "[Bosques de Luz](#)"¹⁷³, que contienen algunas obras en las que se aúna pintura y fotografía. En ellas, se aprecia el interés de Ballester por analizar la evolución histórica del espacio en la pintura a través de las obras de los grandes maestros, realizando un estudio preciso del tratamiento que estos aplicaban al paisaje y la arquitectura, pero abordando también otras cuestiones que tienen que ver con la técnica, conceptos y forma con que históricamente se ha tratado la representación. Obras clásicas que devuelve a la actualidad y que guardan estrecha relación con los temas que nos conciernen.



Pieter Bruegel "El viejo". "Cazadores en la nieve (invierno)" 1565. Óleo sobre tabla. 117x162cm. Museo de historia del arte. Viena.

Un ejemplo es el de la huella, muy importante en el mundo de la caza y también en la fotografía. Un indicio que Ballester relaciona con el manto

¹⁶⁶ http://www.josemanuelballester.com/espanol/pinturaPaisajeUrb1/paisajesUrbanos1_1.htm

¹⁶⁷ http://www.josemanuelballester.com/espanol/fotoClasica1/clasica1_1.htm

¹⁶⁸ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/escultura.htm>

¹⁶⁹ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/videoArte/videoArte.htm>

¹⁷⁰ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/inicio3.htm>

¹⁷¹ https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=nXMiobj6L_Q

¹⁷² http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoSegovia1/segovia_1.html

¹⁷³ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoBosquesDeLuz1/tabacalera1.htm>

blanco de la nieve en el que queda grabada cualquier acción. Hay que hacer notar que el propio acto de la fotografía ha sido frecuentemente relacionado con la caza, ya sea por el intento de captar el instante decisivo o por la similitud semántica de cazar imágenes o situaciones “disparando” el obturador, muy relacionada con el fotoperiodismo y el documental en los que se intenta capturar un acontecimiento. Tal como lo hace Brueghel el viejo en esta pintura de género y paisaje.

En ella, la caza y el espacio son protagonistas -los personajes son meras siluetas que nos adentran en la composición-, lo cual no es casualidad, ya que el autor, se adelanta en planteamientos espaciales a “maneras” de trabajar el paisaje que vendrán en el Barroco del siglo XVII, donde las líneas muy marcadas y el logro de la profundidad a través de los diferentes planos serán una constante.

Así adivinamos que el interés de Ballester por este cuadro y su temática no es casual, planteando una hipótesis que relacionaría las obras seleccionadas por el autor con conceptos de la fotografía, la pintura y el formato digital.

El cuadro está desprovisto de sombras- no se sabe dónde está el sol, y la luz no es la que deja la huella sobre el blanco, sino el acto de la caza. De manera que, para Ballester, la fotografía es hoy un lienzo en blanco en el que se puede grabar una huella a falta de luz. O como en este caso borrarla.

Otra posible referencia es la habitual presentación del trabajo fotográfico en series. El cuadro, pertenece a una serie de seis imágenes de la que se conservan cinco¹⁷⁴, en ellos se representan las épocas del año, divididas en dos meses cada una.

Como demuestra la persistencia del vacío en los “[Espacios ocultos](#)” no hay duda del interés de Ballester por el espacio, que ha pasado a ser más obvio tras la intervención del artista. Esto nos permite apreciar plenamente la evolución del paisaje en el arte, que despojado del tema y los personajes, nos muestra obras que no eran parte del género paisajístico de forma plena hasta que él los ha transformado. La selección es significativa, empezando por la acotación cronológica entre los siglos XVI y XVII, cruciales en el desarrollo de este género, siendo sus autores pertenecientes a los Países Bajos e Italia, los responsables no solo de la modernización de la pintura,

¹⁷⁴ El aquí citado, correspondiente a los meses (diciembre-enero), “Día triste o Día nublado” a los de (febrero-marzo) y “El regreso de la manada” a (octubre-noviembre), Museo de Historia del Arte de Viena, “La siega del heno” (junio-julio), Palacio de Lobkowicz, Castillo de Praga, “Los cosechadores” (agosto-septiembre), Metropolitan de Nueva York, y el desaparecido referente a los meses de abril y mayo.

sino de la evolución de esa tipología en concreto. El paisaje, ha tenido una historia muy antigua, y no logra librarse de su subordinación a la figura o el tema hasta bien avanzado el siglo XVII cuando la huella humana desaparece en el XVIII y el recelo de representar algo fuera del ordenamiento humano, desaparece gracias al avance científico que ensancha la mirada hacia una dimensión -no sólo planetaria, sino cósmica-, liberando en parte al ser humano del miedo a representar algo que era incapaz de controlar.

Ballester, limpia la pintura de esos siglos de toda anecdótica humana para trastocar el orden visual e histórico establecido, invirtiendo la jerarquía y dando prioridad a lo que se consideró en “segundo plano”: el vacío, el paisaje insólito, la soledad y el romanticismo. Algo que tiene su origen en Friedrich y los paisajes alemanes con ruinas solitarias ocultas entre nebulosas, metáforas emocionales del ser humano, la vida, la muerte y el tiempo.



José Manuel Ballester. “Última cena” 2010. Fotografía sobre lienzo. 474x858cm. Exposición “Bosques de luz” Tabacalera Madrid.

Muy en concordancia con la siguiente obra, correspondiente a la exposición “[Bosques de Luz](#)” llevada a cabo en el espacio de Tabacalera en Madrid. En ella, se aprecia como el autor mantiene siempre la relación de tamaño entre la obra original y la fotografía manipulada, algo que se hace posible en este caso gracias al espacio expositivo que incrementa la sensación de perspectiva –que, como veremos, tanto interesa a Ballester- por la continuidad que ofrecen los arcos y el techo de Tabacalera, integrando la escena en la arquitectura del espacio real.

La mesa, esta vez carente de los trece personajes de "[La última cena](#)"¹⁷⁵, se enmarca en una arquitectura clásica representada con exactitud a través de la perspectiva lineal, con un punto de fuga central muy marcado, que amplía el espacio original del refectorio de la Iglesia de Santa María de Grazia en Milán donde fue pintada como trampantojo. Un efecto que también ocurre aquí, gracias a la continuidad lograda a través de la altura del suelo, los tapices laterales, las dos ventanas, la puerta y el artesonado del techo.

Por otro lado, la escena esta bañada por una luz proveniente del cielo crepuscular que imita la luz que entraría desde la verdadera ventana del refectorio Dominicó y que a través de los tres rectángulos se arroja a la escena. Al fondo, también se ve un paisaje que se ha interpretado muchas veces como el paraíso. Como en otras representaciones de la ocasión, la mirada es dirigida allí, al centro –hacia el maestro- esta vez ocupado por una puerta que deja pasar la luz y da a un paisaje vacío, ahora lleno de píxeles. Una clara alusión creemos a la inmaterialidad lumínica de esta mínima expresión del código y su poder sobre la representación.

Famosa por la disposición y relación entre las figuras y las múltiples interpretaciones a las que ha dado lugar. La imagen, también tiene la peculiaridad de que recoge el momento exacto en que la traición de Judas va a ser anunciada. Leonardo escoge el *instante decisivo* frente a otras pinturas de grandes maestros en las que Judas ya ha sido descubierto. En ésta, aparece al otro lado de la mesa en calidad de acusado. Una nueva gramática del tiempo en la imagen muy parecida a la del instante fotográfico, que bien pudiera ser anterior a Leonardo.

También es innovadora en lo que a técnica pictórica respecta. La única pintura mural conocida de Leonardo, en la que no se sigue al pie de la letra la técnica tradicional del "fresco", sino que se experimenta mezclando los métodos del óleo y el temple sobre una pared de yeso seco cubierta con un barniz de sosa a modo de aislante. El fresco, obliga a realizar estudios previos y pintar rápidamente sin poder errar o maniobrar, en óleo, son habituales los *pentimenti* o arrepentimientos borrados. Esto permitirá a su autor mayor libertad a la hora de ejecutar y realizar cambios durante los tres años que le llevará acabarla. Innovación que a la postre, resultó la causa del deterioro y desgaste de la imagen, al no ser estable, dando lugar a notables problemas que la han llevado a ser restaurada en más de una ocasión.

¹⁷⁵ [http://www.italia.it/es/ideas-de-viaje/lugares-unesco/santa-maria-delle-grazie-y-la-ultima-cena.html#prettyPhoto\[idee_vacanze\]/0/](http://www.italia.it/es/ideas-de-viaje/lugares-unesco/santa-maria-delle-grazie-y-la-ultima-cena.html#prettyPhoto[idee_vacanze]/0/)

Con ello, Ballester hace una clara mención a nuevas técnicas y tecnologías de imagen, al pixel y lo digital, al ordenador como herramienta y al archivo como elementos con los que él ha trabajado. Maleables y duraderos comparados con dichas técnicas, no requieren de restauraciones, simplemente pueden variar o volver atrás en su estado. Una evolución artística en lo que respecta a la representación y el espacio, la perspectiva y las distintas técnicas, desde el claroscuro al recurso de la sucesión de planos o el *sfumato* que se aplica en “La virgen de las rocas”. Consigue así una sensación de profundidad inusual para la época mediante la difusión de las líneas que marcan los contornos de las figuras y los objetos, dotando al cuadro de una atmósfera que le da mayor realismo y aumenta la sensación de la perspectiva según la distancia que el espectador mantiene con el cuadro. Algo que más tarde perfeccionaran otros pintores como Giorgione o Velázquez.



Leonardo da Vinci. “La virgen de las rocas (Vergine delle rocce)” 1483-1486. Óleo sobre tabla. Renacimiento. 199x122cm Museo del Louvre. / José Manuel Ballester. “Paisaje de rocas” 2010. Fotografía sobre lienzo. 199x122 cm.

La precisión con que se dibujan la orografía y las plantas, es otro de los alicientes, ya que reproduce exactamente las variadas especies vegetales, - fruto sin duda de los conocimientos botánicos de Leonardo- hasta rayar el rigor fotográfico, el planteamiento geológico y rocoso, la silueta de los montes y el tipo de maleza hacen posible situarla en una zona de los Alpes.



José Manuel Ballester. Espacios Ocultos. "Lugar para un descanso". Fotografía sobre papel Fuji Cristal Archivo. 120,3x175,9cm.

Un interés por la perspectiva, el paisaje y la fotografía que tiene continuidad en otras obras como en esta escena de Joachim Patinir. Considerado en la primera mitad del siglo XVI como el gran precursor del paisaje como género autónomo, el autor utiliza el tema del "[Descanso en la huida a Egipto](#)"¹⁷⁶ para recrearse en la elaboración de un decorado idealizado mucho más próximo a su Dinant nativa que a los desérticos parajes del Oriente Próximo. En su producción, las figuras son parte del *atrezzo*, aunque siguen siendo indicadoras del tema que trata la obra. El formato de lienzo más horizontal, nada habitual en la época, se ajusta mejor a las necesidades compositivas de un género sin autonomía en aquel momento.

Otro claro ejemplo es "[Paisaje con el embarque en Ostia de santa Paula Romana](#)"¹⁷⁷, un cuadro del pintor francés Claudio de Lorena en el que el tema religioso es solo un pretexto. Muy representativo del tipo de tratamiento que se le daba al género en el clasicismo y el barroco con arquitecturas monumentales y ruinas rodeadas de una naturaleza idílica. El sol en el horizonte, marca el punto de fuga. Las pequeñas figuras contrastan con el ambiente grandioso de la arquitectura anacrónica -del renacimiento romano- que las rodea a modo de bastidor teatral. "[La anunciación](#)"¹⁷⁸ de Leonardo, que contiene un "error" –a veces cuestionado- de perspectiva y la versión del mismo tema de [Fra Angelico](#)¹⁷⁹ también son claros ejemplos que al ser despojados de figuras nos trasladan una pregunta a la actualidad: ¿Dónde está la pureza? Quizá en un paraíso como el del Bosco. Que siguiendo con la línea de extracción del significado a partir de la eliminación

¹⁷⁶ http://www.museothyssen.org/thyssen/ficha_obra/249

¹⁷⁷ <https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/paisaje-con-el-embarco-en-ostia-de-santa-paula-romana/>

¹⁷⁸ <http://www.uffizi.org/it/sala/sala-15-di-leonardo/>

¹⁷⁹ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoEspaciosOcultosMiami1/1395.htm>

del significante, nos trasmite que la arcadia ha quedado desolada. Las delicias han desaparecido y con ellas los pecadores, los frutos y los peces voladores, el demonio, el dios, Adán, Eva... todo ello nunca existió. Ya solo queda el jardín deshabitado. Un lugar pleno de naturaleza y poblado de instrumentos de martirio, delirio y diversión. Un lugar y herramientas que esperan nuestra llegada, una oportunidad que surge del vacío en los relatos del pasado, con los que escribir un nuevo futuro más feliz lejos de esa pureza.



José Manuel Ballester. "El Jardín Deshabitado" 2008. Impresión digital sobre lienzo. 204x384,2cm.

Una composición aparentemente caótica, con multitud de escenas colocadas sin obedecer a una ordenación espacial clara, se ordena ahora gracias a grandes objetos que actúan como ejes para la imagen. La línea del horizonte siempre muy alta logra la profundidad y habilita la sucesión de planos que a pesar de su independencia se funden unos con otros. Compuesto por numerosos y pequeños detalles, [el tríptico](#)¹⁸⁰ se basa en una composición muy reflexionada que queda en evidencia gracias a innumerables recursos. Gran dibujante, maestro del color, del claroscuro y del tratamiento de la luz y la perspectiva; su bagaje heredado de los Van Eyck y otros flamencos, le proporcionan numerosas herramientas pictóricas que va superando. A la crudeza medieval, añade una visión poética en relación con los [paisajes invernales](#)¹⁸¹ del ya citado [Brueghel](#)¹⁸² y uno de sus seguidores y mayor

¹⁸⁰ <https://www.museodelprado.es/enciclopedia/enciclopedia-on-line/voz/jardin-de-las-delicias-el-el-bosco/>

¹⁸¹ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoEspaciosOcultosMiami2/exposicionEspaciosOcultos2.htm>

¹⁸² <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoEspaciosOcultosMiami2/1401.htm>

exponente del género [Hendrick Avercamp](#)¹⁸³ que también “versionea” Ballester.

En su interés por la [arquitectura](#)¹⁸⁴, también revisa estas tres obras. Las dos primeras, corresponden a Giotto, considerado un innovador respecto al arte bizantino de la Baja Edad Media por ser sus obras más humanistas, más realistas. Precursor del espacio tridimensional, adoptó el lenguaje visual de la escultura para abandonar las figuras planas y simbólicas dándoles volumen y peso con resultados más modelados. Así se adelantó a la profundidad que florecería con la perspectiva central en el Renacimiento y sus pinturas se consideraron para la época milagros del naturalismo.



José Manuel Ballester. Espacios Ocultos. “La ciudad” 2012. Impresión digital sobre Airtex PVC. 270x230cm. / “Lugar para un homenaje” 2012. Impresión digital Airtex PVC. 270x230cm. / “La estancia de Ana” 2012. Impresión digital sobre Airtex PVC. 200x185cm.

Por tanto debemos asumir esta crónica de Ballester como una temporalización del espacio y de la pintura mediante la luz, la perspectiva, la forma y el sfumato tal y como la ha planteado a través de la manipulación desfigurativa de varias obras maestras que entiende el modelado -el 3D figurativo y sus escenarios- como algo maleable y en deuda con la pintura y viceversa. Como una reflexión cuyos reflejos prácticos siguen hoy operativos en los programas que permiten “navegar” los espacios en una perspectiva sin fin.

Otro de los temas que trata indirectamente al vaciar los cuadros de la “[Historia de Nastagio degli Onesti](#)” de Boticelli. Es la narración como depositaria y trasmisora de la moral religiosa a través de series de imágenes que sirven como forma de comunicación con el pueblo llano.

¹⁸³ <https://www.rijksmuseum.nl/en/explore-the-collection/overview/hendrick-avercamp/objects#/SK-A-1718,2>

¹⁸⁴ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoEspaciosOcultosMiami1/exposicionEspaciosOcultos1.htm>



Izquierda. Sandro Botticelli "Historia de Nastagio degli Onesti". Primer, segundo y tercer episodio. Mismo año, técnica y dimensiones. 1483. Técnica mixta sobre tabla, 84x142cm. Museo Nacional del Prado. Madrid. Derecha. José Manuel Ballester "Bosque italiano" I, II y III, 2008. Fotografía digital sobre papel Fujicolor, 83x138cm.

Si pensamos en la [historia](#) y en la persona que encargó la serie: Lorenzo el Magnífico, para regalársela a Gianozzo Panucci por su matrimonio, hallamos un significado que en el siglo XV sería algo cotidiano, incluso un elogio. Pero que hoy se consideraría una clara ofensa a la integridad de la mujer y el ser humano. Narrada por el pintor renacentista según el "Decamerón" de Bocaccio, actuar sobre ella no es un cerrar los ojos a la realidad, sino una denuncia disfrazada de expresión artística, una reverberación de los cambios que produce el paso del tiempo, tanto en el arte como en la vida. Pues tal y como argumenta el [autor](#),¹⁸⁵ al desaparecer el aspecto narrativo y quedar solamente el escenario, se abre un camino a ciertas interpretaciones, y nuevas formas de leer esas obras que las vuelve de nuevo atractivas para la actualidad. Sacando del reposo el espacio y el tiempo encapsulado en ellas, reinterpretando el pasado mediante el vacío y llenándolo de otros contenidos, de otra información. Una mirada que subvierte la norma a la

¹⁸⁵ <http://cervantestv.es/2011/04/19/entrevista-a-jose-manuel-ballester/>

hora de relacionarse con una obra de arte o un museo. Ballester trabaja cuestionando su inercia y ofreciendo nuevos puntos de vista, de manera que el espectador se acerque a obras que ya conoce como “[La balsa de la Medusa](#)”¹⁸⁶ de Géricault, “[Los fusilamientos](#)”¹⁸⁷ de Goya, la “[Inmaculada Oballe](#)”¹⁸⁸ de el Greco, “[El arte de la pintura](#)”¹⁸⁹ de Vermeer o “[Las Meninas](#)”¹⁹⁰ de Velázquez desde una perspectiva diferente.

En relación al documentalismo fotográfico Ballester se interesa por “La balsa de la medusa”, la primera “marina” a la que dedica atención.



José Manuel Ballester. “La balsa de la Medusa” 2010. Fotografía sobre lienzo. 491x717cm. Museo Guggenheim.

Se trata de la narración de la catástrofe naviera que empañó la expedición francesa para recuperar Senegal. La obra mantiene elementos de la pintura histórica, aunque rompe con el orden y la calma de la pintura neoclásicista, lo que la convierte en icono del romanticismo. El afán documental del autor, que realiza entrevistas a supervivientes, visita morgues para estudiar los cadáveres y realiza un estudio del dibujo de la barca que construyeron los naufragos, denotan un interés por el rigor fotográfico. Un medio que en 1816, el año en que ocurriera la tragedia, vio la luz gracias a Niépce. Dos o tres años antes que el cuadro, litógrafos Franceses los dos, probablemente autor y fotógrafo fueran conocidos.

En referencia al fotoperiodismo de guerra cuyo pionero es considerado Goya por los grabados de los desastres de la guerra, Ballester se centra en la

¹⁸⁶ <http://www.louvre.fr/oeuvre-notices/le-radeau-de-la-meduse>

¹⁸⁷ <https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/el-3-de-mayo-de-1808-en-madrid-los-fusilamientos-en-la-montana-del-principe-pio/>

¹⁸⁸ <https://www.museodelprado.es/exposiciones/info/en-el-museo/el-greco-y-la-capilla-oballe/introduccion/>

¹⁸⁹ <http://bilddatenbank.khm.at/viewArtefact?id=2574>

¹⁹⁰ <https://www.museodelprado.es/coleccion/galeria-on-line/galeria-on-line/obra/la-familia-de-felipe-iv-o-las-meninas/>

imagen de post-guerra que titula "[3 de Mayo](#)"¹⁹¹ donde son protagonistas la luz y la sangre. Lo omitido, la muerte. Representada una vez más por la huella: la sangre que la luz -ese farol o caja- hace visible en la oscuridad de la noche. Algo en concordancia con el lenguaje y el debate fotográfico de la huella, la caja de luz, el archivo histórico, el documental y el reportaje.

Luces y sombras, también son protagonistas de "[Lugar para una Ascensión](#)"¹⁹² en relación con la siguiente [imagen](#)¹⁹³ de la propia exposición "[Umbrales del silencio](#)"¹⁹⁴. En ella, vemos como el artista, busca equiparar su imagen con la del Bosco y a su vez nos habla de la Inmaculada Concepción o Purísima Concepción, que según la creencia católica, sostiene que María no fue alcanzada por el pecado original, sino que, desde el primer instante de su concepción estuvo libre de éste, en concordancia a las palabras de Lutero¹⁹⁵ del que El Bosco era seguidor. Puede entenderse como referencia a la fotografía y su estatus de objetividad, de incorrupta. Si bien todos sabemos de la debilidad de la imagen, de su susceptibilidad al retoque, mas también de esa fe cimentada en la fidelidad y concordancia entre datos tecnológicos y realidad. En la imagen, se nos muestra un cielo nocturno iluminado por una luna llena adorada por los ancestros. Pero también otra luz celestial que baña la oscuridad. En este caso lejos de lo divino, haciendo referencia a la razón.

En lo que respecta a "[El arte de la pintura](#)"¹⁹⁶ y la reinterpretación que Ballester hace de "[Las Meninas](#)", se desgranar varias cuestiones. El primero, -el lienzo más grande del autor y su favorito- es un ejemplo perfecto del uso de la óptica en la técnica de la cámara oscura, que mediante la perspectiva distribuye los elementos por el espacio. Un recurso que se apoya en la bicromía de las baldosas del suelo tan usual en el *Quattrocento*. Sin embargo la gran preocupación de Vermeer se encuentra en el uso de la luz, creando una sensación atmosférica -inspirada en la obra de Velázquez- mediante una alternancia de luz y penumbra. La técnica de Velázquez hacía uso de la perspectiva lineal desde un punto de vista alto, donde las líneas y puntos de fuga se acentúan con el degradado de los tonos de color que se encuentran

¹⁹¹ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoEspaciosOcultosMiami2/1423.htm>

¹⁹² <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoSegovia2/segovia2160.htm>

¹⁹³ <http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoSegovia2/segovia2202.htm>

¹⁹⁴ http://www.josemanuelballester.com/espanol/expoSegovia1/segovia_1.html

¹⁹⁵ "Es dulce y piadoso creer que la infusión del alma de María se efectuó sin pecado original, (...) de modo que, desde el primer momento que ella comenzó a vivir fue libre de todo pecado". Sermón "Sobre el día de la Concepción de la Madre de Dios", 1527.

¹⁹⁶ <http://bilddatenbank.khm.at/viewArtefact?id=2574>

más al fondo, creando así una sensación única por la que se la considera una obra maestra del espacio.



José Manuel Ballester. "Estudio del artista"2008. Fotografía. Kodak RC brillo.120x99,4cm.

Los dos cuadros contienen multitud de significados. En el primero no se sabe si el pintor representado es el autor, pero se le atribuyen varios sentidos en relación con la fe católica del artista y la monarquía de los Habsburgo, así como con el cambio político que sufrirían los países bajos en la época. Por su iconografía también se le relaciona con la cuestión del arte como trabajo intelectual y representativo del poder. Así, la estancia, los muebles y la vestimenta del artista son muy distinguidos para la época, al igual que los accesorios que porta la musa. El cuadro alberga varios géneros: el histórico gracias al mapa, el retrato de la musa con su iconografía, el posible autorretrato y la naturaleza muerta o bodegón con la máscara y el libro desconocido. Ballester nos habla de nuevo del espacio y su representación con el mapa. O de la perspectiva y la cámara oscura, equiparando pintura y fotografía, pero también del trabajo digno del artista que citara Leonardo en su "Tratado de la pintura": "*cómodamente sentado frente a su obra (...) Sus ropas son elegantes y a su gusto*"¹⁹⁷.

En relación con la obra de Velázquez, en la que el retrato de toda la familia real es el motivo, el autor aparece autorretratado formando parte de la misma y equiparando su trabajo y su persona con la realeza. Portando la cruz de Santiago que se cree añadió más tarde a su ropaje. También vemos otras personas cercanas a la familia así como un perro, cosa que podríamos

¹⁹⁷ Da Vinci, Leonardo. El tratado de la pintura. Ed. Biblioteca Virtual Universal.2010. Cap. CCCLXV. Pág. 77. <http://www.biblioteca.org.ar/libros/154424.pdf>

relacionar con la fotografía familiar dedicada a eventos y visitas especiales. Los reyes reflejados en el espejo del fondo ocuparían el lugar del espectador que mira el cuadro, “presentes en el espacio real” y en el lienzo que Velázquez estaría pintado. Todo un complejo galimatías digno de un genio que Ballester al vaciar de personajes ha trastocado, poniéndose en frente como fotógrafo y pintor, alterando la historia y borrando la realeza, pero sin aparecer él en el espejo. De manera que el vacío que queda reflejado es otra vez una clara alusión a la luz del espacio real o los pixeles, a la información y los datos intangibles como simulacro, al retoque digital entendido como pintura y a la pintura como antecesora de las técnicas fotografías y la manipulación digital. Reivindicándose el mismo desde este alegato, como pintor y fotógrafo.



José Manuel Ballester. “Fuente de la Gracia II” 2014. Impresión digital sobre lienzo. 181x126,8cm.

Por último, mostrar la estrategia actual que sigue su trabajo, donde los personajes adquieren importancia al ser recortados sobre un fondo etéreo de gris neutro acorde al usado en fotografía para calcular los valores de gama, tono y luz, es otra referencia a datos y valores intangibles como los del espejo opaco y gris del Palacio Real. Sin olvidar sus temas recurrentes, como espacio, paisaje, arquitectura, género, narración, el archivo, la historia, el arte, el artista y su trabajo, lo digital, el pixel y la luz, al fin y al cabo: pintura y fotografía.

Mario de Ayguavives (*Extrañando el entorno*)

- [Web](#)¹⁹⁸

*“El hecho de que para expresar estas ideas haya utilizado las últimas tecnologías informáticas aplicadas a la imagen tiene tanto de paradójico como de intencionado, precisamente por eso. (...) Una herramienta fruto de ese desarrollo es la que me ha permitido crear imágenes que, aunque siempre estén muy manipuladas, pretendo que se mantengan al límite de la realidad y resulten totalmente creíbles al espectador. Pienso que si éste cree que las imágenes presentadas a lo largo de estas series son o pueden ser reales, y le resultan de algún modo familiares, significa que mi preocupación tiene bastante fundamento.”*¹⁹⁹



Mario de Ayguavives “Otro paisaje 01” 2004. Fotografía sobre papel de poliéster 110x150cm.

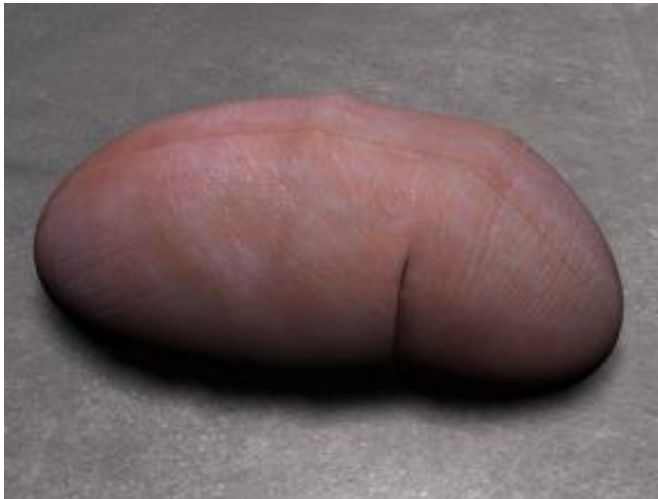
La obra de Mario de Ayguavives (Zaragoza 1968) se caracteriza por una metodología, concepto y técnica simples pero eficaces. A través de imágenes cotidianas, el artista nos transmite sus inquietudes acerca de la naturaleza de las cosas o lo extraño que puede resultarnos el espacio más cercano. Sus fotografías, son concisas y contundentes. Provocan al instante un desasosiego en el espectador y nos sorprenden porque al mismo tiempo que establecen una estrecha relación con nuestro entorno, algo inusual aunque no obvio ocurre en ellas. Al verlas comenzamos intuitivamente una búsqueda de paralelismos entre la percepción que nos trasmite la imagen, nuestra concepción de cómo “algo” debe ser y la representación que tenemos ante nosotros.

¹⁹⁸ <http://www.marioayguavives.com/category/obra-artistica>

¹⁹⁹ <http://artocontemporaneo.blogspot.com.es/2009/09/mario-de-ayguavives.html>

El artista consigue así mediante la estrategia de repetir, re-formar y borrar que nos adentremos en el detalle de la imagen, haciendo que nos preguntemos por lo artificial, por la naturaleza de las fotografías, por la manipulación y por nuestro propio ideal del entorno.

Matices que pudieran pasar inadvertidos en el día a día cobran de repente un sentido y relevancia excepcionales, trasladando y transmitiendo desde unas imágenes que en principio resultarían de lo más anodinas, unas sensaciones, inquietudes y preguntas que por hábito habían sido obviadas. Aparecen así conceptos que contradicen ciertos aspectos de la realidad ordenada y concebida por el ser humano que se escondían tras la realidad, como son orgánico y geométrico, natural y artificial, original y modificado, único y copia, materia y pixel... que en su visión habitual no eran visibles y por tanto permanecían ocultos al pensamiento del espectador.



Mario de Ayguavives. "Otro cuerpo" 1998. Fotografía sobre papel de poliéster. 20x30cm.

Su andadura como artista comienza en 1998 cuando realizara su trabajo "[Otro cuerpo](#)"²⁰⁰. En él, traslada por primera vez su conocimiento escultórico al ámbito de la fotografía. Su inquietud por trabajar con materiales diferentes a los que le son habituales en la forja y el interés que le despierta la carne como material "vivo", como elemento imposible, son el principal motivo para emprender este proyecto que le llevará a realizar una búsqueda más allá de la técnica escultórica. Para ello acude al ordenador como herramienta pero sin abandonar la forma de abordar las problemáticas y perspectivas propias de dicha disciplina. En concreto se centra en los programas 3D que utiliza para abocetar las formas de las forjas, un software

²⁰⁰ <http://www.marioayguavives.com/obra-artistica/otro-cuerpo>

que le permitirá llevar a cabo varias ideas que tienen que ver con la carne como elemento formal de la obra y que son difíciles de trasladar a un plano físico.

Sin proponérselo, este planteamiento se volverá una constante en algunos de sus trabajos. La imposibilidad física de llevar a cabo ciertas ideas le hacen recurrir a la tecnología de forma que el pensamiento del artista tenga “lugar” en esos nuevos horizontes. Un claro ejemplo de ello, es el reto que supuso revestir las “piezas” 3D con piel, lo que acercó al autor al mundo de la fotografía, un espacio con el que no estaba familiarizado pero que hizo suyo, y en el que actualmente desarrolla su obra. Así, la imagen tratada por ordenador resulta ser un vehículo ideal para expresar sus ideas, donde finalmente cobran forma específica sus proyectos más complejos. Un espacio “virtual” donde poder trabajar alterando los objetos y entornos más complicados desde una proyección escultórica.

Para Ayguavives la posproducción se vuelve algo habitual, y el ordenador se convierte en el medio que hace posible realizar proyectos de otro modo inalcanzables. La fotografía en combinación con las posibilidades de retoque que los programas informáticos ofrecen, hacen que cambiar y alterar cualquier representación del entorno sea fácil, a la vez que el estatus fotográfico -un medio a menudo relacionado con lo documental- otorga a las imágenes cierto cariz de veracidad, haciendo que estas se inscriban dentro de “lo posible”, adquiriendo ese matiz necesario para sembrar esa duda que articula la relación entre su obra y el espectador.



Mario de Ayguavives “Otro paisaje 07” 2005. Fotografía sobre papel de poliéster 104x150cm.

Duda que en “[Otro paisaje](#)”²⁰¹ se logra repitiendo y moldeando elementos del entorno. Recortando y perfilando montañas. Alterando la naturaleza mediante la copia o añadiendo zonas. Dotando al paisaje de cierto artificio que no pasa desapercibido para el ojo que, acostumbrado a un entorno heterogéneo, lejos de la perfección geométrica, se pregunta qué pasa en aquella imagen donde todo es distinto, donde nada es igual a primera vista.

Ayguavives se pregunta así por la industrialización y por la manipulación que el ser humano ejerce sobre la naturaleza. Para ello, registra lugares accesibles en coche, a medio camino entre la periferia de las ciudades y las rutas salvajes. Entornos donde a veces el orden geométrico y la línea recta son visibles allá donde el ser humano los aplicó. Un orden al que estamos acostumbrados, pero en el que una huella idéntica no pasa desapercibida.

En “[Otra ciudad](#)”²⁰² el artista acomete el trabajo de otro modo. En esta serie desarrollada entre 1999 y 2004, el fotógrafo despoja el espacio urbano de todo índice humano. Muestra la ciudad como un paisaje desprovisto de vida, como mero constructo, carente ya de función alguna. Obsoleto.



Mario de Ayguavives. “Otra ciudad” 1999. Fotografía sobre papel de poliéster. 100x81cm. / “Otra ciudad” 2002. Fotografía sobre papel de poliéster. 170x120cm.

Las imágenes transitan entre lo fotográfico y lo pictórico, aunque se adivina esa esencia escultórica que imprime el autor al convertir los edificios en

²⁰¹ <http://www.marioayguavives.com/obra-artistica/otro-paisaje-1>

²⁰² <http://www.marioayguavives.com/obra-artistica/otra-ciudad>

objetos extraños, en geometrías abstractas cercanas al minimalismo. Formas que remiten a lo más básico, elevando las construcciones a la categoría de monolito.

Se trata de desnudar la urbe, de eliminar toda huella, toda información. Despojando al espacio artificial de su humanidad, buscando su esencia, haciendo que esa ciudad en concreto sea todas y ninguna. Las imágenes nos recuerdan así a los decorados o maquetas de estudio, a la escenografía, donde se intenta enmascarar el artificio aunque muchas veces sea en vano.

Detrás de lo animado, queda lo inhabitado. Y allá donde se perdiera lo orgánico, desaparece lo natural dejando paso a una puesta en escena donde la serie, el orden y la repetición del cuadrado y el rectángulo son la quintaesencia de la construcción. En una muestra de monotonía, de homogeneidad en el color, de jerarquía del espacio.



Mario de Ayguavives. "Otra ciudad" 1999. Fotografía sobre papel de poliéster. 95x120cm.

Todo ello no es obstáculo para que las imágenes sigan siendo atractivas, desconcertantes y enigmáticas, como lo eran también en la serie "[Otro paisaje](#)" y lo son en "[Otros caminos](#)"²⁰³, el trabajo que cierra el ciclo.

²⁰³ <http://www.marioayguavives.com/obra-artistica/otros-caminos>

Concha Pérez (*El absurdo en la arquitectura*)

- [Web](#)²⁰⁴

Un tipo de imagen muy común en las últimas décadas en la fotografía digital, como se muestra en varias obras y trabajos de los dos artistas que citaremos a continuación y nos pueden servir para hacernos una idea de cómo la tecnología y la técnica pueden influenciar ciertos aspectos cuando se aborda el trabajo creativo. El resultado siempre dependerá del bagaje y trayectoria del artista, en cuanto a su saber y hacer adquiridos por la constancia en el estudio y el paso del tiempo, lo que hará que imágenes que en un principio parecerían estéticamente “gemelas” se escondan conceptos bien distintos.



Concha Pérez. Mundo Herido. “S.R.G.” 2004. 120x250cm.

Por ejemplo en estas dos series -“[Horizontes inmediatos](#)”²⁰⁵ y “[Mundo herido](#)”²⁰⁶- donde no se nos habla de la naturaleza y la arquitectura, ni tan siquiera de la información que podemos encontrar en nuestras ciudades, sino de los espacios en tránsito, de lo que fueron y lo que pudieran llegar a ser. A diez años vista, nos viene a la mente la llamada “época del ladrillo” que se vivía entonces en España, tiempo en el que muchos edificios fueron demolidos para construir en su lugar mastodónticos proyectos que alentarían la economía del país y llenarían los bolsillos de más de uno. Una realidad que nos ha dejado un mundo herido en el que la recuperación es lenta y donde muchos de los proyectos de aquel momento de bonanza han quedado en papel mojado.

Imágenes de marcado carácter escultórico, desechos del espacio de antaño. Predominan las casetas de construcción, la maquinaria y los útiles, las vallas de reja, el cemento y el ladrillo. Objetos y ornamentos de una época sin

²⁰⁴ <http://www.conchaperez.net/>

²⁰⁵ <http://conchaperez.net/project/horizontes-inmediatos/>

²⁰⁶ <http://conchaperez.net/project/mundo-herido/>

sentido, para señalar una construcción indiscriminada, fuera de lugar, inadecuada, innecesaria y por tanto inútil. Así es como Concha Pérez (Valladolid, 1969) lo muestra al retratar el absurdo de los espacios que aparecen en sus imágenes.



Concha Pérez. Horizontes inmediatos. "Asiento de mar" 2003. 120x156cm.

Matt Siber (Información y Publicidad)

- [Web](#)²⁰⁷

En este sentido se pregunta también el artista estadounidense Matt Siber en sus series "[Floating Logos](#)"²⁰⁸ y "[The Untitled Project](#)"²⁰⁹. En la primera, vemos como los carteles de anuncios de carretera de las grandes multinacionales flotan sin necesidad de mástiles. Como si de divinidades inalcanzables se tratara, etéreos, pierden su peso habitual, y ligeros, adquieren una apariencia que podría relacionarse con lo sobrenatural y la ciencia-ficción. Amenazantes, vigilan sobre nuestras cabezas, tentando a nuestra conciencia desde las alturas.



Matt Siber. Floating Logos Series II. "Jesus" 2004. / Floating Logos Series I. "Citgo" 2003.

Logotipos habituales, forman parte del paisaje de las rutas de tránsito, prometiéndonos el paraíso en las islas de descanso que encontremos a lo largo del camino. Para cumplir con su función de ser vistos desde lejanía, y en la puja por ser más llamativos que los de su alrededor, lucen colores chillones, alcanzando dimensiones colosales y mayor altura.

En su segunda serie, Matt Siber se centra en el espacio de la ciudad, en un mundo globalizado en el que la información en forma de texto está por todas partes. Recorre China, Europa y Estados Unidos en busca de lugares comunes, encontrando en todos los países formatos habituales a la hora de presentar la información. Estrategias publicitarias y culturales extendidas en todas las sociedades que muestran la sobrecarga existente en el espacio real como en el virtual.

²⁰⁷ <http://siberart.com/>

²⁰⁸ <http://siberart.com/projects/floating-logos/>

²⁰⁹ <http://siberart.com/projects/untitled-project/>



Matt Siber. The Untitled Project. China. "Untitled #46" 2009.

Por un lado, nuestra mirada descansa por fin en la imagen de la izquierda, en un espacio que de repente se nos antoja más diáfano y quizás algo extraño. Nuestra mente acostumbrada a una avalancha de estímulos, se siente más cómoda, menos invadida, y seguramente por costumbre y por omisión, busca enseguida en la imagen derecha la información que falta. Allí encuentra un texto sin función alguna, que fuera de su contexto y sin el acompañamiento de la imagen correspondiente, pierde todo significado resultando aparatoso e inútil. Sin estructura aparente, sin una distribución coherente con el espacio, el panel o la página nos recuerda al espacio virtual, a ese universo ficticio en el que se navega entre datos. Una especie de matrix de internet, donde la mayoría de la información es publicidad.

Unas imágenes que, siendo estéticamente cercanas a las de Concha Pérez o Mario de Agyuavives, tratan paradójicamente cuestiones bien distintas.



Matt Siber. The Untitled Project: Europe. "Untitled #50". 2005/10.

Dionisio González (Utopías en la nueva arquitectura)

- [Web](#)²¹⁰

Las imágenes que crea Dionisio González (Gijón 1965) pretenden crear conciencia social sobre el espacio de la periferia en las ciudades. Nos hablan de una nueva arquitectura surgida del caos y la necesidad, (como puede apreciarse en el análisis de este [video](#))²¹¹ que hace clara referencia a una “construcción” que lejos de parecer una suma de partes o collage digital, tiene su enclave en una realidad social extendida en todo el planeta.



Dionisios González. Serie Favelas “Cartografía para a remoção. Roberto Marinho I”. 2004. Fotografía siliconada sobre metacrilato.

Sus proyectos pretenden así remodelar el espacio o hacernos recapacitar sobre él. Aunque su obra quede en una especie de anécdota utópica dividida en series que ha extendido mediante el uso de arquitectura 3D a lugares como Halong, Dauphing Island, Busan o Venecia huyendo ya de geografías asoladas por la necesidad económica como las representadas en sus primeras series y más interesado en el mero estudio de tipologías y posibilidades arquitectónicas de cada lugar. Los últimos trabajos que se muestran en su web, se centran sobre todo en los proyectos no realizados de Le Corbusier, y en una serie en la que la arquitectura se integra con la naturaleza colindante.

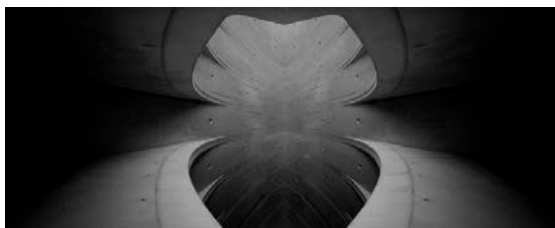
²¹⁰ <http://www.dionisiogonzalez.es/>

²¹¹ <https://vimeo.com/25017904>

Aitor Ortiz (Escultura \leq Digital)

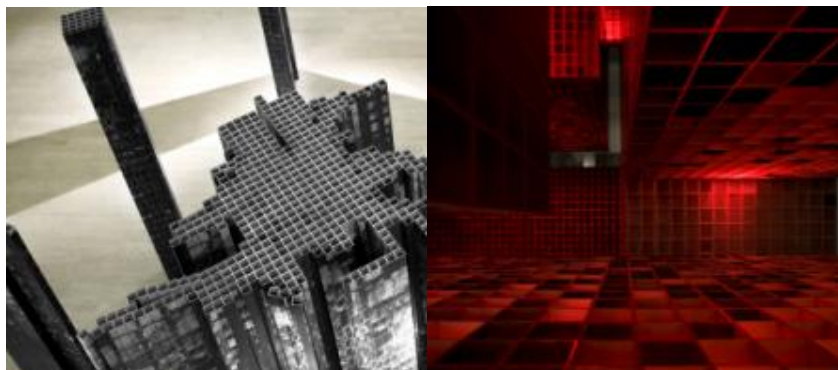
- [Web](#)²¹²

Al igual que Dionisio González, Aitor Ortiz (Bilbao 1971) es arquitecto, artista y fotógrafo que se vale de la tecnología digital para crear estructuras imposibles. Sus imágenes, panorámicas en blanco y negro, resaltan la forma y juegan con un refinamiento de la luz muy cuidado acorde a las mejores posibilidades que se podrían lograr utilizando con la mayor destreza parámetros propios del medio fotográfico. Su interés, como se aprecia en la serie “Destrukturas”, se centra en la forma, y más tarde, en “Muros de Luz” en lo escultórico, donde se aprecia una visión de la luz como vehículo para modelar las superficies y estructuras. Un juego para llenar el vacío, para crear espacios escultóricos mediante el uso de diferentes tonos, como ocurre en “Espacio Latente”.



Aitor Ortiz. “Destrukturas 003” Fotografía digital sobre metacrilato. 125x50cm.

En sus instalaciones, podemos observar una conjunción de todos esos elementos. Estructuras y formas escultóricas montadas con paneles cubiertos de imágenes donde la luz y la arquitectura son el elemento principal. Cubos y montajes que remiten a todo el imaginario previo, creado mediante el retoque de aquella materia prima fotográfica que ha servido sin duda alguna para crear un universo escultórico nuevo.



Aitor Ortiz. Instalaciones. Dcha. “Amorfosis 001” e Izda. “Gap 001”

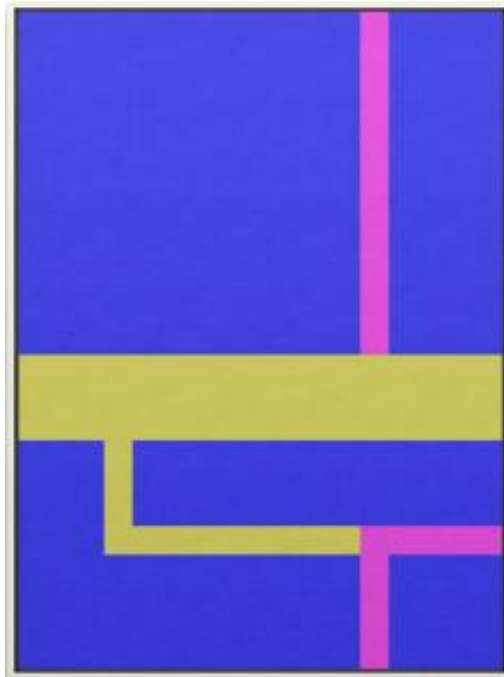
²¹² <http://www.aitor-ortiz.com/home.html>

Así en la obra de Aitor Ortiz vemos una inversión de los espacios escultórico y fotográfico. Sometiendo el volumen imposible al software capaz de modelar y mimetizar ese espacio mediante los dígitos y la luz. Y viceversa, hacia un abandono del plano único de la imagen donde, gracias a la repetición de elementos, forma esculturas que recuerdan a las estructuras con las que se representan los espacios etéreos de información del interior del ordenador.

Philipp Schaerer (Fotografía desde-0)

- [Web](#)²¹³

“Looking at the postproduction, the question is much more difficult, because at this moment of your workflow, you are able to erase or add supplementary content to the photograph or the image. The major question here is, at which level of intervention does a photograph lose its status of being a photograph?”²¹⁴



Philipp Schaerer. WIREFRAME “B3” 2013. Computer graphics - Flatbed print on glass fiber fabric. 110x150cm.

Philipp Schaerer (Zurich, 1972) es un arquitecto que compagina su trabajo con el arte. En su obra, se aprecia un interés por las posibilidades que el software puede ofrecerle a la hora de crear espacios arquitectónicos, ya sean interiores o exteriores, meras abstracciones que remiten a éstos, o simplemente un medio en el que experimentar con las formas y superficies posibles gracias a la manipulación de la imagen. Ciertamente ese tipo de imágenes que vemos en [“Nature Morte”](#)²¹⁵, [“Bildbauten”](#)²¹⁶ o

²¹³ <http://www.philippschaerer.ch/e/w-bildbau02.html>

²¹⁴ http://www.philippschaerer.ch/e/a-text_rapp-2009-e.html

²¹⁵ <http://www.philippschaerer.ch/e/w-naturemorte01.html>

²¹⁶ <http://www.philippschaerer.ch/e/w-bildbau02.html>

“[Leerstellen](#)”²¹⁷ son notorias, pero no forman parte del análisis que haremos aquí.

Nuestro interés se centra en trabajos que van más allá en lo que a posibilidades formales se refiere. En ellos Schaerer investiga con diferentes softwares y formatos, entendiendo la imagen como algo maleable más allá de lo numérico incluso. Obras que dialogan entre disciplinas como la escultura, la pintura, el grabado, el dibujo y el software informático 3D, llegando a utilizar como recurso también un tratamiento en el que el trampantojo o simulacro óptico es relevante.

En “[Dyary](#)”²¹⁸ por ejemplo, su trabajo más temprano y sostenido en el tiempo, 2005-2012, Schaerer se pregunta acerca del carácter del archivo informático, su orden en el hardware y modo de representación en la interfaz. Recapacita acerca de la acumulación de datos que habitualmente realizamos los usuarios del ordenador y la red, o cómo nos exponemos en ese espacio común en el que compartimos y generamos contenidos descargables para el disco duro.

En esta obra y con el fin de analizar ese contexto, Schaerer utiliza el programa de archivo y clasificación de datos [Canto Cumulus](#)²¹⁹, una herramienta que forma un diario de contenidos: textos, imágenes, archivos ejecutables, audios... representados todos ellos dentro de una sola imagen mediante el icono que los caracteriza. Un mosaico que obedece a un orden cronológico que contiene la escalofriante suma de 25.000 archivos.

El orden y representación de datos son la referencia de esta obra que nos muestra la clasificación y categorización que el ordenador lleva a cabo cómo tecnología capaz de aislar y separar esos datos de un contexto. Sin embargo, un ser humano puede ser capaz de manejar y buscar esos datos a través de un índice gracias al contexto, pero sería incapaz de tener una sensibilidad acorde al nivel y cantidad almacenados. Por ello [Schaerer](#)²²⁰, decide realizar “[Dyary](#)” y comprobar si su percepción es acorde a esa realidad. Buscando que esa “balanza óptica” que es la imagen, represente mejor la cantidad por enumeración aunque el “peso” real de los datos quede en segundo plano.

²¹⁷ <http://www.philippschaerer.ch/e/w-leerstelle01.html>

²¹⁸ <http://www.philippschaerer.ch/e/w-diary-01.html>

²¹⁹ <https://www.canto.com/cumulus/schedule-a-demo/>

²²⁰ <http://www.philippschaerer.ch/e/w-diary-description.html>

Si atendemos a la continuidad de la serie, comprobamos que el número de 25000 archivos se logra aproximadamente cada 2-3 años. Esto hace visible la cantidad de información que almacenamos y creamos durante nuestra vida, representando los datos que guardamos por su interés o utilidad en un momento dado y por contra significando también los desechados o compartidos, que además corren el peligro de ser expuestos o utilizados para diferentes fines. Lo que Viktor Schönberger y Kenneth Cukier han venido a denominar como “*Big Data*”²²¹. Un flujo de información en el que estamos inmersos en el siglo XXI y que viene impulsado por la facilidad de generación y almacenamiento de contenidos que nos proporcionan las tecnologías digitales gracias al hardware y software informático, que se apoya en la red de telecomunicaciones como plataforma para el intercambio y difusión. Por lo que el tríptico que hoy es “[Dyary](#)” a buen seguro irá en aumento con el paso del tiempo.



Philipp Schaerer. DYARY “18.05.2010 - 16.02.2012.” Records: (25’000) 125x200cm.

En 2012, otros propósitos llevan al autor a crear “[Mines du jardin](#)”²²². En ella, se refleja su interés por lograr reproducir una estética fotográfica “creíble” a partir de un índice que no constara de una imagen de esas características como matriz. Aún más, en el que no mediara el uso de tecnologías de

²²¹ Viktor Schönberger y Kenneth Cukier. “Big data: La revolución de los datos masivos.” Ed. Turner, Noema. España. 2013.

²²² <http://www.philippschaerer.ch/e/w-minesdujardin-2.html>

captación del entorno, de modo que la imagen “fotográfica” no proviniera de un índice o referente que no fuera numérico. Es decir creado a partir de software informático de la “nada”.

Si bien sabemos, que muchos de los comandos y opciones a los que nos tienen acostumbrados los programas de creación de imagen provienen de bases de datos surgidas del almacenaje y análisis de todo tipo de formas de representación -de procesar y sintetizar los parámetros de ese tipo de imágenes y sus variables acumulando y ofreciendo un sinfín de posibilidades-, no debemos despreciar el mérito de la empresa llevada a cabo por el artista en su afán por demostrar que es posible realizar tal proceso.



Philipp Schaerer. MINES DU JARDIN “No 02” 2012. Computer Rendering. 19’800x27’000Pixel.

Como ilustran las imágenes que se muestran a continuación, el proceso comienza creando un entramado 3D a través de parámetros que conforman las estructuras de la naturaleza, en este caso matorrales y plantas. Formas que como sabemos pueden ser generadas por patrones numéricos y de crecimiento, pero que entrañan la dificultad añadida de no ser geometrías perfectas, pues obedecen a un albedrío o “atmósfera” naturales, lo cual hace que el mérito sea si cabe mayor.

Así, comprobamos que hoy es posible crear imágenes similares a las de una “toma” captada a través de un aparato tecnológico sin ningún tipo de matriz. Con resultados estéticos comparables a los de una pintura hiperrealista o a un dibujo trazado y sombreado con todo detalle por la mano del hombre, apoyándose en diferentes técnicas y síntesis de pensamiento o

representación que realiza la mente humana. De modo que podemos pensar que esos pasos mentales están incluidos en los comandos y el software que nos ofrece el ordenador, a tal punto que en el resultado final no haya diferencia. Se puede aseverar, que mientras que en la pintura o el dibujo una vista detallada del mismo revelaría el trampantojo o *sfumato* -el índice del pigmento-, en este caso el ordenador sería capaz de engañar al menos a la visión humana en lo que se refiere a generar el mismo grano que en fotografía analógica. Gracias también y principalmente a la técnica de imprenta y la calidad de imagen que es capaz de lograr dada su alta capacidad de manejo de datos.



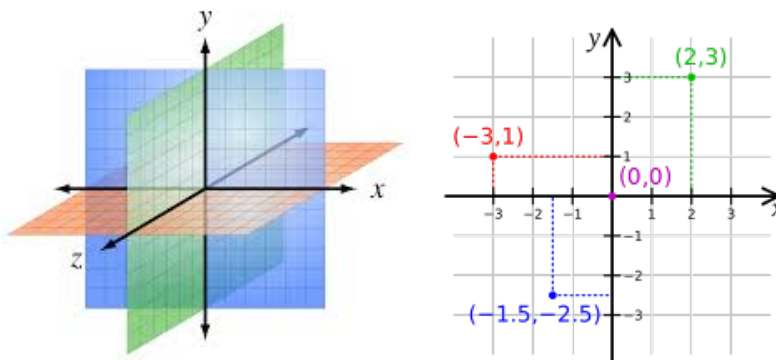
Escena 3D/ Impresión en plástico de fibra de vidrio

Estamos hablando indirectamente de la resolución en cuanto a escala y detalle, en cuanto a información y posibilidad de generación de ésta. En lo que vemos, el ordenador ha superado los parámetros que cualquier mente es capaz de discernir a través de nuestro sistema ocular.

Si bien la propuesta de Schaefer no se interesa por esta cuestión, sí que trata de ir más allá en lo que en materia de representación le concierne a esta tesis, ya que sus imágenes pretenden ser fieles a la forma en que el ordenador -ve- interpreta los parámetros y es capaz de imitar y mimetizar otros lenguajes. Con tal de lograr esto, el autor realiza varios ciclos de cálculos de luz que son interrumpidos en el proceso para trabajar los valores tonales y definir a través de estos los tonos medios de la imagen. Tal y como se haría en una fotografía analógica al exponer el negativo, donde esa exposición media tiene influencia sobre el tono, el contraste y la definición de la imagen. Su afán, es por tanto lograr algo que sea fiel o fidedigno a la “realidad” en detrimento de un resultado que podríamos llamar hiperreal o de “perfección numérica” que sería capaz de eliminar el “fallo”.

Esta intención, queda patente en los cuadros negros que pueblan la imagen ideada por Schaerer, donde al crearla, el ordenador, deja espacios negros en señal de que no ha sido posible lograr el valor calculado. Allí, no hay información. Esto ocurre también al revelar una imagen a partir de un negativo en el laboratorio, sobre todo si tienen partes quemadas o sobreexpuestas donde no existe referente, dando como resultado zonas del papel demasiado expuestas o negras, en las que no hay información. Este “fallo” y la propia imagen supusieron un reto. Sobre todo calcular la densidad e intensidad lumínicas, que finalmente se trataron por medio del tamaño y la distribución e intensidad de la luz en la escena, logrando un resultado similar a lo que en imprenta se obtiene al dar salida a una imagen por medio de la antigua técnica de tramas, basada en las técnicas analógicas de grabado.

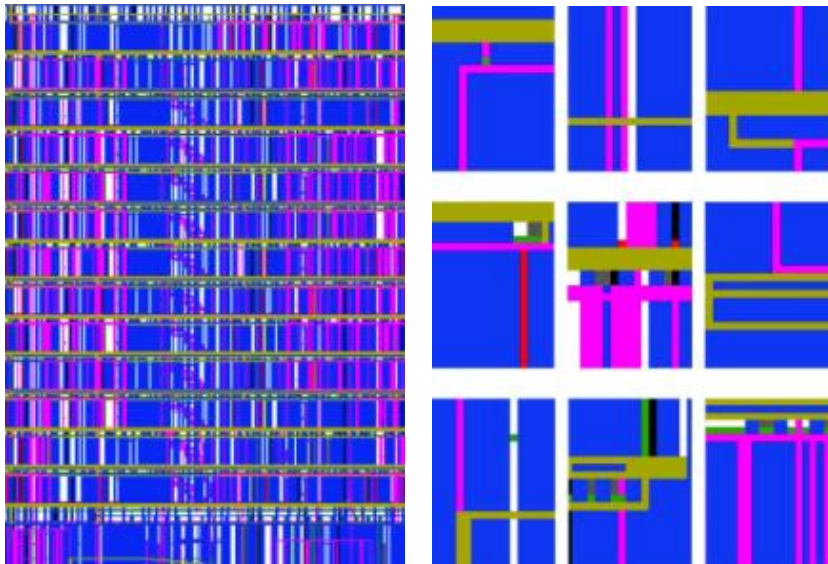
En este mismo sentido de símiles en las formas de representación, es curioso también el resultado estético de su siguiente trabajo. Una serie de imágenes que recuerdan a propuestas de la pintura minimalista desarrollada a partir de 1950. Concretamente, “[Wireframe](http://www.philippschaerer.ch/e/w-wireframe-b2.html)”²²³ nos ofrece el desglose de un modelo 3D, en lo que es la síntesis de una torre o bloque de viviendas y su proyección en planta. Un espacio que fue modelado con el programa CAD, para visualizar el proyecto con antelación a la construcción del bloque. El modelado se llevó a cabo basándose en el sistema de representación cartesiano, que utiliza las coordenadas x, y, z para crear perspectivas en los que el espacio se representa con una gran profundidad, y en los que es posible trazar puntos y coordenadas muy concretos y trasladarlos a una imagen de un solo plano fácilmente.



Como se ve en las imágenes, cualquier atisbo de perspectiva o espacialidad desaparece tras la rasterización, reduciendo el modelo de la torre en 3D a

²²³ <http://www.philippschaerer.ch/e/w-wireframe-b2.html>

una representación basada en un solo plano. La información vectorial pasa a entenderse como imagen de mapa de bits o píxeles que más tarde es dividida en rectángulos por el artista para formar una serie de imágenes que se asemejan más al resultado de un estudio pictórico del color y la forma.



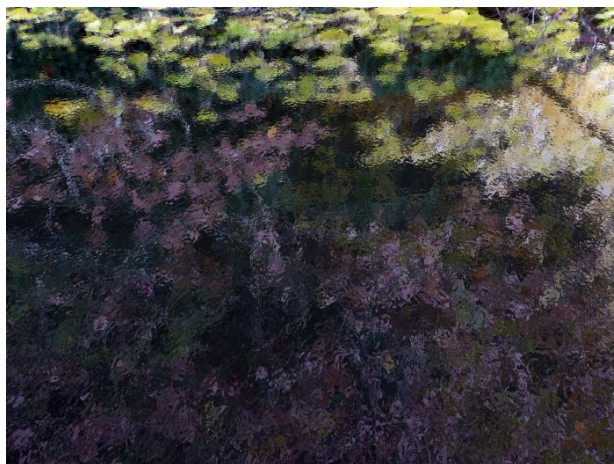
Modelo 3D. Imagen rasterizada. / Modelos 3D.Fragmentos. Imágenes rasterizadas.

Sin embargo, es curioso cómo cada una de las imágenes sigue remitiendo a la estética que el ordenador utiliza para representar el orden y archivo de los datos. A ese gráfico que un PC –con sistema operativo *Windows*- muestra al ordenarle que realice la tarea de desfragmentar²²⁴ el disco duro. Una interfaz que nos muestra la información contenida a través de barras de color que se dividen y clasifican en una tira continua que a través de una estética del color casi idéntica divide y clasifica los archivos en categorías. Algo que nos devuelve al tema que trabajara el autor en su primera obra “[Dvary](#)”.



²²⁴ Ordenar, clasifica y unir contenidos para dar cohesión a la información que contiene la memoria del ordenador. De forma que se mejore la facilidad y velocidad de acceso del sistema operativo y programas a todos los datos que esta contiene.

Por último si prestamos atención a su trabajo "[Paysages Numériques](#)"²²⁵ 2013-2014, vemos que el autor hace uso de unos medios que no le son habituales. Lejos de recursos tecnológicos, esta vez hace uso del trampantojo ayudándose de material físico para lograr el resultado deseado. Si bien éste guarda todavía relación con la discusión entre *lo fotográfico* y el notable interés del autor por la forma en que nos acercamos, vemos y sintetizamos la realidad a través de diferentes representaciones.



Philipp Schaerer. PAYSAGE NUMÉRIQUE "6". 2013. Computer Rendering. 16'000x12'000Pixel.

Un tema de estudio en el que una vez más involucra a la fotografía con tal de saber por qué esas imágenes nos resultan válidas para interpretar realidades según su condición. Para ello retoma el motivo de la naturaleza que ya utilizara en "[Mines du jardin](#)" tratando de analizar de nuevo los parámetros de luz que hacen que una imagen nos resulte fidedigna y nos transmita sensaciones más cercanas a la realidad tal y como la conocemos a través de la percepción visual.

Lejos de mostrar que un entorno y ambiente naturales captados en una foto pueden generarse a través de parámetros informáticos basados en ciclos de cálculo lumínico, esta vez se inspira en la pintura impresionista y su género más representativo, el paisaje, para investigar la propiedad lumínica de la imagen, pero utilizando una superficie material que refracta la luz, interponiéndola entre el espectador y las fotografías de naturaleza.

Por ello sus "[Paysages Numériques](#)" recuerden a los primeros cuadros de los impresionistas. Pintores que intentaban captar la primera impresión que producía en ellos el entorno lumínico, como si su percepción fuera mediada

²²⁵ <http://www.philippschaerer.ch/e/w-paysage01.html>

por una toma fotográfica del instante. Tecnología que empezaba a popularizarse en aquel momento y que hizo habitual en la pintura el intento de transmitir a los lienzos la propia luz o la sensación del momento a través del color, abandonando el perfil del dibujo o el detalle, en favor de la pincelada y la escena general, intentando plasmar el ambiente que se “respiraba” en el lugar en ese instante concreto.



Claude Monet Nenúfares.1916-26. Óleo sobre lienzo, 200.03x425.45cm. Nelson Atkins Museum of Art Adquisición: William Rockhill Nelson. Detalle de PAYSAGE NUMERYQUE “6” de Philipp Schaerer. Computer Rendering.

No es por tanto casualidad la similitud que se aprecia entre esta obra de Monet y el paisaje nº 6 de Schaerer. Evidente en lo que a color y tratamiento lumínico se refiere y notable en lo que a composición respecta, por la distribución de manchas o zonas de peso, similar al tratamiento tradicional que se da al género en el impresionismo.

Salvando que sean técnicas muy dispares en lo que a forma de trabajo y técnica de “construcción” de la imagen se refiere, en el caso que nos ocupa, una se vale de pinceladas sin dibujo previo y la otra de manchas de color propiciadas por el desenfoque y la superficie translúcida interpuesta. Buscando en este caso ambas, pintura y fotografía, construir un “todo” a través del detalle, quizás en respuesta al interés mutuo por captar la sensación lumínica que nos pone en contacto con la impresión de “real”, a través de un medio tan primigenio como el pigmento en un caso y de uno más actual como el numérico en el otro.

Del material a lo intangible, del valor, al color, del parámetro “objetivo” a la percepción subjetiva, pero siempre con la misma intención: representar la luz. Se trate de tecnología informática o pintura, de un nuevo medio o de otro antiguo, la inquietud es la misma y tiene que ver con la intención de transmitir la sensación “realidad” mediante el simulacro.

Thomas Ruff (Fotografía vs Representación)

“Lo que me interesa es ir más allá de la imagen, encontrar su gramática, su estructura. Ver cómo funciona una fotografía, conocer su historia, su técnica y saber cómo manipula nuestra conciencia hoy en día.”²²⁶

Alumno de la escuela de Dusseldorf, Thomas Ruff (1958) forma parte de la tradición de fotógrafos alemanes herederos directos de la estética conceptual y las enseñanzas de Bernd y Hilla Becher, que, en la década de los ochenta, readaptarán el proyecto originario de la Nueva Objetividad para reparar en una nueva forma de enfrentarse al mundo.

En sus primeras obras, Ruff sigue la estela de sus maestros realizando varias series como “[Interiors](#)” (1979-1983), donde muestra detalles de muebles y espacios de las casas de sus amistades en representación de la cultura, ideología y economía alemanas, y “[Portraits](#)” (1981-199...), retratos de gente joven en gran formato, en la que alude a la estética de carné o pasaporte con para evidenciar que las fotografías dicen poco de una persona, más allá de la superficie, una idea que le acompañará a lo largo de toda su carrera.

A partir de la serie “[Houses](#)”²²⁷ (1987-1992), comienza a separarse de la línea de sus maestros al editar algunas imágenes digitalmente para eliminar elementos, siendo uno de los primeros fotógrafos en utilizar esta técnica. En ella, las fachadas de las viviendas con las que se topa a diario, revelan lo emocionante de la banalidad. Con “[Stars](#)”²²⁸ (1989-1992), desvela su pasión por el espacio y la astronomía y en “[Zeitungsfoto](#)”²²⁹, [periódicos](#)²³⁰ (1990-1991), recopila fotografías de prensa alemana en un libro, para señalar que la ficción es una realidad sin la cual no existirían las grandes empresas de información, dado que una foto descontextualizada poco o nada puede decir acerca de algo. A estas series les siguen “[Nacht](#)” o “Stereoscopic Box”, pero es en la trayectoria que emprende a partir de 1999 -en la que trata cuestiones referentes a la sociedad de la información y los medios tecnológicos- en la que nos vamos a centrar para analizar las siguientes series: [Nudes](#), [Substrat](#), [Jpg](#), [Zycles](#), [Cassini](#), [M.a.r.s.](#), [p.h.g](#) y [Negatives](#),

²²⁶ <http://www.elcultural.es/revista/arte/Thomas-Ruff/29329>

²²⁷ <http://www.mai36.com/thomas-ruff-selected-works/18-artists/thomas-ruff/418-thomas-ruff-interieurs>

²²⁸ <http://www.mai36.com/thomas-ruff-selected-works/18-artists/thomas-ruff/420-thomas-ruff-sterne>

²²⁹ <http://www.lespressesdureel.com/EN/ouvrage.php?id=3433&menu=>

²³⁰ <http://www.hatjecantz.de/fotoblog/?p=4671>

descartando “[Machines](#)”²³¹ y las referentes a edificios y arquitectos del repertorio, por ser menos significativas conceptualmente en lo que concierne al tema de esta tesis.

A partir de esa época su empeño se centra en destacar la intervención que el propio artista realiza en el proceso creativo, utilizando una gran variedad de recursos, estrategias, técnicas, temáticas e imágenes. La posproducción pasa así a ser el elemento principal de su trabajo, para dejar en segundo plano el origen de las imágenes.

Así, en “[Nudes](#)”²³², -en la que trabaja desde 1999-, parte de la pornografía que el propio artista encuentra en la red para hablar del *voyeur*, el exhibicionismo y la privacidad en la sociedad de la información.



Thomas Ruff. Nudes “bf13” 2002. Laserchrome con diasec. 121x155cm RUFTH0328.

En ella, amplía y retoca –mediante un proceso digital– las imágenes para que éstas, aparezcan borrosas: cómo si observáramos un paisaje desde la ventanilla de un tren que se desplaza a gran velocidad. Esto, hace que el ojo las rechace creando confusión entre el sentido de la vista y la curiosidad y excitación que se da en el cerebro. Así, despierta un anhelo reprimido por una incomodidad suscitando una distorsión física y psicológica en el observador. Además, descontextualiza la imagen sacándola del ámbito privado y a la vez público –la red- al espacio expositivo. Consiguiendo que esa incomodidad se vea acrecentada, dado que el espectador y usuario de

²³¹ <http://www.mai36.com/thomas-ruff-selected-works/18-artists/thomas-ruff/75-thomas-ruff-works-maschinen>

²³² <http://www.davidzwirner.com/artists/thomas-ruff/survey/page/4/>

ese tipo de imágenes suele consumirlas en soledad. También, se refiere con ellas al exhibicionismo reinante en los medios de comunicación, en shows televisivos y en las redes sociales, donde un espectador voyeur está ávido una vez más de morbo, de pornografía enmascarada.

Imágenes en las que la composición original es re encuadrada, y donde el tiempo y el modo de observarlas se vuelven más lentos y analíticos frente al consumo en la red, donde cualquier producto cultural es fagocitado por las altas velocidades y la pluralidad de contenidos. Imágenes nubladas que con su gran escala, apabullan al espectador haciendo que el dominio que ejerce éste sobre la imagen se invierta.

En la serie “[Substrat](#)”²³³ iniciada en 2001, el artista reflexiona sobre el mundo de las imágenes a partir del anime. Una forma de representación a menudo estereotipada y llena de clichés. Trabaja sobre estos dibujos animados de origen japonés distorsionándolos hasta que se disuelven en una amalgama de tonos que los vuelve irreconocibles, exaltando el color que forma la imagen, ahora abstracta. Ésta no tiene su origen en un negativo – son dibujos-, pero recuerda a la base de la fotografía. Por su paleta de colores muy saturados, eléctrica y brillante, muestran su origen digital, pero también evoca las luces e imágenes de la psicodelia, el neón o los negativos quemados y rayados (que recuerdan a la obra “Ere Erera Baleibu Icik Subura Arauaren ...” de Jose Antonio Sistiaga, aunque es improbable que el autor la conozca).



Thomas Ruff. “Substrat 10III” 2003. C-Print . 186x327cm.

A través de ellas el autor nos habla de la abstracción en la fotografía. Las imágenes, no contienen por así decirlo, memoria visual del referente: los dibujos. Con ello el autor quiere enfatizar, que el fotógrafo usualmente no es

²³³ <http://www.davidzwirner.com/artists/thomas-ruff/survey/page/3/>

distinguido por su referente -por lo que representa-, sino por la forma en que éste es simulado, tal y como argumentara Roland Barthes en su “Camera Lucida”²³⁴.

En “[Jpg](#)”²³⁵ 2004-2007, Ruff recoge de la World Wide Web o bien toma fotografías con su cámara buscando clichés familiares, imágenes que forman parte de nuestro imaginario colectivo. El artista somete a esas imágenes a una gran ampliación, de manera que los píxeles que las conforman se presentan como un impresionante mosaico. En estas imágenes se alternan lugares idílicos -relacionados con la tradición paisajística en la pintura- y otras de guerras y desastres naturales causados por el ser humano.

Según David Company se trata de hacer ver que los imaginarios son abiertos y variados en posibilidades y están relacionados con su procedencia:

*“Pero, ¿qué significa decir que una imagen “es de Internet”? ¿Es Internet un archivo? En cierto sentido sí, pero quizás sea un término demasiado general. No es tanto un archivo si no un archivo de archivos. Así los JPEG’s de Ruff pertenecen al menos a tres tipos de archivo: a ellos mismos, a internet y a los archivos específicos a los que se accede en línea. También pueden pertenecer a un cuarto, un archivo analógico original que haya sido digitalizado y puesto a disposición vía electrónica. Y estos a su vez a un quinto, el de la memoria colectiva y un sexto archivo más, el de la memoria individual del espectador. Etcétera.”*²³⁶

En el mismo texto Company hace referencia también a la “materialidad” de la imagen, estableciendo una conexión entre el grano como límite material de una imagen que denota autenticidad, y el pixel, límite “frío” de la imagen actual, inmersa en un orden virtual que unifica todas las imágenes en un continuum electrónico. Tras el dramatismo de las imágenes, el pixel ha equiparado de algún modo, toda representación.

²³⁴ Roland, Barthes. “La cámara lúcida, nota sobre la fotografía” Ed. Paidós Biblioteca Roland Barthes. Barcelona. 2009.

²³⁵ <http://www.mai36.com/thomas-ruff-selected-works/18-artists/thomas-ruff/416-thomas-ruff-works-jpeg>

²³⁶ Traducción libre de Xabier Barrios. Crítica de David Company sobre el trabajo de Ruff. Disponible en la web: <http://davidcompany.com/thomas-ruff-the-aesthetics-of-the-pixel/>



Thomas Ruff. "Jpegs (5 works)" 2006. 110x71.7cm.

Trabajando en este sentido, Ruff crearía entre 2008 y 2009 "[Zycles](#)"²³⁷. Formada por una serie de capturas de pantalla de curvas basadas en la fórmula matemática conocida como "Cicloide". Estas representaciones en tres dimensiones, son la respuesta estética a las curvas matemáticas manipuladas por el artista insertando diferentes coordenadas; donde una curva, es puesta a rotar sobre otra inicial que se encuentra haciendo lo propio sobre un punto fijo. Un ciclo común para nosotros, la tierra rotando sobre sí misma, haciéndolo a su vez sobre el sol. Así de algún modo, esos datos que se escondían tras la imagen como certeza -las matemáticas- también pueden ser representados en una imagen.

Datos numéricos y píxeles se retroalimentan en este caso, girando en torno al movimiento cicloide que reina en el universo. Para el autor estas fórmulas matemáticas y bits representados, son "la imagen después de la imagen"²³⁸. La física en modelos 3D, que el autor captura desde su pantalla.

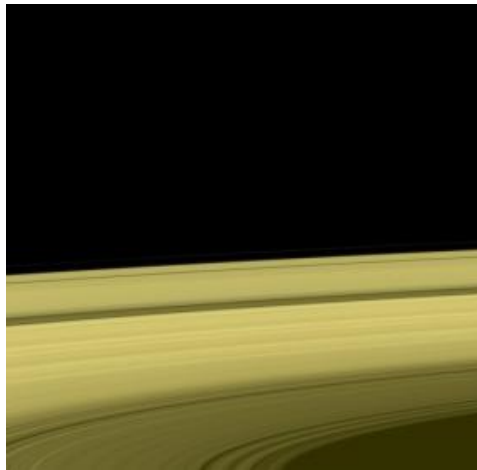
²³⁷ <http://www.davidzwirner.com/artists/thomas-ruff/survey/page/2/>

²³⁸ http://www.art-it.asia/u/admin_interviews/8MHGkjrdonQeSKDRNOhB/?lang=en



Thomas Ruff. "Zycles 4070" 2009.

Paralelamente en "[Cassini](#)"²³⁹ -2008-2009- se basa en las imágenes capturadas por la sonda del mismo nombre construida por la NASA para explorar el Planeta Saturno. El autor, tras recibir las imágenes que la agencia espacial le envía en blanco y negro, reduce su calidad y colorea el paisaje según le viene en gana.



Thomas Ruff. "Cassini 29" 2009.

[Dos series](#)²⁴⁰ que se han expuesto simultáneamente en todos los espacios, dado que se complementan. Por un lado, en la primera el artista trabaja a través de algoritmos y coordenadas que responden a leyes físicas que tienen que ver con el universo. Por otro, en la segunda, recibe imágenes de esa

²³⁹ <http://www.davidzwirner.com/artists/thomas-ruff/survey/page/2/>

²⁴⁰ <http://artobserved.com/2010/02/ao-on-site-new-york-thomas-ruff-zycles-and-cassini-at-david-zwirner-through-march-13-2010/>

realidad, que más tarde reduce y sintetiza para manipularlas de forma más libre. Una estrategia según la cual la imagen pueda tener el mismo sentido conceptual salvando las escalas y los medios. Como si viniera a decirnos qué tres formas se encuentran dentro de toda representación: la física, la matemática y la estética. En “Zycles”, se enfrentan estética y matemática y en “[Cassini](#)” se hace hincapié entre la tensión de la forma concreta y la composición abstracta, el tema y el artista. Al fin y al cabo, las leyes físicas y la realidad, las imágenes del universo son equiparables.

Siguiendo esa estela, Ruff, desarrolla en 2010 su serie Mars Reconnaissance Survey “[M.a.r.s.](#)”²⁴¹. Imágenes de la superficie de Marte captadas por [HIRISE](#)²⁴² (High Resolution Imaging Science Experience) una cámara desarrollada por la Universidad de Arizona que ha ido topografiando la superficie del planeta desde 2006. Fascinado por la resolución de las imágenes que la NASA comparte en internet, se pregunta cómo es posible, -teniendo en cuenta donde está Marte- que la cámara sea capaz de capturar el detalle más mínimo en una resolución de un metro, facilitando que veamos formas que se encuentran a tan lejana distancia de nosotros.



Thomas Ruff. “ma.r.s. 09 II.” 2013. C-print. 255x185cm.

²⁴¹ <http://www.davidzwirner.com/artists/thomas-ruff/survey/page/2/>

²⁴² <http://www.uahirise.org/>

Al igual que en su anterior serie, altera colores, perspectivas y orientación de las imágenes a su antojo, argumentando que, “el color en el espacio exterior no tiene sentido”, mientras corrige las “imperfecciones” para obtener fotografías más pulcras y refinadas. Además, ha experimentado por primera vez con la técnica del anaglifo -3D-, combinando dos imágenes en -rojo y verde- que ha aplicado a la impresión, de modo que puedan verse dichos efectos dependiendo de si se miran con gafas o no. Según Ruff, la visión estereoscópica, ayudada por el tamaño descomunal y la calidad de la imagen, crea la sensación de estar observando las imágenes desde fuera del planeta.

Paisajes monumentales, ricos en detalles, sean estereoscópicos o no. Familiares y alienígenas a la vez, recuerdan a las fotografías de aquellos pioneros como Watkins y O’Sullivan que cargando con sus cámaras exploraban nuevos territorios, para abrir fronteras. A los que en este caso, gracias a la NASA, podemos acceder desde el confort de nuestra casa.



Carleton Watkins “Summit of the Sierra from Round Top” 1879. Beinecke Rare Book & Manuscript Library, Yale University. / Timothy O’Sullivan “Sand Dunes, Carson Desert”. Nevada. 1867. 199.9x270 mm. Museo de Arte Nelson-Atkins.

En la recientemente acabada “[phg](#)”²⁴³ 2013-2014. El fotógrafo se inspira en la obra de [Arthur Siegel](#)²⁴⁴ -tiene dos fotogramas de éste en su propia colección- centrándose en las nuevas tecnologías para retomar técnicas y formas de experimentación fotográfica realizadas en el pasado por [László Moholy Nagy](#)²⁴⁵, el mayor exponente de la Bauhaus en éste ámbito, quién

²⁴³ <http://www.davidzvirner.com/artists/thomas-ruff/survey/>

²⁴⁴ <https://www.google.es/search?q=arthur+siegel+photography&safe=off&client=firefox-a&hs=VCL&rls=org.mozilla:es-ES:official&channel=sb&biw=1191&bih=657&source=lnms&sa=X&ei=HCB3VK7tNtPwLpMgVAE&ved=0CAUQAUoAA&dpr=1#safe=off&rls=org.mozilla:es-ES:official&chan>

²⁴⁵ <https://www.google.es/search?q=Lazlo+Moholi+Nagi&safe=off&client=firefox-a&hs=BaK&rls=org.mozilla:es->

experimentó en el cuarto oscuro realizando composiciones, interponiendo y apoyando objetos entre la luz de ampliadora y el papel. También utilizaron esta técnica en el mismo año 1922 Man Ray, quien la llamaría [Rayogramas](#)²⁴⁶ y el menos conocido [Christian Schad](#)²⁴⁷.

Para realizar esta serie, Thomas Ruff creó un cuarto oscuro en el que podía trabajar con objetos virtuales, consiguiendo imágenes que, salvando las distancias y medios se deben a aquel juego o experimentación.

El propio Ruff argumenta que su interés no era crear una nueva tecnología al respecto, sino que se sentía atraído por las imágenes que Moholy realizara en el pasado a sabiendas de que lo que se veía en ellas no eran objetos, sino las formas y las sombras de éstos de forma que estaban virtualmente representados y no físicamente. Esto, lo empujó a intentar llevar a cabo sus propios fotogramas, pero al darse cuenta de la dificultad que entrañaba controlar el medio, pensó que sería posible hacer un tipo de software parecido al que había trabajado para “Zycles” con el que simular un cuarto oscuro digital.



Thomas Ruff. “r.phg.06_i” 2013. C-print framed. 240x185cm.

[ES:official&channel=sb&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=1BZ3VPz_CdHcatmccggN&ved=0C](#)
[AgQ_AUoAQ&biw=1198&bih=657#safe=off&rls=org.mozilla:es-ES:official&channel=s](#)
²⁴⁶ [https://www.google.es/search?q=man+ray+rayograma&safe=off&client=firefox-a&hs=eDz&rls=org.mozilla:es-](https://www.google.es/search?q=man+ray+rayograma&safe=off&client=firefox-a&hs=eDz&rls=org.mozilla:es-ES:official&channel=sb&biw=1198&bih=657&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=YQx3VIn9Oof_haMyWguAM&ved=0CAgQ_AUoAQ)
[ES:official&channel=sb&biw=1198&bih=657&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=YQx3VIn9Oof_haMyWguAM&ved=0CAgQ_AUoAQ](#)
²⁴⁷ [AgQ_AUoAQ&biw=1198&bih=657#safe=off&rls=org.mozilla%3Aes-ES%3Aofficial&channel](https://www.google.es/search?q=Christian+Schad&safe=off&client=firefox-a&hs=Oae&rls=org.mozilla:es-ES:official&channel=sb&source=lnms&tbn=isch&sa=X&ei=4Ax3VMu4FMutafXkpggL&ved=0C
<a href=)

Al contrario que en el cuarto oscuro de Nagy los objetos no son materiales sino que están creados mediante software 3D, de modo que se puede decidir el tipo de materialidad, tamaño y forma que se otorga a cada uno, o en qué posición y distancia se quiere colocar el “objeto” respecto a la imagen, pudiendo también restar o añadir objetos fácilmente, sin tener que recurrir a apoyos o hilos. Además de estas posibilidades, es posible que los propios materiales sean los que emitan o reflejen la luz y que ésta o los mismos objetos tengan color, ampliando las posibilidades técnicas. Algo con lo que Moholy Nagy, pudo soñar cuando, al final de su vida, la empresa Leica le dejó experimentar con el nuevo negativo en color. Finalmente el resultado cromático no llegaría a satisfacer las expectativas del maestro, quien denegó la publicación de aquellas instantáneas en las que indudablemente Ruff se ha inspirado.



László Moholy, Nagy. “Study with pins and ribbons” 1937-38. Color print assembly (Vivex) process 34.9x26.5cm. Gift of Walter Clark.

Por otro lado, los objetos, también pueden ser animados y en su caída dejar una impronta, o volver atrás y probar otra cosa. Otra de las ventajas, es que ya no se depende del papel fotosensible en blanco y negro, lo cual permite ampliar los tamaños así como la resolución –calidad- de la imagen o se controla mejor la nitidez o borrosidad que se prefiere.



Thomas Ruff. "phg.s.01" 2012. 240x185cm.

En los fotogramas primigenios en blanco y negro, los objetos eran una especie de lápices de la naturaleza, los fotogramas se realizaban "por contacto", sin cámara, y los objetos se podían intuir -más o menos-, según la distancia entre antorcha y superficie.



Thomas Ruff. " phg.09_II" 2014. C-print framed. 239x184cm.

Las formas inateriales ofrecen múltiples posibilidades para inventar y son muestra de una apertura en la frontera visual, pero lo cierto es que la serie ha ido evolucionando hacia formas más sobrias. Con un uso excesivo del color al inicio, Ruff ha ido conteniéndose hasta buscar algo que se acercara más a los primeros fotogramas, de manera que el resultado no fuera solo abstracto y extraño, sino que remitiera con cierta familiaridad a los antiguos, con la intención de aportar una nueva generación de fotogramas que no parecieran desfasados. Lo que podríamos considerar equivalente a la renovación de un género en cualquier otro arte.

La cuestión para Ruff no es, por tanto, la forma de conseguir una fotografía, sino que la técnica esté sometida a una idea, que sirva para apoyarla. Y si la idea requiere, para alejarse de la fotografía “al uso”, desarrollar una nueva tecnología al respecto, -como en este caso- el artista deberá construirla. Al menos, si su intención es ir más allá de los límites del pasado.

Para finalizar, desde 2014 Ruff está trabajando en la serie “[Negatives](#)”²⁴⁸, en la que recupera imágenes de estudios de fotografía del siglo XIX, para volver a transformarlas en negativos. Lo que podríamos llamar un “develado” en el que devuelve las imágenes a su origen primigenio. Una idea que es deudora de la serie fotogramas, en la que trabajó a partir de su conocimiento de antiguas técnicas de cuarto oscuro como la solarización. Pero en este caso digitaliza imágenes en tonos sepia, rescatándolas de antiguos álbumes, para devolverlas a un final anunciado de significado.



Thomas Ruff. “neg-artists_01” 2014. From the series *Negatives*. Chromogenic print.

Recordemos, que en esa época -en los estudios-, tenía lugar una lucha por la representación entre la pintura y la fotografía a través de los temas populares del momento: el orientalismo, los desnudos o los paisajes exóticos, lucha en la que la fotografía tomaría ventaja por su *reproductibilidad*.

De forma que estas imágenes recuerdan a un mundo de hielo que se ha vuelto transparente. Congeladas y descontextualizadas, su hazaña queda al descubierto desde un tiempo en el que la fotografía todavía servía como documento. Así el propio Ruff retoma su lucha contra el documentalismo, subvirtiendo el origen de ese tipo de fotografía, que se pensaba objetiva, para demostrar una vez más, que renovar la fotografía, tiene que ver con el

²⁴⁸ <http://www.artnet.com/artists/thomas-ruff/2>

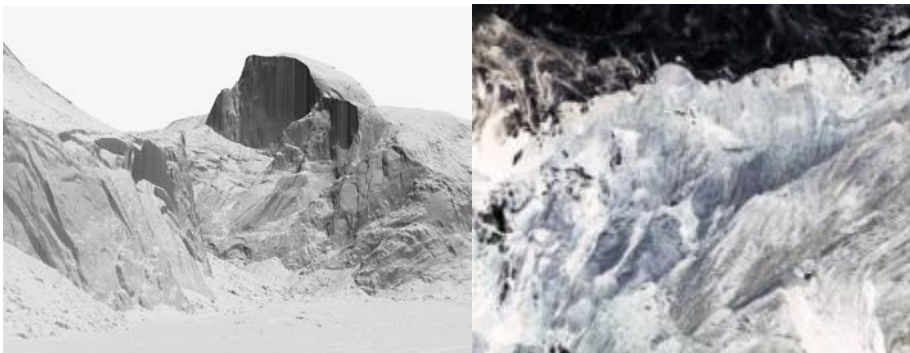
uso que cada uno quiera aplicar a la imagen, aunque habría que añadir que al igual que en este caso, la tecnología condiciona lo que esperamos de la imagen.

Dan Holdsworth (Imagen, distancia y perspectiva)

- [Web](#)²⁴⁹

Preocupado por las imágenes científicas, el arte y la percepción, se encuentra también el artista Dan Holdsworth (Welwyn Garden City, Inglaterra, 1974) muestra gran interés por las tecnologías digitales de la imagen que se utilizan para cartografiar el terreno, donde la fotografía y el escaneo han hecho su aparición para sustituir el mapa dibujado. Por ejemplo, en su obra "[Transmission](#)"²⁵⁰ de 2012, utiliza imágenes o *Terrain Models* cedidos por el "US Geological Survey Data", para replantear la forma en que catalogamos el terreno a través de imágenes captadas vía satélite, a las que sin embargo, desposeemos de los elementos naturales que harían reconocible la zona y su entorno. Similares al 3D, estas imágenes geológicas desnudas muestran espacios cercanos que paradójicamente parecen otros.

En este mismo sentido había trabajado ya en su anterior serie "[Blackout](#)"²⁵¹, donde el propio autor había fotografiado la subida a una zona de glaciares en Islandia. En las imágenes, se apreciaba cómo a medida que el autor se acercaba al lugar cubierto de hielo, las fotografías se tornaban cada vez más abstractas y el terreno más difícil de interpretar coherentemente. En negativo o viradas a dos colores, las tomas dificultan la tarea de distinguir la roca de la nieve por su color o textura. El sentido del relieve y la orografía que permiten una percepción diferenciada de estos elementos también se pierde en los espacios negativos y positivos.



Dan Holdsworth. *Transmissions* New remote earth view "Yosemite C6" 2012. C-print . 46x34cm. / "Blackout 23" 2010. C-print. 226x177cm.

²⁴⁹ <http://www.danholdsworth.com/>

²⁵⁰ <http://www.danholdsworth.com/works/transmission/overview/>

²⁵¹ <http://www.danholdsworth.com/works/blackout/20/>

En sus últimas series acaba trabajando en un sentido semejante. En ellas, cóncavo y convexo acaban confundándose en un efecto que los científicos llaman FTP (Percepción Falsa Topográfica) producido en imágenes captadas vía satélite. Fotografías que debido a la distancia entre objetivo y referente, no ofrecen suficiente información como para determinar si los terrenos que estamos viendo son hendiduras o promontorios, de forma que no aportan más que un conocimiento intuitivo del espacio cartográfico en planetas y asteroides. Algo parecido se aprecia en la obra "[Form FTP](#)"²⁵² de 2013. En ella, vemos la misma imagen de un cráter glaciar –localizado en Washington– en dos posiciones que se diferencian entre sí por estar giradas una respecto la otra en 180º, lo que hace imposible adivinar cuál de las dos está en una posición "correcta", de forma que la orografía y situación del terreno dentro de un "plano" resulta ambigua. De este mismo modo actúa la serie "[Mirrors](#)"²⁵³, realizada a partir de las imágenes del glaciar valiéndose de la estrategia de imagen espejo, demostrando que estas son incapaces de reflejar la realidad de forma coherente.



Dan Holdsworth. "Mirrors FTP" 2014. C-print 158x200cm.

²⁵² <http://www.danholdsworth.com/works/forms/19/>

²⁵³ <http://www.danholdsworth.com/works/mirrors/10/>

Michael Najjar (Ciencia Ficción y Medios de Comunicación)

- [Web](#)²⁵⁴

Stimmt es, dass Sie den Begriff Hybridfotografie geprägt haben?

“Ich verwende den Begriff, seitdem ich arbeite und seit einer Zeit, in der ihn noch niemand verstanden hat. Aus diesem Grund schreibt man mir das zu.”

Mögen Sie diese Kategorisierung?

“Absolut, ich habe von Anfang an immer gesagt, was ich tue, ist keine klassische Fotografie. Ich habe das Medium von Anfang an aufgespalten in seine analogen und digitalen Bestandteile und habe das als Hybridfotografie bezeichnet. Im angloamerikanischen Raum wurde damals eher von Post-Fotografie gesprochen, aber mir hat diese Begriffskonstruktion deshalb nicht gefallen, weil sie zwar andeutet, dass es nach der klassischen Fotografie etwas gibt, aber nicht sagt was. Deswegen Hybridfotografie. Das steht unter meinen Bildern bis heute in den Katalogen.”²⁵⁵



Michael Najjar. Bionic Angel. “The sublime mind (of Shering and Michael)” 2006-2008.

La extensa obra de Michael Najjar se caracteriza por ser variada en cuanto a temáticas, medios de trabajo y formatos de presentación. Sin embargo, entre todos ellos destaca un tema central que siempre aborda: la sociedad. El artista se centra en varios elementos que intervienen en su desarrollo, como la tecnología, la arquitectura, la información y otros componentes que inciden tanto en el entramado social como en los comportamientos

²⁵⁴ <http://www.michaelnajjar.com/>

²⁵⁵ <http://www.kultiversum.de/Kunst-Themen/Michael-Najjar.html>

individuales. Siempre a la búsqueda de nuevos métodos de creación para sus proyectos, fue uno de los pioneros en la manipulación digital de fotografías, incluyendo frecuentemente en sus trabajos citas a la simulación o la hiperrealidad.

Sus imágenes nos muestran así una realidad cercana a la ciencia ficción, documentos visuales que, a través de la utopía, ofrecen una visión del futuro inminente en el que nuestras formas de entender el mundo y las estructuras sociales quedarán trastocadas bajo un nuevo orden derivado de la innovación tecnológica. Así, gran parte de su proceso creativo se basa en adelantos científicos, conectando material y temáticamente las series de trabajo.

Entre los más interesantes están: “Netrópolis”, “High latitude”, “Concept no memory Access”, “Information and apocalipsis”, “Liquid City”, “Nexus proyect part I”, “¡Viva Fidel! A journey into absurdity” y “Bionic Angel”. Este último proyecto en concreto, reúne diferentes tipos de formatos y presentaciones bajo una temática que explora los límites entre realidad y ficción.



Michael Najjar. Bionic Angel. “Telematic dreaming” 2006-2008. Impresión Light Jet /Diasec. 150x150cm.

Michael Najjar aporta un punto de vista científicista en el que los avances en técnicas médicas plantean un nuevo evolucionismo, controlado y tecnológicamente determinado, donde la perfección y resistencia de los cuerpos superará a cualquier ideal de representación o canon heredados de la tradición clásica.

Las imágenes, fotografías retocadas y construcciones en 3D -además de un [video](#)²⁵⁶ en bucle- tienen su enclave en el cuerpo del renacimiento y el clasicismo, pero también nos hablan acerca de la genética y la genealogía, haciendo clara referencia al “cuerpo ideal”, a una humanidad moldeada y científicamente controlada donde alcanzar la inmortalidad fuera de los límites de la naturaleza sería posible, llegando a sugerir una realidad de la representación: la posibilidad de ensamblar o crear un ser tal y como podemos retocar una imagen. Equiparando la genética a la informática, donde es posible sustituir o alterar cualquier parte sin afectar a lo demás.



Michael Najjar. Bionic Angel. “Dánae” 2006-2008. Impresión Light Jet/ Diasec.198x148cm.

La serie, se apoya en la futura transformación tecnológica y el control médico. A través de escenarios construidos o imágenes cercanas al documental, hace hincapié en el progreso de esas disciplinas gracias a los avances científicos y tecnológicos, que han posibilitado descifrar el genoma humano y controlar el ADN. Así sugiere la “esperanza” de un tiempo utópico donde la manipulación genética en seres humanos dejará de ser ficción.

La imagen remite a Zeus y Dánae, en el que el dios en forma de lluvia de oro deja embarazada a la mortal, un mito presente en muchas culturas que sería adaptado por los cristianos bajo la figura de la paloma. Así Najjar nos habla de lo místico, de un poder aséptico de concepción, de un control científico que puede prescindir incluso del contacto físico y natural proporcionando resultados controlados que nos elevarían a la categoría y perfección propia de los dioses. Un saber acumulado que combinado con las tecnologías biomédicas actuales, augura un resultado divino, superando la obra del demiurgo mediante un código genético sin errores ni degradaciones.

²⁵⁶ <http://player.vimeo.com/video/25999444?title=0&byline=0&portrait=0>



Michael Najjar. Bionic Angel. "Laokoon" 2006-2008. Impresión Light Jet/ Diasec. 198x178cm

Una realidad anticipada por los niños probeta, la clonación y la ansiada inmortalidad por criogenización, un futuro de cuerpos que como piezas de recambio esperarían en letargo para sustituir partes de nuestro ya desgastado organismo. Cuestiones en relación con el rápido desarrollo en el campo de las llamadas "*tecnologías de la sonrisa*" -la genética, la robótica, la información y las nanotecnologías-, que están cambiando nuestros cuerpos, mentes, memorias e identidades, teniendo un impacto directo en el futuro de la especie con el objetivo de mejorar el rendimiento humano. Nuevos organismos con capacidades cerebrales desarrolladísimas que podrán adaptarse a las necesidades de la autopista de alta velocidad de datos del futuro.



Michael Najjar. Bionic Angel. 2006-2008. "Me2-sal-em"/ "Aging Box 95+"/ "Prometheus" Impresión Light Jet/ Diasec. 150x150/140x200/150x150cm.

Algoritmos genéticos y redes neuronales que darán lugar a una evolución biológica bajo nuevas formas superiores a las del pasado, alterando la existencia y dotando al ser humano de capacidades telemáticas, como indica el título de alguna de las obras. Cualidades no implícitas en el ideal del cuerpo griego y renacentista. El ser humano perfecto más allá de lo

imaginado, de la promesa utópica del clasicismo literario de Ovidio. La metamorfosis de la mitología griega como metáfora clave para la transformación impulsada por la tecnología en un futuro post humano donde la existencia probablemente sea inmortal, y donde una red telemática atravesará las mentes y cuerpos perfectos creados por el código médico.



Michael Najjar. Nexus Proyect Part I. "Tayga_2.0" 1999-2000. 100x140cm.

Algo que ya trató Najjar en "Nexus Proyect" -cuando el cambio de siglo estaba al caer y la cibernética aplicada en seres humanos era un tema muy en boga. En la serie de ocho retratos se hace referencia al concepto de ciborg. El artista intenta transmitir una sensación de amenaza e intimidación a la vez que un halo de atracción, reflejando de algún modo el sentimiento e incertidumbre social que tan acertadamente supo reflejar la película de Ridley Scott "[Blade Runner](#)"²⁵⁷. Imágenes que nos hacen preguntarnos acerca de como sería vivir una realidad semejante, donde la tecnología y el ser humano vendrían a fundirse por fin en un solo ente, donde el código genético y el informático serían uno.

En las fichas técnicas de la obra, podemos ver las características de cada humanoide y el propósito para el cual han sido creados. Productos industriales que gracias a las nuevas capacidades y desarrollos de I+D+I, daría lugar a esta realidad de cuerpos parcheados.

En "Netrópolis" y "Liquid City" sin embargo, la temática viene a ser otra. Esta vez el artista se centra en el devenir de la ciudad del futuro como lugar donde la información y las formas arquitectónicas estarán en constante inter-cambio.

²⁵⁷ <https://www.youtube.com/watch?v=qKpMFMiRkBI>



Michael Najjar. "Netrocity" 2006. Impresión sobre Clear film. 8 paneles acrílicos, tornillos metálicos y alambres de metal. 35x60x28cm. / Netrópolis. LightJet-impresión, aludibond, Diasec. 120 x 180 cm o 60 x 90cm

La vista panorámica que nos ofrece "Netrópolis" transforma la realidad de la estructura espacial urbana en un paisaje tejido por capas. La fusión digital de 12 imágenes tomadas desde diferentes ángulos nos muestra un mapa de relaciones que se torna abstracto. Una sola ciudad vista desde las alturas, un área geográfica como punto de referencia. Varias mega ciudades del planeta son retratadas en doce fotografías, un [video](#)²⁵⁸ y una foto-escultura montada con ocho planchas transparentes. En las diferentes vistas de las ciudades, los cordones de relación se combinan y entrelazan para dar lugar a una forma anónima e irreconocible transformando lo urbano y las relaciones invisibles en una imagen de metrópolis telemática. En la obra se relaciona la complejidad de una megaciudad como realización material de la densidad de información que circula en ese punto geográfico en concreto. Una metáfora de la forma en que se desarrollarán las relaciones dentro de las ciudades globales del futuro.

Como indica Najjar en su web, los entramados por fundido se basan en la película "[Metropolis](#)"²⁵⁹ de Fritz Lang y se refieren -al igual que en el tema del film- a la tecnología, en este caso, a la informática como transformadora de la forma de comprender y vivir la ciudad. En 1926 Fritz Lang creó la visión de una futura mega ciudad y ahora que hemos cruzado el umbral del siglo XXI, los nuevos factores de pensamiento y evolución tecnológicos han cambiado. Ya no pensamos igual los espacios ni las comunicaciones que se darán en un futuro en nuestras urbes telemáticas. De magnitud similar al impacto de la revolución industrial en el siglo XIX, ahora la sociedad de la

²⁵⁸ <http://player.vimeo.com/video/25975678?title=0&byline=0&portrait=0>

²⁵⁹ <http://www.youtube.com/watch?v=4tH1syo7IHs>

información se ha erigido en base a esas redes y dispositivos tecnológicos, convirtiéndose de este modo en los principales vehículos para el cambio.

Como en “Liquid city”, donde el espacio telemático y las ondas, dotan al entorno urbano de una nueva forma líquida que se estructura y altera en función de las relaciones, una fuerza de intercambio que no es visible, que viaja en el entorno de la luz. La ciudad se reinventa a sí misma a cada instante, teje un entramado de relaciones más allá del espacio físico habitual para relacionarse con sus habitantes, nos muestra un entorno complejo y dinámico en el que la forma es libre, en el que las fronteras ya no están marcadas por lo físico, por el hormigón o el asfalto, sino por las relaciones que se dan dentro de ella, más allá de las barreras arquitectónicas, gracias a los satélites del espacio exterior.



Michael Najjar. Liquid City. “Jin Mao_II” 2007. Light jet-print, aludibond, diasec. 60x90cm. / Liquid city. “Tokyo #1” 2010. Light jet-print, aludibond, diasec. 120x180cm.

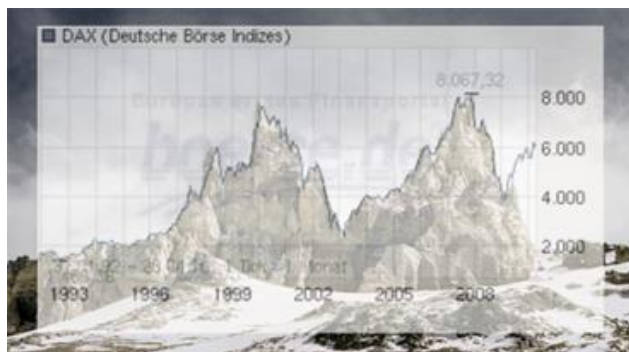
En otro de sus proyectos, el mediodía del 29 de enero de 2009, Michael Najjar, hace pie en la cima la montaña más alta del continente americano el monte Aconcagua, a 6.962 metros. El material fotográfico reunido en el curso de tres semanas de caminata, constituye la base de la serie “[High Latitude](#)”²⁶⁰.

²⁶⁰ <http://www.laboralcentrodearte.org/es/files/2014/exposiciones/datascape/najjar>



Michael Najjar. High latitude. "Hangseng 80-09" 2008-2010. Fotografía digital retocada por ordenador. Lightjet-print, aludibond, diasec, marco de aluminio a medida. 202x132cm.

Las cumbres de las imágenes, representan el desarrollo de los principales índices mundiales del mercado de valores en los últimos 20-30 años. Montañas de datos virtuales sublimadas en la materialidad escarpada de la cordillera Argentina.



Ejemplo superpuesto. Michael Najjar. High latitude. "Down Jones 80-09" 2008-2010. Fotografía digital retocada por ordenador, lightjet-print, aludibond, diasec, marco de aluminio a medida. 202x132cm.

Al igual que los índices bursátiles, las sierras tienen su historia, su recorrido y su desgaste, una erosión que no acertamos a ver por la efeméride del tiempo humano y el tiempo geológico. Como metáfora del sistema global de financiación y economía, las placas tectónicas se mueven aunque no podamos evitarlo ni sentirlo directamente. Poseen almacenes de piedra de tiempos remotos, información inmensa para la escala humana. Igualmente, los gráficos basados en la bolsa, contienen información inmaterial que no queda al descubierto, pequeños cambios del día a día que pasan inadvertidos. Lo que supone una comprensión espacio-temporal humana que se orienta hacia nuevos valores basados en datos. Un palimpsesto reunido en las imágenes de Najjar, que queda petrificado en las metáforas

del sistema económico y financiero mundial, en las que realidad y simulacro - ahora más que nunca- especulan sobre un entorno que va cambiando, desgastándose o creciendo según el valor y los movimientos bursátiles. Múltiples datos que han producido un cambio en la sociedad de la información, cambio por el que la humanidad se enfrenta a un proceso de tal complejidad dinámica que la línea divisoria que se identifica con un momento ya se sublima en el siguiente instante. Un sistema de valores virtual que tiene su reencarnación en el mundo real y que nos hace vivir en un presente acelerado, muy distante del ritmo de la naturaleza, una escalada en la que no hay aclimatación.

Parada obligatoria para la reflexión y la denuncia es “Information and apocalipsis” donde los medios de comunicación sufren una dura crítica por parte del autor y su colaborador Dieter Jaufmann.



Michael Najjar y Dieter Jaufmann. Información and apocalipsis. “Too close to see far IV” 2003.

El proyecto en cuestión consta de varias fotografías y cuatro videos: “[Permanent erosion](#)”²⁶¹, “[Easy ride](#)”²⁶², “[Hypnotizer](#)”²⁶³ y “Too close to see far” representados en su [Web](#) a través de fotos y un film elaborado mediante fundidos encadenados. En ellos, se habla del cambio ocurrido a partir del 11 de Septiembre de 2001 en la manera de informar de los medios de comunicación. No solo en los recursos técnicos o en la forma de representación, sino en un sesgo aplicado para subrayar ciertas cuestiones en favor de una “[doctrina del shock](#)”²⁶⁴ impulsada desde los poderes en las altas esferas, donde el terror y el pánico son recursos para el control.

²⁶¹ <http://player.vimeo.com/video/26005417?title=0&byline=0&portrait=0>

²⁶² <http://player.vimeo.com/video/26007512?title=0&byline=0&portrait=0>

²⁶³ <http://player.vimeo.com/video/26005166?title=0&byline=0&portrait=0>

²⁶⁴ <https://www.youtube.com/watch?v=Nt44ivcC9rg>



Michael Najjar y Dieter Jaufmann. Información and apocalipsis. "Permanet erosion" 2003. Fotograma del video.

La serie, critica a los medios y su forma de ocultar o velar lo que realmente está ocurriendo, en base a estrategias premeditadas. A través del uso del tiempo real, las imágenes borrosas y la visión cinematográfica se pierde la nitidez del mensaje quedando así desdibujado y ambiguo. La representación de los conflictos en los medios de comunicación alcanza una nueva dimensión que transforma la manera en que percibimos el orden de las cosas, en un asalto frontal a las certezas ideológicas.



Michael Najjar y Dieter Jaufmann . Información and apocalipsis. "Out of focus I" y "Warrom" 2003.

Los atentados de Nueva York, y en especial la guerra de Irak en 2003, son el ejemplo de cómo es la guerra del siglo XXI en cuanto a su presentación en los medios de comunicación. Por ello, es necesaria una contraimagen crítica con la estética y ética de los medios, que amplíe y enriquezca los modos de percibir y emitir esa información.

Basándose en imágenes ficticias y borrosas Najjar resulta más revelador y consecuente para con la situación real. Irónico y pulcro, casi cinematográfico, Najjar se centra en lo que hay detrás de la noticia de un modo directo, simple y eficaz. Con frases hace referencia a lo que está velado, destapa lo que hay detrás de la construcción de una imagen sirviéndose del fundido, el desenfoque y la superposición de textos y filtros propios de los medios. A

través de referencias a la ficción y espectacularización de la representación en los medios, nos muestra un panel de control en el que un mando del ejército manipula la información que se lanza y recibe al mundo en una pantalla. En una metáfora final de la batalla real que se estuviera librando desde la pulcra distancia, lejos del impacto social que supuso aquel periodismo directo que cubrió la guerra de Vietnam.

En “No memory access” se hace referencia a la memoria virtual o digital utilizando de nuevo el mecanismo del fundido. A través de 18 pares de imágenes vemos a personas en diferentes situaciones, realizando acciones o formando parte activa del entorno, cambiándolo y alterándolo con su presencia. Como se aprecia en la web, las personas comienzan a desvanecerse hasta desaparecer por completo, y con ellas, la incidencia que tuvieran sobre el entorno. Así, la imagen inicial de presencia y la de ausencia, los personajes y las situaciones se suceden en fundido.



Michael Najjar. “No memory access” 2001-2005. Impresión fotográfica, cajas de luz, aludibond, diasec. 62x51,5cm x2 imágenes.

La fotografía digital anuncia una nueva era de lo no-material, una era definida por la pérdida del material basado en la ubicación y el contexto. Imágenes y personas que aparecen en ellos son ahora independientes del papel o negativo. Tanto ellos como su incidencia desaparecen en la profundidad de los bancos de memoria electrónica, listos para reaparecer en cualquier momento en otra forma, en otro contexto.

Este juego entre simulacro y realidad es el que activa esta obra, aprovechando la virtud para revivir seres, lugares y momentos que tiene la fotografía, su habilidad para despertar la memoria mediante el simulacro que ella misma es como resultado de realidad. En nuestro cerebro, esas personas representadas no desaparecen en su totalidad, quedando en el recuerdo y la base de datos que es la mente.



Michael Najjar. ¡Viva Fidel! A journey into absurdity. "Tus ideas" 1997. Impresión en acero inoxidable. 100x75cm.

Por otra parte, el archivo y el contexto son el tema de "¡Viva Fidel! A journey into absurdity". En él, se muestran imágenes en blanco y negro tomadas por un corresponsal o turista con la intención de trasladarnos una idea concreta de Cuba. Imágenes de contenido político que de manera sutil se incorporan elementos fuera de lugar con la intención de transmitirnos el absurdo que se vive en la isla. Una obra que ya en 1997 se preguntaba por cómo afectaría la manipulación digital al estatus de la imagen pero no en el sentido de veracidad, sino en la forma en que las imágenes serían capaces de expresar algo que en un principio no estuviera implícito en las mismas; como ya se hiciera antes bajo otros regímenes con la premisa de propaganda política. Para ello, Najjar tomó esta serie de 12 fotografías analógicas realizadas en su viaje a Cuba en 1996 y manipuló las imágenes digitalmente, otorgándoles un nuevo significado que, si bien no es notorio a simple vista, sí está presente en la imagen, y se evidencia a través del título, que nos invita a una segunda lectura en la que descubrimos el enfoque.

Angel Marcos (Representación vs Realidad)

- [Web](#)²⁶⁵

Una estrategia similar a la del artista precedente se puede contemplar en algunas de las obras de Ángel Marcos como: “[Un Coup de dès](#)”²⁶⁶, “[En cuba](#)”²⁶⁷ y “[Alrededor del sueño](#)”²⁶⁸ influenciadas por sus primeras series “[Copu de Parole](#)”²⁶⁹ y “[Rastros](#)”²⁷⁰, en las cuales se intuyen las estrategias y giros que utilizará después. En “[Alrededor del sueño](#)” y sobre todo “[En cuba](#)”, la similitud de la estrategia de trabajo con la de Najjar es tal, que llama la atención. No solo por el hecho de haber elegido el mismo contexto, sino por cómo los elementos añadidos van en la misma dirección en cuanto a plantear una incógnita ideológica, siendo en los dos casos poco evidentes o sutiles.



Angél Marcos. “Alrededor del sueño 1” 2001. Laserchome sobre papel, montada en Plexiglas. 124x124cm.

Lejos del sentido periodístico o turístico que aplica Najjar, Marcos realiza una especie de documentación minuciosa de un paisaje afectado por la situación que se vive en la isla de Cuba. Muestra la memoria de lo que antes fué, un esplendor en ruina ahogado por el propio régimen y las imposiciones imperialistas del exterior. Las fotografías recorren una Habana decadente, en

²⁶⁵ <http://www.angelmarcos.com/>

²⁶⁶ http://www.angelmarcos.com/catalogo.php?id_collection=5156

²⁶⁷ http://www.angelmarcos.com/catalogo.php?id_collection=634

²⁶⁸ http://www.angelmarcos.com/catalogo.php?id_collection=636

²⁶⁹ <http://www.angelmarcos.com/coupParole.php?id=1>

²⁷⁰ http://www.angelmarcos.com/catalogo.php?id_collection=635

la que la memoria de murales e iconos está velada y donde elementos modernos de cartelismo prometen soluciones de futuro y viajes imposibles.

Estos también se aprecian en [“Alrededor del sueño”](#), más centrada en el paisaje periférico de las grandes ciudades de Estados Unidos, donde carteles y pantallas transmiten propaganda cargada de las mismas promesas y anhelos. La realización del sueño Americano, las oportunidades económicas o contenidos que tienen que ver con el ocio y la calidad de vida que se ofrece en Estados Unidos a costa del sufrimiento o explotación del otro. Dos monedas de la misma cara, que evidencian el precio que se paga en todo sistema.

Otras dos obras que merecen mención en cuanto al contexto, por referirse a la pantalla y la ubicuidad, son [“Obras póstumas”](#)²⁷¹ y [“Los bienaventurados.”](#)²⁷²



Ángel Marcos. “Obra Póstuma 4.” 1999. Radiance Selec. 95x116cm. / “Los bienaventurados 10” 1997. Cibachrome, 55x50cm.

En la primera, dos representaciones se conjugan a través de la inclusión digital de proyecciones en escenarios donde la puesta en escena es claramente teatral, reflexionando acerca de los dos espacios, el real y el de la representación en un teatro del absurdo. ¿Es lo representado en la pantalla más real que las relaciones que se desarrollan en ese espacio? Una simbiosis que según el contexto no favorece a una ni otra opción, sino que impulsa las dos superando lo que entendemos por realismo. Así, la diferenciación entre un mundo y el otro es obvia en la forma -gracias a la perspectiva-, pero la relación se torna ambigua en cuanto al significado y estatus de las imágenes que tratan cuestiones sociales de diversa índole.

²⁷¹ http://www.angelmarcos.com/catalogo.php?id_collection=638

²⁷² http://www.angelmarcos.com/catalogo.php?id_collection=639

En "[Los bienaventurados](#)" ocurre algo semejante. Personajes marginales aparecen desubicados en escenarios degradados de carácter periférico. Claramente fuera de lugar en la imagen por su escala y condición lumínica, aparecen en otro "contexto" que aún así podría ser el suyo. Un recurso dentro de la imagen que hace que seamos conscientes del lugar que ocupan en el marco social aquellas personas que por algún motivo han sufrido algún tipo de miseria física o psicológica, tanto como la propia fotografía de la que son protagonistas al verse trastocada por un elemento que muchas veces le es ajeno.

Joan Fontcuberta (*Fotografía vs Veracidad*)

- [Web](#)²⁷³

“La fotografía digital es consecuencia de una economía que privilegia la información como mercancía, los capitales opacos y las transacciones telemáticas invisibles. Tiene como material el lenguaje, los códigos y los algoritmos; comparte la sustancia del texto o del sonido y puede existir en sus mismas redes de difusión. Responde a un mundo acelerado, a la supremacía de la velocidad vertiginosa y a los requerimientos de la inmediatez y globalidad. Se adscribe en definitiva a una segunda realidad o realidad de ficción que, en equivalencia a las cibervidas paralelas como Second Life, resulta ‘antitrágica, expurgada de sentido y de destino, convertida en resguardo y en cultura de la distracción.”²⁷⁴



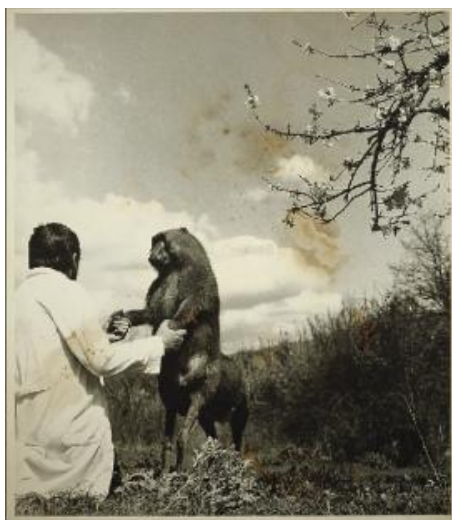
Joan Fontcuberta. Sputnik. “Retrat oficial d’Ivan Istochnikov” 1997.

La trayectoria de este artista es larga y extensa. Las cuestiones tratadas en sus inicios siempre han estado relacionadas con las incertidumbres, desafíos y certezas que el estatuto de la fotografía ha ido planteando a lo largo del debate que se ha desarrollado en las últimas décadas. Sin embargo, en sus últimos trabajos, Fontcuberta (Barcelona, 1955) muestra su preocupación por el devenir de la imagen en relación a las nuevas tecnologías y los medios de comunicación. Trata problemáticas sobre el valor de la fotografía como evidencia y archivo, como forma de conocimiento, como representación de la realidad o como ficción. Pone en entredicho la relación entre ciencia y

²⁷³ <http://www.fontcuberta.com/>

²⁷⁴ Joan Fontcuberta. “La cámara de Pandora. La fotografi@ después de la fotografía”. Ed Gustavo Gili. 2013. Premio nacional de Ensayo. Introducción.

arte, la veracidad de la imagen, el archivo y la construcción histórica, a la par que se pregunta por la antropología, la botánica, la paleontología, la astronomía o la teoría del evolucionismo como formas de conocimiento y datación del pasado. Los fenómenos paranormales y la objetividad de la información de ciertos medios de comunicación también son otro de sus temas favoritos. Jugando siempre al engaño desde una posición y actitud irónicas.



Joan Fontcuberta y Pere Formiguera. Fauna. "Centaurus Neandertalensis" 1987.

En sus primeras obras, "Fauna"²⁷⁵ -llevada a cabo en colaboración fotográfico-literaria con Pere Formiguera- y "Herbarium"²⁷⁶, se alude a casi todas estas temáticas que serán una constante de su trayectoria. Con una puesta en escena basada en la estrategia principal de confrontar ciencia y arte, estos proyectos son la génesis de la temática y el universo particular del fotógrafo.

²⁷⁵ En "Fauna", la imagen fotográfica acompañada de textos, dibujos y montajes, se apoya en esos datos histórico-biográficos inventados para crear un contexto ficticio. Después, se rodea de una puesta en escena con figuras y evidencias construidas al efecto y se expone en un espacio real – por ejemplo un museo. para que este agente de legitimación le otorgue verosimilitud al proyecto. Así, la obra traspasa la frontera de la duda y la ficción para tener lugar como experiencia real y formar parte de la historia como documento, poniendo en evidencia los mecanismos historicistas.

²⁷⁶ En "Herbarium" el tema es parecido. En este caso, se centra en el archivo botánico como forma de clasificación para el conocimiento científico. Pero esta vez sin rodear la imagen de tanta parafernalia ni contexto que le otorgue valor. El artista, juega a ser demiurgo y genetista. Como Gregor Mendel experimenta con nuevas especies de plantas que cobran vida a través del simulacro de la imagen. Inspiradas en las de Karl Blossfeldt, son la suma de detritus encontrados y ensamblados que se transforman en algo nuevo adquiriendo un estatuto estético.



Izquierda. Joan Fontcuberta. Herbarium. "Guillumeta polymorpha" 1982. / Karl Blossfeldt. *Adiantum pedatum*, Culantrillo. Fondas jóvenes desplegando.

Apoyándose como estrategia en las metodologías de ciencias como la paleontología y la biología, Fontcuberta y Formiguera nos muestran como el conocimiento y la historia son frágiles, cómo la diferencia entre la duda y la certeza es ínfima en lo que respecta a la imagen y por consiguiente en lo que respecta a lo real, por lo que es evidente el poder otorgado a la fotografía como documento.



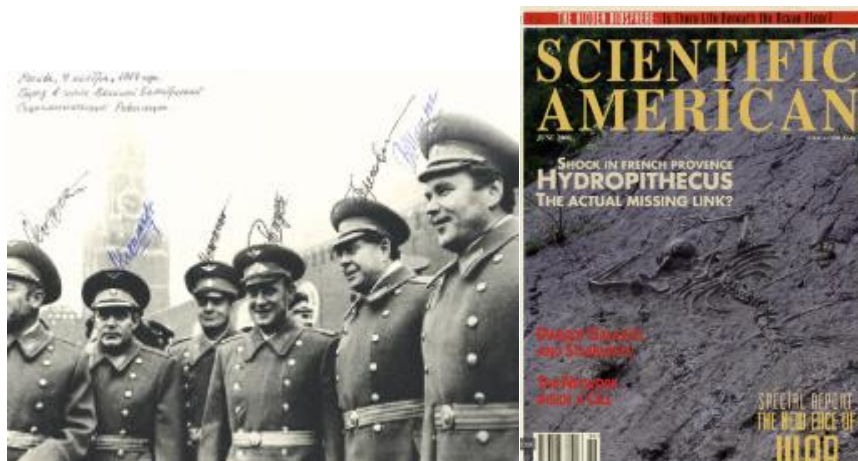
Joan Fontcuberta. Constel-Lacions. "MN 27: VULPECULA (NGC 6853), AR 19h 56,6 min. / D +22° 43'" 1993.

En "Constel-lacione"²⁷⁷ incide en como la ciencia hace uso de tecnologías que arrojan datos en forma de números, imágenes o gráficos. Un escrutinio,

²⁷⁷ Va un paso más allá, sin tan siquiera molestarse en construir o acompañar las fotografías de un entorno. Simplemente se apoya en un título basado en los parámetros matemáticos

técnicas y medidas que se aplican para el conocimiento de lo que nos rodea - en este caso el universo y “la materia”-, y que devienen de representaciones previas y parámetros científicos, supuestamente empíricos y ciertos, que ahora se ven mas frágiles ante la mirada del espectador que descubre el engaño –fácil- que hay tras estas imagenes.

Relacionada también con el espacio, “Sputnik” la primera que hace uso de tecnología digital, pone en cuestión el archivo histórico aludiendo indirectamente a los programas de propaganda y defensa de los gobiernos, al secretismo y el espionaje entre potencias. A la mentira como arma, como parte de la ideología, como salvaguarda del orden establecido y del sentimiento nacional. Al fin y al cabo, al avance tecnológico y la conquista de nuevos territorios como fabulación para alcanzar el poder político.



Joan Fontcuberta. Sputnik. “Leonov, Nikolayev, Istochnikov, Rozhdestvensky, Beregovoi y Shatalov”. 1997. Imagen manipulada, para ser publicada en la enciclopedia “Rumb a les estrelles”. / Portada de Scientific American. 2006.

Fontcuberta, trampea archivos e imágenes que supuestamente pertenecen a un fichero secreto del Kremlin. De forma sutil a veces y otras notoria, para poner en relieve que la conquista del espacio y la luna en concreto, no son hechos fehacientes, sino que pertenecen a un periodo como la guerra fría donde la tensión existente hacía que la frontera entre lo real y la ficción se disolviera fácilmente.

En “Sirenes”, Fontcuberta retoma su afición por la paleontología sacando del agua el mito-fantástico de la sirena y depositándolo sobre la tierra en

propios de la astronomía para hacernos pasar las fotografías de los mosquitos estampados en su parabrisas por zonas del manto estelar.

diferentes imágenes que muestran los restos fósiles de este ser antropomorfo en las cuencas de los ríos. Planteando la sirena como una especie perdida de la evolución y equiparándola a la extinta especie Neanderthal, en una suerte de crítica a la antropología y las humanidades.

Para ello se apoya por primera vez en el formato de los medios de comunicación actuales reproduciendo la portada de una revista “científica” estadounidense, tal vez inspirado por lo ocurrido en el programa “[Cuarto Milenio](#)”²⁷⁸ donde bajo la tutela del “periodista e investigador” Iker Jiménez, se interpretaron los documentos de la obra “Sputnik” como evidencias, otorgándoles por falta de rigor en la investigación, una relevancia de la que carecían, haciendo que su equipo quedará en evidencia al morder el anzuelo del que en este caso cuelga una Sirena.



Joan Fontcuberta. Miracles & CO. “Miracle de la deconstrucció correlativa” 2002.

En “Milagros y CIA” el juego y lo paranormal van de la mano en un tono bastante más desenfadado. La serie resulta ser un compendio de ejemplos y recursos que la fotografía ha ido acumulando a lo largo de la historia a la hora de recortar, falsear y montar imágenes con fines estéticos, educativos o informativos. La premisa de contenido es clara, representativa, bella y proclive al engaño a partes iguales. Deja translucir cierta crítica a la religión y la superchería pues las fotografías son un llamamiento al escepticismo, a recelar de las creencias y de la visión, apelando al conocimiento como medio para comprender el entorno y posición que ocupamos en él. En los títulos se reflejan guiños al arte y una crítica a la farsa que santeros, prestigiadores, magos, escapistas, videntes y predicadores de la fe representan a través del

²⁷⁸ <http://www.youtube.com/watch?v=doAPudeJRII>

espectáculo y al engaño como forma de vida. Ese mediante el que pretende revelarnos ciertos aspectos de la realidad y las imágenes.

En sus últimos proyectos, trata temas más actuales en relación al estatuto de la imagen digital, el 3D, las tecnologías de representación, los medios de comunicación y la red.

En “Deconstruyendo Osama”, ataca de nuevo al fanatismo, sea o no religioso, refiriéndose a la manipulación mediática y a la política del miedo aplicada por los estados que, en consenso con los medios, justifican sus expediciones coloniales a través de un cabeza de turco. Los productos y su producción en masa también se muestran como parte de la misma estrategia, siendo usados para financiar la causa además de servir como elementos que ayudan en la colonización de otras culturas.



Joan Fontcuberta. Deconstruyendo Ossama. “Manbaa Mokfhi posa el rostro a la campaña internacional de Mecca Cola.1986”.2003-2006.

Desde la ironía utiliza lenguajes cercanos a la publicidad y los medios de comunicación en cuanto a la disposición de los elementos y tratamiento aplicados en la imagen. Manipula archivos como los propios medios manipulan la opinión o las portadas, se auto-representa inscribiéndose como parte de la historia, en este caso como Osama Bin Laden. Como rostro del mal, como paria o como cabeza pensante de las estrategias enemigas del poder occidental. Alentado por la teoría de la existencia de un doble, para Fontcuberta éste y el propio Bin Laden estarían al servicio de los intereses estadounidenses como señuelos perfectos para justificar el ataque y el gasto en defensa, controlar la población y crear economía, haciendo referencia a que la fotografía nos resulta equívoca porque la realidad a la que se refiere lo es más aún. Un giro en el discurso habitual de este autor, para el que hasta

ahora la imagen era la causante de confusiones, la que llevaba implícito el engaño en su tautología, en la propia posibilidad del doble y la copia.

Entre ciencia e imagen surge “Orogènesi”. Serie que parte de la disciplina de geografía física que estudia la formación del relieve y la aparición de montañas y llanos. Planteada desde una imagen creada a partir de una interpretación numérica, Fontcuberta crea paisajes que nunca antes nadie ha visto o habitado usando el programa *Vistapro*. Una herramienta científica de datación que tras la observación y recogida de datos da forma a paisajes reproduciendo y simulando la naturaleza. Se trata de un software utilizado frecuentemente como entretenimiento para miles de aficionados que crean paisajes en la red bajo las premisas de reproducir la belleza de la naturaleza y obtener el máximo grado de realismo posible siendo fieles a la orografía del planeta, con un resultado kitsch y estereotipado semejante al de las tarjetas postales y folletos turísticos.



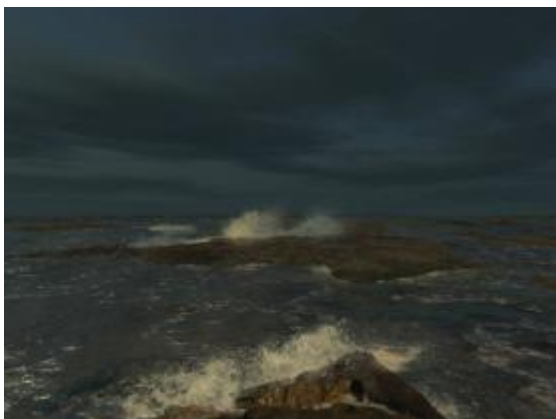
Joan Fontcuberta. Orogènesi. “Stieglitz” 2005.

La naturaleza empieza así a ser transformada simbólicamente en naturaleza artificial, el refinamiento de los programas además amenaza el estatuto icónico de la fotografía como transcripción literal de realidad, superándola por ejemplo en las posibilidades de profundidad y puntos de vista disponibles. Se inicia así un proceso de suplantación de su más fidedigno medio de representación, por una especie de “realismo pictórico-numérico”, lo que suscita interesantes cuestiones estéticas que nos arrastran hacia una crisis del paisaje en el arte y fotografía contemporáneos, según Fontcuberta.²⁷⁹

²⁷⁹ Léase el texto en la [web](#) de Joan Fontcuberta “Paisajes de Paisaje o el arte como mapa” que acompaña al proyecto “Orogenesi”. <http://www.fontcuberta.com/>

Aunque teniendo en cuenta nuestro análisis de la obra de Ballester, esto podría parecer una boutade pues en sus imágenes el arte y la historia también son simbólicamente transformados por lo numérico, y en lugar de dirigirnos a una crisis de un medio o modelo de representación, vemos como lo que se produce es una reinterpretación del mismo desde un punto de vista distinto. Así, el nuevo medio queda en deuda con su antecesor, pues los rasgos, y constructos formados por los algoritmos propios del programa provienen de ellos y se amplía el concepto de paisaje sin abandonar concepciones antiguas del mismo.

Las categorías no desaparecen, pero se tornan más relativas o ambiguas, la imagen y las telecomunicaciones impulsan una dislocación del territorio, un ensanchamiento del horizonte y una conexión de puntos equidistantes mediados por una representación que no pertenece a la tradicional noción de lugar. De forma que la crisis del paisaje actual pudiera estar ligada a una conciencia de pérdida del espacio natural en relación con el pasado y las distancias, y no tanto a una pérdida del género paisajístico que sigue dejando sitio a una reinterpretación, ya sea desde el arte u otros ámbitos apoyados o no en las nuevas tecnologías.



Joan Fontcuberta. Orogènesi. "Hokusai" 2004.

El propio proyecto de Fontcuberta fuerza al programa preparado para interpretar mapas con imágenes que no lo son. Diseñado para leer abstracciones codificadas y proporcionar una información cartográfica con curvas de nivel, datos topográficos, etc., el programa es subvertido al introducir en él modelos de cuadros pintados por paisajistas como Turner o Cezanne. Una suplantación de signos que debe ser entendida como un gesto de subversión en el que la representación del mundo ya no depende de la experiencia sino de un imaginario precedente y de unas formas de entender

el entorno y su captación previamente codificadas que median entre nosotros y una realidad ya inalcanzable.

Así, vemos el territorio más influido por las imágenes que tenemos de él que por las fuerzas reales que lo han moldeado físicamente. Se trate de paisajes pintados, fotografiados o mapas, se han convertido en herramientas para vivir realmente el paisaje, siendo las imágenes más poderosas que la propia orogénesis, ya que nos sirven para tener control sobre esas áreas geográficas a través de los signos. Lo virtual enlaza con lo real, en esa ficción que reproducen los ordenadores a partir de nuestro conocimiento sumergido en el inconsciente tecnológico, aunque al “engañar” al programa sin atender a parámetros lógicos, aún quede lugar para la búsqueda de nuevas fórmulas, para la sugestión, allá donde sólo había espacio para la computación y la lógica.

Pero si hablamos de representar el mundo y el universo a través del conocimiento, debemos hablar de la circulación del saber científico y humanista que se comparte en la comunidad. Debemos hablar de internet y la red, esa extensa fuente de datos, textos e imágenes de la que se sirve la serie “Googlegrames” para crear foto-mosaicos que obedecen a algoritmos.

Apoyándose en el buscador de *Google* y las nuevas tecnologías de “Image Search” -o búsqueda de imágenes asociadas a palabras-, y *Zeitgeist*, un programa que rastrea los patrones estadísticos de búsqueda proporcionando una radiografía de lo que tiene en mente la humanidad a cada instante, el algoritmo crea un mosaico. Este será la síntesis de una ventana en tiempo real a nuestra conciencia colectiva, al panel de búsqueda de *Google*, que señala nuestras obsesiones cambiantes y los vaivenes de popularidad, al igual que los niveles de interés alcanzados por ciertos temas y *trending topics* en la red, ocupando la primera línea para finalmente volverse actualidad.

Una conexión global que en el proyecto “Googlegrames” se intenta comprender desde otro punto de vista, movilizándolo una reflexión sobre el mito de internet como archivo universal, preocupándose por las relaciones entre imagen y texto y aspectos semióticos de la representación como el *trompe-l'oeil* y el palimpsesto.



Joan Fontcuberta. Googlegrama 02. "Món" 2005. Palabras acerca de: "cielo" "infierno" y "purgatorio" en castellano, francés e inglés.

Internet es la culminación de una cultura que da por sentado que registrar, clasificar, interpretar, archivar y narrar con imágenes es algo común a muchas actuaciones del ser humano, desde sus ámbitos más privados hasta sus expresiones de carácter público, iniciando un debate de carácter político entre lo que es el acceso a la información y la titularidad de los documentos, por el valor depositado en los contenidos que circulan y su correspondiente relación como espejo de la realidad. Entre lo que es visible y lo que no, pues incluso en el ciberespacio -un universo de información pura en el que la fisicidad de las cosas se ha desvanecido- es difícil no tener la voz coartada y escapar a la censura.

Una red omnidireccional que actúa como enlace comunicativo, una herramienta ideal para crear un espacio mental colectivo donde el intercambio cultural tenga lugar, que sin embargo tiene su dueño en compañías como *Google* y gobiernos que controlan servidores y espacios pocas veces liberados. "Googlegrames" es así, un proyecto que negocia con esa utopía de la conectividad y el libre intercambio de la información, intentando mostrar cómo se organizan y estructuran los datos en la red.

Sus imágenes, se crean a través de un programa que recopila y organiza todo tipo de expresiones gráficas en la red, seleccionando imágenes relacionadas a través del texto que se inserta en el motor de búsqueda de *Google*. Las imágenes así obtenidas encajarán finalmente creando un conjunto en el que se reconstruirá la imagen que el usuario haya seleccionado previamente.



Joan Fontcuberta. Googlegrama 05. "Abu Ghraib" 2004. Palabras de búsqueda: Nombres de personas y cargos citados en el Final Report of the Independent a raíz de una Revisión del Panel del Departamento de Defensa con los detenidos en la Operación del caso Schlesinger en 2004.

Al observar "Abu Graib", notamos una falta de finura, como la de una fotografía con poca resolución que hubiera sido forzada a falta de luz o en su valor ISO. Este nivel de "ruido" está relacionado con los límites del programa y con el hecho de que el mosaico debe permitir que las imágenes que lo forman sean reconocibles al acercarnos a él. Su estructuración y organización gráfica son representativas del buscador de *Google*, que muestra una riqueza semántica acorde al ruido en lo que respecta a la relación que se haya querido establecer entre los contenidos de las imágenes de base y los de la palabra de búsqueda. Así la imagen puede ser resultado de una conexión causal, espacial, temporal, metafórica, lingüística, fonética, o simplemente arbitraria, sugiriendo la densa tela de araña relacional que opera en el seno del archivo en la red, pero también determinando la dirección ideológica que se imprime a cada búsqueda en *Google* así como en la elección por parte del autor de la palabra que genera el mosaico.

Internet se presenta aquí como una estructura gigante, abierta y democrática, en que, sin embargo, las vías de acceso a la información siguen estando mediatizadas por intereses corporativos o políticos que actúan creando ruido, desviando la atención y transmitiéndonos la imagen de conjunto que desean mediante el bloqueo de datos, el secreto y la censura. Acciones tecnológicamente posibles que los buscadores ejercen libremente o coaccionados, sin dar cuenta a los usuarios.

Así, el proyecto, señala por un lado el intrincado camuflaje semántico al que el archivo somete a la información, y por otro, la imposibilidad de aprehender la realidad y sistematizar el conocimiento, que se demuestra

inabarcable e interminable. Como en la imagen de “Abu Graib”, en que los datos que se insertaron para la búsqueda estaban desclasificados por el Gobierno de Estados Unidos, señalando el espacio entre memoria y desmemoria, entre archivo y vacío, entre datos útiles y la cantidad indiscriminada de información banal. Concediendo la supremacía al conocimiento e inteligencia del usuario sobre la información acumulada, requisitos inexcusables para evitar que la memoria y las imágenes se vuelvan estériles.

Dentro de la serie, requiere mención especial la metáfora que el autor hace con el cuadro de Malevich “[White on White](#)”²⁸⁰ y por oposición con su antagonista “[Black Square](#)”²⁸¹.



Joan Fontcuberta. Googlegrama 49. “White on White” 2007. Palabras de búsqueda: sinónimos de “vacío”, “nada” y “cero” en inglés.

Resultado de un proceso de aprendizaje y búsqueda de las estructuras y formas básicas en la pintura por parte de Malevich. El cuadro es equiparable a la mínima expresión que son el pixel y los datos numéricos, la base de toda representación digital.

A la nada, a la información intangible que en suma es simulacro, resultando en una imagen blanca tras la búsqueda. A los opuestos, entre cuadrado y vacío, entre blanco y negro entre 0 y 1. Al archivo y el código Qr que en su abstracción contiene más información de la prevista sobre el objeto. A la posibilidad de introducir cualesquiera cambios a partir de la dirección tomada en el proceso, hacia un final incierto o ya conocido a través de la experimentación y conocimiento. Donde la luz y la palabra llenan el vacío inquebrantable de un cuadrado blanco al que rendir culto.

²⁸⁰ http://www.moma.org/collection/object.php?object_id=80385

²⁸¹ http://www.hermitagemuseum.org/html/En/04/b2003/hm4_1_30.html

Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo

[Stefan Saalfeld](#)

[Kazuki Umezawa](#)

[Asger Carlsen](#)

[Robert Rickhoff](#)

[Koen Hauser](#)

[Sohei Nishino](#)

[Ulric collette](#)

[Mandy Barker](#)

[Collectif Datatown](#)

[Ilkka Halso](#)

[Dany Peschl](#)

[Filip Dujardin](#)

[Alain Delorme](#)

[Andreas Gefeller](#)

[Claudia Rogge](#)

[Romain Laurent](#)

[Michael Ostermann](#)

[Krista Wortendyke](#)

[OlivierRatsi](#)

[Zach Nader](#)

[Sherwin Rivera Tibayan](#)

[Eno Henze](#)

ESPACIO Y TIEMPO. NUEVAS CARTOGRAFIAS: LA RED COMO CATALIZADOR Y CONTEXTO.

La red de telecomunicaciones unida a la imagen electrónica, ha transformado nuestra forma de intercambiar información, la manera en que entendemos la propia imagen y nuestra forma de concebir la posición que ocupamos como individuos en el espacio-tiempo.

Esto ha dado lugar a la creación de nuevos espacios en los que expresarnos, con espacialidades y temporalidades nuevas que amplían nuestra capacidad de comunicarnos, ver y representar, algo de lo que, como veremos, se han aprovechado los artistas que forman el grupo que se presenta a continuación.

La *imagen-film* buscaba un régimen de visión nuevo, basado en el espectáculo y la sociedad masas, que proporcionaba diversión y entretenimiento. Mediante una lectura del discurso plasmado en una línea de tiempo que podía dividirse en fragmentos estáticos, aquellas imágenes calmaban nuestra percepción y sed de estímulos. *Imágenes-movimiento*²⁸² que se desplazaban en un espacio-tiempo de lo mismo, y que necesitaban siempre de un factor humano para lograr ese movimiento.

Más tarde el nuevo régimen de *imagen-tiempo*²⁸³ dejaría de obedecer a esa secuencia de relación entre la anterior imagen y la siguiente, de forma que carecería de memoria pasando a ser únicamente acontecimiento.

Así, combinando y utilizando este tipo de imágenes, se han creado plataformas de diversión (videojuegos), comunicación y acontecimiento (metaverso) que posibilitan nuevas formas de relación en las que podemos operar cambios. Por una parte para ver y entender el entorno que nos rodea, por otra, para comunicarnos y mostrarnos al mundo como individuos y, por qué no, para crear nuevas representaciones formales o pensar en nuevas posibilidades de significado.

Nuestra forma de construir y compartir el espacio y el tiempo ha cambiado. Las nuevas imágenes y el mapa digital han abierto un universo nuevo, un contexto en el que relacionarse e intercambiar conocimiento, afectando a la

²⁸² Brea, Jose Luis. "Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen". Ed. Akal Estudios Visuales 2010. Pág. 74.

²⁸³ *Ibíd.* Pág. 141.

manera que tenemos de entender, ordenar, intercambiar, configurar y representar las cosas. Un espacio y tiempo simulados que inciden en lo real y que han dado lugar a un nuevo imaginario del que se han servido el arte y la ciencia para crear nuevas formas de pensamiento.

Estos artistas que se presentan a continuación se valen de esos mismos espacios y tecnologías a los que nos conectamos desde el ordenador para reconfigurar ciertos paradigmas asociados a los viejos medios analógicos como la fotografía o la escultura, aprovechando un intersticio en lo que a tiempo y espacio de representación se refiere.

Jon Rafman (Apropiacionismo creativo medial)

- [Web](#)²⁸⁴

*"One theme that I am continually interested in is the way technology seems to bring us closer to each other while simultaneously estranging us from ourselves. Another one is the quest to marry opposites or at least have conversations between them, the past and the present, the romantic and the ironic, even though these conversations often end in total clashes. All my work tends to combines irony, humor and melancholy."*²⁸⁵



Jon Rafman. "9Eye" 2012. Imagen captada por el coche de Google Earth.

Jon Rafman (Montreal, 1981), comenzó su praxis como [artista de internet](#)²⁸⁶ en 2008, trabajando con imágenes, animaciones digitales y [videos](#)²⁸⁷ relativamente sencillos pero un tanto crípticos en lo que al mensaje respecta. Desde un principio su obra queda relacionada a la cultura y la estética del ciberespacio, los videojuegos y los dibujos animados que se suelen consumir en la adolescencia. Más adelante, en 2010, se dedica a crear en plataformas de internet y realizar videos que comparten diferentes estéticas relacionadas con esos ámbitos. Para ello Rafman se sirve de imágenes y universos que extrae de productos como los [videojuegos](#)²⁸⁸ *open world* y de [los 80](#)²⁸⁹, las [creaciones 3D propias](#)²⁹⁰ y ajenas, la alusión [a artistas](#)

²⁸⁴ <http://jonrafman.com/>

²⁸⁵ http://6thfloor.blogs.nytimes.com/2013/12/16/poaching-memories-from-googles-wandering-eye/?_r=0

²⁸⁶ http://jonrafman.com/Rafman_Lodown.pdf

²⁸⁷ <http://jonrafman.com/archive.html>

²⁸⁸ <http://dismagazine.com/dystopia/49510/a-man-digging/>

²⁸⁹ <http://jonrafman.com/betamale/>

²⁹⁰ <http://theheadquarters.org/lonline.htm>

[y obras de arte](#)²⁹¹, las drogas y la psicodelia y los [dibujos animados o el anime](#).²⁹² Plataformas virtuales como [Second Life](#)²⁹³ o [Google Earth](#)²⁹⁴, e [imágenes que recupera de la red](#)²⁹⁵ también le sirven como instrumento. Sus videos, suelen contener una amalgama de estéticas asociadas a la cultura que se dirime en la red y la pantalla, productos dirigidos mayoritariamente a un público que los consume indiscriminadamente. Aderezados por el artista con discursos en off, hacen referencia a los propios espacios y medios o las problemáticas referentes a la red, tratando de significar la parte más canalla, vergonzosa, violenta, pornográfica, naif u horrorosa de ese mismo espacio. A veces irracionales, otras crudamente descriptivas, tratan de una realidad a la que nos conectamos y con la que a menudo nos identificamos y llena de contenidos a los que solemos acudir para evadirnos de nuestro entorno.

Centrándonos en las tres obras que analizaremos a continuación, “[9Eyes](#)”²⁹⁶, “[Brand New Paint Job I](#)”²⁹⁷ y [II](#)²⁹⁸” y “[New Age Demanded](#)”²⁹⁹ subrayar que en ellas los conceptos y cuestiones relacionadas con *lo fotográfico* o lo digital y el entorno viene a ser más claras, apoyadas en la voz del artista y las entrevistas disponibles en su [Web](#), enriqueciendo ostensiblemente el resultado estético que se puede disfrutar en video o JPG³⁰⁰.

La mayoría de creaciones que se engloban bajo el título “[Brand New Paint Job](#)”, son estructuras 3D de cuadros icónicos del siglo XX creadas con el programa *SketchUp*. En ellas el Canadiense *hackea* el estilo y estética de otros artistas históricos, para aplicarlos a productos de consumo, objetos o espacios 3D que crea o copia de la realidad para colgar en *Second Life*. Otras veces, son trasladados al espacio real como en los casos de “Malevich Ducaty” en 2011 u “O’Keefe antechamber” obra que realizó para la Bienal de Venecia de 2013. En ellos plasma su preocupación por la delgada línea que separa el espacio virtual del real. En una [entrevista](#)³⁰¹ a raíz de esta obra,

²⁹¹ <http://eexxttraa.com/bnpj.html>

²⁹² <http://codesofhonor.com/>

²⁹³ <http://koolaidmaninsecondlife.com/>

²⁹⁴ <http://youtheworldandi.com/>

²⁹⁵ <http://dismagazine.com/dystopia/65372/jon-rafman-mainsqueeze/>

²⁹⁶ <http://9-eyes.com/>

²⁹⁷ <http://brandnewpaintjob.com/>

²⁹⁸ <http://theheadquarters.org/lonline.htm>

²⁹⁹ <http://newagedemanded.com/>

³⁰⁰ Además de ser un método de compresión o estándar de codificación de archivos e imágenes fijas. Se considera como el formato de archivo de imagen más común, utilizado por las cámaras fotográficas digitales y otros dispositivos de captura y procesado de imagen, creado para el almacenamiento y la transmisión fotográficos en la World Wide Web.

³⁰¹ http://jonrafman.com/PU_JonRafman.pdf

mencionaba que la mayoría de espectadores que entraban en el “Palazzo Peckham” de Venecia, tomaba una foto de la instalación en la que era imposible diferenciar si se trataba de una captura de la creación 3D colgada en la red o de aquella propia información trasladada al entorno real, que únicamente se diferenciaban por la lámpara de araña que tamizaba con su luz real aquella habitación del palacio.



Jon Rafman. Brand New Paint Job. “O’Keefe antechamber” Arriba instalación en Venecia. Abajo creación 3D. 2013.



Rafman no solo está preocupado por el mundo del arte, también se pregunta por la subjetividad humana y el traspaso de poderes que puede tener lugar cuando “[Second Life](#)” pueda afectar nuestra *First life*, nuestra producción industrial o cultural y por tanto el devenir económico del sistema, que bajo nuevas formas de intercambio promulgadas por las sociedades de la información a través de espacios y relaciones virtuales -como la compra-venta con dinero real de diseños 3D similares a la “Malevich Ducati”-, crearán un nuevo mercado exclusivo de esos espacios que afectará a la economía y cultura globales.



Jon Rafman. Brand New Paint Job. "Malevich Ducati" 3D. 2011.

Nuevas posibilidades de creación y producción mediante programas e interfaces prediseñados como *SketchUp*, que contienen algoritmos capaces de reproducir o asimilar cualquier tipo de estética artística o conceptual, sea esta actual o provenga de movimientos artísticos anteriores.

Una forma de producción en serie que se está volviendo la única desde que en la sociedad y la cadena de producción se ha instaurado un orden numérico en el que repetir, cortar y pegar son acciones muy sencillas. La obra de Rafman expresa esta posibilidad de trasladar la influencia de objetos 3D al mundo real física o metafísicamente, formas de producción que tienden a prevalecer sobre todas las demás, a no ser que otro tipo de expresiones culturales consigan romper con aquellos preceptos que transmiten.

Así, el autor lamenta en una [entrevista](#)³⁰² que la propia forma y dificultad de construcción que las instalaciones requieren llame la atención por encima del concepto reflexivo de sus obras. También que no haya podido llevar a cabo una total impresión del entorno virtual en 3D a un espacio real, de forma que la reproducción automática de toda la información se lleve a cabo por parte de una impresora, siendo la máquina quien materialice la obra para dejar de lado el virtuosismo humano.

Aún así, queda bien clara la principal cuestión sobre la disolución entre arte y diseño en la obra, donde no se sabe cuándo ese cuadro es un poster o ese objeto de diseño es una obra. Si se prefiere, devaluando el arte hacia una funcionalidad decorativa o haciendo que la propia funcionalidad de la

³⁰² http://jonrafman.com/PU_JonRafman.pdf

habitación y objetos de diseño, se tornen en objetos artísticos o sin uso, con esa ambivalencia en el mensaje que le es tan habitual.

Algo parecido ocurre en “9Eyes” en la que Rafman nos muestra en su *tumblr* cómo desde 2007 y atraído por el potencial artístico de la nueva herramienta, comienza una exploración de ese vasto universo virtual recopilado por las 9 cámaras programadas del coche de *Google Street View*. Imágenes que han sido captadas por casualidad por la cámara automática del coche de dicha plataforma y que él traslada al mundo del arte por el interés que le despiertan.



Jon Rafman. “9Eye” 2012. Imagen captada por el coche de Google Earth en Febrero de 2011.

El artista otea y selecciona desde su casa todo tipo de lugares en el mundo, recortando imágenes que se le antojan violentas, poéticas o sublimes, en una maratón virtual que realiza durante días desde su pantalla. Armado de refrescos, avituallamiento, algo de suerte e intuición que caracterizan a cualquier fotógrafo callejero, se mueve como un paparazzi en busca de la exclusiva para ser la primera persona que es testigo de aquella imagen, ya que en este caso es un robot quien analiza y ordena todas esas informaciones. La cámara, se puede comparar así con una especie de *dios* que sabe todo lo que ocurre a su alrededor pero que no actúa ni juzga sobre ello y que, al ser neutral y programada, pone toda imagen en el mismo nivel; pudiendo [nublar la cara de un elefante](#)³⁰³ y no la de un niño en un fallo del algoritmo del programa.

Hasta que las imágenes no están fuera de contexto o son encontradas dentro del archivo, tienen el mismo valor, sin un punto de vista concreto más allá de

³⁰³ http://6thfloor.blogs.nytimes.com/2013/12/16/poaching-memories-from-googles-wandering-eye/?_r=2

las convenciones que se programaron en el dispositivo de la máquina y sus 9 ópticas. Así los espacios públicos –como *Second Life* y *Google Street View*- son forzados por el artista para mostrar cómo afectan a la forma de entender y ver el mundo, al igual que ellos mismos violentan la realidad, por ejemplo trayéndonos la extraña sensación de “haber estado ahí” cuando finalmente llegamos a un lugar que ya conocemos a través de nuestra pantalla.

En cuanto al tiempo de búsqueda invertido y haciendo una analogía con el caso de la instalación, [el artista](#)³⁰⁴ resta importancia a dicho aspecto contratando gente que busca por él, centrando su interés en otro tipo de tiempo: el que se desdibuja entre los dos espacios. Reflexiona sobre el tiempo que la gente emplea en *Second Life* y en los espacios que se toma el trabajo en crear allí, y el que pasa en su casa, al que probablemente no presta atención y en el que puede reine el caos. Inmersión, realidad y los comportamientos que ordenan y propician dentro y fuera de sí mismos son los temas aquí tratados por Rafman.

Un nuevo tipo de folklore que se da en los blogs, los *tumblr* y otras plataformas, una nueva cultura que se entiende por todo el mundo, propiciada por la red, en la que el artista siente que él y otros “*internet-aware artist*”³⁰⁵ como [Doug Rickard](#)³⁰⁶, colaboran en la búsqueda de una estructura dentro de este aparente desbordamiento de información sin forma que nos sobrevuela y nos bombardea, intentando resaltar el caos y la contradicción producidos por la fragmentación de la era digital en un mundo donde captamos mucha información pero retenemos poca. Una analogía de lo que son las redes sociales y plataformas en que nuestra privacidad se ve afectada y cuyas formas de organización ha querido señalar.

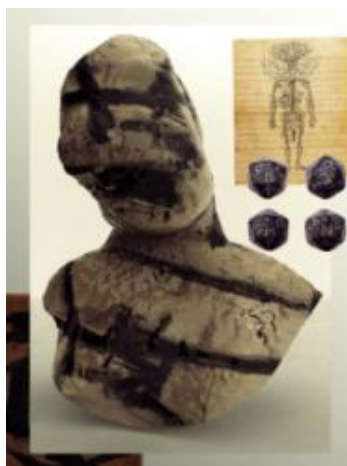
Algo evidente también en la última obra que queremos reseñar. “[New Age Demanded](#)”, relacionada estrechamente con “[Brand New Paint Job](#)”, pero que aporta una nueva visión en cuanto a los nuevos medios y sus construcciones, en cuanto éstas están formadas por una estructura que sustenta varias capas. O si se prefiere desde un punto no tan inocente, como una capa bajo la que se esconde una estructura más poderosa y repetitiva que tiene que ver con el ordenador y que el autor se dedica a deformar y cubrir de sentidos, como quien se dedica a aplicar una pátina a algo que

³⁰⁴ http://jonrafman.com/PU_JonRafman.pdf

³⁰⁵ Término acuñado por el Net artista Gurthrie Lonergan, para referirse al artista que es consciente del potencial que tiene internet, y que lo utiliza como herramienta.

³⁰⁶ <http://www.foxylounge.com/Doug-Rickard-A-New-American>

viene dado. De forma que las tecnologías digitales le posibilitan abrir una especie de nueva esfera para el *ready made*, donde crear es tan fácil como sumar elementos en una estructura maleable o receptiva que una máquina imprimirá, en un juego constante sobre la misma base o materia.



The age demanded an image
Of its accelerated grimace,
Something for the modern stage,
Not, at any rate, an Attic grace.
The 'age demanded' chiefly a mould in plaster,
Made with no loss of time,
A prose kinema, not, not assuredly, alabaster. Or the
'sculpture' of rhyme³⁰⁷

Imágenes de algunas de las primeras piezas de la obra en construcción "New Age Demanded" en las que se pueden ver los elementos que han moldeado y recubierto el diseño 3D que posteriormente se imprime en silicona. Al lado el manifiesto del autor sobre la obra parafraseando a Ezra Pound, en Hugh Selwyn Mauberley, 1920.

³⁰⁷ <http://jonrafman.com/QuarantaOnRafman.pdf>

La era exigió una imagen
De su mueca acelerada,
Algo para el estado moderno,
No, en todo ritmo/consideración, una gracia de desván.
La "edad exigió" principalmente un molde en yeso,
Hecho sin pérdida de tiempo,
Una prosa en movimiento, no, no definitivamente, alabastro. O la "escultura" de la rima.

Joachim Sauter (*Tiempo Espacio Historia*)

- [Web](#)³⁰⁸

"In the beginning we were ahead ten years, nowadays we are ahead by just one year. (...)When we founded the association in 1988, we were driven by curiosity and a pioneering spirit. We wanted to find and create something that didn't exist. We wanted to look into the future of the new medium, the computer (...) This field, the shaping of new media, repeatedly offers new forms of expression and technical innovation. The often cited but still valid is the quote by visionary and computer scientist [Alan Kay](#)³⁰⁹: "The best way to predict the future is to invent it."³¹⁰

"Print is 600 years old, radio is 150, TV is 80, and the new media is 20. I don't think we'll experience another radical change like this in media within the next 20 years (...) The third is the multimedia aspect—all of a sudden we're able to combine different traditional media in one. We can use film, text, stills, and graphics all in one medium. (...) People don't want to see technology anymore. Our world is so rich in objects that can carry information, you don't need monitors to do it. That's my vision of the future for the new media—getting away from projections and monitors. (...) You can communicate through objects rather than TV screens or monitors. We want the objects to tell the stories, not computers."³¹¹

Después de graduarse en la academia de Bellas Artes de Berlín, Joachim Sauter también pasó por la Academia Alemana de Cine y Televisión, pero desde que en 1984 tuviera contacto con un ordenador no ha dejado de trabajar con los media. Centrándose en las tecnologías digitales y pensando siempre que aquello era el futuro, en sus proyectos trata de experimentar el modo en que se puede hacer uso de estas tecnologías para expresar el contenido, la forma y la narración. En 1988 impulsado por este interés, fundó [ART + COM](#)³¹² junto con otros 12 artistas y diseñadores con el objetivo de investigar en torno a la tecnología y sus posibilidades técnicas, estéticas, científicas o de comunicación dentro de la sociedad del futuro. Hay que destacar también a su más asiduo colaborador Dirk Lüsebrink, con quien ha llevado a cabo la gran mayoría de su producción, apoyándose en un grupo interdisciplinario que desde el ámbito del arte, anticipará el futuro de la visión, como lo demuestra el trabajo "[Terravisión](#)"³¹³, realizado en 1994 y pionero de la plataforma conocida como *Google Earth*.

³⁰⁸ <http://www.joachimsauter.com/en/index.html>

³⁰⁹ http://en.wikipedia.org/wiki/Alan_Kay

³¹⁰ <http://www.freundevonfreunden.com/interviews/joachim-sauter/>

³¹¹ <http://thecreatorsproject.vice.com/show/joachim-sauter>

³¹² <http://www.artcom.de/>

³¹³ <http://www.joachimsauter.com/en/work/terravision.html>



Proyecto Terravisión. Comisionado por Deutsche Telekom y desarrollado por ART+COM: Pavel Mayer, Axel Schmidt, Gerd Grueneis, Dirk Lüsebrink, Hendrik Tramberend, Steffen Meschkat.

Las propuestas que desarrollan no siempre se centran únicamente en el ámbito artístico, sino que se combinan con proyectos tecnológicos, de diseño, publicidad o carácter social. Sauter y sus colaboradores, son un ejemplo perfecto del trabajador de la sociedad de la información, yendo siempre por delante de los tiempos en lo que avances tecnológicos y estrategias se refiere, como en el caso de "[Timescope](#)"³¹⁴ una de las obras que vamos a analizar.

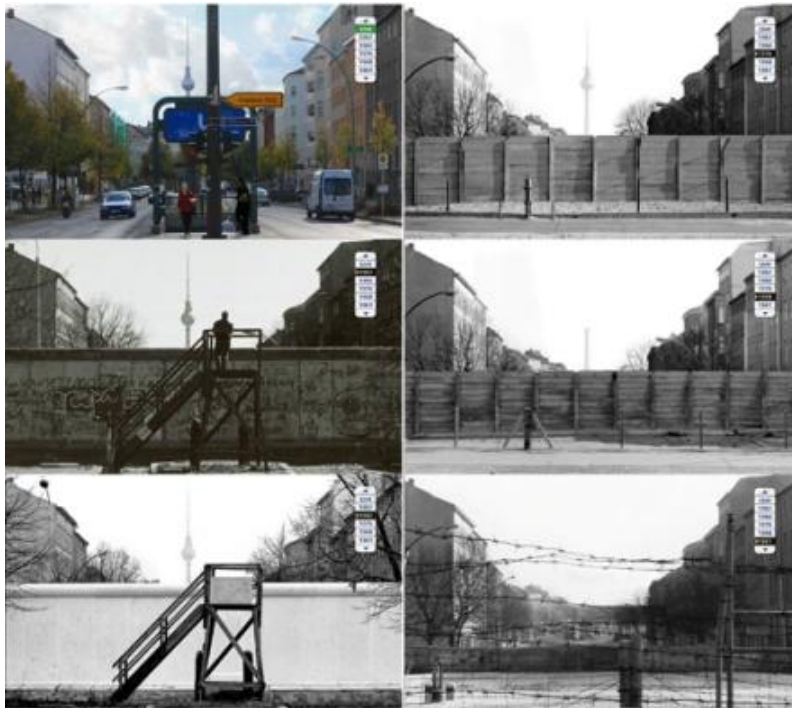


Joachim Sauter en colaboración con Art+com y Buero Staubach. "Timescope" 1995.

Los berlineses y los visitantes a menudo se preguntan donde había estado localizado el muro en los años de la guerra fría. Símbolo de poder y separación entre la antigua URSS y los Estados Unidos. Recién cumplido el treinta y cinco aniversario de su caída, casi no quedan vestigios de una construcción que determinó el devenir socio-político de la ciudad durante 28 años. Por ello, la instalación "[Timescope](#)" fue desarrollada originalmente para que la gente de Berlín y sus visitantes tuvieran la experiencia de

³¹⁴ <http://www.joachimsauter.com/en/work/timescope.html>

conocer donde se encontraba esta construcción monstruosa, donde se dividía la ciudad y cómo se veía.



Secuencia completa de un “Timescope” en que se ve la evolución del Muro de Berlín.

Junto a la versión callejera disponible en varios puntos de la ciudad y la colocada en la terraza de un hotel, hay también una versión de 2008 en 3D desarrollada para el museo de Historia Natural Berlín. Compartiendo el mismo dispositivo, en este caso se aplica a la ilustración de la evolución de los dinosaurios, mostrando su estructura ósea y muscular, los órganos y el exterior o las transformaciones en su hábitat. Los dispositivos, colocados en la gran sala del museo, permiten a los visitantes desplazarse mediante el “[Jurascop](#)”³¹⁵ por un paisaje en el que los dinosaurios cobran vida gracias al carácter múltiple e interactivo de esta herramienta.

Volviendo al primer ejemplo, apreciamos cómo mediante la superposición de fotos históricas y películas que se habían tomado exactamente en el lugar donde están instalados los dispositivos, el usuario puede viajar atrás en el tiempo desde el lugar que tiene frente a sí. Para ello, el espectador puede desplazarse seleccionando una fecha histórica y visualizando las imágenes que se superponen sobre el espacio real en un encuadre y perspectiva idénticos. Además, se ofrecen tomas de la propia ubicación en la actualidad y

³¹⁵ <http://www.joachimsauter.com/en/work/jurascop.html>

el pasado más cercano, que una cámara integrada en el dispositivo realiza cada cierto período. Éstas se suman así al archivo del sistema, ampliando el contenido de forma independiente.

“[Timescope](#)”, también realiza predicciones a futuro y recrea lo que el lugar pudiera llegar a ser según los proyectos de la ciudad o cotejando la base de datos de lo hasta ahora acaecido. Estamos hablando así de una memoria autónoma que no solo mira al pasado y capta el presente, sino que se atreve a predecir el futuro. Un archivo basado en la imagen fotográfica que nos retrotrae a momentos del pasado, a archivos e imágenes tomadas en otro tiempo con cámaras y técnicas de muy distinto tipo, incluyendo también dibujos. Las imágenes ofrecen así un recorrido en el tiempo físico del lugar además de otro en la historia de un medio como la fotografía con ejemplos de representación más actuales como el 3D y los videos.



Secuencia de otro “Timescope” donde se aprecia la evolución completa de un lugar de Berlín.

Además de poner a disposición del usuario esas imágenes, su instalación en un lugar público es otra de las cuestiones relevantes de la obra, así como la programación para la toma de nuevas instantáneas que amplían el archivo. Este proyecto reivindica la fotografía como documento mostrando una nueva forma de interactuar con el público a través del dispositivo en el lugar donde se dió la propia captura. El tema seleccionado no está además exento de significación, ya que como podemos comprobar el muro aparece y

desaparece en el tiempo, ensanchando así la vista del lugar y del tiempo que vivimos, afirmando la capacidad de la fotografía para la crítica y la memoria de acontecimientos que forman parte de la identidad colectiva.



Visor, cámara e imágenes estereoscópicas.



Tarjeta o fotografía estereoscópica

El dispositivo recuerda a las técnicas estereoscópicas que requerían la toma de dos imágenes del mismo motivo desde puntos de vista diferenciados en 30 mm que al ser observadas de modo independiente -por cada ojo- confundían al cerebro humano que nos transmitía una sola imagen con efecto tridimensional. Por su mecanismo, se asemeja a las antiguas cámaras de juguete, en las que existía la posibilidad de recorrer un lugar del mundo haciendo girar una rueda y pasando de una imagen a otra.

[“The invisible Shapes of the Things Past”](#)³¹⁶, es una serie de esculturas e instalaciones basadas en lo fílmico que prolonga el lenguaje de *lo fotográfico* de un modo inusual. Algunas, transmiten una sensación de dilatación temporal, un movimiento en suspenso. Otras capturan un recorrido, representándolo entre la distorsión del movimiento y el tiempo. Descompuesta en un túnel de largas imágenes estáticas o en figuras que representan el recorrido en moldes, también consta de un holograma, como se puede apreciar en los [videos](#)³¹⁷ disponibles en la web.



Modelo 3D que simula la toma y salida de imagen como si la cámara la procesara in-situ.

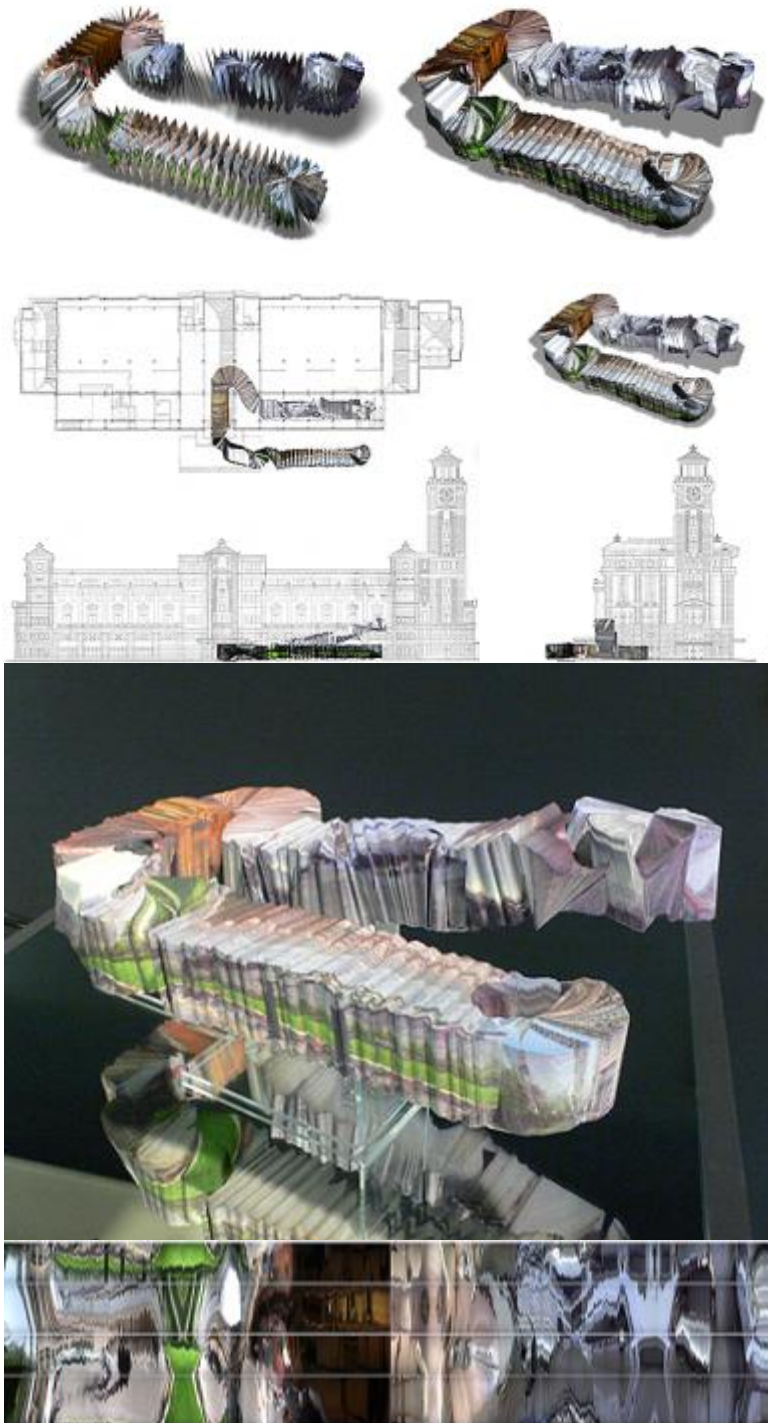
Un proyecto de vocación más artística que el anterior. Desarrollado también en 1995 en Berlín, resulta extraño que nadie se haya planteado de nuevo realizar una revisión o propuesta similar dentro de estos parámetros formales y de contenido, sobre todo teniendo en cuenta el avance de las nuevas tecnologías, que facilitarían llevar a cabo la propuesta o renovar ciertos aspectos que podrían añadir algo nuevo en su planteamiento.

Las obras que forman el proyecto, son traducciones paramétricas de grabaciones realizadas durante un itinerario. Cuadros individuales de una secuencia de grabación que se alinean en el espacio de acuerdo con el movimiento de la cámara. Se trata, del desglose espacial del tránsito que siguió la cámara al recorrer un espacio en plano secuencia. El resultado son objetos de *voxels* -elementos de volumen- generados a través de esa traducción espacio temporal de los marcos o *frames* individuales -cuadros de

³¹⁶ <http://www.joachimsauter.com/en/work/invisibleshapes.html>

³¹⁷ <https://vimeo.com/95422036>

imagen- que dan lugar en el espacio a una nueva forma de ver lo pro-fílmico, más cercana a lo que se entiende por escultórico o pictórico.



Desglose de uno de los itinerarios realizados dentro y fuera de un edificio de Berlín.

Tal y como las imágenes ayudan a comprender, la técnica se basa en transformar los *frames* captados por la cámara en una especie de secuencia traducida a 3D que forma una estructura digital en el ordenador. Éste, interpreta esa estructura e información en unos parámetros nuevos y crea una simulación de la forma del recorrido y las imágenes. Para ello rellena esa estructura 3D -por fuera y en el hueco que queda dentro- con las imágenes o *frames* tratados en parámetros temporales y de movimiento, “traduciendo” a 2D el conjunto, en una continuidad que reconstruye el itinerario y la forma, para dar lugar a un modo nuevo de ver y representar esa realidad.



Modelo ampliado de arquitectura, 1999. Con la ayuda de la técnica de “[Pepper’s ghost](http://users.telenet.be/thomasweynants/peppers-ghost.html)”³¹⁸ - [proyección sobre espejo semi-transparente](https://www.youtube.com/watch?v=Cq7fBY4R1uA)³¹⁹ - se puede ver un “objeto filmado” aumentado en un modelo de presencia física.

También, puede ser reproducido en una lona -modo oruga- que se puede atravesar por el interior y que muestra las imágenes distorsionadas por ambas caras. Otra posibilidad es recorrer el objeto o pasillo simulado controlando los movimientos con un mando a través de una pantalla. La “experiencia” o posibilidades de proceso es amplia y tiene salida en multitud de soportes. La intención principal de los creadores, es huir del tan trillado modo realista de representación de los videojuegos actuales, acercándose para ello a otras formas más abstractas de representación “indicial”. Estas

³¹⁸ <http://users.telenet.be/thomasweynants/peppers-ghost.html>

³¹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Cq7fBY4R1uA>

lonas con imágenes, creadas a partir del desglose de la captura continuada, son en su temporalidad y espacios concretos un nuevo paradigma en la forma de representar y entender lo real.

La obra, está influida por la aparición del cine y la multi-exposición de fotografías y también por los postulados cubistas y futuristas, donde se intentó expresar la desintegración de una representación lineal del tiempo y el espacio y la conjunción de múltiples puntos de vista y perspectivas en una sola imagen. La máquina y el movimiento fueron la fuerza motriz de un nuevo tipo de representación de una sociedad que sufría ciertos cambios en la velocidad de producción, difusión y estrechamiento geográficos impulsados por la industrialización.



Umberto Boccioni. “Formas únicas de continuidad en el espacio”1913. MOMA, New York. Bronce 111.44cm alto. Drcha.Giacomo Balla. “Velocidad de automóvil (velocidad n° 1)” 1913. Tinta china aguada sobre papel forrado.

Al mismo tiempo, artistas como [Oscar Fischinger](#)³²⁰, [Walter Ruttmann](#)³²¹ y [Viking Eggeling](#)³²² desarrollaron entre 1910 y 1920 el “cine absoluto”. Su intención era la de liberarse de la exhibición de todo lo representativo con tal de producir una “visión” de los medios cinematográficos de acuerdo a la pintura abstracta. Para ello, experimentaron con diversos recursos y técnicas, por ejemplo cortando en rebanadas delgadas una bola de plastilina y filmando el plano de corte en continuo con una cámara de cine imagen tras imagen. El resultado fue una descomposición de este objeto en cuadros individuales que cuando se ponen juntos, presentan un *travelling* a través del

³²⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=RrZxw1Jb9vA&list=PLCn9TBNUMAgX9u7AkWvt9iTy5vtueGBG6>

³²¹ <https://www.youtube.com/watch?v=od0MxuD4xxQ&list=PLrJ7rzP0Dzxc9Jj9hQbTMNRrINCEcGKLv>

³²² <https://www.youtube.com/watch?v=uc5qPMSVixQ&list=PL-TPrNCgoEggYtnDPcxHbLichsqurtkmE>

objeto, algo similar a esta obra que, en este caso, recorre un edificio o espacios abiertos.



Imágenes virtuales del modo en que quedaría esa oruga, tras procesar e imprimir el recorrido realizado con la cámara. Estos “objetos película” se colocan de acuerdo con el lugar y el momento en que se había realizado la toma del plano secuencia en el espacio real.

Este proyecto parte del deseo de manifestarse en contra de la pretensión de hiper-realismo generalizada en los gráficos por ordenador. Es desarrollado para revertir un sistema de representación y generar nuevos objetos a partir de nuevos avances tecnológicos. Trata de encontrar un método donde una forma arquitectónica o escultórica, no se basará en el modelado sino en un proceso generativo. Así, el fin del trabajo es encontrar maneras de representar la realidad a través de información que las nuevas tecnologías pueden procesar. El movimiento y las variadas perspectivas de un objeto, se reinterpretan desde el punto de vista de los nuevos medios que, como lo

hicieran las maquinas en la época del Futurismo, también han afectado al entramado social y su forma de comprender y relacionarse con el entorno.

Para finalizar, citar a un artista como [Peter Jansen](#)³²³ que trabajó en este sentido, desglosando el movimiento humano en esculturas o *frames*, como lo hicieron [Edward Muybridge](#)³²⁴ o [Duchamp](#)³²⁵ en su momento.



Nude Descending a Staircase. Hommage to Etienne-Jules Marey. Polyamide, 11x20x30cm, 2008.



Edward Muybridge. "Nu-descendant une escalier" 1887.

³²³ <http://www.humanmotions.com/index-2.html>

³²⁴ <http://www.muybridge.org/>

³²⁵ <http://www.understandingduchamp.com/>

Jussi Ängeslevä (*Tiempo Espacio*)

- [Web](#)³²⁶

*"In the field of technology I find very - very exciting at the moment this kind of dramatic shift of technology to the hands of the makers and designers in to the bits side's models. So this kind of modulysation so that before if you wanted to create an electronic product, you would had to have a production line to do your product facts. Now a days, you can buy a Bluetooth model, your CPU, and some random sensor, and there is huge community online who share or can share examples and you as a designer whith very-very shoft ... scraping the serves (selfless) knowledge of electronics you can put things together and create your experience"*³²⁷



Jussi Ängeslevä. "Rethinking Photography". 2007.

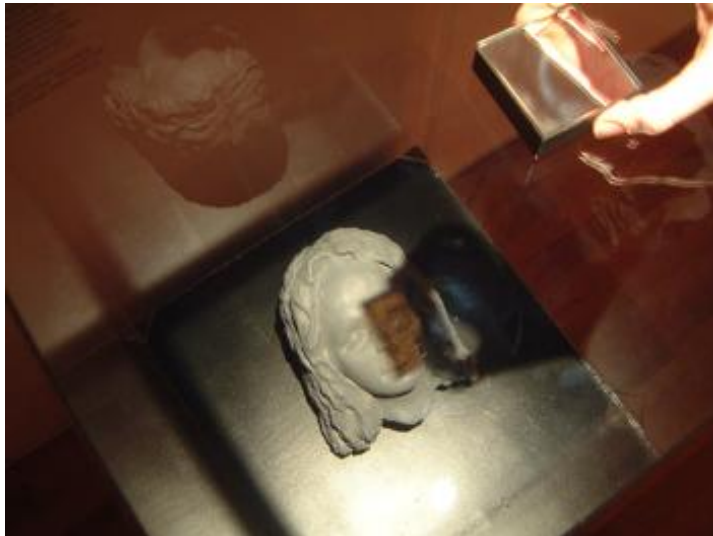
Estrechamente relacionado con Joachim Sauter por ser miembro y profesor en [ART + COM](#). Sus instalaciones interactivas son su trabajo más conocido, aunque, aquí atenderemos solo a sus propuestas de imagen estática. Exponente perfecto del nuevo artista o trabajador de la información, en su figura se aúnan cualidades del trabajo creativo, educativo y cultural con las de producción y avance tecnológico en relación con otros campos y medios

³²⁶ <http://angesleva.iki.fi/>

³²⁷ <http://vimeo.com/36441356> Entre 2'8" y 2'57".

más allá del artístico, como son la medicina, la ciencia y el diseño, gracias a las nuevas posibilidades que ofrecen las tecnologías digitales.

Un ejemplo de esta misma *hibridación* aplicada en una obra es “[GlassBox](#)”³²⁸, donde diferentes medios y disciplinas vienen a encontrarse para que el espectador tenga acceso a través de la técnica “[Pepper’s ghost](#)”³²⁹ a un hallazgo que por su carácter arqueológico debe de estar protegido.



Jussi Ängeslevä. “GlassBox” 2002. Royal College of Art, Manchester University. Exhibition design, embodied interaction.

De este modo, en la propuesta interactiva vienen a encontrarse una puesta en escena artística o de escenografía museística y otra tecno-científica en la que el espectador tiene que participar para conseguir ver aquello que de otro modo queda oculto tras la fisicidad de lo expuesto. Imágenes que un escáner médico ha logrado sacar a la luz y que por otro lado, un trabajo artístico apoyado en software ha recreado completando partes que no estaban.

Otra obra de este artista que hace uso de tecnología médica es “[BodyScanner](#)”³³⁰. En ella el sujeto es animado a conocer el interior de su cuerpo mediante esa herramienta que lejos de su propósito médico, se aplica con fines artísticos. Una instalación que invita al juego a través de un dispositivo que parece un *hula hoop*.

³²⁸ <http://angesleva.iki.fi/experimental/glassbox/>

³²⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=Cq7fBY4R1uA>

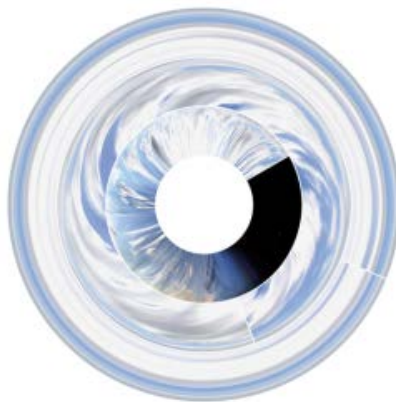
³³⁰ <http://angesleva.iki.fi/experimental/bodyscanner/>



Jussi Ängeslevä. "Body Scanner" 2001. Royal College of Art – embodied interaction.

Lúcidamente, las facetas tecno-científicas, artísticas y culturales se unen en sus propuestas, donde además la comercialización u oferta de servicio de esas instalaciones a instituciones o particulares es también parte de la razón de ser de algunos proyectos. Fuera del circuito habitual del arte, se ponen al servicio de un espectador más lúdico. Obras que a la postre le permiten llevar a cabo proyectos más cercanos en concepto y estética a lo artístico, menos preocupados en lograr algún tipo de beneficio que no sea el cultural como "[Last Clock](#)"³³¹ que al igual que hiciera su compañero académico de profesión Joachim Sauter en "[The invisible Shapes of the Things Past](#)", se centra en captar y desglosar el espacio y el tiempo de un modo no habitual.

Realizada en colaboración con Ross Cooper, esta obra intenta transmitir una comprensión y representación nueva de estos conceptos, para reflexionar sobre como los comprendemos y cuantificamos.



Jussi Ängeslevä. "Last Clock" 2002. Royal College of Art. Instalación interactiva.

³³¹ <http://angesleva.iki.fi/experimental/last/>

Hasta ahora, el ser humano ha estado acostumbrado a desglosar el tiempo en diferentes unidades según la división que nos ofrecía el reloj: horas, minutos y segundos que marcaban nuestro devenir espacio-temporal. De manera que recordar acciones, citas y situaciones futuras, presentes y pasadas de nuestro itinerario se plegaba a la “programación” que nos ofrecía esta herramienta a través de sus exactas divisiones.

En “[Last Clock](#)” sin embargo, en vez de premiar la disposición temporal sobre la espacial, se intenta representar ese itinerario mediante una visión estética que tenga en cuenta las dos dimensiones. Así, las imágenes ilustran el recorrido que realizamos comprimidas y superpuestas en una esfera. A través de una mini cámara que capta todo lo que hagamos, se desglosa el recorrido diario que realicemos, sintetizándolo en esas imágenes en que el círculo interior se refiere a los segundos, el intermedio a los minutos y el externo a las horas.



Jussi Ängeslevä. “Last Clock”. 2002. Royal College of Art, installation, interactive.

El espacio captado va reduciéndose y comprimiéndose cada vez más según pasa a formar parte del último segundo, el último minuto y las últimas 12 horas del círculo siguiente. La cámara por su parte, puede llevarse encima, estar transmitiendo desde otro lugar o ser conectada a las imágenes que ofrecen otros medios.

En 2011 este proyecto pasó a comercializarse como [App](#)³³², lo cual junto a otras obras que hemos visto, es un claro ejemplo de cómo el arte, los artistas y su poder creativo pasan a formar parte de las industrias del conocimiento a las que se refería José Luis Brea³³³.

³³² <http://angesleva.iki.fi/experimental/last-app/>

³³³ Brea, José Luis. “El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural” Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004.

Profesor en [Berlin University of Arts](#)³³⁴, ha tutorizado varios proyectos de alumnos que proponen una nueva concepción de la fotografía, tratando de reconfigurar el medio mediante diferentes propuestas digitales.



Benjamin Maus, Frederic Gmeiner, Torsten Posselt. "Extracts of Local Distance common perspective images" 2007.

En "[Local Distance](#)"³³⁵ una creación conjunta realizada por tres de sus alumnos, se sintetiza un espacio arquitectónico a través de la representación fotográfica. Digitalizando los negativos de diferentes tomas realizadas con una cámara de gran formato –en favor de arreglar las aberraciones de la óptica- estas representaciones de edificios, mantienen una perspectiva pertinente, para crear una imagen "navegable" a simple vista, que permitirá ver los entresijos de la arquitectura de forma estática ya que el conjunto logrado obedece a varios puntos de vista coherentes.

El espectador puede así disfrutar de estas obras fotográficas, que si bien recuerdan a espacios 3D creados digitalmente, desglosan el edificio y sus elementos más importantes en una sola imagen creada a base de capturas analógicas independientes. En el proceso de creación, las diferentes zonas del edificio se fotografían teniendo en cuenta el conjunto, después se escanean los negativos. Mediante un programa basado en un algoritmo, se selecciona de cada toma la parte más relevante para el conjunto del edificio y más tarde se re-ensamblan digitalmente en un collage coherente que permite ver el "todo" del edificio remitiéndonos a su esencia y sintetizándolo. Se capta así lo que el arquitecto quiso transmitir mediante forma, estructura y concepto en un solo vistazo que muestra fachada y exterior.

³³⁴ <http://www.digital.udk-berlin.de/?/information/>

³³⁵ <http://www.localdistance.org/>

El segundo proyecto, algo más sencillo, es "[Artificial Smile](#)"³³⁶ de Andreas Schmelas y Stefan Stubbe. Estos artistas, preocupados por el pesimismo reinante en la actualidad, nos proponen una cámara que asegura la sonrisa del fotografiado. Cuando el fotógrafo pulsa el botón de disparo y retrata a alguien. El propio dispositivo busca entre un sinfín de posibilidades que contiene su archivo para, después, añadir a la imagen del sujeto una sonrisa acorde a sus proporciones y características faciales en la toma.

Preocupados por la gran cantidad de capturas que se realizan actualmente y la energía que se pierde en la búsqueda de aparentarnos felices a los ojos de los demás en las redes sociales, esta cámara parece coherente y práctica para los tiempos que corren.



Andreas Schmelas & Stefan Stubbe. "Artificial Smile" 2007.

Poco práctica y útil es la propuesta de "[Monitorphotography](#)"³³⁷ que sin embargo resulta particular e interesante en concepto y planteamiento.

Tal y como se aprecia en la imagen, el proceso de esta obra es brillante por su sencillez. Se trata de invertir el uso y concepción de las tecnologías, obviando pasos que debieran aplicarse -o si se prefiere-, hibridando y experimentando con procesos y técnicas distintas que se han ejecutado históricamente de forma distinta en un mismo medio, en este caso el fotográfico.

En la imagen se ve cómo, cuarto oscuro, cámara, impresora, ampliadora y escáner, son sustituidos por dos piezas elementales de la fotografía del pasado y presente como son el papel y la pantalla del ordenador, dos de los

³³⁶ <http://artificialsmile.invertednothing.com/>

³³⁷ <http://digital.udk-berlin.de/hauptstudium/monitorphotographie>

principales soportes de la imagen, haciendo de ellos una nueva forma de pensar las relaciones entre lo digital y lo analógico.



Sandra Dick. "Monitorphotography" 2007.

Conocidos son los procesos analógicos antiguos en los que el uso de medios o tecnologías es mínimo. Como las cianotipias, en los que el papel o soporte además de ciertos compuestos químicos y la luz son suficientes para realizar tomas. Pero en este caso, la técnica va más allá, pues mediante un uso "intuitivo" o "analógico" deconstruye el proceso y utilidad natural de la imagen y los instrumentos de las tecnologías digitales, subvirtiendo su relación mediática de uso por una más "material".

Así, su autora, devuelve la pantalla a un nivel arcaico donde ésta traslada la imagen a través de los fotones que desprende haciendo que estos repercutan sobre la parte fotosensible del papel que más tarde se revelará mediante proceso analógico. Un procedimiento sencillo pero esclarecedor en cuanto a la deuda que siguen manteniendo los nuevos medios para con los viejos, mostrando las infinitas analogías que subyacen "ocultas" u obvias en la "primera capa" de la técnica y tecnología para todo aquel que sepa apreciarlas.

Sascha Pohflepp (Red-acción)

- [Web](#)³³⁸

“My interest there mainly originates in questions around myth and reality in regard to the development of new technologies, which all tend to have their proper narratives. Any such effort requires the expense of resources and as such has to be ‘sold’ to society in one way or the other. In the twentieth century this often happened for political ends whereas today arguably narratives of business are more dominant again.”³³⁹



Sascha Pohflepp. Imagen de la obra “Blink & Buttons” 2006.

Sascha Pohflepp (Colonia, 1978) se graduó en Berlin University of Arts y tiene un Master en Arte y diseño interactivo en Royal College of Art de Londres. En 2010 trabajó en el Art Center College of Design de Pasadena y en la actualidad trabaja en Synthetic Aesthetics, donde participa en un programa para desarrollar biología sintética. También escribe opinión en el prestigioso blog [We-Make-Money-Not-Art.com](#)³⁴⁰.

Artista interesado en las nuevas el futuro y las tecnologías, su trabajo trata de dilucidar cómo se articulan éstas dentro de la sociedad y qué significados adquieren para nosotros desde el momento en que irrumpen en nuestro día a día, donde la narrativa tecnológica es uno de los medios que el sistema utiliza para influir en la economía y conocimiento globales. Un poder de discurso con el que manejar y seleccionar las cuestiones e informaciones que son relevantes y descartar otras repercutiendo en el sistema de representación e intercambio social.

³³⁸ <http://www.pohflepp.net/?q=taxonomy/term/13>

³³⁹ <http://rhizome.org/editorial/2013/mar/7/artist-profile-sascha-pohflepp/>

³⁴⁰ <http://www.we-make-money-not-art.com/>

Sus obras nos muestran un amplio abanico de registros y técnicas por lo que podríamos decir que estamos ante un artista multidisciplinar que en cada una de ellas colabora con agentes de variadas disciplinas, si bien en sus inicios, realizó trabajos desde el medio fotográfico.

Durante su larga trayectoria, se ha centrado en la simulación de ciertas realidades y discursos hegemónicos desde el punto de vista de lo absurdo que utiliza como forma de crítica para los temas de actualidad. Haciendo uso de medios y documentos como el video, la fotografía, artículos, modelado en papel, prototipos y maquetas de juguete o técnicas de simulación en 3D, realiza obras aparentemente descabelladas o *fakes* -falsos documentales- que demuestran cuan vulnerables podemos ser.

Las tecnologías en la vida diaria, el mundo financiero, la banca y sus usuarios, el genoma, la recolección de especies animales y vegetales, las nuevas tecnologías aeronáuticas y medios desarrollados para la conquista del espacio como misiles, cohetes o la energía... son algunos de los temas habituales que plantea desde el punto de vista de la ciencia y la ficción. Pero en cuanto a la expansión del concepto fotográfico, nos centraremos en dos de sus obras relacionadas con la red: "[Blink & Buttons](#)"³⁴¹ y "[Fixr](#)"³⁴².

La primera, realizada en 2006 cuenta con [web](#)³⁴³ propia. De carácter interactivo, es una "cámara" estanca, sin ningún tipo de apertura ni objetivo óptico que consta de un botón de disparo, una pequeña pantalla LCD, una salida USB y un dispositivo de conexión vía satélite que le permite conectarse a la web [Flickr](#)³⁴⁴ para trabajar con los datos que allí circulan.



Sascha Pohflepp. "Blink & Buttons" 2006. La cámara ciega. Iteración.

³⁴¹ <http://pohflepp.plugin.com/?q=blinksandbuttons>

³⁴² <http://www.fixr.org/list>

³⁴³ <http://www.blinksandbuttons.net/>

³⁴⁴ <https://www.flickr.com/photos/fixr/>

A diferencia de la información captada por una cámara convencional las imágenes que ofrece este dispositivo no proceden del entorno directo, sino de los contenidos de [Flickr](#), donde, una vez se accione el disparador, un potente software y un sistema de búsqueda conectado a la red rastrean al azar en busca de posibles imágenes que se tomaron en ese mismo instante en que el usuario apretó el botón. Todo ello gracias a los metadatos almacenados en cualquier imagen que haya sido captada digitalmente, donde la fecha y hora exacta en que el usuario apretó el botón de disparo quedan registrados como parte del archivo. Como se aprecia en un [video](#)³⁴⁵ presente en la red, la aplicación ha traspasado ya el ámbito artístico y está disponible como *App* para el entretenimiento.

El atractivo de la propuesta, reside en la excitación previa que se siente al no saber lo que has “fotografiado”. Un sentimiento parecido al que pudieron experimentar otros fotógrafos que encontraran carretes propios ya olvidados o perdidos, o a la aparición de negativos como los que aparecen en el [documental](#)³⁴⁶ y la exposición “[La maleta mexicana](#)”³⁴⁷, perteneciente a [Robert Capa](#)³⁴⁸. Así, la incertidumbre de no saber que contienen y el descubrir -en el lento proceso de revelado- lo que aquellas imágenes captadas por la cámara oscura -en este caso más que nunca- contenían en su momento, constituyen la verdadera esencia renovada en la que se apoya este trabajo. Por ello parece interesante abrir un diálogo con una propuesta que contiene un planteamiento analógico similar al del proyecto llamado: “[Photolatente](#)”³⁴⁹.

Ideado por el artista Oscar Molina en el año 1998, su planteamiento se sirve del estadio singular foto-químico conocido como “imagen en estado latente” para realizar un intercambio de imágenes a ciegas. Tal y como él explica:

“El elemento articulador del proyecto es un sobre cerrado y opaco que contiene un papel fotográfico fotosensible con una imagen en estado latente, es decir impresionada por efecto de la luz, pero que permanece sin revelar. Esta imagen es inédita y diferente en cada sobre original Photolatente, cuyo negativo (...) se habrá destruido con posterioridad a su impresión. Un pequeño manual de

³⁴⁵ <http://vimeo.com/13790457>

³⁴⁶ <http://www.xatakafoto.com/videos-time-lapses-stop-motion/la-maleta-mexicana-la-pelicula-completa>

³⁴⁷ <http://www.museobilbao.com/exposiciones/la-maleta-mexicana-184>

³⁴⁸ http://www.magnumphotos.com/C.aspx?VP3=CMS3&VF=MAGO31_10_VForm&ERID=24KL535353#/CMS3&VF=MAGO31_10_VForm&ERID=24KL535353&POPUPID=2S5RYDI5792O&POPUPPN=20

³⁴⁹ <http://www.photolatente.com/index.html>

instrucciones para el revelado completa el contenido de los miles de sobres que componen el proyecto.”³⁵⁰

Las tomas que se utilizan para impresionar los papeles *photolatente* provienen de la colaboración de personas que han asistido a una “sesión photolatente” y han decidido participar en el proyecto. Para ello han impresionado un rollo de película, prestado por Molina, con técnica, tema, contenido y criterios libres, elegidos por cada participante. Una vez impresionados y devueltos los rollos de película, éstos pasan a formar parte de un grupo de rollos anónimos de contenido desconocido tanto para el autor del proyecto como para los editores o patrocinadores del mismo. Cada una de las tomas contenidas en los rollos, se utiliza aleatoriamente para impresionar un único papel que irá en un sobre “photolatente”. En ningún caso serán publicados los nombres de los participantes que al entregar el rollo ceden los derechos de uso de esas imágenes. Estos pueden ser adquiridos por el público de diferentes maneras -por intercambio, por participación...- dependiendo de cada edición, pero ante un sobre “photolatente” el dueño solo tiene dos posibilidades: revelar o no hacerlo. Independientemente de ello, antes, durante o después del revelado el participante, podrá manipular o transformar la imagen sin límite. Posteriormente dispondrá de los derechos de reproducción y uso de la imagen, debiendo no obstante atender al tipo de imagen y contenido de la misma. Por el contrario si decide no abrir el sobre y por lo tanto, nunca revelar el papel, la imagen latente permanecerá indefinidamente en su interior. En su propio proceso dinámico de transformación y secreto absoluto hasta que quizá se pierda en el tiempo.



Aspecto de un “papel Photolatente” con el sello seco identificador y anverso de un sobre Photolatente de la 1ª edición.

³⁵⁰ <http://www.photolatente.com/phldescripcion2es.html>



Sesión Photolatente y rollos entregados por participantes.

Como ya adivinamos, el proyecto "[Blink & Buttons](#)" posee similitudes con el de Oscar Molina, pero quizás sea más interesante resaltar las diferencias que de la comparación e interpelación puedan desprenderse.

En "[Blink & Buttons](#)" al igual que en "[Photolatente](#)" se nos concede mantener la incógnita y saber cuál será el resultado que, -tras una larga espera en los dos casos- aparecerá en nuestra pantalla o revelado. En ambos, sabemos también, que esa imagen, pertenece a alguien que, en uno de los casos nos es cedida pasando a ser de nuestra propiedad, mientras en el otro es, por así decirlo, encontrada, pertenece a otro usuario, quedando disponible para otros dentro del ciberespacio. En el caso de Photolatente existe la posibilidad de que esas imágenes nunca salgan a la "luz", mientras que en el trabajo de Sascha Pohflepp, el requisito indispensable es que la imagen se haga pública.



Sascha Pohflepp. "Blink & Buttons" 2006. Fotografía tomada en algún lugar simultáneamente.

En el proyecto de Pohflepp descartar la imagen es posible, aunque sabemos que ésta probablemente siga estando disponible en la red, mientras que el intermediario de "[Photolatente](#)" es una persona, Oscar Molina y el resultado requiere de un tiempo y trabajo en el revelado, lo que supone la condición única de la imagen, que hará que desechar o deshacernos de ésta sea más difícil.

Entonces, vemos como la condición de la imagen, sea digital o analógica, influye en la forma de ver esa realidad y entender o actuar en consecuencia. Comportamientos sociales totalmente distintos para con la imagen que conscientemente en un caso e “involuntariamente” o despreocupadamente en el otro se reflejan en la forma de dirimir esas representaciones: a cambio de otras imágenes en “[Photolatente](#)”, o a cambio de nada en “[Blink & Buttons](#)”.

Se constituyen así economías de la imagen muy diferentes, en un caso como fetiche y en el otro como información susceptible de intercambio. Así, con una diferencia de 8 años entre ambos trabajos, las formas de actuar sobre la imagen resultan bien distintas y se valora y siente el “trabajo” de forma dispar. Una muestra de los cambios sociales y tecnológicos de las últimas dos décadas que ponen en entredicho el valor, peso ético y la accesibilidad que se desprende y afecta a la imagen.

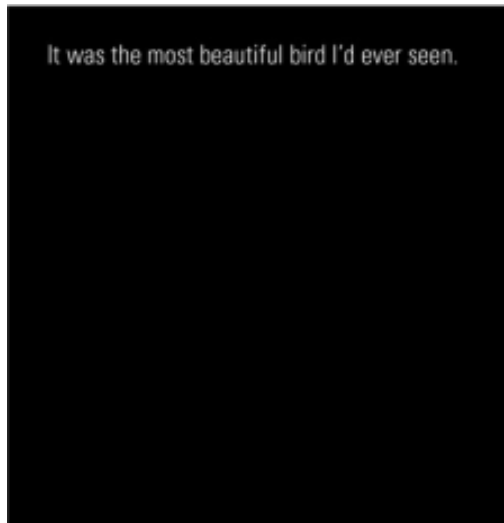
En cuanto a la información contenida, vemos que en “Photolatente” la autoría no tiene mayor relevancia ya que el intercambio se realiza entre iguales, mientras que en “Blink&Buttons” la autoría es solo un apunte más en los metadatos.

El azar juega un papel importante en las dos propuestas, y quizás sea el elemento que más atractivas las hace para el participante, siendo el juego de la sorpresa el principal aliciente. Bajo premisas similares, vemos como las dos propuestas nos remiten a grandes rasgos a la diferenciación que se está prodigando en el tratamiento, almacenamiento, intercambio y obtención de imágenes en la actualidad y también en el pasado más cercano, sugiriendo una reflexión sobre la actual economía y política de la imagen.

Por otro lado, el siguiente trabajo tuvo su enclave entre Julio de 2005 y Marzo de 2006. Titulado “[Fixr](#)”, es un proyecto desarrollado en colaboración con Jakob Schillinger que está formado por una colección de momentos “perdidos” o sin fotografiar, que cualquier individuo puede remitir a la siguiente [web](#)³⁵¹. En la página de internet, se puede describir el momento perdido y enviarlo para que forme parte del archivo. Por lo general, las descripciones que se pueden encontrar, detallan los instantes que mucha gente no pudo fotografiar por no tener una cámara a su alcance, momentos que le hubiera gustado retener o captar en aquel instante. “[Fixr](#)” pretende: *“Ayudarte a llenar esos vacíos que quedaron en el archivo digital de tu vida”*, de forma que el proyecto, nos habla sobre la construcción de la identidad a

³⁵¹ <http://www.fixr.org/>

través de la imagen y la pérdida asociada, animando a los usuarios a dar una descripción detallada de aquel momento.



Sascha Pohflepp y Jakob Schillinger. "Fixr" 2005-2006. Descripción de la imagen perdida. Anónimo.

Un llamamiento para crear un archivo que va más allá del mero exhibicionismo estético y que valiéndose de la red como catalizador, recibió alrededor de 900 respuestas en la página de [Flickr](#), rescatando todas esas imágenes perdidas que quedaron en el imaginario de cada individuo para hacerlas colectivas. Lo que nos da una idea aproximada de la escala que pueden adquirir hoy los proyectos de plataformas de intercambio, las dimensiones y el poder de convocatoria que ostentan y el conocimiento que permiten acerca de los intereses que conciernen a cada usuario que publica en ellas.

Cierto es que también son un espacio a explotar y en el que compartir y crear experiencia conjuntamente, como en este caso, en el que los propios usuarios invitaron a otros a participar colgando su "imagen" y dando lugar a un archivo infinito de vivencias anónimas que por algún motivo se presuponen importantes para el que las describe. Por un lado, porque están grabadas en su mente, y por otro, porque la mayoría no contiene circunstancias banales, sino momentos idealizados, sucesos extraños, curiosidades o sensaciones, que según ellos podrían haber captado con una cámara. Resulta paradójico en cuanto a las propiedades que se le otorgan a la fotografía y el halo poético que adquiere en el imaginario colectivo, que en este proyecto cobra si cabe más fuerza a través de la palabra y la forma en que se presenta el archivo.

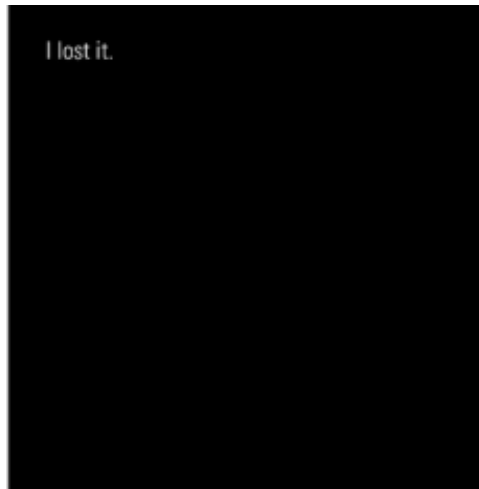


Imagen de una de las exposiciones de "Fixr" donde un ordenador permite compartir tu momento perdido.

La poesía se torna en imagen, la imagen individual en colectiva, la palabra evoca el recuerdo, el "así fue" idealizado de la imagen no "captada". La pérdida como recuerdo, el recuerdo perdido, re-presentado en esas letras que lo despiertan, así, fotografía, pérdida y recuerdo acuden a nuestro imaginario, yendo de la mano en la descripción de momentos no captados a través de los convencionalismos de ese soporte, inspirándonos a imaginar dentro de las reglas y encuadres propios del medio. De forma que vemos que la estructura fotográfica y su síntesis son relevantes para nuestra memoria como mecanismo ante un "instante perdido" que creemos capturar y recordar cual fotografía. Tal es la fuerza que ha alcanzado el medio; presumiblemente más potente y válida que nuestra propia mente y recuerdo aún latente, pues en la oportunidad perdida de hacer algo "nuestro", parece que nos fijamos más del objeto material, de lo representado, que de lo recordado, cuándo quizá, este objeto sea tan frágil como la memoria. Mero referente para evocar el instante y restituir el recuerdo, mucho más intenso que la imagen atrapada, congelada en el papel; el momento y el tiempo mil veces más hermoso en la memoria. Como decía Roland Barthes en su "Camera lucida" reflexionando entre el "*Punctum y el Studium*"³⁵², la fotografía nos sirve para, a partir de ella, trabajar con lo que está en nuestra mente, para ayudarnos a pensar y poner en imagen los recuerdos a través de convencionalismos derivados del propio medio, demostrando que hemos absorbido y asimilando de los distintos lenguajes de representación, cine, fotografía, cómic, símbolos, letras, videojuegos... formas de pensar, actuar,

³⁵² Barthes, Roland. "La Cámara lúcida nota sobre Fotografía" Ed.Paidós. Barcelona Buenos-Aires-Mexico. 1990.Pág.63-66
http://monoskop.org/images/c/c9/Barthes_Roland_La_camara_lucida_Nota_sobre_la_fotografia.pdf

puntos de vista, composiciones y aberraciones, tonos y escalas que, a la hora de evocar instantes, solemos utilizar para representar esas situaciones en nuestra imaginación.



Sascha Pohflepp y Jakob Schillinger. "Fixr" 2005-2006. Descripción de la imagen perdida. Anónimo.

Algo patente en el archivo de "[Fixr](#)", en esta curiosa base de datos colectiva de lo no captado, de lo no archivado, más allá de la materia gris de cada individuo, de lo que, para cada uno mereció la pena. Momentos perdidos que vuelven a través de la gramática también y que al ser inscritos y expresados tienen lugar donde volverse vívidos. Publicados y compartidos desde el anonimato, en muchos casos son similares en razón a lo memorable según el lenguaje de los medios.

En sus últimos trabajos, Pohflepp, nos habla del simulacro, de los medios de datación y predicción científicos. Especulaciones e imágenes apoyadas en teorías como la que se trata en "[History of Especulation](#)"³⁵³. Predicciones científicas que se ocupan del futuro más lejano, cuando la tierra y el sol hayan desaparecido bajo una mirada subjetiva imposible, -ya que nadie estará ahí-, un absurdo entre determinismo y azar que contrasta con la imposibilidad de adivinar si un banco será robado esta tarde en L.A.

Interesante es también "[Situating Sampling Set](#)"³⁵⁴, que reúne objetos científicos utilizados en la datación, herramientas que Pohflepp recrea e integra en un espacio 3D de imagen que pretende simular la realidad de otros lugares desde diferentes puntos de vista. Imágenes que revelan el

³⁵³ <http://www.pohflepp.net/Work/A-History-of-Speculation>

³⁵⁴ <http://www.pohflepp.net/Work/Situating-Sampling-Set>

absurdo de esos objetos dentro del entorno simulado y medido, “índices” que con su presencia anodina en ese espacio demuestran una transposición de esos objetos revelando lo banal de su información dentro de cualquier imagen.

Intimidación Romero (Red Social)

Lo poco que sabemos acerca de Intimidación Romero es que tiene un perfil censurado en [Facebook](#)³⁵⁵, un video disponible en You tube: “[Museum of Me](#)”³⁵⁶ y que la podemos encontrar en [Google Plus](#)³⁵⁷ y [Tumblr](#)³⁵⁸, donde se define de este modo:

*“No poseo fronteras definidas y poseo diferentes significados
A veces me relaciono con anonimato,
a pesar de que por lo general,
soy máspreciada por las
personas que son más conocidas por el público.*

El gobierno dice que garantizará mi derecho.

*Podría ser sacrificada de forma voluntaria,
o involuntaria, a cambio de beneficios percibidos,
personales o ajenos,
con un beneficio “relativo”
y con pérdidas y riesgos específicos.”*

...estoy cambiando de ideas sobre mí misma.”



Intimidación Romero. Foto de perfil de Facebook. 2012.

³⁵⁵ <http://www.facebook.com/intimidadromero>

³⁵⁶ IntimidaciónRomero@LapiezaJunk+Art. Madrid. 2011. Detournement 2.0 sobre aplicación corporativa para Facebook.

³⁵⁷ <https://plus.google.com/109151675749232004880/posts>

³⁵⁸ <http://intimidad.tumblr.com/>

Según su perfil de *FB*, Intimidad nació el día 21 de marzo, como la primavera, supuestamente vive en Barcelona y es miembro de [Rhizome.org](http://rhizome.org/)³⁵⁹ y de [Unknown Art for Change](https://www.facebook.com/unknownartforchange)³⁶⁰.

Para autodefinirse se ha apropiado del contenido de la voz “Intimidad” y por las imágenes parece que se trate de una mujer; pero no podemos estar seguros, ya que podría ser fruto de una iniciativa o proyecto colectivo. Aún así, “ella” nos fascina por su avatar cambiante, su proyecto viral de ruido visual, sus sugerentes fotografías pixeladas y, cómo no, por su [repercusión mediática](#).³⁶¹

El peculiar proceso creativo de [Intimidad Romero](#) se vale de la intervención digital sobre fotografías personales de la propia “artista” tomadas generalmente en situaciones cotidianas o contextos íntimos. Pixelando una parte de la imagen, generalmente la más identificativa -como la cara-, censura y espectaculariza a la vez, logrando replantear el diálogo entre la banalidad de la imagen originaria y nuestra manera de percibir la realidad, definirla, describirla y colocarla dentro de las estructuras sociales, donde lo privado y lo público se confunden.

En este sentido, las imágenes que aparecen a la vista del espectador/usuario de *Facebook* “amigo” de [Intimidad Romero](#), se presentan como una suerte de restos procedentes de una dimensión espacio-temporal ficticia; despertando curiosidad, inquietud, sorpresa, fastidio o atracción, en función de la personalidad, capital cultura, inclinaciones, y convicciones o ideologías de quién acceda al perfil.



Intimidad Romero. Serie/carpeta “Old Times”. 2012.

³⁵⁹ <http://rhizome.org/>

³⁶⁰ <https://www.facebook.com/unknownartforchange>

³⁶¹ https://www.google.es/search?q=Intimidad+romero&ie=utf-8&oe=utf-8&gws_rd=cr&ei=Gz-KVK3MJ8HMyAOr04KQBw

Se trata de un recorrido de fotos que trazan el devenir de su vida, sus amigos, familiares y referentes entre los que podemos encontrar imágenes pixeladas de Luther Blissett, Roland Barthes, Walter Benjamin, Guy Debord, José Luis Brea...

Considerado antecedente de este proyecto, “Luther Blissett”, también de matriz situacionista, agrupaba un número indefinido de *performers*, artistas guerrilleros, ensayistas, revistas *underground*, colectivos reales y virtuales, *squatters* etc. que en el verano de 1994 empezaron a actuar bajo este pseudónimo “paraguas” con el fin de denunciar la superficialidad y la mala fe del sistema massmediático y su tendencia hacia la desinformación, la censura y manipulación de la realidad.

En su página [web](#)³⁶² se autodefinía como *Open reputation* u obra abierta disponible de manera informal y compartida por los diferentes sujetos que participaban en el proyecto. En este sentido, “Luther Blissett” se considera como un antecedente del *sistema Wiki*³⁶³ y de muchas de las actuales plataformas interactivas de *Networking* y *knowledge sharing* (trabajo en red y compartir conocimiento). Cabe recordar, que por aquel entonces, Internet estaba todavía empezando a dar sus primeros pasos a nivel de uso de masas.

Verdadero icono de la guerrilla cultural, se convirtió en un referente de la incipiente era digital: una suerte de Robin Hood de la comunicación. En el mes de diciembre de 1999 el plan de acción del “Luther Blissett Project” se dió por terminado y todos los actores del proyecto se quitaron simbólicamente la vida declarando la conclusión explícita de esta experiencia. Sin embargo, la etiqueta LB se reinstauró en el 2000 bajo el sobrenombre de [Wu Ming foundation](#)³⁶⁴, con la intención de llegar a la mayoría de jóvenes de la sociedad, que son navegantes asiduos de la red. Individuos que dedican bastante tiempo a interactuar en el ágora virtual de los social *Network* en el que hemos asistido al nacimiento de este misterioso perfil que se ha expandido pronto por la web, pero que también desaparecería misteriosamente durante el período veraniego de 2011.

³⁶² <http://www.lutherblissett.net/>

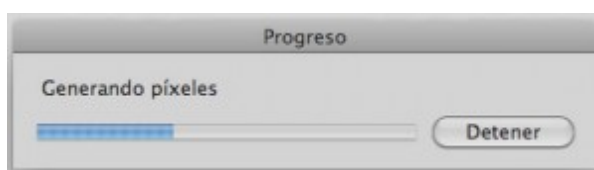
³⁶³ Un sistema abierto en red donde los participantes pueden colaborar por igual, exceptuando alguna restricción de su administrador. Su principal ventaja es la creación de contenidos en comun siendo una herramienta completa, flexible y que permite el control sobre las actividades de cada usuario gracias al historial de cambios.

³⁶⁴ <http://www.wumingfoundation.com/english/wumingblog/>

Concretamente, la ausencia de [Intimidad Romero](#) en el ciberespacio se mantuvo desde el día 5 de Julio hasta el 8 de Septiembre. Pero cuando Intimidad parecía haber vuelto por fin a su libertad virtual fue censurada de nuevo. ¿Qué pasó exactamente?

Según cuenta ella misma, su perfil fue “secuestrado” por *Facebook*, que pedía como “rescate” para su liberación revelar su verdadera identidad mediante documentación oficial. [Parece ser un hecho que cada perfil debe pertenecer a una persona real según la normativa de la plataforma](#)³⁶⁵. Lo que tuvo gran repercusión en su momento, encendiendo un debate que se extendió rápidamente gracias a la característica 2.0. del propio medio.

Así, en el plazo de unos pocos meses, Intimidad se vio sumergida en el proyecto [X0y1](#)³⁶⁶, “Plataforma para investigación artística sobre construcción identitaria y cultura digital”, del CAAC que dirige [Remedios Zafra](#)³⁶⁷ y que se expuso en el [Circulo de Bellas Artes de Madrid](#)³⁶⁸ dentro de una charla sobre identidad y dos décadas de arte en internet que daría lugar a un artículo en la columna de arte de [Neo2](#)³⁶⁹, encendiendo un debate que surgió a partir de este fenómeno social, gracias al empuje de su *network*, del que mucha gente formó parte así como del [Tumblr](#) y de una serie de artículos y entrevistas que aparecieron en revistas y *websites*. Se fueron añadiendo elementos nuevos a la polémica pero nunca revelando la verdadera identidad que se esconde tras el perfil de [Intimidad Romero](#). De forma que ésta fue creciendo día tras día, nutrida por el boca a boca y los *feedbacks* de centenares de “amigos” y “fans” entusiastas en la red.



Intimidad Romero. “Foto del Muro” 2012.

La propuesta utilizaba así las plataformas y soportes existentes dentro de la propia red y los medios de comunicación dominantes para criticar y visibilizar sus prácticas abusivas, sus reglas y la vulneración de los derechos básicos del usuario desde las mismas, tal y como ella misma comentaba:

³⁶⁵ <http://www.facebook.com/help/search/?q=nombre+falso>

³⁶⁶ <http://www.x0y1.net/>

³⁶⁷ <http://www.remedioszafra.net/>

³⁶⁸ <http://www.circulobellasartes.com/>

³⁶⁹ <http://www.neo2.es/blog/2011/06/intimidad-romero/>

“Yo solo venía a hacer algo que pudiera ver cualquiera y que pudiera hacer cualquiera sin tener que ir a ningún tipo de institución o depender de ella, y hacerlo con los mínimos recursos técnicos, de la manera más sencilla posible y así poder llegar a la gente con lo que quería contar. Contar mucho con poco y en diferentes niveles de complejidad según la interpretación, pero dentro de un escenario de interacción cotidiano. Hablar del medio en el propio medio con las herramientas del medio. Ser “otra” para ser como tod@s.”³⁷⁰

Desde un punto de vista estético y simbólico, el resultado de este tipo de intervención es indudablemente estimulante, por su gran capacidad de seducir y a la vez engendrar una amplia serie de reflexiones sobre algunos tópicos de los discursos estéticos y sociológicos preponderantes en la época contemporánea como el tema de la identidad y de su fragmentación; la reproducción técnica de la obra de arte y su desmaterialización; el fin del concepto tradicional de autoría; el control *orwelliano* de nuestra privacidad y de nuestras acciones cotidianas; el poder persuasivo y viral de la comunicación publicitaria; la ideología del consumismo implícitamente subyacente al mito de la “*globalización feliz*”; la esencia de lo que en su tiempo -1997- Pierre Lévy definió como “*Cibercultura*”³⁷¹; las consecuencias prácticas de “*La era del acceso*”³⁷² de J. Rifkin en el 2000; o los efectos en nuestras vidas de “*La modernidad líquida*”³⁷³ según el conocido paradigma sociológico ampliamente desarrollado por Zygmunt Bauman.



Intimidad Romero. “Foto del Muro”.2012.

³⁷⁰ <http://nicolamariani.es/2011/09/21/llamalo-x-entrevista-con-intimidad-romero/>

³⁷¹ Lévy, Pierre. “Cibercultura informe al consejo de Europa”. Ed. Anthropos. Barcelona. 2007. Disponible en la web: <https://antroporecursos.files.wordpress.com/2009/03/levy-p-1997-cibercultura.pdf>

³⁷² Rifkin, Jeremy. “La era del acceso. La revolución de la nueva economía”. Ed. Paidós Ibérica. 2000. Disponible en la web: <http://www.um.es/tic/LIBROS%20FCI-II/Rifkin%20Jeremy%20-%20La%20Era%20Del%20Acceso%20-%20nueva%20economia.pdf>

³⁷³ Bauman, Zygmunt. “La modernidad líquida”. Ed. Fondo de cultura económica. Buenos Aires. 2003. Disponible en la web: <http://colegiosociologosperu.org/nw/biblioteca/modernidad-liquida.pdf>

Como ya hemos recalcado, hasta la fecha se desconoce quién se esconde detrás de [Intimidad Romero](#). Si su identidad virtual corresponde realmente a una sola persona o a un colectivo de inspiración situacionista, intervención artista, de guerrilla o al Net.Art. Aunque también pudiera tratarse de una campaña de marketing viral.

Si bien su praxis artística, nos hace pensar en unas premisas teóricas derivadas directamente del análisis crítico de la sociedad occidental contemporánea, deconstruyendo conscientemente las representaciones dominantes y los sistemas de mediación simbólica propios de los actores sociales y las instituciones actualmente hegemónicas, la teoría sociológica sobre la cultura constituye un primer paso fundamental a partir del cual Intimidad, desarrolla su práctica artística dentro de la sociedad de la información donde esta tiene una función muy específica:

*“la cultura es, en la actualidad, el foco de dominación preponderante sobre todo en las sociedades occidentales (...) siempre ha sido el sutil fusil del poder y más desde el desarrollo de las ciencias humanas”, mientras que, en realidad, debería tener otra función diametralmente opuesta. “Debería ser una cultura con objetivos claramente definidos, enfocados éstos a la participación del individuo en la posibilidad de la creación de la sociedad en la que vive, para no verse abocado a la queja amarga de la impotencia, o sea a una “reproducción cultural” que le resta su creatividad para lo social, desde lo político hasta lo artístico. La circunstancia de la separación está acabando con el juego de la creatividad y por tanto en alguna manera con la esencia de la vida humana”.*³⁷⁴

Así, en términos artísticos, el proyecto podría definirse en varios formatos creativos como: *web-performance*, pieza de Net.Art, intervención artista etc, aunque en su entrevista ella prefiere hablar de una acción comunicativa que:

“debe adaptarse a los medios de comunicación disponibles en cada momento histórico. Prefiero denominar esto como una acción comunicativa de proceso 2.0, una acción pública en red informática “abierta”, sin más etiquetas y que cada uno saque sus propias conclusiones. Eso sí, en la [UAFC](#) tienen una definición como muy

³⁷⁴ [Cuestionarios sobre la industria cultural, entrevista a Intimidad Romero y otros artistas. NOTON, N.5, Julio de 2011.](#)

técnica, ellos lo definen como un ready-made ciberperformativo como detournement sobre plataforma 2.0 y hablan de arte 2.0”³⁷⁵

Sus peculiaridades y características son que:

“la experiencia artística se vive en la pantalla, dentro del software de la red social y solo allí. (...) pues la marea 2.0 sube y arrasará con todo. Ya decía Duchamp, “desde que los generales ya no mueren a caballo, los pintores no están obligados a morir en su caballete”, así que vamos ya acabando con este juego de cómoda inercia. (...) y es que no hay cosa peor que una “postmodernidad” mal entendida... Y la verdad, no sé por qué digo esto si tan solo soy una chica con un perfil en Facebook.”³⁷⁶

Dada su forma activa se desconoce si el proyecto tiene objetivos concretos, pero en cuanto al nacimiento de la propuesta Intimidad comenta que:

“Hacia tiempo que le venía dando vueltas, todo esto de Facebook estaba siendo muy fuerte a nivel social y tenía ganas de hacer algo con un toque diferente. Por casualidad conocía a #4355867950 de [UAFC](#), así que le comenté mi idea. (...) una estrategia completamente personal, quería tener un meta-perfil en Facebook. Comencé a hacer contactos, los mal llamados “amigos” por Facebook y a desarrollar mi actividad. Luego [UAFC](#) me abrió un profile en [Rhizome.org](#) lo presentaron a su Artbase y lo aceptaron, convirtiéndose rápidamente en una de las acciones del Artbase de Rhizome bajo el #facebook más viral de la propia plataforma de Facebook y de la base de Rhizome.”³⁷⁷

Sea como fuere, en cuanto a su secuestro virtual, y los dos meses que duró opina que:

“El tema es que “presos 2.0” somos tod@s, estamos hablando del panóptico mejor desarrollado de toda la historia, el 2.0. En los medios generalistas, se remarca o se hace ver el tema distorsionado de las llamadas revoluciones twitter o del movimiento 15M y su relación con el 2.0, pero creo que no se está llegando al fondo del fenómeno,(...)Así que me atrevería a decir que no solo yo estoy presa del 2.0, si no que tod@s somos “presos 2.0”. La concentración y clasificación de la información está siendo el gran caballo de batalla del momento. Yo no soy más que una

³⁷⁵ <http://nicolamariani.es/2011/09/21/llamalo-x-entrevista-con-intimidad-romero/>

³⁷⁶ <http://nicolamariani.es/2011/09/21/llamalo-x-entrevista-con-intimidad-romero/>

³⁷⁷ <http://nicolamariani.es/2011/09/21/llamalo-x-entrevista-con-intimidad-romero/>

metáfora de todo esto. (...) y más en general, sobre el actual estatuto ontológico de aquel segmento del arte emergente que hoy en día podríamos llamar «arte 2.0».³⁷⁸



Intimidad Romero. Carpeta/serie "Viajes" 2012

Por ello, hay que controlar nuestras propias imágenes. Crear y dar forma a los propios medios que utilizamos. Consolidar una cultura participativa en todos los niveles. Moldear lo que tenemos para mejorarlo en una dialéctica crítica constante. Para ello es necesaria una lectura crítica de los medios tecnológicos y sociales de comunicación, pues sin una lectura crítica, sin "lectores" críticos, el sistema acaba por fagocitarlo todo y en esa contradicción los artistas acaban muchas veces por sucumbir o por ser neutralizados, ya que como recalca acerca de su obra:

*"ni IR ni la sociedad tienen poder de mantenimiento sobre esta acción, ésta queda en manos de Facebook como institución privada y perdurará hasta su eliminación por parte de la compañía. Una obra "secuestrada", al igual que la interacción personal y la intimidad de sus usuarios en el contexto histórico actual".*³⁷⁹

Por último hacer referencia a otras prácticas similares que se aglutinan bajo las siglas [UAFC](#) que es un colectivo interesado en los modos y medios de comunicación como configuradores de la realidad individual y social. Éste trabaja de una manera sencilla pero crítica y efectiva, siempre por encima de la forma y de la autoría. Distracción, sobreidentificación, *detournement*, impostura, creación de acontecimientos, *subvertising*, distanciamiento, *fake*,

³⁷⁸ <http://nicolamariani.es/2011/09/21/llamalo-x-entrevista-con-intimidad-romero/>

³⁷⁹ ¿Arte 2.0? Columna publicada en la revista [Neo2](#). N.106, Septiembre 2011.

reapropiación... son las máximas sobre las que basan su actividad en la comunicación como objeto y como sujeto. Un colectivo formado por #4355867950, Sidi Medici, Gobierno de Spam, Bruce Co, TerroArista y A. Di Solve además de IR.

Su última creación está en [youtube](#)³⁸⁰ y resume en formato video lo que fue su acción, en la que investigó sobre los usos, posibilidades y riesgos de las plataformas 2.0 así como sus implicaciones individuales, políticas y sociales.

En cuanto a desvelar la identidad de Intimidad ella sugiere que: *“El pixel me sienta bien... Además como dijo uno por ahí, “es mejor ser una obra de arte que una artista”*.³⁸¹



Intimidad Romero .Serie/carpeta “Me Myself & I” 2012

³⁸⁰ <https://www.youtube.com/watch?v=RnuqJEEMZko>

³⁸¹ <http://nicolamariani.es/2011/09/21/llamalo-x-entrevista-con-intimidad-romero/>

Thibault Brunet. (Documentar el ocio)

- [Web](#)³⁸²

*“Une bonne image est une image vraisemblable”*³⁸³

El trabajo de Brunet es conciso y claro en su planteamiento formal y estético. Su sencillez, hace que resulte ideal para una comprensión correcta del contexto general en que se incibe, las ideas que quiere transmitir y medios con los que trabaja, todos en relación a las plataformas y los videojuegos.

En las series *“Landscape”*³⁸⁴ -2010- y *“Karachi”*³⁸⁵ -2009-, Brunet capta paisajes y escenas cercanas al fotoperiodismo de guerra. Imágenes de lugares devastados que podemos encontrar en los medios de comunicación actuales. Fotos en blanco y negro que se asemejan a las de las portadas de los periódicos o las viñetas que sirven de acompañamiento a los artículos. Pero a diferencia de estas tomas, hechas en lugares reales por periodistas que se juegan la vida, las imágenes del artista son captadas realizando un pasatiempo: jugando a un videojuego bélico muy popular llamado *“Call Of Duty”* que simula mediante realidad virtual o 3D algunas misiones del ejército norteamericano.



Thibault Brunet .Landscape. “Sin título”#4. 2010.46x60 cm.

Con ello, Brunet nos interroga acerca de la fragilidad entre la realidad y la ficción a través de unas imágenes muy cercanas. Escenas a las que estamos

³⁸² <http://thibaultbrunet.fr/>

³⁸³ <http://actuphoto.com/20927-laquo-une-bonne-image-est-une-image-vraisemblable-raquo-thibault-brunet-entre-jeux-videos-et-photographie.html>

³⁸⁴ <http://thibaultbrunet.fr/#landscape-2>

³⁸⁵ <http://transit-city.blogspot.com.es/2012/11/karachi-territoires-reconstitues.html>

acostumbrados y de un realismo tal, que si fueran impresas en algún periódico quizás nadie se atrevería a desacreditar. Pues tal es el poder de discurso de los medios de comunicación.

Paisajes que no pertenecen a ningún lugar concreto, pero que podrían ser reales. Imágenes que podrían pertenecer a cualquiera de los conflictos que se dan en la actualidad en oriente medio y que el artista captura desde su pantalla, seleccionándolos dentro de ese universo limitado. Puntos de vista de una belleza excepcional, que quizá sus creadores pasaron por alto, tal y como lo hacen los usuarios del juego, más concentrados en destruir y aniquilar al “enemigo”. Inmersos en el espectáculo de la violencia, acostumbrados a tal exceso que esa propia realidad “representada” en los medios les pasa inadvertida o les es inocua.



Thibault Brunet . Karachi “Sin título” 2008. /Cartier Bresson. “Derrière la Gare de Saint Lazare” París. 1932. Épreuve gélantino-argentique, Tirada realizada en 1953.49,8 x 35,1 cm.

En la serie “[Karachi](#)”, esa violencia es mas explícita. En ella hay claras referencias a ciertas “maneras” fotográficas del fotoperiodismo representado por la agencia Magnum. Cartier Bresson y su instante decisivo o Robert Capa y alguna de sus fotografías de guerra como la conocida “Muerte de un miliciano republicano”, u otras tomadas durante la guerra civil española.

Comprobamos por tanto, la intención del propio autor de acercarse a los corresponsales de prensa a través de la forma y la estética del blanco y negro –el juego es en color- pero, siendo partícipe de una realidad en la que el impacto de las balas es mínimo, si bien no lo es tanto el de la representación. Un campo virtual en el que los avatares de los jugadores conectados a la red de información, son abatidos, víctimas de la imagen, en un instante que nunca existió más allá del disparo de la “cámara”.



Izda. Robert Capa. "Muerte de un miliciano republicano" 1936, 5 de septiembre. Copia póstuma. Gelatinobromuro de plata sobre papel. 31,8 x 45,4. 1998. Dcha. "Santa Eulalia, frente de Aragón", 1936 (agosto) / Copia póstuma, Gelatinobromuro de plata sobre papel 29,2 x 40,4. 1998.

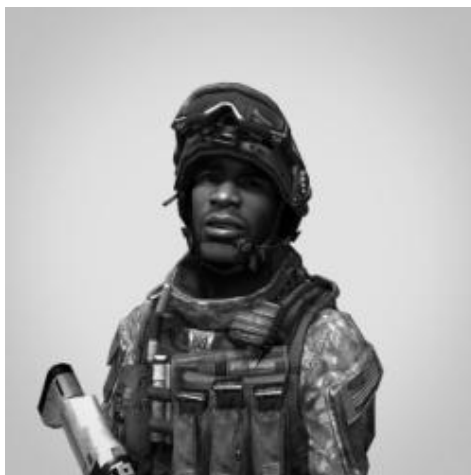
En "[First person shooter](#)"³⁸⁶-2009-, el fotógrafo, se centra en esos "alter ego" de los jugadores, en los retratos de los personajes ficticios que representan a sus manipuladores. En ellos reflexiona de manera consciente acerca de nuestra extensión/representación "física" dentro de la red.

Para realizar este trabajo, el autor se acerca a los avatares de los jugadores con la intención de intercambiar información en lo que es el campo de entrenamiento previo al fuego "real" del *shooter*. Allí, entabla conversación con ellos a través del chat interno de la plataforma y les explica su proyecto. Después, les pide permiso para tomar un retrato, tal y como lo haría cualquier fotógrafo. Por tanto, las "instantáneas" no son robadas ni fruto de las circunstancias, sino que están pensadas de antemano, en ellas no hay espacio para la casualidad. Thibault Brunet, pide a los usuarios que miren en una u otra dirección, que se coloquen en un lugar en que la luz incide de tal o cual forma sobre un fondo neutro, que porten un arma específica o la que suelen utilizar en los asaltos, y finalmente da título a cada obra según el nombre y rango que ostenta cada uno de los soldados.

Actúa, como lo haría cualquier otro profesional, buscando un buen acabado. Para ello, realiza una posproducción de las imágenes añadiendo pequeños detalles que aportan realismo y efectividad a la captura inicial, y trabaja también matices en lo que al factor lumínico se refiere. Así, el propio autor reseña en su [web](#)³⁸⁷, que en algunos retratos -de los avatares- es posible vislumbrar las secuelas que deja la guerra, si bien en otros se advierte cierta indiferencia.

³⁸⁶ <http://thibaultbrunet.fr/#first-person-shooter-3>

³⁸⁷ <http://thibaultbrunet.fr/#first-person-shooter-3>



Thibault Brunet. First Person shooter. "Sgt Foley" 2009.

En la serie -"[Vice city](#)"³⁸⁸ -2008-, el autor utiliza como espacio de trabajo el videojuego "Grand Theft Auto". Sus imágenes, se centran en los escenarios y localizaciones, en los límites y confines de la geografía que delimita ese universo ficticio. En este caso, para captar esos intersticios, en vez de pulsar el botón de "captura de pantalla", utiliza el objeto cámara que el propio videojuego incorpora entre los enseres del personaje, que debe realizar entre sus misiones la captura de ciertas formas redondas dispersas en el escenario.



G.T.A. San Andreas, 2004-05. Visión de la cámara del juego en la misión de encontrar formas redondas.

Esta acción fue el desencadenante de la práctica artística de Brunet, una asignatura, la de fotografía, que nunca despertó su interés en la facultad de bellas artes pero que sí readaptó en una estrategia muy propia del arte, comenzando por buscar imágenes extrañas, cercanas al paisaje y la estampa

³⁸⁸ <http://thibaultbrunet.fr/#vice-city-4>

japonesa o la pintura -disciplinas en las que sí tenía cierto bagaje-, en lo que era el fondo secundario del videojuego, un espacio creado con el único fin de ambientar el guión, moviéndose en las zonas de “no juego”, en la periferia del escenario donde lo que ocurre no tiene importancia. Especialmente admiradas por los *gamers*, estos descubrían que fuera de la acción del videojuego había un espacio para la contemplación.

Motivado por mostrar la fina diferencia entre realidad y ficción, buscaba que la gente se preguntara por la naturaleza y el origen de las fotos; con la intención crear confusión, imprimía las imágenes en un tamaño pequeño, invitando al espectador a acercarse y descubrir su procedencia, su relación con la pantalla y el mundo del pixel lejos de la pintura y la fotografía tradicional, aunque en sus convenciones estéticas se deban al bagaje de los diseñadores 3D que a buen seguro cuentan con un extenso conocimiento en modelado escultórico, pintura y fotografía tal como los espacios digitales acreditan.

Centrándonos en las “capturas”, vemos que el formato de las mismas es inusual. En sus dos últimas series, el autor recurre a un formato fotográfico acorde con la temática. El formato rectangular típico del fotoperiodismo en “[Landscape](#)” y los recursos de movimiento y desenfoque en “[Karachi](#)”. En la serie de “[First person shooter](#)”, también hace referencia a la tradición del retrato clásico de negativo 6x7cm o cuadrado, usualmente realizado con una cámara de medio formato y lente de focal fija que hacía muy evidente el efecto de viñeteado que también se aprecia en las imágenes de Brunet. Sin embargo en este trabajo más temprano, el artista no sigue los estándares del apaisado propio del paisaje, y se aleja de ellos mediante el uso de un formato cuadrado inusual en esa temática fotográfica. Esto no se debe al desconocimiento del medio fotográfico, sino a la intención de eliminar los datos de los laterales de la pantalla, recortando la información acerca del personaje que en los juegos en primera persona suele mostrarse. Otro aspecto que llama nuestra atención es el uso del color en comparación con las siguientes propuestas en blanco y negro, quizá en favor de un tratamiento más realista que se centre en las texturas, ambientes y efectos atmosféricos como la niebla, los cuales entrañan una dificultad especial para los programadores de videojuegos a la hora de ser representados algorítmicamente.



Thibault Brunet. Vice City. "12/10/07- 20h30". 2009. Colour print, passe-partout, 20 x 20 cm. / "04/01/12 - 20h01". 2012. Colour print, passe-partout, 20 x 20 cm.

Un interés que tiene su antecedente en las desaparecidas "[Open-World](#)"³⁸⁹ - 2009- y "Paris in the aftermath of war" -aún disponible en algún [Blog I](#) / [II](#)³⁹⁰ que es antecedente de "[Landscape](#)"-. En ellas se reúnen varios de los motivos que hasta ahora hemos visto como el interés por la niebla, los paisajes industriales y periféricos, la nocturnidad y oscuridad, o los entornos militares. En sus títulos, ya se concreta el instante exacto de la toma. Habitados y en color, su escaso matiz, los acerca al blanco y negro habitual en la obra de Brunet.



Thibault Brunet. Open-World. "08/10/08- 20h25". 2009.

³⁸⁹ <http://theredlist.com/wiki-2-16-860-897-1111-view-conceptual-1-profile-brunet-thibault.html>

³⁹⁰ <http://transit-city.blogspot.com.es/2012/11/paris-in-aftermath-of-war.html>
<https://www.behance.net/gallery/10785585/Thibault-Brunet>

Pero si hay un trabajo en el que el planteamiento real vs virtual cobra mayor sentido ese es “[Typologie du virtuel](#)”³⁹¹. Inspirado en su serie más antigua -ya desaparecida-, conservamos alguna imagen de la misma obtenida en 2010. En ella se aprecian construcciones, casas y tipologías industriales rodeadas de una absoluta oscuridad, una puesta en escena y búsqueda que vuelve a realizar en 2013 para “[Typologie du virtuel](#)” dentro de la plataforma *Google Earth*. En los dos ejemplos, el edificio tiende a fundirse con el entorno y aparece aislado sobre un fondo neutro creado ex profeso. Éste lo abstrae del contexto colindante convirtiéndolo en un objeto y haciendo que la escala sea difícil de concretar. El punto de vista, también tiene esa intención concreta de extrañamiento hacia el objeto, planteando imágenes con puntos de vista a los que no estábamos acostumbrados hasta la aparición de videojuegos o plataformas como *Google Earth*, que nos permiten alejarnos, ofreciéndonos una vista de pájaro o de satélite.



Thibault Brunet. Pikini, “Sin título” 3# y 7#

En “[Typologie du virtuel](#)” las perspectivas y puntos de fuga de los edificios son distintos, pero la altura de la línea del horizonte y el punto de vista son concordantes en todo momento. Estas características hacen pensar en el tratamiento “Objetivo” que la fotografía alemana dispensa a las tipologías y el conocidísimo trabajo de Bernt e Hilla Becher, en el que estructuras industriales aparecen como objetos o esculturas. Aunque los edificios que capta Brunet también tienen su origen en construcciones reales de Francia. Son representaciones digitales sacadas de *Google Earth* en lo que es la mayor plataforma abierta a la creación y modelado de edificios 3D que el usuario medio haya cartografiado jamás.

³⁹¹ <http://thibaultbrunet.fr/#224>



Thibault Brunet. Typologie du virtuel "Sin título" 2#. 1000 x 1000 cm.

La idea del proyecto surge al ver cómo un amigo participa en un juego de *shooter* en el que un francotirador se movía en espacios que reproducían con exactitud ciertos lugares de EEUU. Viendo los edificios colindantes desde una azotea, Brunet tuvo la idea de catalogar ciertas tipologías, aunque le interesaba realizar esta tarea en un espacio que reprodujera el territorio francés. Para ello comenzó a buscar un juego que cumpliera estas características. "Euro truck simulator" fue el elegido. En él, el jugador conduce un camión a lo largo de Europa. Tras varios días al volante del juego a una media de 8 horas diarias en busca de edificios, decidió que buscaría de antemano estos en Google y se vió que la plataforma ofrecía las vistas que él buscaba y que el juego le negaba. Así, comenzó a catalogar y captar los modelos 3D que le interesaban, imágenes que son producciones modeladas por los usuarios anónimos de *Google Earth* con el programa *Sketch Up*. Para crearlos, escanean y digitalizan objetos o buscan en la bases de datos del programa los modelos, introduciendo después estos en la plataforma. IKEA y otras empresas suelen ceder sus diseños, una práctica, muy común en Francia en lo que concierne a las viviendas de protección oficial y sus edificios, y a la que se han sumado grandes marcas y empresas modelando también sus naves en una iniciativa que ha llegado hasta el pequeño comercio.

En lo que a estética se refiere. La catalogación es minuciosa. Para ello, su ayudante Aurore Moniot añade una sombra a cada edificio. Ésta, tiene que ver con una hora, día y estación del año concretos en los que él realiza la toma del edificio. El título, como en otras series, también hace referencia a ese momento. Todas las imágenes son captadas en la misma escala, y

posteriormente son despojadas por Moniot de su entorno inmediato para sumergirlas en lo que él viene a entender como la “nube digital”, representada por ese fondo de materia que adquiere un tono u otro según el color predominante en la fachada, llegando a engullir parcialmente el edificio. El trabajo de catalogación de Brunet, como el de los Becher no es sencillo en su planteamiento, y añade referencias a cuestiones como la autoría y la propiedad intelectual cuando se pregunta por el ocio y el trabajo de usuarios anónimos que construyen edificios e imágenes sin beneficio alguno para una plataforma abierta que se lucra de esa información. El propio autor, también se beneficia de ello. Sus propuestas hacen uso de productos creados por las industrias culturales en las que el arte y lo recreativo -la cultura - se mezclan con lo económico para venderse como pasatiempo al usuario que participa en ellas.

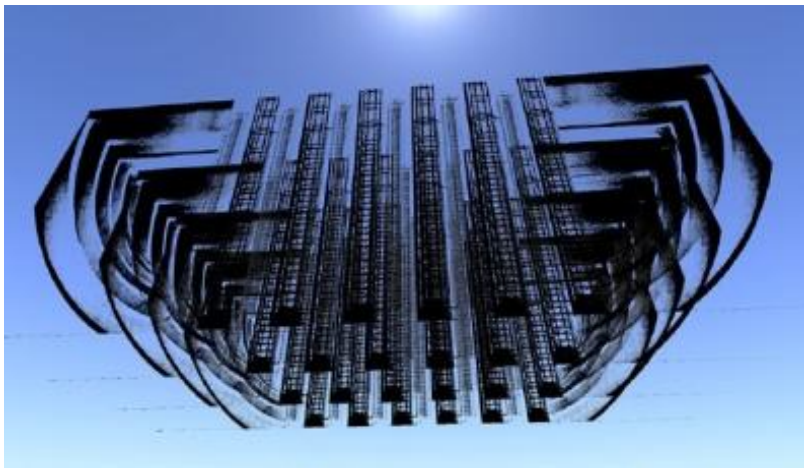
Por otro lado, también hablamos de ver y conocer lo real a través de una tecnología que transforma, archiva y cataloga informaciones captadas por satélite y modeladas por individuos que comparten desde el anonimato su trabajo en la red. Por ende de la construcción de realidades “o mapas mentales” a través de representaciones virtuales, vistas de satélite que alteran nuestra práctica del espacio, haciendo que éste opere dentro de nuestra sociedad en un uso que nos acerca inmediatamente a lugares muy distantes para decir que los “conocemos”. Hablamos del simulacro del viaje - en camión o vista satélite- a través de la pantalla en el GPS, el teléfono o la tableta, y de la plataforma o el portal como forma de conocimiento, lo que nos hace partícipes de la creación, estructuración, orden e intercambio de información albergada en la red que propone un nuevo entendimiento temporal y espacial del entorno. Lo digital y su “forma” suplantando lo real a través de representaciones.

Murat Germen. (Arquitectura 2D en el metaverso)

- [Web](#)³⁹²

“This series of artworks and process focus on the possibility of (re)designing architecture virtually with the help of one of the most important representation tools: Photography. Photography can be utilized in the process of “constructing” a new space -that we can call “narrative space”- from an existing spatial body. This narrative space can also be defined as a “manufactured metaspace” which is a space beyond reality and representation: A constructed reality that exists solely in digital realms like Second Life where boundaries are unnoticeable. Despite the fact that this constructed reality is not a physically built entity, it can reveal some spatial clues that can later be used in tangible architectural projects of the real world. While the idea of juxtaposing a series of disparate photos sounds questionable, the new aesthetic challenge of formulating the visual continuity of photos in sequence offers new ways of constructing space and conveying narrative information as the result of a new spatial flow among contiguous planar spaces”³⁹³.

“This paper concentrates on the prospect of constructing architecture virtually through photography within the metaverse, (...) we recently began to observe that the notion of ‘space’ can exist / be perceived /used as a non-physical organism by means of interactive media and virtual environment applications in the computer platform. Such creations bring new definitions of “space” and can be named as “informational space” or “cognitive space.”³⁹⁴



Murat Germen. Second Life. Tomada el 23 mayo de 2008.

³⁹² <https://www.flickr.com/photos/muratgermen/sets/72157605281453459/>

³⁹³ http://www.researchgate.net/publication/233598243_Using_2D_photography_as_a_3D_constructive_tool_within_the_metaverse. Pág. 15 de 16.

³⁹⁴ <http://research.sabanciuniv.edu/12186/1/germen02-low.pdf>. Pág. 1 y 6.

El trabajo del Murat Germen, (Estambul, 1965) nos guía a través de [sus reflexiones](#)³⁹⁵ acerca de los nuevos medios, hacia un planteamiento diferente en lo que se refiere al espacio y la arquitectura. Los dos trabajos que analizaremos, tienen que ver con la profusión de puntos de vista y la perspectiva, o con las nuevas plataformas de creación que hay disponibles en la red y las posibilidades que ofrecen; pero sobre todo, con los medios digitales como forma de transformar y crear espacio.

Adentrémonos en la obra de este artista a través de la plataforma [Second Life](#)³⁹⁶, y el trabajo que realizó en ella en el año 2009 para entender su aportación.

Como se muestra en el *link* que adjuntamos, [Second Life](#) es una plataforma de simulación donde cada usuario posee un alter ego o avatar con el que moverse a través de un mundo virtual creado como lugar de encuentro, recreo e intercambio. Sin embargo, hay que decir que si estas eran las intenciones iniciales de la plataforma, algunas propuestas de las comunidades y usuarios han superado con creces lo previsto, dando lugar a [resultados](#)³⁹⁷ más interesantes y variados, con espacios de creación en los que compartir siempre ha sido una premisa, lo cual ha llevado a ciertos proyectos, a equipararse con iniciativas en el mundo real.

Entre los [artistas](#)³⁹⁸ más activos en [Second Life](#) están [Annabeth](#)³⁹⁹ [Robinson](#)⁴⁰⁰, [Garrett Lynch](#)⁴⁰¹, [Gleman Jun](#)⁴⁰² y el colectivo de performance [Second Front](#)⁴⁰³, todos ellos seguidores de “metaverse” que es la forma que los usuarios de la plataforma utilizan para referirse a dicho espacio. Un nombre basado en la novela de ciencia ficción de [Neal Stephenson](#)⁴⁰⁴ titulada “[Snow Crash](#)”⁴⁰⁵ que tienen su enclave en el estilo ciberpunk de los años 90.

³⁹⁵ <http://muratgermen.wordpress.com/category/second-life/>

³⁹⁶ <http://secondlife.com/whatis/?lang=en>

³⁹⁷ <http://secondlife.com/destinations/arts>

³⁹⁸ https://www.google.es/search?q=artistas+en+second+life&ie=utf-8&oe=utf-8&aq=t&rls=org.mozilla:es-ES:official&client=firefox-a&channel=sb&gfe_rd=cr&ei=UNo8VNWjGYvQ8QPop4HICw

³⁹⁹ <https://www.youtube.com/watch?v=EWnsS083atA&list=PL-UtJb4Mt-OL33CzgPujIGsBSOprB-mlv>

⁴⁰⁰ <http://angrybethshortbread.blogspot.com.es/>

⁴⁰¹ <http://vimeo.com/garrettlynch>

⁴⁰² <http://glemanjun.blogspot.com.es/>

⁴⁰³ <http://www.secondfront.org/>

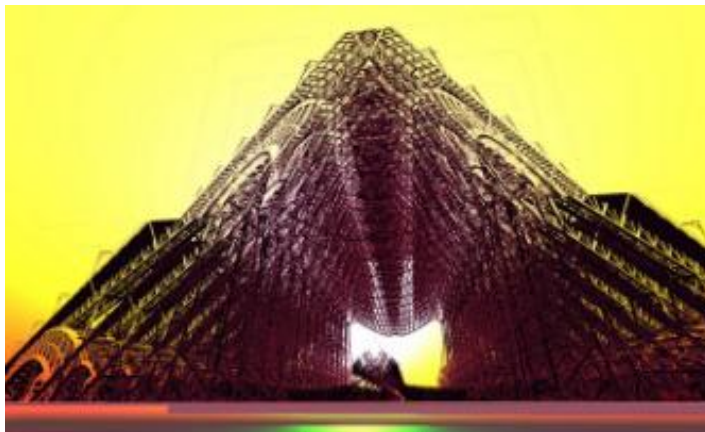
⁴⁰⁴ <http://www.nealstephenson.com/>

⁴⁰⁵ <http://www.nealstephenson.com/snowcrash/>

En ella, el autor se refiere al “mundo virtual”, término le parece pobre e inadecuado, como *metaverse*.

De entre todas las propuestas artísticas dentro de [Second Life](#), nos interesa la obra de Germen por qué no se pliega a los códigos de representación del *metaverse* ni a los del mundo real, sino que intenta trastocarlos, mezclando para ello varias técnicas que son posibles gracias al formato digital. Se preocupa por el espacio y la arquitectura en nuevas formas de representación que pueden tener lugar en ese medio.

Al contrario que la mayoría de artistas que trabajan en [Second Life](#), Germen no se pliega a la estética tridimensional propia de ese mundo, dejando a un lado el deseo de integrarse miméticamente, crea arquitecturas y formas a partir de archivos fotográficos –sin acudir propiamente al 3D de *Sketch up*–, alejándose del uso común al que se somete a las fotografías dentro de la plataforma, donde únicamente se usan para representar las superficies y texturas sobre la estructura 3D. Por el contrario, el artista las utiliza como base para la estructura, entablando un diálogo entre el mundo programado o virtual, la representación del mundo real y el mundo real que ha fotografiado, sin que ninguna de las tres “formas” cobre mayor relevancia. Tres elementos dispares que obedecen a distintas leyes, pero en los cuales el ser humano es capaz de expresarse aunque sea a través de diferentes códigos.



Murat Germen. Second Life. Tomada el 14 de julio de 2008. Las fotos utilizadas son de Amsterdam, Lisboa y Oporto.

Germen crea así unos espacios arquitectónicos híbridos, que transitan entre diferentes códigos y referentes, que no son necesariamente fotográficos o virtuales y que tienen su índice y referente en el mundo real, constituyéndose como una nueva forma de ordenamiento del espacio. Como

arquitectura puede ser habitada y utilizada por los usuarios de [Second Life](#), una utopía que solo se podía alcanzar gracias a la propia plataforma.

En sus creaciones vemos una clara referencia a ciertas técnicas de ingeniería arquitectónica que tienen que ver con la evolución de esta disciplina a lo largo de la historia, algunas provenientes de lugares emblemáticos -como Karnak-, bases en la construcción de edificios que Germen pervierte y que reciben la visita de viajeros y entendidos por su interés como patrimonio arquitectónico, sus columnas de piedra, arcos de media punta, estructuras de hierro o escaleras, que no están construidos según la norma, pueden ser etéreos y escapar a las leyes gracias a su nuevo entorno virtual.

Sus imágenes convertidas a un bit en blanco, negro o rojo, recuerdan al grabado o la serigrafía, y comparadas con los cuerpos habituales de [Second Life](#), contienen poco detalle. Las estructuras, también son simples y se reafirman a través del juego de la repetición, de forma que no se integran en el espacio que les sirve de base. PNG's⁴⁰⁶ transparentes, mapeados en un entorno con el que no guardan relación. "Espacios narrativos" -como él los llama⁴⁰⁷- por tratarse de fotos ordenadas en continuidad y representaciones que se pueden visitar, caminar activamente en una relación espacio-tiempo.



Murat Germen. Second Life. Tomada el 27 de mayo de 2008. Las fotos utilizadas son de Karnak, Egipto y Diyarbakir, Turquía.

De ello se deduce que al artista no le interesa en exceso la forma o la posibilidad de que sean habitadas, sino que reciban un tránsito, que se contemplen como expresión multidisciplinar y se pregunte por ellas. Ya en

⁴⁰⁶ Gráficos de Red Portátiles o PNG en ingles, es un formato gráfico basado en un algoritmo de compresión sin pérdida para bitmaps (formato de imagen propio del sistema operativo Windows) no sujeto a patentes.

⁴⁰⁷ <http://research.sabanciuniv.edu/12186/1/germen02-low.pdf> Pag.6.

2008 el artista se interroga por la posibilidad de llegar a crear en un futuro espacios reales a través de la fotografía, siendo esta la unidad de base alejada de su uso exclusivo como medio de captación y archivo. Algo que hoy se podría conseguir gracias al principio de transmutación de los datos digitales y sus diferentes opciones de salida.

En su trabajo "[Muta-Morphosis](#)"⁴⁰⁸ las imágenes son el resultado de otra forma de mostrar el espacio, de un mapeo de cierta vista de una u otra ciudad, síntesis de una secuencia panorámica en una sola imagen. Aquí, la panorámica y el referente –la arquitectura- son estáticos, y la representación no contiene elemento narrativo alguno, pero sí se deben a una temporalidad que queda subordinada al espacio, resultando una imagen estática.



Murat Germen. Muta-morphosis. "Estambul Mecidiyekoy #01" 2014.

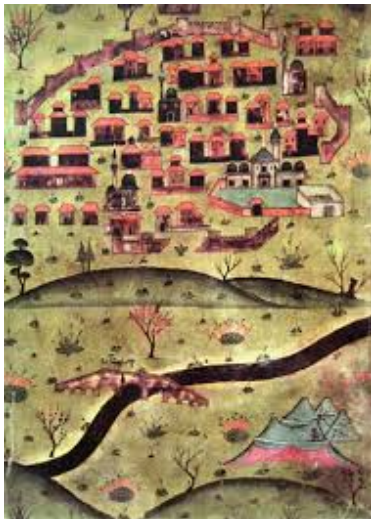
Los elementos arquitectónicos de la imagen se ven deformados o repetidos, como si la materia se viera sometida a una fuerza superior que tiene que ver con el peso de la representación, donde las propiedades de los medios digitales azotan el referente como si de elementos naturales se tratara. Estas arquitecturas se tornan líquidas e inestables, elementos en tránsito entre un estado y otro de imagen. El fotógrafo y arquitecto, traslada así la propiedad de transmutabilidad de los datos a la forma de ver el entorno y los edificios afectados por los cambios y temporalidades de una nueva mirada.

⁴⁰⁸ <http://muratgermen.com/artworks/mutamorphosis/>



Murat Germen. Muta-morphosis. "Izmir. Turkey. #83" 2011.

Estratos arquitectónicos que según el movimiento realizado con la cámara, nos dan una visión diferente: creciendo hacia el cielo o dilatándose a lo ancho, unos encima de otros o repetidos al lado. El punto de vista se pierde en un tiempo reducido al instante, la amalgama lo sumerge y fagocita, la masa de edificios construidos indiscriminadamente ya ha perdido su función y se transforma en algo nuevo, que se refiere a otras cuestiones, a otros parámetros relacionados con otro tipo de arquitectura: la numérica. Ahora vemos la realidad desde nuevas formas que se derivan de la tecnología digital y sus capacidades o posibilidades estéticas, que muestran un nuevo panorama de conocimiento por capas, donde la visión centralizada y única ya no tiene lugar, donde lo representado no se ordena en torno a un solo elemento como el temporal.



Matrakci Nasuh Efendi. Miniaturas Otomanas del Siglo XVI. Dibujo de la ciudad de Izmit / Mapa de la ciudad de Estambul. En este segundo ejemplo se ve como la perspectiva de los motivos y edificios no obedece a una sola dirección, y son representados en relación a diferentes puntos de vista. En el primero se advierte la estética de la que es deudor Murat, en una vista de Izmit, la misma ciudad de la fotografía de arriba.

Un espacio que, como el mapa, permite un punto de vista múltiple y perspectivas distintas. Nuevas construcciones que nos muestran otra categoría espacial representativa de las nuevas políticas aplicadas en la urbe, donde las zonas se renuevan constantemente, un estado urbano cuya inestabilidad arrastra a sus habitantes.



Muta-morphosis. "Istanbul Levend. #01"2013.

Se trata del efecto de gentrificación. Un proceso de transformación por el que la población previamente asentada en determinados núcleos es desplazada por otra de mayor nivel adquisitivo, a la vez que se renueva el espacio urbano. Las imágenes nos trasladan así el caos de las ciudades, el espacio intermedio del cambio en el que los estratos se superponen, donde una nueva arquitectura de características globales suplanta a la tipología tradicional ligada a la cultura y orografía propias, haciendo que la capa histórica, la nueva arquitectura y los tiempos y economía modernos se encuentren con los habitantes. Como es el caso de Estambul, donde el propio Murat ha cubierto con su cámara los disturbios ocurridos en 2014 a raíz de los efectos de la globalización.

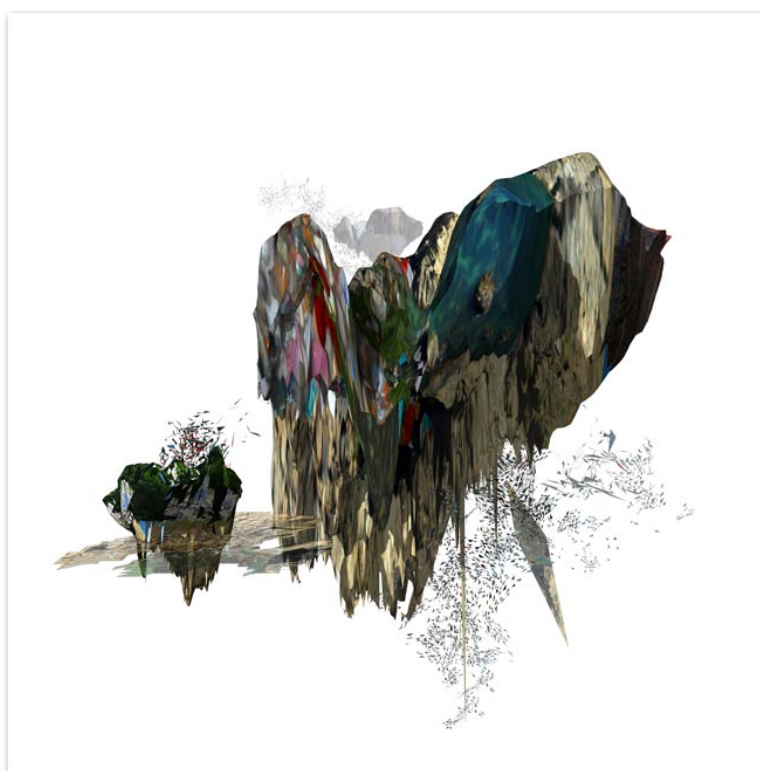
Contemplamos así, una urbe que nos recuerda a las imágenes asociadas con el apocalipsis, o a películas de ciencia ficción como la recién estrenada [Jupiter ascending](#)⁴⁰⁹ de los hermanos Wachowski en la que la ciudad de Bilbao -y el museo Guggenheim, su paradigma del cambio- aparecen sumidos en el caos. Una nueva urbe que nace a tenor de tiempos más veloces y espacios reducidos, una arquitectura, en este caso, la de la imagen, que también sirve para construir la realidad del presente y el pasado.

⁴⁰⁹ <http://hoycinema.abc.es/noticias/20140926/abci-bilbao-jupiter-ascending-wachoski-201409261011.html>

Peter Root (Fotografía ambiental)

- [Web](#)⁴¹⁰

Por lo general toda obra de Peter Root (Jersey, 1978), se vale de cualquier tipo de desechos para crear construcciones o maquetas que se integran en paisajes y espacios. Los detritus pueden ser formas digitales, fotografías, sonidos, materia orgánica u objetos y piezas anodinas que el artista recoge. Siempre interesado en formas abstractas y caóticas que interactúen de algún modo con el espacio al que pertenecen o del que provienen, sus representaciones suelen ser sencillas y deslavazadas, estancadas en un punto indeterminado del proceso de creación como si no estuvieran del todo terminadas o resueltas. Esta sensación transmite por ejemplo la serie “[Sound Reactive Drawings](#)”⁴¹¹ donde se nos muestran dibujos animados por los sonidos del entorno donde fueron realizados. Dibujados in-situ y trazados en papel de calco, más tarde son escaneados para que cada capa esté unida a un sonido del lugar en concreto, creando esas animaciones.



Peter Root. Voyages of exploration. “Little Chapel” 2010.

⁴¹⁰ <http://www.peterroot.com/>

⁴¹¹ <http://www.peterroot.com/index.php?/projects/sound-reactive-drawings/>

La misma sensación transmite "[Unchartered Island](#)"⁴¹². Otro video en el que sobre la estructura dada de *Google Earth* el artista construye lo que a él le parece podría ocurrir en la isla de Guernsey en el futuro. Situada entre Francia e Inglaterra, el artista la llena de ficticios rascacielos y estructuras militares que muestra desde diferentes puntos de vista acompañados del sonido de un error de ordenador.

Las estructuras, generadas con el fondo de *Google Earth*, intentan superar así la utilidad de añadir fotografías del lugar que este programa ofrece al usuario, interviniendo a través de esculturas que ocupan y conceptualizan el espacio en un sentido nuevo. Con parecidas intenciones realiza más tarde también "[Digital detritus Dover](#)"⁴¹³ enclavado en un proyecto cultural de la ciudad de Londres. Para la exposición "[Voyages of exploration](#)"⁴¹⁴ el artista vuelve a Guernsey y toma fotografías del lugar donde está emplazado el hospital que albergara dicha exposición. Las imágenes de la zona se mezclan con formas azarosas de 3D creando nuevos paisajes, una nueva forma para la fotografía, que se entiende en estas imágenes más como paisaje creado y separado de su contexto que como fiel representación. Deformado y dividido, se nos muestra en capas orográficas, como si la propia imagen fotográfica constara de atributos geológicos. Rota por fallas y dilatada por desprendimientos, aparece forzada por lo digital hasta perder su relación con el referente.

⁴¹² <http://www.peterroot.com/index.php?/projects/unchartered-island/>

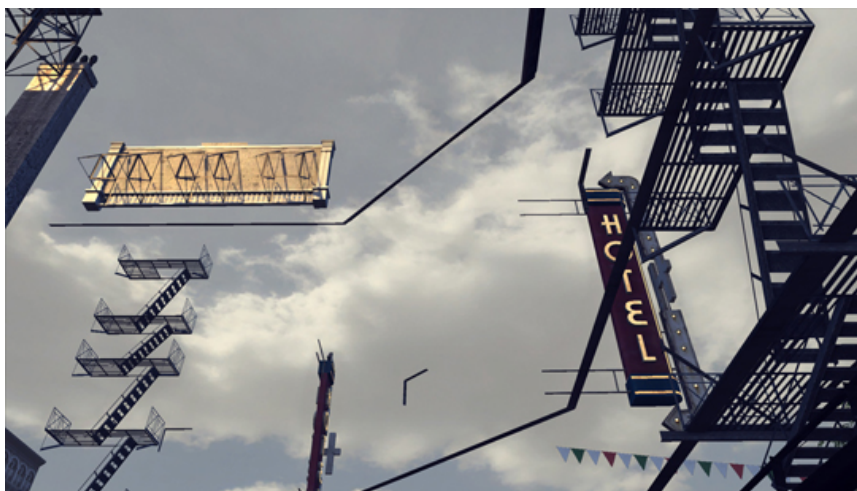
⁴¹³ <http://www.peterroot.com/index.php?/projects/digital-detritus-dover/>

⁴¹⁴ <http://www.peterroot.com/index.php?/projects/digital-landscapes/>

Robert Overweg. (El glitch o bug⁴¹⁵ en entornos digitales)

- [Web](#)⁴¹⁶

Robert Overweg es un autor que se adentra en el mundo de los videojuegos en una búsqueda de sus confines y los errores de las plataformas. En las imágenes de obras como "[Flying and Floating](#)"⁴¹⁷, "[BrokenWater](#)"⁴¹⁸, "[Glitches](#)"⁴¹⁹, "[The end of the virtual world](#)"⁴²⁰ o "[New perspectives](#)"⁴²¹, nos muestra que los universos creados por el ser humano tienen sus límites, sus errores y a veces nuevas perspectivas en las que las imágenes que se nos ofrecen pueden resultar atractivas. Así, capta entornos de varios videojuegos en los que se topa con la nada, con el error o con resultados estéticos que a veces van más allá de lo que el propio mundo real es capaz de ofrecernos. Nuevas posibilidades que nos brindan los mundos virtuales en el ámbito de la imagen, y que evidencian el código de los metaversos que sustenta estructuras de construcción muchas veces incompletas o vacías.



Robert Overweg. "Hotel" 2011. Mafia 2.

⁴¹⁵ Un glitch es un error en el ámbito de la informática o los videojuegos que no afecta negativamente al rendimiento o la estabilidad del programa o juego en cuestión -lo que suele considerarse un bug-, sino más bien una "característica no prevista" en la imagen.

⁴¹⁶ http://www.shotbyrobert.com/?page_id=1348

⁴¹⁷ http://www.shotbyrobert.com/?page_id=1011

⁴¹⁸ http://www.shotbyrobert.com/?page_id=1255

⁴¹⁹ http://www.shotbyrobert.com/?page_id=191

⁴²⁰ http://www.shotbyrobert.com/?page_id=102

⁴²¹ http://www.shotbyrobert.com/?page_id=412

Otro trabajo reseñable es “[Digital-poetree](#)”⁴²², en el que a través de una App, el usuario puede “plantar” un árbol y dejar notas en sus “frutos” digitales. Estos pueden enviarse a quien se desee via mail.



Robert Overweg. “Digital-poetree”. Simulación.

El *poetree* se representa en el espacio real a través de un simulacro, al igual que más árboles que hayan sido plantados en ese enclave u otros. Visibles en el móvil o tarjeta, en función el viento que corra en la zona, las semillas o mensajes recorren un viaje “geográfico” e indican el lugar en que han sido diseminados mandando un mensaje de geolocalización que indica al receptor donde crecerá el próximo árbol. Así, aparecen indicados en *Google Earth* para todos aquellos que dispongan de la App y quieran dejar una nota en alguna semilla.

⁴²² <http://www.robertoverweg.com/Digital-poetree>

Benoit Paille. (El simulacro digital)

- [Web](#)⁴²³

Otro fotógrafo que también ha trabajado con los espacios de videojuegos es Benoit Paillé. En su serie titulada “[Crossroad of realities](#)”⁴²⁴ se centra en la unión entre el mundo virtual y el real mediante una propuesta que se apoya en los dispositivos de captación de imagen. Así, los móviles, las tabletas o las cámaras de fotos le sirven como nexo entre lo real y lo virtual, en un juego donde la propia “toma” es el portal que da acceso, el instante o nexo que une las dos realidades a través de la pantalla. La observación por parte del sujeto, crea la confusión gracias al trampantojo preparado por el autor, donde lo real parece virtual y viceversa. La acción de pulsar el botón del dispositivo desencadena que lo virtual se traslade y realice, tenga lugar y consecuencias en el entorno real.



Benoit Paillé. “Crossroad of realities” 24x30/48x60cm

La pantalla es el dispositivo donde la imagen es nítida, donde todo queda definido, en esa fina línea entre un momento y otro donde el simulacro del espacio se torna realidad gracias a la toma, a la acción desencadenada al pulsar un botón.

⁴²³ <http://benoitp.prosite.com/238965/projects>

⁴²⁴ <http://benoitp.prosite.com/238965/2818819/projects/crossroad-of-realities>

Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo

[Peter Jansen](#)

[Emilio Vavarella](#)

[Manuel Fernandez](#)

[Marco Cadioli](#)

[Alexi Suling](#)

[Emilio Gomariz](#)

[Daniel Schwarz](#)

[Jonathan Cecil](#)

[Berndnaut Smilde](#)

TECNOLOGÍAS DE LA VISIÓN Y PANTALLA.

Si antes las imágenes eran presencias escasas en tanto producidas artesanalmente, mas tarde el nuevo régimen técnico de reproducción las llevó del espacio recogido a la calle, multiplicándolas en ubicaciones específicas.

Hoy sin embargo, gracias a la electrónica, lo visual en su conjunto se ha convertido en habitante naturalizado de cualquier espacio cotidiano. La imagen, multiplicada en su caudal y ubicuidad, aparece por doquier, en innumerables dispositivos de salida, pantallas y proyecciones, hasta el punto de constituirse en el principal paradigma cognitivo de la llamada *cultura visual*⁴²⁵.

A esto, hay que añadir además que esos dispositivos y máquinas de visión, también son capaces de captar el entorno, lo que posibilita nuevas dinámicas sociales y políticas del control y actuación. En que el espacio de privacidad y lo público empiezan a confundirse.

Por ello, desde y sobre nuevos soportes, estos artistas intentan alejarse de la concepción habitual de pantalla, llegando incluso a “prescindir” de ella. Reflexionando sobre los procesos tecnológicos necesarios para obtener imágenes, con los nuevos medios, surgen también nuevas posibilidades y potencialidades, además de controversias en cuanto a la visión y la captación de imágenes.

El poder de ver más allá es uno de ellos. Desde el interior de espacios privados e inaccesibles, al control de los lugares públicos, pasando por el acceso intrusivo a lo más íntimo del ser: el cuerpo y sus constantes.

Manejadas por potentes ordenadores, las imágenes y proyecciones pueden encontrar también otras aplicaciones más lúdicas, lejos de las formas habituales de representación.

Formas nuevas de percibir y transmitir el entorno que nos rodea que estos artistas utilizan a favor de sus creaciones o como lógicas constructivas y enunciativas de las mismas.

⁴²⁵ Brea, Jose Luis. “Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen”. Ed. Akal Estudios Visuales2010. Pág 114-115.

Han Sungpil (Pantalla trampantojo)

- [Web](#)⁴²⁶

“The artist says that the photos reproduce and create realities. In this mass media world, it is not easy to really understand the realities of the times when images are flooding over. The works are the result of the artist’s experimental exploration into this society, which is compared to what Jean Baudrillard calls the reality lacking of the reality, in the network of symbols and marks, and/or to what Roland Barthes calls the society of human beings who do not have their body but just eyes.”⁴²⁷



Han Sungpil. “Tandem Sequence”. 2011. Namhansan Fortress, Gyeonggi-Do, Korea.

Han Sungpil (Seúl, 1972), licenciado en Bellas Artes en la Universidad de Seúl con especialidad en fotografía, tras su graduación, entró a formar parte del departamento de fotografía profesional de la Korea Fuji Film Co. Ltd. Período durante el cual realizó numerosas exposiciones de su obra, alcanzando relevancia en el panorama artístico internacional. Sus imágenes tratan el paisaje de playas en “[My sea](#)”⁴²⁸, humos de centrales nucleares en la naturaleza en “[Gound Cloud](#)”⁴²⁹, y junglas en “[Blue Jungle](#)”⁴³⁰, entre otros. Pero dejando esas series de lado, el trabajo más interesante en cuanto al

⁴²⁶ <http://www.hansungpil.com/>

⁴²⁷ <http://www.hansungpil.com/?p=1107>

⁴²⁸ <http://www.hansungpil.com/?cat=5>

⁴²⁹ <http://www.hansungpil.com/?cat=9>

⁴³⁰ <http://www.hansungpil.com/?cat=7>

ámbito que nos concierne, son su primera y últimas series “[Facade](#)”⁴³¹, “[Representación & Reproduction](#)”⁴³² y “[Memories and traces](#)”⁴³³.

Tal y como se aprecia en el [video](#)⁴³⁴, para la serie “[Facade](#)”, Han Sungpil imprime sus imágenes de dimensiones variables en grandes lonas que luego cuelga con la ayuda de una grúa sobre andamios que cubren el edificio a intervenir. Imágenes retocadas digitalmente y de una gran calidad acorde a las dimensiones que pueden llegar a alcanzar. Posteriormente ilumina esas imágenes y toma fotos de ellas, en un diálogo entre reproducción e imagen, entre realidad y dramatización. Combina dentro y fuera, tiempo y espacio en la producción para crear ilusiones y jugar con el observador.

En “[Representación & Reproduction](#)” las fotografías son de menor tamaño y están destinadas a interiores. En ellas utiliza a veces la ayuda de pintores para retocar in situ ciertos aspectos de la imagen mediante la técnica de decalcomanía.



Han Sungpil. “[Photographed Decalcomanie & Painted Decalcomanie](#)” 2007. Izquierda imagen fotográfica. Derecha imagen falseada o trampantojo pintado.

El trabajo de este artista pretende atrapar al espectador y poner en juego su percepción creando la duda entre realidad y ficción. Una práctica en la que se inició fotografiando estructuras que habían sido tapadas en épocas de reconstrucción con lonas que anticipaban al viandante la arquitectura que vendría a ocupar el lugar.

⁴³¹ <http://www.hansungpil.com/?cat=4>

⁴³² <http://www.hansungpil.com/?cat=11>

⁴³³ <http://www.hansungpil.com/?cat=64>

⁴³⁴ <http://vimeo.com/10891928>



Arriba. Han Sungpil. “La vie est belle” y “Swimming in the sky”

Después su obra evoluciona hacia la propia creación del trampantojo interviniendo en esas mismas condiciones. En ellos Han Sungpil muestra el edificio que había, el interior del mismo, o éste restaurado. También manipula mediante imágenes oníricas o escenografías el espacio. En la mayoría de los casos, las imágenes suelen ser fotografías o dibujos del lugar, aunque a veces estén retocadas o sean inventadas. Su posterior toma se realiza ayudándose de la luz natural y la artificial, buscando la mejor posición y la ausencia de vientos que distorsionen la imagen. La perspectiva general desde la que se hace la foto, trata siempre de llevar a confusión al espectador, ya sea en la calle, sobre el edificio o en la sala de exposición.



Han Sungpil. “The Ivy Space” 2009. How to lie with SPACE. SPACE Group Building, Seoul, Korea.

Más tarde empezará a trabajar con ilusiones ópticas. “The Ivy Space” es un ejemplo interesante de un edificio de oficinas cubierto por un seto, donde el interior de diferentes estancias queda al aire libre. En otros casos, da vida a manzanas enteras evidenciando el trampantojo. Mediante la ayuda de perspectivas crea la ilusión de que hay profundidad. Después se dedica a pequeñas partes de edificios y paredes aisladas que llevan a jardines y espacios secretos de carácter más poético. Ensoñaciones llenas de detalles

minuciosos, pero sin dejar de prestar atención al todo, adaptando la imagen a los tamaños buscando un resultado global.



Han Sungpil. "Janus" y "Wandering in the Wood"

La elección de los edificios no suele ser aleatoria, sino que se centra en los que pueden aportar reflexiones o giros a su propuesta. Pantallas, óperas que cubre con telones, imágenes que se refieren a su forma de trabajo, lugares extraños de la periferia, arquitecturas simétricas, naturalezas...



Han Sungpil. "Two Screens" / "Fly High into the Blue Sky"

De mero articulador de la mirada como fotógrafo, pasa a ser creador de escenografías y telones imposibles, añadiendo a las propuestas elementos conceptuales y referencias al propio medio: al liceo, al escenario, al teatro de lo cotidiano, a un telón que esconde pero muestra a la vez. En referencia a las urbes que habitamos y las posibilidades que se esconden tras sus fachadas. Deja ver o tapa el interior, ordena el espacio, le da un sentido nuevo. Así muestra su propia forma de percibir y tratar esos edificios, de intervenirlos desde el punto de vista del fotógrafo, el escenógrafo y el pintor. Como en esta obra en que realiza un guiño a Magritte.



Han Sungpil. "In & Out"/ "The light of Magritte"

Otras veces juega con el reflejo, aprovechando el espacio que rodea el edificio. Poniendo en dialogo su ficción espacial y el entorno real para que el primero se integre a la perfección y pase desapercibido.



Han Sungpil. "Mirage"/ "Reflected reflection"

En las últimas propuestas, el trabajo ha evolucionado hacia una deformación de los edificios alterando las luces y formas. Recursos plásticos con los que venía trabajando hasta ahora. En ellas hace referencia al propio derrumbe que intenta tapar con la lona como forma de reflexión del transcurso y el cambio. Como si el edificio se viera distorsionado por un nuevo espacio-tiempo que ha de venir. Una simulación líquida que se centra en la plástica para transmitir el estado volátil y de metamorfosis de cuanto nos rodea, deformando la imagen para experimentar fuera de lo correctamente arquitectónico.



Han Sungpil. "Melting" 2011. Goyag Cultural Foundation. Ilsan, Korea. / "Metamorphosis".

En algunos trabajos, se hace hincapié en los usos diarios y sociales de la fotografía como medio para suplantar la realidad y para mostrar o salvaguardar el pasado. Aunque lejos de este arquetipo usual, Han Sungpil representa muchas veces lo que vendrá en el futuro, o un estadio entre uno y otro tiempo, describiendo la brecha del tiempo que comprende el presente donde se reproduce la realidad y el futuro en el que se restaura esa realidad.

Su última serie "[Memories and traces](#)" se centra en esa temática a través de edificios en reconstrucción. Sitios en derrumbe que nos dejan ver sus interiores antes habitados y ahora vacíos, almacenes del tiempo de sus habitantes que aún contienen la huella de éstos. Desde un punto de vista crítico de las condiciones sociales en Corea. Estas series despojan el exterior y miran en el interior, buscando vestigios del pasado en un tiempo presente.



Han Sungpil. "Danger, Falling Rocks!"

El objeto real es sometido a una doble suplantación, primero, mediante la imagen conseguida con la técnica del trampantojo y después, con la propia fotografía. Es el duplicado de un duplicado con el que el artista consigue difuminar la diferencia entre lo auténtico y lo ilusorio creando una realidad “virtual”, un entre estadios. En este sentido, el ejercicio fotográfico de Han Sungpil no sólo ofrece una adivinanza sobre lo que se está contemplando, sino que lo teoriza al plantear una reflexión sobre lo efímero, como ya se hiciera en la fotografía de Land Art. La fotografía está así en el centro de su obra como documento de lo que hubo y unión entre la luz que articula las lonas y el entorno. Más allá de un edificio en ruina frágil y mutable, protagonista de un entorno que se mantiene estanco, ilusión y espejismo de lo que fue y será.



Han Sungpil. “Parking Lots” 2010. ARARIO Sculpture Park, Cheonan, Korea.

Clement Briend (Proyección crítica y espacio público)

- [Web](#)⁴³⁵

Clement Briend (1982), vive y trabaja en París. Profesor de fotografía en La Universite de Valenciennes, en 2011 funda con otros artistas “[Politics Illuminations Group](#)”⁴³⁶, un colectivo que utiliza la proyección y otro tipo de estrategias como una forma de expresión libre y creativa para mostrar realidades que no tienen visibilidad en el mundo.

Sus imágenes de tamaños espectaculares, suelen proyectarse fuera de pantallas, sobre edificios o zonas en las que han sido captadas. Siempre en relación a un contexto crítico o socio-político tal y como lo hiciera en sus primeras [obras](#)⁴³⁷ krzysztof Wodiczko.

Sus proyecciones, proponen formas inusuales de interpretar y percibir las imágenes en relación con el entorno, muchas veces alterando este último. Para ello se vale de prototipos caseros capaces de proyectar grandes imágenes a escala, que hacen que el espacio adquiera un cariz onírico. De esta forma, se crean espacios híbridos de los que toma fotografías que unen realidad y proyección, espacio y superficie. Su forma de entender esas representaciones va más allá de la forma plana, pensando la imagen como una extensión de lo que nuestra mente proyecta, como una forma de ampliar el pensamiento a través de la fotografía.



Clement Briend “Blanc”

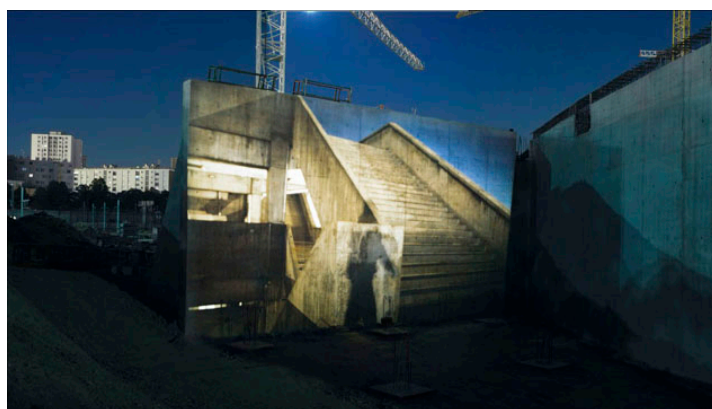
⁴³⁵ <http://www.clementbriend.com/>

⁴³⁶ <http://collectifinnovationsilluminationspolitiques.fr/>

⁴³⁷ Véase min 7:47 https://www.nfb.ca/film/krzysztof_wodiczko_projections.

Su primer proyecto “Blanc”, una página en blanco o proyección de luz sin imagen, se cuelga en las fotografías de espacios interiores y exteriores, alterando su percepción arquitectónica. Otras veces nos recuerda a una pantalla de cine, pero siempre abriendo un espacio, una ventana a la imaginación, un lienzo en blanco para llenar. Una puerta a nuestro mundo interior, una luz que elimina la materialidad.

En “City”, sin embargo, pretende crear confusión entre el espacio real y el de la imagen, que no se trabaja solo como trampantojo, sino con la intención de cuestionar su propia naturaleza, con tal de crear un diálogo entre los dos espacios.



Clement Briend “City”

En “Camboyan trees” su inquietud es otra. Allí, los lugareños, tienen una cultura espiritual basada en una conciencia del mundo habitado por espíritus. Cuando la ciudad está dormida, Briend da vida a esa conciencia mediante proyecciones de esas divinidades y monstruos sobre las copas de los arboles que con su ligero movimiento y formas, dan “vida” estas figuras a la perfección.



Clement Briend “Camboyan trees” Serie realizada para el festival Photo Phnom Penh expuesta en la escuela de Bellas Artes de la ciudad.

En "In-Berlin", pone en dialogo los espacios interiores y exteriores de la ciudad. En las fotografías vemos así, ciudadanos que muestran sus habitaciones en las que imágenes de exteriores son proyectadas a gran escala, inundando y dando vida al interior del espacio. En las imágenes del exterior sin embargo, los jóvenes son proyectados en tamaño gigante, ocupando el espacio con su presencia imponente, impulsando el cambio que se ha dado en la ciudad. Una urbe que se renueva arquitectónica y civilmente en un constante cambio hacia el futuro.



Clement Briend "In-Berlin"

Ciudad europea para los sueños, es el lugar en que trabajadores y artistas buscan oportunidades.

Por último, la serie "Legenders" se centra en monumentos nacionales de Francia. Lugares y arquitecturas históricos del pasado, sobre las que proyecta 10 imágenes de un festival de rock haciendo que el pueblo entre a formar parte de la leyenda.

Daniel Canogar (Tecno- Humanismo Reciclado)

- [Web](#)⁴³⁸

“El hecho de que las tecnologías tengan una fecha de caducidad, para mí las hace más humanas, y por tanto, las encuentro más cercanas.”⁴³⁹

“Hay pocas actividades que se escapan del nuevo ecosistema tecnológico que hemos creado. Su radical grado de incorporación somática, psicológica y social ha despertado en mí una necesidad de reflexionar sobre este fenómeno.”⁴⁴⁰

“Estoy adicto a la información, y sin embargo me siento menos capaz de retenerla. (...) Estoy haciéndome consciente de que la pérdida de la memoria significa la desaparición de mi identidad, una identidad construida con memorias y la sabiduría acumulada a través de experiencias pasadas. Las herramientas de la memoria del presente intentan ayudarnos en este desaparecer continuo de las cosas, pero a medida que se hacen cada vez más obsoletos, estos también son olvidados. Los resultados de este proceso son turbadores: amnesia colectiva.”⁴⁴¹

“La fotografía se ha convertido en una experiencia de performance. Ahora es casi más importante tomar la foto que la foto misma, porque esas imágenes no permanecen, la inmensa mayoría desaparecen. (...) Ahora son millones de fotos metidas en los ordenadores, hasta que los ordenadores acaban petándose (...) Se trata de constatar que tú en ese momento estás haciendo algo, pero que no permanece. Lo importante es el gesto, el acto, el momento. Y yo creo que eso tiene que ver mucho con la memoria. La fotografía en sus orígenes fue una especie de asistencia a la memoria, como una forma de intentar evitar el olvido; ahora es todo lo contrario, la fotografía ayuda al olvido y a una amnesia colectiva, (...) Cada vez reivindico más la idea del artista como un investigador, que investiga con otras metodologías y objetivos, pero que investiga la realidad. (...) no soy un creador de meros objetos estéticos, sino que estoy interpretando una realidad, unas circunstancias, que es también básicamente lo que hacen los científicos. Creo que ahí está el futuro.”⁴⁴²

⁴³⁸ <http://www.danielcanogar.com/>

⁴³⁹ En referencia a tecnologías analógicas.

<http://www.madridartprocess.com/especial-open-studio/item/994.html>

⁴⁴⁰ <http://www.euractiv.es/entrevistas/entrevista=17>

⁴⁴¹ En referencia a tecnologías de archivo como el disquete ¾ y el VHS.

<http://danielcanogar.com/entrevistas.php?lang=es>

⁴⁴² http://cultura.elpais.com/cultura/2012/08/01/actualidad/1343823993_595182.html



Daniel Canogar "Contrabalanza" Cubo de madera, fotolito, cable eléctrico y luz halógena. 60x60x60 cm.

Daniel Canogar (Madrid 1964), se licencia en 1987 en Ciencias de la Imagen, y en 1990 realiza un Master en Arte especializado en fotografía en New York University. Su interés por la fotografía aparece a temprana edad. Pronto, emprende una búsqueda formal con la intención de romper la bidimensionalidad de la fotografía. En sus primeros trabajos proyecta la imagen en el espacio haciendo que sus limitaciones de encuadre y representación desaparezcan. Algunos ejemplos de esta primera etapa son: "Sombras", 1989; "Cara", 1993; "Sensorium", 1993; y "Contrabalanza", 1996.

Las imágenes se proyectan sobre la pared desde fotolitos atravesados por la luz de led. Los dos ojos y la boca forman el rostro del autor. Los cables que atraviesan este autorretrato tienen una función práctica -llevar electricidad a las lámparas- al tiempo que plástica -en referencia a la comunicación, luz y las redes.



Daniel Canogar. "Cara" 1993. Fitolitos, estante de metacrilato, luz halógena y cable de cobre. 300x100x50cm. / "Sensorium 2" 1993. Fitolito sobre metacrilato y luz halógena. 250x400x50cm.

En los primeros trabajos muestra interés hacia el cuerpo y sus elementos, pero siempre disociándolos de la totalidad, para hablarnos de la construcción de la identidad, de los elementos primordiales en la comunicación: los ojos y su expresividad, el habla y la boca. Es decir, la interpelación con el *otro* como forma de construcción del significado e identidad.

El cable, una constante en todas sus obras, hace referencia a la electricidad corpórea como motriz de vida. Ésta, proviene del mito de Frankenstein en el cual un ser parchado, creado de diferentes partes, cobra vida gracias a un rayo. Se aprecian ya las inquietudes del artista por lo reciclado, el cuerpo y las tecnologías como medio de expresión y herramientas para la vida. También se desprende una nueva forma de entender la imagen, como collage lumínico y la fotografía como medio expresivo más allá del marco y el papel; como elemento lumínico que revive algo en nuestra mente.

En "sensorium" los 16 fitolitos de órganos sensoriales propios del cuerpo humano quedan anamórficamente distorsionados a medida que se alejan de la fuente de luz de un solo foco. En una continuación de las cuestiones que trataba la obra anterior "Sensorium 2" añade además a esas reflexiones una meditación sobre cómo las tecnologías estiran las fronteras naturales del organismo.

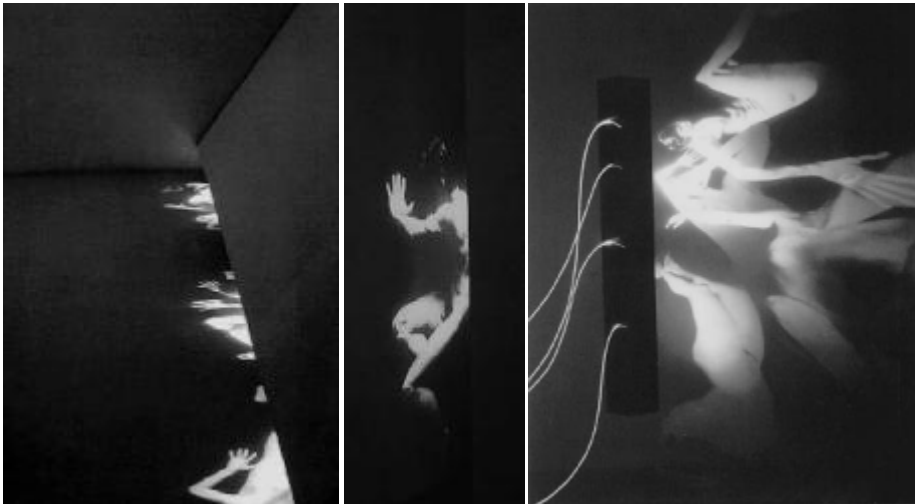
En "Contrabalanza" cinco cajas proyectan una cara, manos y pies sobre las paredes de la sala. Podemos ver cómo los temas y la técnica se afianzan en su hacer, aunque las partes del cuerpo que se muestran son ahora más amplias. El punto de partida una vez más es la fotografía, y ese halo de

revelación que le otorga la proyección en una sala oscura fuera del espacio del papel. Así, la identidad no siempre se detiene en los límites de la piel, la arquitectura que ocupamos dimensiona nuestro cuerpo.



Daniel Canogar. "Contrabalanza" 1996 Cajas de madera, fotolitos y luz halógena. 18x400x300cm / "Máscara" 1997. Poliuretano, luz halógena, fotolito, metacrilato y cable eléctrico. 24x24x12cm.

En "Máscaras", éstas cuelgan del techo mediante cables que llevan electricidad al interior de la pieza. Sobre la pared, se proyectan imágenes fotográficas de distintos rostros parcialmente visibles tras las caretas. En este caso Canogar vuelve al tema de la identidad, pero con cierto matiz. La máscara queda en segundo plano para revelarnos desde su luz interior la identidad oculta tras ella.



Exposición que creó a partir de la obra "Roll" 1997. En un espacio inmersivo fotográfico. Fibra óptica, un generador de luz y tabiques de madera. Dimensiones variables.

Hilos de luz atraviesan paredes y proyectan imágenes sobre la sala. Estos cuerpos parecen viajar a través de los cables de fibra óptica, el nuevo

conducto de la sociedad de la información. La fotografía finaliza su trayecto en forma de haz de luz etéreo, cuerpos proyectados que cobran vida sobre superficies en las que son oprimidos por barreras arquitectónicas.

Es inevitable por la oscuridad de la escena pensar en aquellos espectáculos pioneros del cinematógrafo y en las cámaras maravillosas en las que se proyectaban imágenes mediante la técnica del *pepper's ghost*⁴⁴³; el concepto fotográfico va más allá del simple papel, el cuerpo viaja y se libera a través del cable dando lugar al fantasma de la representación. A través de estos medios se desarrollará su obra y evolucionará hacia un híbrido entre lo escultórico, *lo fotográfico* y la instalación, donde la imagen cobra vida y el elemento de la fibra óptica adquiere gran relevancia.

Con el tiempo las instalaciones de Daniel Canogar aumentan en dimensión y complejidad con resultados más espectaculares que a pesar de parecer nutrirse de lo último en tecnología y aun siendo técnicamente complejas, suelen basarse en una combinación de elementos tan simple como la del cinematógrafo y la suma de fotografía y luz eléctrica. “Alien Memory”, 1998; “Sentience”, 1999; “Teratologías”, 2001; y “Time Release”, 2002; son algunos ejemplos de instalaciones de dimensiones casi arquitectónicas y muestran el interés por las tecnologías de visualización del interior del cuerpo humano que desarrollará el artista en una segunda etapa, donde se interrogará por la posición del ser humano en el mundo y el dominio que ejerce sobre nosotros la tecnología.



Daniel Canogar “Alien memory” 1998. Fibra óptica, generadores de luz, 44 terminales zoom y 44 diapositivas. Dimensiones variables.

Cables de fibra óptica proyectan imágenes fotográficas de fragmentos de cuerpos. Los cables exploran el espacio expositivo buscando estos fragmentos corporales que a veces se ofrecen y otras se esconden de la mirada tecnológica. En esta etapa marcada estrechamente por la plástica del

⁴⁴³ Véanse páginas 233-238.

cable de fibra óptica, los temas son variados y, más allá de las imágenes corpóreas de la figura humana y el yo, aparece la preocupación del autor por el desecho de materiales y la naturaleza, ampliando su mirada hacia el espacio exterior. También se valdrá del retoque digital para realizar diversos montajes de carácter fotográfico.



Daniel Canogar. "Horror Vacui" 1999. Papel pintado digital. Dimensiones variables.

En esta intervención con papel pintado, miles de manos llenan las paredes de la galería. La búsqueda obsesiva de lo táctil en el espacio de la representación y la multiplicación vírica de la imagen digital, son los motivos principales. Fundamentalmente Canogar nos habla de la intangibilidad de las nuevas imágenes, de la repetición y la reproductibilidad de las mismas, de cómo copan nuestro espacio. También trata el tema del mosaico y el *horror vacui* desde la perspectiva digital, y el de la imagen como mero decorado en el que el motivo se diluye.



Daniel Canogar. "Dermal Thresholds" 2000. Fibra óptica, generador de luz, 24 terminales zoom y 24 diapositivas. Dimensiones variables.

La fibra óptica es utilizada para hacer diagnósticos médicos. En esta instalación se combinan fotogramas de operaciones endoscópicas con detalles de la piel. Se muestra el interior y exterior del cuerpo

simultáneamente. “Dermal Thresholds” es un homenaje a Vesalio, el cual revolucionó el estudio de la anatomía. En esta ocasión Canogar se introduce en el cuerpo utilizando tecnología e imágenes provenientes de la disciplina médica. Más tarde la astronomía y la tecnología del microscopio también tendrán espacio en su particular universo.



Daniel Canogar. “Teratologías” 2001. Fibra óptica, generador de luz, 24 terminales zoom, 24 diapositivas. Dimensiones variables.

Microorganismos encontrados en el cuerpo humano, virus, bacterias y parásitos, invaden el espacio expositivo. Al entrar en la instalación, el público interrumpe las proyecciones y se convierte en una pantalla. “Teratologías” contamina metafóricamente el cuerpo del público que, al interponerse entre el haz de luz y la superficie, forma parte de la obra como otro microorganismo más dentro del universo. Su participación activa se incluye también en las siguientes series. Por otro lado, nos habla de internet y sus redes, de los virus informáticos y de la contaminación que producimos los seres humanos como si fuéramos la enfermedad del planeta.



Daniel Canogar. “Blind Spot” 2002. Fibra óptica, generadores de luz, 32 terminales zoom, 32 diapositivas y tabique de madera. Dimensiones variables.

En “Blind Spot”, en una referencia al medio fotográfico, imágenes de observación astronómica del sol son proyectadas mediante cables de fibra óptica. Como hemos visto, el artista ha incorporado el color a esta etapa de

su obra, y ha pasado del interior del cuerpo y de los microorganismos al espacio exterior y la grandeza del universo, igualando todos a una misma escala con la ayuda de las ópticas. Así, nos habla del medio fotográfico como algo heterogéneo pero con el poder de igualar distintas categorías, manejable en diferentes disciplinas, y que nos ayuda a manipular y comprender la realidad. De las grandes y las pequeñas ópticas o las formas en que analizamos y medimos el mundo. También, equipara los microorganismos con el universo, no solo estéticamente, sino formal, estructural y temáticamente, poniéndonos en un espacio intermedio que va más allá de nuestra capacidad de entender, sea desde el punto de vista artístico, científico o de otra índole.

Con la serie de murales fotográficos titulada “Otras Geologías”, 2005, sigue exponiendo esta relación a la vez que empieza a trabajar con materiales tecnológicos obsoletos encontrados en basureros. Para él, estos objetos son símbolos no solo de la sociedad de consumo, sino también del ciclo de vida. Un ciclo cada vez más corto en lo que a muchas de las nuevas tecnologías se refiere. Rinde homenaje así a las tecnologías de archivo obsoletas, cuya desaparición implica el peligro de pérdida de memoria individual y de identidad colectiva.

La sociedad de comprar y tirar, así como nuestra relación con el medio ambiente y sobre todo con el agua, elemento vital imprescindible, son los temas centrales de obras como “Vórtice”, “Marea”, “Presión”, “Tajo”, “Caudal” y “Deriva”.



Daniel Canogar. “Otras Geologías” 2005.



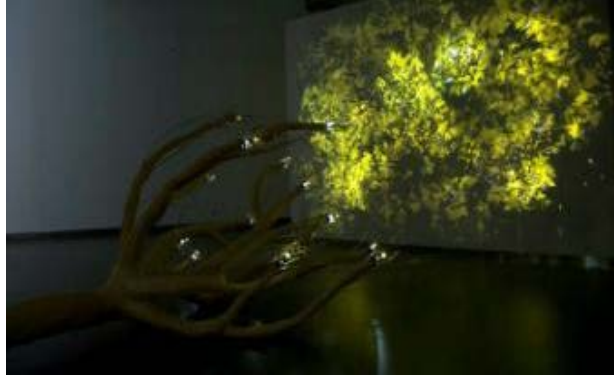
Daniel Canogar. "Gravedad Cero" 2002. Cibachrome. 119,5x167,5cm.

En la serie "Gravedad Cero" por ejemplo, la figura pierde su fondo, quedando a la deriva. Despegado de la realidad y las herramientas, el ser contemporáneo se convierte así en un astronauta incapaz de controlar sus propios universos. Con esta imagen Canogar inaugura una serie que hará referencia a diferentes temáticas como los media, la forma en que la información y las redes nos afectan o sobre el modo en que afectamos al entorno con la acumulación de materiales y desechos tecnológicos.



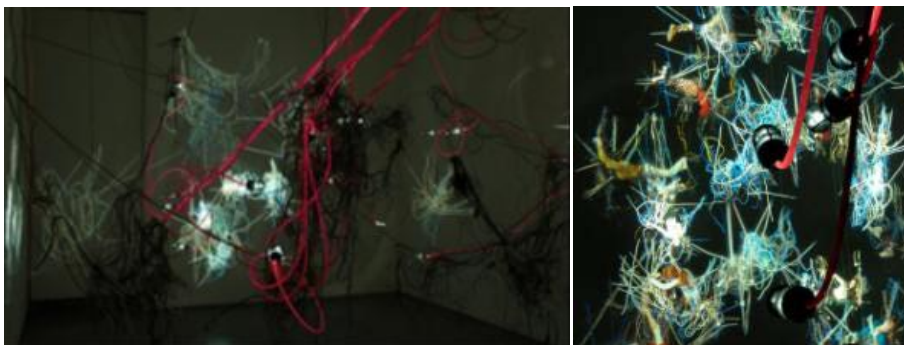
Daniel Canogar. "Enredos" 2008.

En su tercera etapa entre 2004 y 2008, desarrollará un amplio universo de conceptos y puestas en escena en estos fotomontajes realizados por ordenador. Más allá del 2D les dará vida en mega proyecciones de video, animaciones en 3D, cables enredados y leds de grandes dimensiones. Con resoluciones formales en las que se juega con elementos como el agua, el aire, la luz, o las películas de banda magnética.



Daniel Canogar. "Photosynthetic Rememberance" 2007. Estructura de acero, polietileno, resina epoxy, proyector de luz, fibra óptica, terminales zoom, diapositivas, ventiladores y tela de proyección. Dimensiones variables.

En "Photosynthetic Rememberance", cables de fibra óptica se han pasado a través de las ramas huecas de árboles construidos con poliestireno, proyectando imágenes de hojas sobre una pantalla que se mueve con las corrientes de aire producidas por un ventilador, imitando así el movimiento de las hojas con el viento. Canogar mezcla con maestría en la resolución formal los distintos medios y tecnologías, logrando imitar las leyes de la naturaleza en un entorno artificial e incidiendo en el simbolismo mediante la presencia del árbol, siempre unido a la representación de la sabiduría de la naturaleza.



Daniel Canogar. Izda "Enredos". Drcha "Arañas". 2008. Fibra óptica, 24 terminales zoom, 24 diapositivas, proyector. Dimensiones variables.

Tanto "Arañas", como "Enredos", son también instalaciones de fibra óptica en las que se propone la tela de araña como metáfora de las redes electrónicas. Retomando las imágenes digitales de sus fotografías y la técnica que utilizaba en sus antiguas instalaciones a base de leds, Canogar enreda los cables de la instalación en una maraña que más tarde se escenifica en las imágenes proyectadas. Atrapados en la inconsciencia, somos presos de

nosotros mismos, Internet y las bases de datos. Datos e imágenes que ya no poseemos viajan en la red, sin saber dónde irán a parar ni a quien podrán enredar.

Más actuales, “Flicker” -2012-, “60Hz” y “Smalldata” de 2014, examinan temas relacionados con la memoria y la identidad que se almacena en lo electrónico. Objetos con los que, a largo de su vida útil, el usuario desarrolla una relación íntima donde además de servirle como herramientas de comunicación con el mundo exterior, se depositan sus recuerdos, trabajos e inquietudes.

Flicker por ejemplo es una video instalación realizada con metros de tiras de celuloide de 35 mm en la que se proyectan escenas de diversas películas. El celuloide, como medio analógico sirve así de soporte a otro digital, a la luz que le puede devolver la vida. Estático ahora, el movimiento y giros que realizara antaño son obsoletos.



Daniel Canogar. “Fliker” Celuloide de 35mm, rodillos, proyector, reproductor multimedia, USB, video proyección en bucle de 4:00 min. Dimensiones variables. / “60Hz”. 2014. Monitores LCD. Instalación. Medidas variables.

En contraposición “60Hz” alude al refresco de los píxeles en los monitores LCD⁴⁴⁴, mediante el uso de viejos monitores rescatados, mientras “Small Data”, presenta una serie de 9 dispositivos electrónicos abandonados -teléfonos móviles antiguos, impresoras, discos duros, etc.- que reciben proyecciones orientadas sobre el material intentando dar una nueva vida a

⁴⁴⁴ Pantalla de cristal líquido o LCD -en ingles- delgada y plana, formada por un número de píxeles en color o monocromos colocados delante de una fuente de luz o reflectora. A menudo se utiliza en dispositivos electrónicos móviles, ya que utiliza cantidades muy pequeñas de energía.

esas tecnologías obsoletas. Como un arqueólogo, el artista encuentra los elementos entre los montones de chatarra. Cementerios de la electrónica de consumo.



Daniel Canogar "Small Data" 2014. Instalación. Proyecciones y aparatos tecnológicos. Medidas variables. Vista general de la los objetos. En la otra página vista de una de las obras.

Organizando los elementos en baldas individuales, como si fueran restos frágiles de una época pasada, Canogar nos recoge en una instalación de carácter intimista pretendiendo revelar memorias personales y colectivas atrapadas en el interior de las tecnologías. Recuerdos de una época en la que eran útiles. Como señala el autor, *"Small Data explora la vida y muerte de la electrónica de consumo, y cómo cuando desechamos nuestros dispositivos, estamos tirando una pequeña parte de nosotros mismos"*.⁴⁴⁵

⁴⁴⁵ http://www.danielcanogar.com/ficha.php?year=2014&proyecto=03_smalldata&lang=es&foto=0

Ben Dehaan (Rayos UV y fotones en la imagen)

La fotografía de Ben Dehaan resulta curiosa no solo en apariencia, sino por ser animada y carecer de temporalidad o narración interior. Bajo el título “[Uncured](#)”⁴⁴⁶, el autor reúne varios retratos que pasan de un estado sólido a derramarse como líquidos. Capturas realizadas a lo largo de 15 minutos en los que la imagen impresa puesta en vertical gotea. GIFs⁴⁴⁷ que se diluyen ante nuestra mirada y tras los que hay una profunda reflexión sobre la propia fotografía. En concreto, para el autor, la fotografía digital no es más que tinta sobre una superficie, y para demostrarlo, aplica los colores evitando después que el papel impreso reciba la luz UV, de forma que el material líquido no se seca ni queda fijo a la superficie y se derrama creando el efecto que es visible en la web.



Ben Dehaan. “Uncured”

Con este trabajo, el artista de Maine, Portland, deja claro que la nueva imagen carece de estado primigenio material, es decir, de negativo, y que su procesado no necesita de emulsiones. Para él las imágenes digitales, lejos de ser un índice o un significante, no son más que tinta esparcida en un papel⁴⁴⁸. Sin embargo, con su actitud de diferenciar medios—digitales y analógicos—, inconscientemente remarca que el propio medio fotográfico, de una forma u otra sigue siendo dependiente de la luz; también en los medios tecnológicos de salida de la imagen como las impresoras comerciales.

⁴⁴⁶ <http://www.juxtapoz.com/current/ben-dehaans-uncured-photographs>

⁴⁴⁷ Formato de Intercambio de Gráficos, utilizado ampliamente en la World Wide Web, tanto para imágenes como para animaciones.

⁴⁴⁸ <http://www.juxtapoz.com/current/ben-dehaans-uncured-photographs>

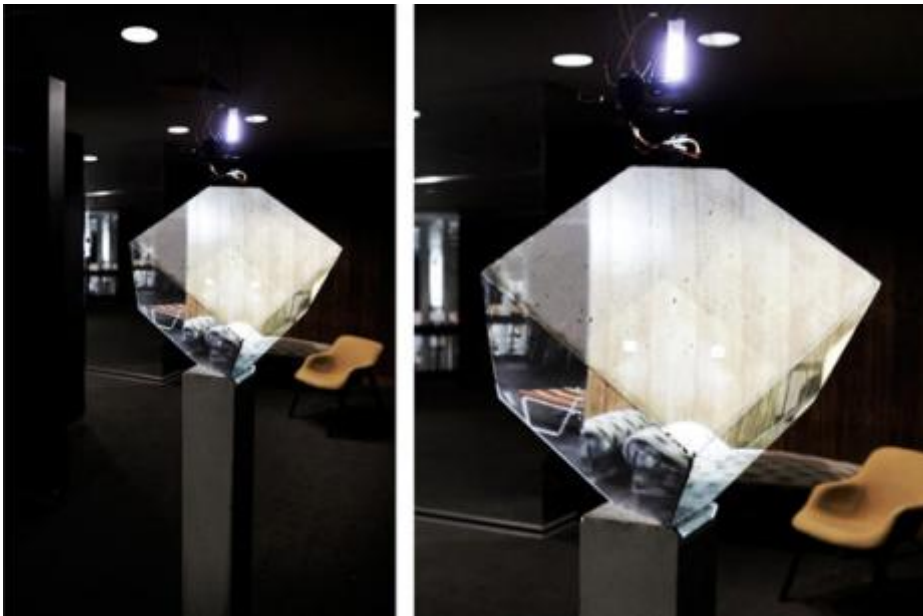
Dehaan despoja así a estas máquinas del dispositivo que arroja luz ultravioleta sobre la tinta para la imagen al papel, propiciando que no quede adherida al soporte y que al cabo de un tiempo en posición vertical, la tinta se derrame por efecto de la gravedad. Inconscientemente “Uncured” recalca mediante esta metáfora visual la cuestión más relevante para con la imagen digital que es su estado líquido, el carácter probable o variable de la imagen por el que la posibilidad de cambio siempre queda abierta, mientras que la información -tinta en este caso- se mantenga fuera del soporte-físico.

Así, estas imágenes confirman la “obsolescencia” o abandono del papel frente al nuevo dispositivo de la pantalla, rectángulo al que la imagen digital ha quedado subyugada y al que estos mismos GIFs e imágenes deben la posibilidad de ser admiradas en el todo el esplendor del proceso.

Markus Kison (Perspectiva)

- [Web](#)⁴⁴⁹

“While in earlier times wealth and importance were equal to the amount of money or jewels someone possessed, in a post information society it’s the attention you get from people across the globe. Being on people’s mind means being important, whether they think about you in a positive way or not doesn’t matter. And what people have in their mind is what they read in the media. In the future this will mean, what they read/see on the Internet. Every content creator that copies and pastes your name will raise the value of your virtual mirrored importance. And there is a hard mechanical algorithm on the Net that objectively measures your appearance, it’s called Google... In most job interviews the personnel manager checks your importance using this tool...”⁴⁵⁰



Markus Kison y *Daniel Franke*. “Urchsehen, Exp. 01” 2010. Perspectiva aumentada. Un cubo, un PC, 2 proyectores, una webcam, servomotores, micro-controladores, aplicaciones C++ y trípodes. 4x4x2m. Un cubo es transformado en invisible. En colaboración con [Daniel Franke](#)⁴⁵¹.

Markus Kison, es un artista radicado en Berlín y cuyo trabajo se centra en el papel del ser humano dentro de un mundo digital aumentado. Entre 1998 y 2001 estudió Diseño gráfico en la Universidad de Ulm. En 2002 y 2003

⁴⁴⁹ <http://www.markuskison.de/#durchsehen>

⁴⁵⁰ Markus Kison sobre nuestra sociedad y google.

<http://www.markuskison.de/press/TheStatesman.pdf>

⁴⁵¹ <http://www.daniel-franke.com/>

también estudia física en la misma Universidad y en ese mismo año se inscribe en comunicación audiovisual en la University of the Arts de Berlín graduándose con diploma ante profesores y artistas como Joachim Sauter y Jussi Ängeslevä. Analicemos algunos de los trabajos que hemos seleccionado.

“[Durchsehen_exp01](#)”⁴⁵² trata el tema de la perspectiva y la imagen. Influenciado por obras como las de [Jan Dibbets](#)⁴⁵³ y sus cuadrados de perspectivas corregidas o los juegos de espejos de [Dan Graham](#)⁴⁵⁴, en este caso Kison proyecta imágenes sobre un cubo de hormigón que “desaparece” del espacio en el que nos encontramos. Camuflado gracias a la propia proyección, ésta varía su posición según nuestro punto de vista. Nuestra mirada es detectada mediante una cámara conectada a un software de reconocimiento facial instalado en un ordenador. Éste triangula la perspectiva y manda la información a los servomotores que controlan el proyector. Así, el objeto que está ante nosotros se vuelve invisible gracias a la luz que emana el proyector sobre el cubo, haciendo que los elementos de la habitación en que nos encontramos se reproduzcan en éste, de tal manera que su presencia sea menos notoria.

Con esta obra, Markus Kison y Daniel Franke, nos trasladan las posibilidades inéditas de la imagen digital para abstraer o simular el entorno, haciendo que elementos que se encuentran en él cobren una forma y espacio diferentes en nuestra conciencia, transformando el objeto escultórico en pantalla.

Así, esta imagen digital escultórica subvierte la noción común de perspectiva y juega con la importancia que tuviera ésta en la historia del arte. La mirada del observador coincide con el objeto observado en una pieza que dibuja una línea entre las estrategias de la visión y la representación y que enlaza directamente con la praxis alcanzada en la técnica de la vidriera renacentista.

Salvando las distancias con la época, a través de la proyección en tiempo real sobre el cubo de una representación de tres dimensiones en 2D, la dióptrica, se convierte en una sensación catóptrica. El encuadre plano de la imagen de vídeo convencional se fragmenta sobre la obra y ésta y la realidad se entrelazan en una perspectiva aumentada, gracias a nuestro cerebro.

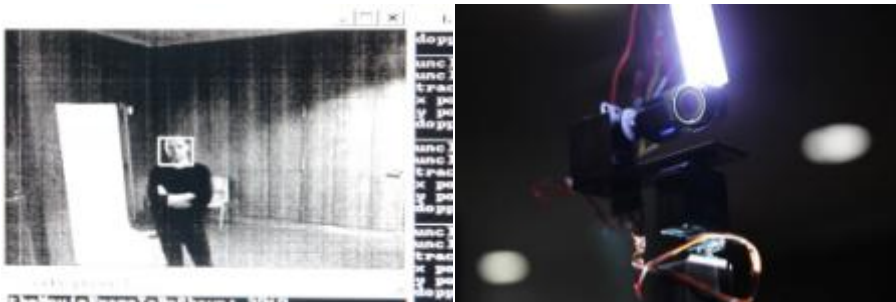
⁴⁵² <http://www.markuskison.de/#durchsehen>

⁴⁵³ <http://www.moma.org/collection/works/173247?locale=en>

⁴⁵⁴ <http://www.lissongallery.com/artists/dan-graham>



Detalle del cubo y la proyección / Exposición en Berlín 2010. Cubo invisible ante la participación de un espectador.



Captura de pantalla. Punto de vista del ordenador / Detalle de la cámara y servomotores.

En "[Charming Burka](http://www.markuskison.de/#CharmingBurka)"⁴⁵⁵, la realidad es otra, más que tratar de hacer desaparecer lo presente se trata de dejar ver lo oculto. La obra en concreto, es un dispositivo digital situado en el Burka, que permite a la persona que lo lleva activar una señal a través de las ondas, enviando una imagen determinada – un retrato en este caso- por tecnología *bluetooth* a la persona que se encuentra cerca de ella. Así, ésta puede saber cuál es el aspecto de la persona con la que está tratando si es que ésta así lo desea. La capa digital deja que el individuo decida dónde quiere posicionarse. La elección del burka, se hizo, porque a menudo en occidente es visto como símbolo de represión. Controvertida, la obra nos habla de una sociedad avanzada tecnológicamente en la que ciertos dogmas y tradiciones pueden ser vulnerados a nuestro favor por los medios de comunicación y tecnologías a nuestro alcance.

⁴⁵⁵ <http://www.markuskison.de/#CharmingBurka>



Recreación de la forma en que funciona "Charming Burka". 2007. Performance con Burka Afgano, microcontrolador, transmisor bluetooth .Espectadores de la obra recibiendo la imagen en su teléfono móvil.

Por último hablaremos de "[Human genome in hdv](#)"⁴⁵⁶ y "[Versus](#)"⁴⁵⁷, la pieza que da continuidad a ese primer proyecto del genoma. En él, se realiza un autorretrato de la información sobrante de la cadena genética de una persona a través de su código de ADN. Después, éste es traducido a un código formado por 4 letras que tiene que ver con la base de un nucleótido en su progresión natural: A - adenina, C - citosina, G - guanina, T - timina, n. El nucleótido, llamado "ADN basura" -grandes superficies de ADN, que no codifican proteínas- forma por tanto cada una de las 3.271.321.261 letras que se muestran en los créditos del video.



Markus Kison. "Human genome in hdv". 2010. Hd video, s/w, sin sonido, 20 min 36 sec 22 frames, 25fps. Imagen de la pantalla/ Código.

Así, el artista nos habla acerca de la información desechada y de su valor o por el contrario, de su carencia dentro de otra más densa que forma la cadena de ADN. Extrapolando estos valores a la forma en que pudiera darse

⁴⁵⁶ http://www.markuskison.de/#human_genome_in_hd

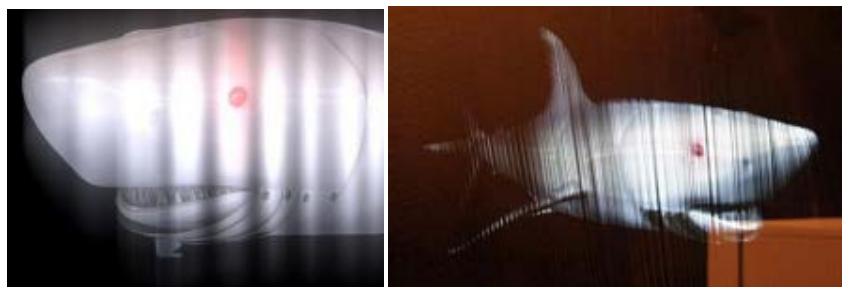
⁴⁵⁷ <http://www.markuskison.de/#versus>

la relación que tenemos hoy con la información que circula por la red, haciendo que este desecho adquiriera un estatus y por tanto cierta relevancia. Otro aspecto, cuando abunda la información, es su diferenciación que, como en el caso de la genética, puede ser mínima, por ello en “[Versus](#)” varias cadenas genéticas son contrapuestas en un panel por ambos lados cada una, de manera que esas diferencias son visibles para el espectador. Muy similar es la obra “[Code Made from Code Made from Blood](#)”⁴⁵⁸ de Stanza, otro artista que conoceremos en este apartado.

⁴⁵⁸ <http://www.stanza.co.uk/dnaweb/index.html>

Ximo Lizana (Escultura holográfica)

Ximo Lizana (Huesca, 1976) al igual que Joachim Sauter comenzó estudiando Bellas Artes para dirigir posteriormente su carrera hacia el ámbito del diseño. Profesor de la Universidad Europea de Madrid y director de ARCO fotografía, desde sus inicios como artista utilizó las nuevas tecnologías para desarrollar su obra.



Ximo Lizana "Mid Air Shark" 2007 ARCO.

La "escultura", "Mid-Air Shark" (2007) pionera en su tiempo por no poseer materia, empleaba la luz y avanzadas técnicas 3D para su visualización. En ella, un tiburón-robot nada sobre unas finas tiras de humo en las que la imagen se proyecta. La inspiración, según Lizana, surge de un poema del dibujante Moebius: *"Creo que se puede hacer volar muy alto cualquier cosa; Incluso toneladas de metal, si están unidas a un principio. Si permaneces unido a un principio, harás que todo vuele"*. Lizana, que trabajaba con fotografía digital y medios escultóricos de carácter robótico, elaboró entre Estados Unidos y España un sistema gráfico similar a la técnica [Pepper's ghost](#)⁴⁵⁹ que debía bastante a la tecnología militar americana, un desafío a la lógica de la gravedad y la materia. Una proyección holográfica que interactúa con el espectador que se atreva a manipular ese humo. Para Lizana, las máquinas superaran nuestros límites físicos en un marco de "cotidianeidad", en una fusión mecánico-humana que traerá la prolongación del individuo a través de la tecnología, sea ésta física o virtual: *"La realidad binaria -dice- es cálida y sensible. Detrás de cada creación tecnológica se esconde un individuo."*⁴⁶⁰

⁴⁵⁹ <http://users.telenet.be/thomasweynants/peppers-ghost.html>

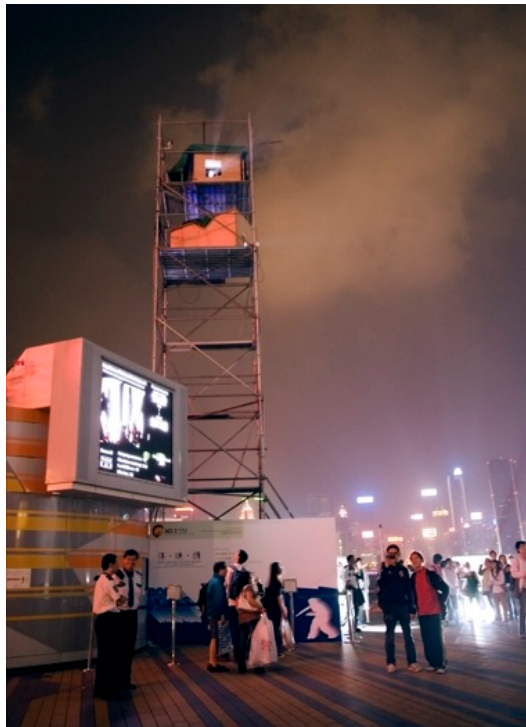
⁴⁶⁰ <http://www.artfacts.net/index.php/pageType/newsInfo/newsID/5548/lang/3>

Rafael Lozano-Hemmer (*Interacción, intrusión y orden*)

- [Web](#)⁴⁶¹

*“lo interesante del arte digital es que ya no es noticia por serlo. Todo está ya bien normalizado, como debe estarlo para tener la libertad de madurar, (...) Comparado con la fotografía, el arte con medios electrónicos tardó relativamente poco en entrar en las colecciones de arte.”*⁴⁶²

*“Son instalaciones que tienen como temática la idea de que la captura, el archivo y la transformación de los signos vitales del público son parte integral de la obra de arte. Es decir, el contenido (...) es un contenido generado por la exposición cuando los visitantes dejan sus huellas, su rastro y su respiración en la exposición. (...) La tecnología no es que sea arte. El arte, por definición, debe utilizar los medios de su día y la tecnología es el lenguaje de nuestro tiempo. Es algo inevitable. La tecnología en ocasiones se utiliza para generar arte, pero el arte debe ser juzgado por sus propios méritos (...) no se trata de celebrar lo que es la tecnología, sino utilizarla para generar diversos tipos de sensaciones.”*⁴⁶³



Rafael Lozano-Hemmer. “Body Movies”, Relational Architecture 6. 2001. Hong Kong, China, 2006. Fotografía de Antimodular Research en la que se ve el cañón proyectando.

⁴⁶¹ <http://www.lozano-hemmer.com/>

⁴⁶² http://elpais.com/diario/2006/10/21/babelia/1161387555_850215.html

⁴⁶³ <http://losojosdehipatia.com.es/museosgalerias/rafael-lozano-hemmer-abstraccion-biometrica/>

Rafael Lozano-Hemmer (Ciudad de México, 1967), bien conocido artista, desarrolla instalaciones interactivas de todo tipo. Su interés principal está en la creación de plataformas para la participación pública, la perversión de tecnologías como la robótica, la vigilancia computarizada y las redes telemáticas. Su trayectoria comenzó en la radio, trabajando en programas artísticos y de combate cultural, en el terreno de las performances o acciones, el teatro y la danza tecnológicos. Estudió Química e Historia del Arte, pero siempre le entusiasmó mezclar ingeniería, coreografía, escenografía y música, así como participar en diversos colectivos. Empezó en un grupo llamado "PoMo CoMo" y luego en 1991 comenzó a desarrollar instalaciones de arte visual. La importancia de la comunicación y la relación con el público, marcará la tendencia de una carrera que comenzó en Vancouver y Montreal gracias a una beca para desarrollar un teatro tecnológico.

En la mayoría de sus trabajos, colabora con otros programadores e intenta aprender sobre nuevas herramientas para adquirir un repertorio más amplio de posibilidades a desarrollar. Para él, el trabajo en arte electrónico es eminentemente colaborativo, por ello, además de otras personas, desde 1989 Will Bauer un ingeniero-compositor y Conroy Badger programador-ingeniero trabajan con él.

Frente a la categoría interactivo, tan común en los últimos tiempos para definir la nueva idea de participación del público en el arte, prefiere utilizar el término "*arquitectura relacional*" en referencia a las obras digitales que realiza con nuevas interfaces tecnológicas para intervenir en los espacios públicos. Sus piezas, de una ambición y tamaño colosal, implican cerrar calles, usar grúas e incluso entorpecer el tránsito aéreo, por lo que a veces se han criticado sus presupuestos. Contra ello alega que para generar proyectos donde la expresión del público mantenga una libertad total se requiere de financiación pública que rehúse la de las marcas, ya que establecer una pieza en un espacio público es instituir una relación de complicidad, de compromiso y confianza con el ciudadano. Una elección que tiene que ver tanto con la responsabilidad sobre ese individuo y su espacio, como con el objetivo de Hemmer de sacar el arte electrónico fuera de los festivales o ambientes especializados y llevarlo a la calle.

En lo que se refiere a otros conceptos, acuñados por el artista está la forma de trabajo "*parásito*": para-sitio. Sitio=site, que él define como ver de antemano las limitaciones de cada lugar, los tiempos de producción, y la "*relationship specific*", refiriéndose a lo específico dentro de las relaciones que emergen en un contexto particular. Trabaja también con la idea de

“memoria alienígena”, la cual no pertenece a un edificio en particular, sino que es provocada como experiencia por proyecciones, transformaciones, o participaciones de modo que, el edificio tenga con éstas la oportunidad de pretender algo diferente.



Rafael Lozano-Hemmer, “Body Movies, Relational Architecture 6”, 2001. Duisburg Akzente Festival, Duisburg, Germany, 2003. Fotografía de Antimodular Research donde se ve a personas haciendo sombra con tal de hacer aparecer las imágenes.

En [“Body Movies”](http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php)⁴⁶⁴, por ejemplo, se pretende transformar el espacio público con proyecciones interactivas que miden entre 400 y 1.800 metros cuadrados, donde miles de retratos fotográficos, previamente captados por las calles de la ciudad anfitriona se mostrarán utilizando proyectores controlados por un robot. Para que los retratos aparezcan sobre la superficie, serán necesarias las sombras proyectadas de los transeúntes, cuyo tamaño de silueta, dependerá de lo cerca que estén de los proyectores situados a ras de suelo. Por otro lado, un sistema de vídeo vigilancia hace un seguimiento que toma nuevos retratos de los participantes cuando todos los que ya existen se han expuesto, invitando de esta forma al público a ocupar las nuevas narrativas de la representación.

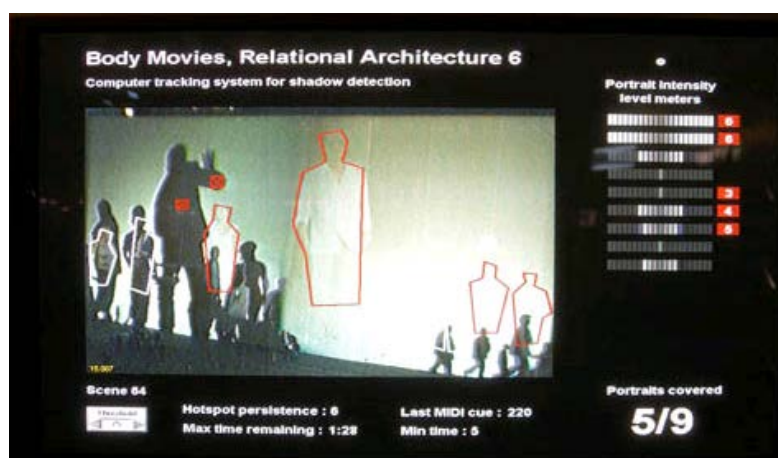
Se trata de hacer un uso diferente de las tecnologías espectaculares trasladando una sensación de complicidad en lugar de la habitual distancia. Más allá de la euforia, la catarsis o el respeto, los vecinos y usuarios de la ciudad, se ven reconocidos e identificados en ella.

En lo que a la técnica respecta, la obra se lleva a cabo con cuatro proyectores de xenón de 7 KW con cabezales rotatorios que se mueven gracias a un

⁴⁶⁴ http://www.lozano-hemmer.com/body_movies.php

robot. También consta de 1200 transparencias Duraclear, y un sistema de rastreo de los espectadores o participantes. Una pantalla de plasma y un juego de espejos permiten proyectar desde y hacia diferentes lugares. Las claves para su realización son una extensa base de datos, algoritmos y fotografías recogidas en la ciudad. Sensores que permiten la interacción, un entorno al aire libre y un lugar de proyección o edificio. También es indispensable el transeúnte y la sombra que proyecta. La obra está acompañada de sonido, que gracias a un *tracker* permite añadir muestreos digitales o *samples* en listas de reproducción dispuestas en canales.

Esta instalación costó cerca de 90 mil dólares, de los que 30 mil aportó el Gobierno de Canadá, lo que animó a que otros organismos y gobiernos colaboraran para exhibirla en más países. A principios del 2000 con la burbuja a pleno rendimiento esto fue posible, hoy a causa de la crisis sería impensable.

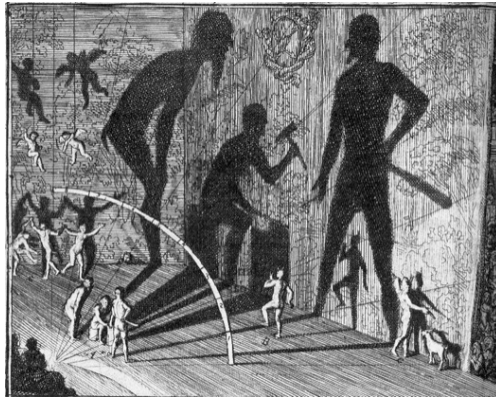


Rafael Lozano-Hemmer. "Body Movies", Relational Architecture 6. 2001. Ars Electrónica Festival, Linz, Austria, 2002. Fotografía de Antimodular Research donde se ve el panel de control de la máquina.

El proyecto suscita varias cuestiones en torno a la imagen digital y su relación con el espacio público, el gran formato, la pantalla, el ver y ser visto, el espectador o la interacción intuitiva que la instalación posibilita por no necesitar, interfaz o instrucción alguna, solo de la figura y sombra del participante.

Las imágenes digitales de esta obra son de un tamaño y calidad realmente grandes y además, se relacionan con el entorno cercano constantemente, ya sea con los transeúntes o con los edificios en que se proyectan y su alrededor. Esto hace, que adquieran una dimensión mayor en cuanto a su significado dentro del emplazamiento, ya que interactúan con los viandantes

y sus sombras, posibilitando que esas representaciones salgan a la luz. Las propias imágenes muestran a aquellos ciudadanos que habitan en la ciudad, de manera que ellos son los representados y los representantes, los que posibilitan todo el entramado de acción dentro de la propuesta.



Samuel van Hoogstraten. "The Shadow Dance". Del libro "Inleiding tot de Hogeschool der Schilderkunst". 1675. Imagen que es la principal fuente de inspiración de este trabajo. Un grabado de Samuel Van Hoogstraten, alumno de Rembrandt que trabajaba la idea del trompe-l'oeil y la anamorfosis, o la perspectiva teatral.

Interponiéndose entre el halo blanco del proyector hacen aparecer imágenes de la gente que transitó por el lugar. Un espejo de los ciudadanos que conforman el núcleo y la vida de ese entorno, reflejados en el "otro" gracias al anonimato de la sombra proyectada en esos lugares que transitan cada día, transformados por un tiempo en representación de la ciudadanía que los utiliza, ceden el protagonismo de su espacio -sean edificios o plazas- al usuario, que los copa con su presencia, convirtiendo el tránsito en juego, estacionamiento y espectáculo, abriendo puertas a nuevas relaciones y posibilidades sobre la idea de pantalla, sobre el ver y accionar la imagen digital.

Todo, cargado de mayor significado si se confronta con el Mito de la Caverna descrito por el filósofo Griego Platón al principio del VIIº libro de "La República"⁴⁶⁵, que sin duda inspiró el grabado que ha servido de referente a la obra.

Dentro de la metáfora, el mundo de las sombras adquiere un cariz sumamente importante. Platón, describe en su alegoría un espacio cavernoso, en el que se encuentran un grupo de hombres prisioneros por cadenas desde su nacimiento, de forma que nunca pueden girar la cabeza, y

⁴⁶⁵ Platón. "La República 516b". Madrid: CEPC (1997). Traducción de José Manuel Pabón y Manuel Fernández-Galiano.

únicamente pueden mirar hacia la pared del fondo de la caverna. Justo detrás de ellos, se encuentra un muro con un pasillo, y seguidamente una hoguera. Después, la entrada de la cueva que da al exterior. Por el pasillo del muro circulan hombres portando todo tipo de objetos cuyas sombras, gracias a la iluminación de la hoguera, se proyectan en la pared que los prisioneros pueden ver. En el mito, esos hombres encadenados, toman como verdad todas y cada una de las sombras proyectadas en la pared, pues no conocen otra realidad.

Lo que aplicado al caso de "[Body Movies](#)", sería una relación a la inversa. Donde las imágenes son las prisioneras de la luz, que al ser interrumpida por el individuo-espectador salen de su escondite tras la sombra de éste. En "[Body Movies](#)" por otro lado la razón misma de la obra es el ciudadano representado en la obra, siendo el propio espectador el que se ve reflejado como parte del entorno que le rodea, al abrigo de la sombra que él mismo crea. La propia ciudad, sus habitantes, sus vecinos, quizá reconocidos... hacen que de repente seamos conscientes de nosotros mismos.



Rafael Lozano-Hemmer. "Under Scan". Relational Architecture 11. 2005. Trafalgar Square, London. 2008. Fotografía de Antimodular Research. Una obra más tardía pero con imágenes de video en las que la sombra del video proyectado es eliminada por el software.

En la narración del mito sin embargo, se cuenta lo que ocurriría si uno de estos hombres fuese liberado y obligado a volverse hacia la luz de la hoguera. Éste contemplaría una nueva realidad, una realidad más profunda y completa, ya que ésta es causa y fundamento de la primera, que está compuesta sólo de apariencias sensibles. Los prisioneros son conscientes de sí mismos pero no de su entorno, ajenos a él y por tanto, no-participantes.

En la obra sin embargo, los espectadores ya tenían el conocimiento del lugar y también las representaciones. Pero a la inversa de como ocurre al preso que es consciente de sí mismo, de su atadura, no son conscientes de la posición tan importante y activa que ocupan en el propio entorno y entramado social. Dándole la espalda a esa luz cegadora, adquieren pues la consciencia de que son catalizadores. No son cegados por ella para luego abrir los ojos a un nuevo mundo como en el mito. Por el contrario, su imagen velada por la luz, es la que aparece gracias a la propia sombra, evidenciando que es nuestra intromisión o el hecho de tomar parte en el proceso, entre el proyector y la pantalla, el que nos hace conscientes de nuestra posición activa en el entorno, a diferencia de lo ocurrido en el mito, donde los prisioneros son meros espectadores.

En la narración del mito, uno de los hombres liberado accede a la nueva realidad exterior de la cueva y, tras ser cegado por el sol, identifica las sombras con el mundo inteligible, fundamento de las anteriores realidades. Entiende así de donde provenían aquellas siluetas que ahora ve como representaciones. Sufre como lo hacemos nosotros al participar en la instalación un cambio significativo en lo que se refiere a las formas de acceder y ver la información, conocimiento o representación.

Un mito que a menudo se ha relacionado con la fotografía⁴⁶⁶, -digital en este caso pues de otro modo sería imposible llevar a cabo el proyecto- y que, una vez más vuelve a estarlo, allá donde el juego de las luces y las sombras es el rey. Artificio por el que al interponernos entre la antorcha y el “papel” revelamos la imagen. Lo que refiriéndonos al cuarto oscuro nos dejaría en el lugar del negativo. Tal y como ocurriera en los fotogramas digitales de Ruff pero viceversa: desde un “objeto” presente –nosotros- a la huella del simulacro o las imágenes de lo que fue.

[“Índice de Corazonadas”](#)⁴⁶⁷ es una instalación interactiva que registra las huellas digitales de los participantes a la vez que detecta su ritmo cardíaco. La pieza muestra los datos de los últimos 509 participantes en una pantalla dividida en pasos que crean una línea del horizonte con la piel de las huellas de los usuarios. Para participar, las personas han de introducir su dedo en un sensor de medida equipado con un microscopio digital 220X y un sensor de

⁴⁶⁶ Al igual que en el mito Griego de la creación de la pintura en que la hija de Butades el alfarero, dibuja la silueta de la sombra de su amado que va a la guerra para no olvidarlo. O en la cultura japonesa, donde la propia palabra sombra, significa la pátina del tiempo. Y más recientemente en el psicoanálisis en que adquiere el significado de la visión del otro o del subconsciente.

⁴⁶⁷ http://www.lozano-hemmer.com/pulse_index.php

frecuencia cardiaca. Su huella dactilar, aparecerá inmediatamente en el rectángulo más grande de la pantalla pulsando al ritmo del latido de su corazón. A medida que más personas tratan de inscribir o grabar el suyo propio, esa célula o pieza se mueve hacia atrás en la imagen general hasta que arriba, desaparece por completo. Una especie de *memento mori* mediante huellas dactilares, la imagen más comúnmente utilizada para la identificación biométrica.

La obra, se puede mostrar en una pantalla de plasma o en un proyector, y consta de un ordenador y software a medida, que archiva en una base de datos las pulsaciones obtenidas con mediciones biométricas e imágenes captadas por el microscopio digital y la cámara que se encuentran en el tubo metálico.



Rafael Lozano-Hemmer. "Pulse Index". 2010. Manchester Art Gallery, Manchester, United Kingdom. 2010. Fotografías de Peter Mallet.

Más allá de especificidades técnicas, este trabajo recuerda a una obra de [Piero Manzoni](http://www.pieromanzoni.org/SP/index_sp.htm)⁴⁶⁸. Conocido por trabajar en torno al tema de la identidad, realizó en 1960 la obra "Consumazione dell'arte dinamica",⁴⁶⁹ en la que el público engullía huevos cocidos impregnados con la impronta de su dedo. Esta desaparecía así en los ávidos estómagos de los comensales que engullían la identidad del artista metafóricamente.

La huella esta relacionada con la memoria y el tiempo. Cuestiones sociales como la identidad, lo único, la perdida, el archivo, el colectivo y el control desde la base de datos. Así "Pulse", podría hacer referencia a los *15 minutos de gloria* o recordar utopías y películas de ciencia ficción en las que junto

⁴⁶⁸ http://www.pieromanzoni.org/SP/index_sp.htm

⁴⁶⁹ <http://www.pieromanzoni.org/opere.htm>

a la lectura retiniana se empleó la huella dactilar como modo de pago, identificación o llave, usos hoy ya comercializados en *Apps* para móvil. También alude a los aparatos de uso médico y a la posible detección de ciertos estados internos o íntimos del organismo, de manera que lo orgánico se torna eléctrico y lo invisible en signo. A través de las diferentes cadencias de imagen que haya aportado cada individuo según su estado o según su ritmo cardíaco, se hace público lo más privado e “incontrolable” de nuestro ser, lo que estaría estrechamente relacionado con los espacios de las *social media*, y el nuevo debate que se ha generado en torno al límite entre espacio privado y público, y nuestra tolerancia a la invasión de nuestra privacidad.

Todas ellas han copado en algún momento un lugar de primera línea en ese “pulso” por mantener su protagonismo hasta llegar al olvido, representando lo que entraña la huella y la memoria digital a un ritmo y una cadencia colectivas formado por individualidades.

Esta obra ha sido revisada en 2013 dando lugar a otra con el título: [“Evaluación de desempeño”](#)⁴⁷⁰ donde se muestran 15 imágenes con títulos de Bancos en las que aparecen 750 huellas dactilares recopiladas. Lejos de particularidades, y con la intención de crear ambigüedad éstas se diluyen en la multitud de la imagen, en este caso representando el uso de la biometría misma.

[“Por favor, vacíe sus bolsillos”](#)⁴⁷¹ es una instalación que consta de una cinta transportadora o pantalla conectada a un ordenador que registra y acumula todo lo que pasa por debajo de un escáner. El público, debe colocar objetos pequeños en la cinta donde son captados por el escáner. Después, estos son proyectados en el mismo sitio que ocuparon en la cinta transportadora junto otros acumulados por la memoria de la instalación. Así cada objeto real “eliminado” de la cinta, deja tras de sí una impronta o proyección que acompañará a los escaneados en un futuro hasta desaparecer bajo otros nuevos.

⁴⁷⁰ http://www.lozano-hemmer.com/performance_review.php

⁴⁷¹ http://www.lozano-hemmer.com/please_empty_your_pockets.php



Rafael Lozano-Hemmer. Please Empty Your Pockets. "Subsculpture 12". 2010. Manchester, United Kingdom. Fotografía de Peter Mallet. La pieza es capaz de recordar hasta 600.000 objetos y tiene como fin, combinar la presencia y la ausencia con las técnicas tradicionales de la realidad aumentada, tal como las describiera Adolfo Bioy Casares en 1940 en la novela "La invención de Morel".

La acumulación, es uno de los principales temas de esta obra. Un debate de actualidad avivado por el creciente consumo de los recursos terrestres por parte de la civilización de capitalismo global en la era de las telecomunicaciones, donde una gran variedad de productos e informaciones están al alcance de cualquiera pero dentro de unos estándares de homogeneidad.

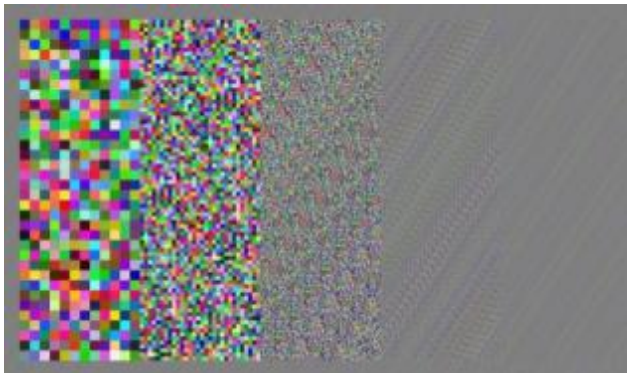
La fluidez de la imagen al reproducir y escanear los objetos en la cinta-pantalla es otro factor a destacar. Un bucle sin fin que recuerda a la velocidad y cantidad de informaciones semejantes que nos rodean en las pantallas multi-ventana y la inmediatez propiciada por los nuevos medios. Enormes cantidades de información que no es posible manejar e identificar en tiempos tan cortos, al igual que en la cinta, donde diferenciar entre objetos resulta complicado. Traducidos en imágenes o en datos que se almacenan, son una metáfora de las informaciones que llegan hasta nuestros ordenadores en forma de objetos culturales y de una realidad llena de productos y posesiones privadas. Creamos y consumimos en exceso dando lugar a una masa ingente de imágenes que se expresan en un barroquismo incontrolable que forma un todo que no somos capaces de categorizar y manejar eficientemente, en tanto que si puede hacerlo el ordenador.

Así pues, el contenido de nuestros bolsillos no nos define tanto como creíamos en esta sociedad de la información que se dirige hacia una

homogenización y devaluación del producto y consumo, en vez de hacia una especificidad y variedad de los puntos de vista. De tal modo que en lugar de diferenciarnos hayamos asimilado la tendencia de dirigirnos hacia la globalización, donde toda información, objetos culturales y productos están tomando ese camino que lleva a la pérdida de identidad en contenido y calidad del consumo.

Esta tendencia a la homogeneización es visible también en el ámbito de los medios tecnológicos comunes, capaces de aglutinar diferentes modos y tareas en un mismo dispositivo, por lo que, cuando algo comienza a formar parte del archivo, se vuelve irrelevante por acumulación de símiles, perdiendo sus características individuales o de identidad y pasando a pertenecer a lo que o a quien sea que controle ese archivo y la información contenida. Una clara alusión al riesgo que conlleva las nuevas formas de producción y redes de comunicación.

“[Método aleatorio](#)”⁴⁷², es una serie de 9 imágenes obtenidas a partir de algoritmos creados por ordenador. Conocidos como Generadores de Números Aleatorios (RNG) son esenciales para un gran número de aplicaciones de encriptación y seguridad. También se utilizan en simulación, en el experimento de la [doble ranura](#)⁴⁷³, el muestreo estadístico y la teoría de juegos.



Rafael Lozano-Hemmer. “Method Random 7”. 2014. La imagen esta generada usando el algoritmo de 8333927 using $x_{i+1} = \text{roundleft}(\frac{x_i}{\sqrt{x_i}}) + 19671985$. Using the least significant 24 bits.

Los colores de las imágenes de esta serie, han sido seleccionados con diferentes algoritmos RNG que, cuando se suman, generan un gris neutro, de forma que los patrones se pueden distinguir cuando un gran número de

⁴⁷² http://www.lozano-hemmer.com/method_random.php

⁴⁷³ <https://www.youtube.com/watch?v=WIIW9grhU>

píxeles se aprecia de forma simultánea, mostrando en el degradado que va de un tamaño más grande a uno más pequeño, cómo la percepción humana de la organización a menudo puede detectar la dificultad fundamental que tienen los ordenadores para parecer impredecibles. Así, en esta serie, podemos apreciar la mayoría de comportamientos que se simulan a través de nuestro conocimiento científico representados en esta imagen. Formulas matemáticas aplicadas en el entorno digital que tienen una influencia en hechos o elecciones reales. Representados en colores y patrones, estos algoritmos afectan nuestras vidas sin ser percibidos por nosotros en modo consciente. Intentado parecer neutrales o impredecibles, estas imágenes nos demuestran que también están formados por reglas regulares.

Patrones numéricos representados a través de píxeles. La mínima expresión para la imagen digital a través de la que muchas veces interpretamos y entendemos la realidad. Imágenes que muestran la cadencia del mundo digital. Estructuras que afectan e influyen el tiempo y el espacio de nuestra vida diaria. Una metáfora visual de cómo las tecnologías digitales afectan a nuestro modo de ver y entender el comportamiento del entorno real o la influencia que puede tener el orden numérico en él.

Stanza (Videovigilancia)

- [Web](#)⁴⁷⁴

*"I want the public to explore new ways of thinking about interaction within public space and how this affects the socialization of space. The project uses environmental monitoring technologies and security based technologies, to question audiences experiences of the event and space and gather data inside the space. (...) The data is also used to create visualizations in an open source environment. Other online users can also re-interpret the data and interrogate the various sensors in the network as this is open sourced as well (xml streams) (...) These works are focused on the wider picture of city experiences which are being played out in real time. This sort of experience of multi nodes and multi threaded spaces, demands a refined gathering of data, a sensitive accumulation which can then lead to some kind of modeling and visualization."*⁴⁷⁵

*"The internet has become the leading economic and artistic tool for our age. Words like 'emergence' are used to explain the propulsion of these medias into our daily lives."*⁴⁷⁶



Stanza. "Parallel Reality". 2004 -2010.

Stanza, en activo desde 1984, fue uno de los primeros artistas en utilizar [pantallas táctiles](#)⁴⁷⁷, [sensores](#)⁴⁷⁸ y [robots](#)⁴⁷⁹. Su trabajo versa en torno a la

⁴⁷⁴ <http://www.stanza.co.uk/projects.html>

⁴⁷⁵ <http://we-make-money-not-art.com/archives/2010/03/do-you-have-a-photo.php#.VVMmb5M-WSo>

⁴⁷⁶ <http://archive.turbulence.org/curators/media2/stanza.htm>

⁴⁷⁷ <http://www.stanza.co.uk/touch/index.html>

ciudad y los cambios que se dan en ella, la vigilancia con sensores o video, la nueva estética del ordenador y el código. Concibe su [estudio de artista](#)⁴⁸⁰ como un laboratorio abierto y como lugar en proceso en que gesta sus obras. Éstas se caracterizan por adaptarse a varios formatos y adoptar estrategias diferentes, dependiendo del proyecto en el que muchas veces se combinan varias obras. Los formatos de trabajo habituales del artista son las [instalaciones](#)⁴⁸¹, las [acciones públicas](#)⁴⁸² de carácter situacionista o reivindicativo, los [procesos generativos](#)⁴⁸³ de imagen en el ordenador, el [Net.Art](#)⁴⁸⁴ y lo que él llama [pinturas](#)⁴⁸⁵.

Estos dos últimos apartados serán los que principalmente revisemos. En realidad, se trata de imágenes estáticas creadas, generadas o encontradas en internet en relación a la vigilancia, el mapeo y la ciudad. Aplicadas y recontextualizadas por diferente software, son recursos que extrae y reutiliza luego en varias propuestas para crear esa estética característica del [universo Stanza](#)⁴⁸⁶ y las estrategias que maneja en el desarrollo de su trabajo.

Sus primeras obras se centran en la ciudad. En "[Pallendromeda](#)"⁴⁸⁷ juega con imágenes y simetrías parecidas a radiografías que más tarde pasarán a formato digital, adelantándose a épocas venideras con "[Arquitextures II](#)"⁴⁸⁸. Estética que también recupera en trabajos como "[Complexity](#)"⁴⁸⁹ y "[Matrixity](#)", reflexionando sobre el mapa y las vías de circulación dentro de la urbe por medio de imágenes digitales de colores chillones. En "[Facades](#)"⁴⁹⁰ se pregunta sobre la forma carcelaria de los edificios, su arquitectura de celda y cómo se asemejan los unos a los otros. Por último, en "[Metrópolis](#)"⁴⁹¹ aúna estos dos factores alterando las imágenes que presenta en blanco y negro de forma que esas cuestiones a las que nos referíamos ganen en protagonismo. Algo similar ocurre en "[Diversity](#)"⁴⁹², donde se

⁴⁷⁸ http://www.soundcities.com/gallery_web/gallery_runtime/index.html

⁴⁷⁹ <http://www.stanza.co.uk/robotsmating/mate/index.html>

⁴⁸⁰ <http://www.stanza.co.uk/laboratory/index.html>

⁴⁸¹ <http://www.stanza.co.uk/projects.html>

⁴⁸² http://www.stanza.co.uk/projects_interventions.html

⁴⁸³ http://www.stanza.co.uk/projects_generative.html

⁴⁸⁴ http://www.stanza.co.uk/projects_netart.html

⁴⁸⁵ http://www.stanza.co.uk/projects_paintings.html

⁴⁸⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=w5F91WgiAtc>

⁴⁸⁷ http://www.stanza.co.uk/pallendromedia_84/index.html

⁴⁸⁸ http://www.stanza.co.uk/artitextures_web/index.html

⁴⁸⁹ <http://www.stanza.co.uk/complexity/index.html>

⁴⁹⁰ http://www.stanza.co.uk/Facades_view/index.html

⁴⁹¹ http://www.stanza.co.uk/metropolis_view/index.html

⁴⁹² http://www.stanza.co.uk/diversity_paintings/index.html

centra en la ciudad de Shanghai, una urbe en crecimiento y cambio constata de la que intenta captar la esencia lumínica y formal, tomando y remezclando imágenes de las luces y formas de los rascacielos. Una obra que también se presenta en formato adaptado a pantalla táctil.

En "[Amorphocapes](#)"⁴⁹³, "[Amorphocapes 1](#)"⁴⁹⁴, y "[Spider Maps](#)"⁴⁹⁵ realiza imágenes digitales relacionadas con los mapas, los sensores, el código numérico y las conexiones. De ahí resultan formas antropomorfas o geométricas que recuerdan a las que podrían captarse con un microscopio que permitiera apreciar las estructuras mínimas y los mini-organismos que forman el entorno invisible.

Pero quizá sus obras más interesantes en lo que a nosotros respecta, -por significativas y diferentes dentro de este apartado sobre la imagen, la visión y la pantalla-, tienen que ver con el recurso a la video vigilancia.

En este contexto nos interesa la serie "[Parallel reality](#)"⁴⁹⁶, en ella podemos ver muchos de los ejemplos que resultan de las estructuras de software que Stanza utiliza para capturar, mezclar y retocar imágenes. Resultados formales y tiempos diferentes en fotografías que resumen o captan varios momentos y espacios en lo que podríamos llamar la estructura o esquema panóptico de un instante a diferentes niveles, según la imagen y la procedencia de la información contenida en ella.

Un ejemplo es "[You are my subjects](#)"⁴⁹⁷, en que utiliza imágenes de CCTV⁴⁹⁸ y video vigilancia de la ciudad de Nueva York. Estas juegan con la estética propia del medio haciendo referencia a la cultura de la vigilancia total. La noción de *voyeur* -que controla el código de acceso a las cámaras- también está latente. El título se debe a que Stanza posee a esos sujetos de las imágenes haciéndolos públicos a través de sus obras, sin que estos hayan posado para él o lo sepan, actores inconscientes de esas películas grabadas sin consentimiento.

⁴⁹³ http://www.stanza.co.uk/amorph_paintings_can/index.html

⁴⁹⁴ http://www.stanza.co.uk/amorph_large_paintings/index.html

⁴⁹⁵ <http://www.stanza.co.uk/spidermaps/index.html>

⁴⁹⁶ http://www.stanza.co.uk/timescapes_gallery_web/index.html

⁴⁹⁷ http://www.stanza.co.uk/i_spy/index.htm

⁴⁹⁸ Circuito cerrado de televisión.



Stanza. "You are my subjects".2004. C print.

Algo parecido ocurre en "[History is personal](#)"⁴⁹⁹, solo que en este caso las imágenes se preocupan por actos delictivos o violentos para reflejar metafóricamente la condición moral y ética de la vigilancia, que muchas veces coarta nuestra privacidad y acciones, violentando nuestros derechos.

También nos recuerdan al Gran Hermano, así como el morbo o terror que despiertan este tipo de imágenes dentro de una sociedad "controlada", que se ve inequívocamente reflejada a diario en estas capturas llenas de violencia.



Stanza. History is personal, "Just For A Laugh". 2008. 160x120cm.

⁴⁹⁹ http://www.stanza.co.uk/stars_of_cctv/index.html

Algo semejante a lo que vemos cotidianamente en las noticias. Un apartado que el artista trata en "[All tomorrow stories](#)"⁵⁰⁰, donde captura y remezcla varias imágenes de los medios que coinciden en tiempo real. Una especie de collage o *mix* del momento puntual en que se resume lo que está ocurriendo en el mundo.

Dentro de estas temáticas, la obra de Stanza se desarrolla también como Net.Art, con algunas propuestas basadas en imágenes movimiento pero que a veces tienen salida o resultado como estáticas o *frames*. Gracias a internet y la conectividad, adquieren mayor carga y sentidos más amplios que suscitan nuestro interés.

"[Urban Rhythms of utopian dreams](#)"⁵⁰¹, por ejemplo no solo habla de vigilancia, sino de la era global y de cómo la tecnología está en todas partes. Una era en que las ciudades son el mayor sistema de información existente, donde los datos circulan por las mayores redes de conexión.

"[The reconfiguration variations](#)"⁵⁰², tiene las obras de arte clásicas como tema. Seleccionadas de los mejores museos del mundo, Stanza les aplica un algoritmo que las remezcla con otras y distorsiona, creando una percepción de la historia del arte variante y relativa en referencia al interés cambiante de cada época.

"[Shadow of our ancestors](#)"⁵⁰³, es una esfera que va mostrando los retratos de 11.111 personas encontrados en Google por un algoritmo en búsqueda de los rasgos reconocibles de una cara humana. Esta base de datos se reactualiza sola. En la obra se recapacita acerca de la condición humana dentro de la base de datos y el rostro como forma de identidad, donde ciertos elementos como ojos, boca, orejas son genéricos, pero los rasgos individuales marcan la fisonomía única. En esa esfera, que los deforma, se entremezclan estas dos categorías, lo particular se vuelve más difuso y lo genérico más reconocible, en una búsqueda de la esencia del rostro humano.

En "[Subvergence](#)"⁵⁰⁴, la estética de varias web es deconstruida. La interfaz de cada una de ellas se deshace y reconfigura en una imagen sin sentido donde las formas, tramas y colores de los espacios del ordenador son más

⁵⁰⁰ <http://www.stanza.co.uk/newsfeed/index.html>

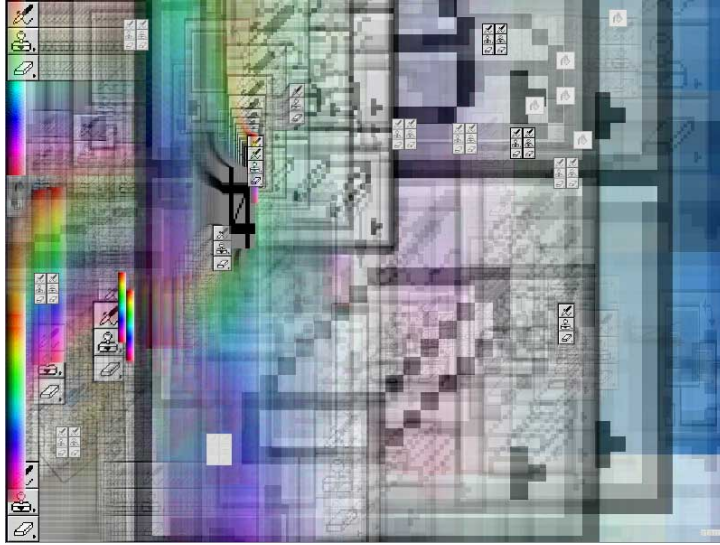
⁵⁰¹ http://www.stanza.co.uk/spain_cctv/index.html

⁵⁰² <http://www.stanza.co.uk/natgelleryweb/index.html>

⁵⁰³ <http://www.stanza.co.uk/shadowsfourancestors/index.htm>

⁵⁰⁴ <http://www.stanza.co.uk/subvergence/index.html>

evidentes. Así estas imágenes que nos ayudan a manejarnos dentro del mundo y el espacio digital, pierden su función para formar parte de una obra de arte donde la plasticidad es protagonista. Como ocurre en la obra de [Anders Clausen](#)⁵⁰⁵.



Stanza. “Subvergence”. 2002. 120x90cm.

Y si en “[Urban Rhythms of utopian dreams](#)” Stanza atendía al ritmo de la ciudad. En “[The world is watching, the world is waiting](#)”⁵⁰⁶ amplía su visión a una escala mundial. En la obra, es posible apreciar varios sucesos e imágenes simultáneamente, un panóptico en el que controlar todo lo que sucede es imposible, un panel de información, tiempos y espacios inabarcable.

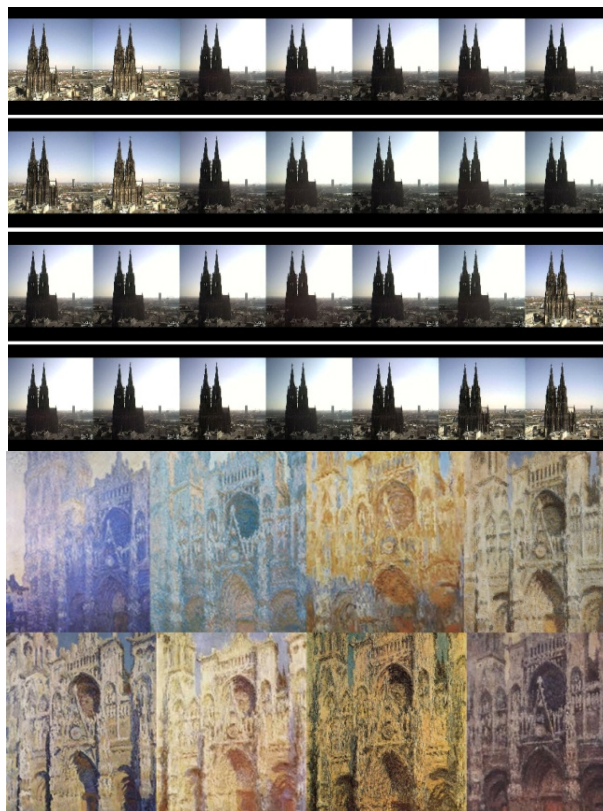
“[A world of endless possibilities](#)”⁵⁰⁷ también reflexiona de otro modo en este sentido. La obra, divide videos de CCTV encontrados en la web en *frames*. A medida que avanza la acción la imagen temporal se va desglosando para reconfigurar el suceso o proceso que en ella se está dando. Esto muestra un tiempo que por dividido resulta más pausado, dando al espectador más tiempo para la reflexión y el control sobre lo que ve, contrariamente a cómo ocurría en “[The world is watching, the world is waiting](#)”⁵⁰⁸.

⁵⁰⁵ http://www.saatchigallery.com/artists/Anders_Clausen.htm?section_name=photography

⁵⁰⁶ http://www.stanza.co.uk/watching_world/index.html

⁵⁰⁷ <http://www.stanza.co.uk/endlesstheworldgoeson/index.html>

⁵⁰⁸ http://www.stanza.co.uk/watching_world/index.html



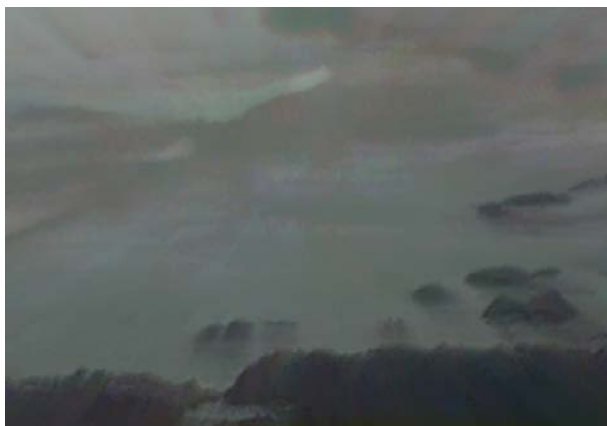
Stanza. A world of endless possibilities "Good measure in good time" 2007. / Claude Monet.
Variantes de "La Catedral de Rouen...". 1892- 1894.

Una síntesis que queda más clara en "[Horizontal, non linear wandering inside the panoptican](#)"⁵⁰⁹. En la que gracias a la evolución lumínica de las imágenes, se aprecia el paso de las horas y los cambios. En este caso, las imágenes abstractas, son el resultado de un algoritmo que según la atmosfera lumínica recibida por el objetivo altera la imagen de un modo u otro, dando relevancia al paso del tiempo. Una obra que irremediamente recuerda a la serie de Monet sobre la catedral de Rouen.

En "[Sublime](#)."⁵¹⁰ Stanza pone de manifiesto su gusto por el paisaje. Un tema que no parecería propio de él, siempre tan centrado en la ciudad, de no ser porque hemos visto anteriormente ese interés que muestra por la luz y la captación del instante, como los impresionistas. Aún así, no abandona su campo de acción y recurre una vez más a los sistemas de vigilancia para recoger esos instantes. Imágenes de la costa Inglesa, que pueden recordar a los paisajes de Turner.

⁵⁰⁹ <http://www.stanza.co.uk/horizandvert/index.html>

⁵¹⁰ <http://www.stanza.co.uk/thisengland/index.html>



Stanza. "Sublime #4". 2005.

En "[Photocities](#)"⁵¹¹. Vuelve a su espacio natural, la ciudad, para realizar un álbum de fotos que retrata algunas grandes urbes en las que la vida transcurre a toda prisa. Como muestran las imágenes de "[Velocity](#)"⁵¹², que reúnen información de una ciudad muy industrializada como es Bristol. En ella vemos imágenes del tráfico de sus afueras, que sirven al propósito de control de las circunvalaciones entre polígonos e industrias, donde el ritmo de las máquinas y la producción nunca se detiene, bailando al son de la economía global.

"[An obsolescence of identity](#)"⁵¹³, vuelve al tema de la identidad, lo público y lo privado. En ella un millón de caras de dominio público son mostradas en desenfoco. Un recurso que repite en "[A witness to your future](#)"⁵¹⁴ donde se muestran imágenes de accidentes y desastres que suelen captar las cámaras de circulación. El actual aumento en la densidad de tráfico, hace que los accidentes sean más habituales en ciertos puntos llamados "negros", allí, se colocan las cámaras de vigilancia para un control de esas situaciones. Testigos del accidente a través de la imagen con retardo, los técnicos dedicados a la tarea solo pueden actuar en el futuro. Por desgracia el control que hoy permite la imagen, aun no ha llegado al grado de prevención que prometía la película de Steven Spielberg "Minority report"⁵¹⁵.

⁵¹¹ <http://www.stanza.co.uk/photocity/index.html>

⁵¹² <http://www.stanza.co.uk/velocity/index.html>

⁵¹³ <http://www.stanza.co.uk/identity/index.html>

⁵¹⁴ <http://www.stanza.co.uk/witness/index.html>

⁵¹⁵ Película de Ciencia ficción estrenada en el año 2002, en la que el protagonista trata de evitar asesinatos que están aún por cometerse.

Marnix de Nijs (Cuerpo vs Pantalla)

- [Web](#)⁵¹⁶

Marnix de Nijs (1970), es un creador que nos resulta atractivo porque utiliza nuevas tecnologías de todo tipo para crear maquinas que diseña y ensambla con fines científicos, artísticos y de entretenimiento. Estos aparatos que funcionan a “contra lógica”, están además pensados para obligar al usuario a replantearse sus formas de percepción y mediación a través de las propias tecnologías, invitándole a hacer uso de sus cualidades y habilidades psicomotrices de formas y maneras nuevas, o al menos diferentes a las acostumbradas.

La obra “Beijin Accelerator”, realizada para exponerse en la capital china, sirve a este propósito, poniendo en juego la congruencia entre la pantalla y el punto de vista. El artista se inspiró para realizar esta obra en el enorme cambio que en un breve periodo de tiempo estaba experimentando la urbe.



Marnix de Nijs. “Beijin Acelerator”. 2006. Image manipulation: Reinier van Brummelen. NL
Sound: Boris DebackereAntwerp. BE. Software: Brecht Debackere, Antwerp.

Como se puede observar en la imagen, en “[Beijin Accelerator](#)”⁵¹⁷ el espectador debe sentarse en un dispositivo giratorio que controla con un *joystick* para intentar sincronizar su movimiento rotatorio con el que las imágenes de la pantalla llevan. Si esto se consigue, el software de la máquina le dejará ver el paisaje en coherencia con los movimientos que realice con el *joystick*, para pasado un tiempo reiniciar de nuevo el proceso de desajuste.

⁵¹⁶ <http://www.marnixdenijs.nl/index.htm>

⁵¹⁷ <http://www.marnixdenijs.nl/beijing-accelerator.htm>

De esta forma en la obra se ponen en juego el control del usuario sobre las representaciones que aparecen en la pantalla y su relación espacio temporal. Mediante el control a través de la interfaz o *joystick*, el cambio que se produce en la pantalla no es igual al punto de vista de una panorámica de 360º que es fijo, sino el del movimiento que fuerza al espectador a no estar en coherencia con la imagen y crea un anacronismo espacio-temporal con lo mostrado a través del movimiento. De esta forma se replantean la relación del usuario-espectador con la pantalla, que puede ser pasiva, activa, unidireccional, coherente, casual, desinteresada, extraña, caótica...

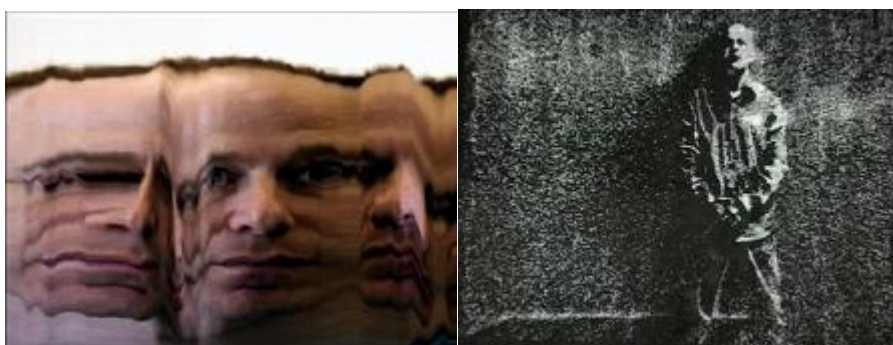
Un proyecto interesante que reflexiona sobre nuestra posición, el entorno y las representaciones o el control que ejercemos sobre esos espacios a través de la pantalla. Un interés que queda claro al menos por parte del artista y tecnólogo que actualmente sigue investigando en la misma línea en el proyecto "[Post Cinema 360º](http://www.marnixdenijs.nl/practice-in-immersive-storytelling.htm)"⁵¹⁸.

⁵¹⁸ <http://www.marnixdenijs.nl/practice-in-immersive-storytelling.htm>

Daniel Rozin (*Nuevas cualidades en la imagen estática*)

- [Web](#)⁵¹⁹

Daniel Rozin (Jerusalén, 1961), es un artista que trabaja con instalaciones y esculturas que reaccionan ante la presencia del espectador, normalmente espejos que distorsionan y reflejan la figura humana y la realidad colindante. Para ello se sirve de programas que captan nuestra imagen y la reinterpretan en tiempo real, emitiéndola como reflejo en una pantalla que hace las veces de “espejo” o reproduciéndola sobre estructuras móviles y mecánicas que se comportan como tal.



Daniel Rozin. “Time scan mirror”. 2004. Proyección sobre pantalla, ordenador, video, cámara, software creado. Medidas variables. / “Snow Mirror”. 2006. Proyección sobre seda. Ordenador, video, cámara, software creado. Medidas variables.

La obra que aquí nos interesa es más temprana y responde al interés del autor para con la imagen estática o de papel y la posibilidad de que ésta se transforme según el movimiento del espectador. Para ello, lejos de utilizar software, cámaras o máquinas mecánicas, Daniel Rozin desarrolla una nueva tecnología que permite contener dos imágenes en un misma impresión o plano, en la que según la posición del espectador éstas se alternan.

Un buen ejemplo son las obras “[Yonatan / Subway Map Proxxi composite – 2000](#)”⁵²⁰, “[Yves and Marilyn / New York Skyline Proxxi composite 2003](#)”⁵²¹, “[Sharon / West Bank Map Proxxi composite – 2003](#)”⁵²², “[Newton / Einstein](#)

⁵¹⁹ <http://www.smoothware.com/danny/>

⁵²⁰ <http://www.smoothware.com/danny/yonatansubway.html>

⁵²¹ <http://www.smoothware.com/danny/yvesmerilyn.html>

⁵²² <http://www.smoothware.com/danny/sharonmap.html>

[Proxix composite – 2003](#)⁵²³ y [“Uncle Sam / Candy Proxix composite – 2004”](#)⁵²⁴.

Si el espectador mira la imagen, en el primer caso verá la cara de un niño sonriente, pero si decide por el contrario acercarse a esta, el observador vera como la primera impresión se disipa y deja ver el mapa de nueva york. De manera que una simple imagen en 2D puede “interactuar” con el espectador y albergar dos imágenes que se alternan.



Daniel Rozin. “Yonatan / Subway Map Proxix composit”. 2000 Impresión digital.24x30 pulgadas.

⁵²³ <http://www.smoothware.com/danny/newtoneinstein.html>

⁵²⁴ <http://www.smoothware.com/danny/unclesam.html>

Clifford Ross (*Imagen calidad*)

● [web](#)⁵²⁵

*"Fill the eye with so much information that it overflows and reaches the heart. (...) Art is emotional, but the path is technical"*⁵²⁶

*"I want to give people the feeling that they have when they are overpowered by the grandeur and the beauty of nature," he says. "It's the kind of thing that artists have been trying to do for hundreds and hundreds of years."*⁵²⁷

*"It will have 16 times greater data display capabilities than one currently in use at Sandia, which is among the world's most advanced. The display would provide an overall view of images at a very large scale while allowing viewers to perceive extremely fine detail."*⁵²⁸



Clifford Ross. "Yellow cloud". 2008. Archival pigment print.

Clifford Ross (New York, 1952) se formó en Yale como pintor abstracto y escultor de formas clásicas. Sin embargo, sus habilidades para los negocios, y el interés que desarrolló por la fotografía y su técnica en los 90, lo llevaron a sacrificar experiencia en artes plásticas para desarrollar una cámara de fotografía llamada "R1" (Ross 1) y después otra de video llamada "R2". Las dos con la mayor capacidad y calidad de imagen jamás lograda hasta ahora en una sola toma. Las imágenes deben proyectarse en un ciclorama gigantesco que nos permitirá acceder a la información captada en detalle.

El artista, impresionado por el monte "Sopris", realiza su primera fotografía con la "R1" a dicha montaña, de la que más tarde, nos ofrecerá su particular

⁵²⁵ <http://www.cliffordross.com/>

⁵²⁶ <https://share.sandia.gov/news/resources/releases/2004/comp-soft-math/bigpicture.html>

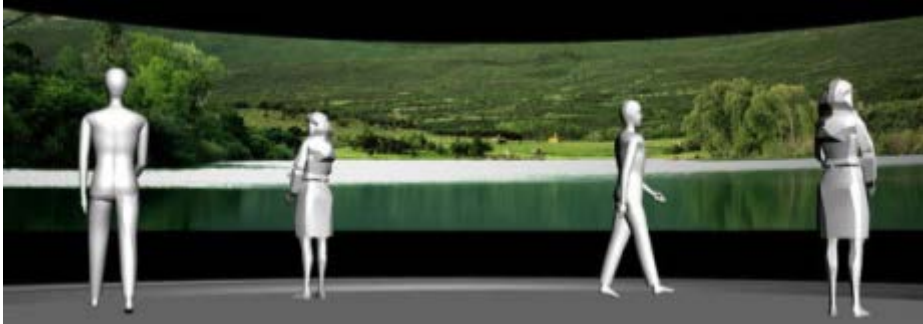
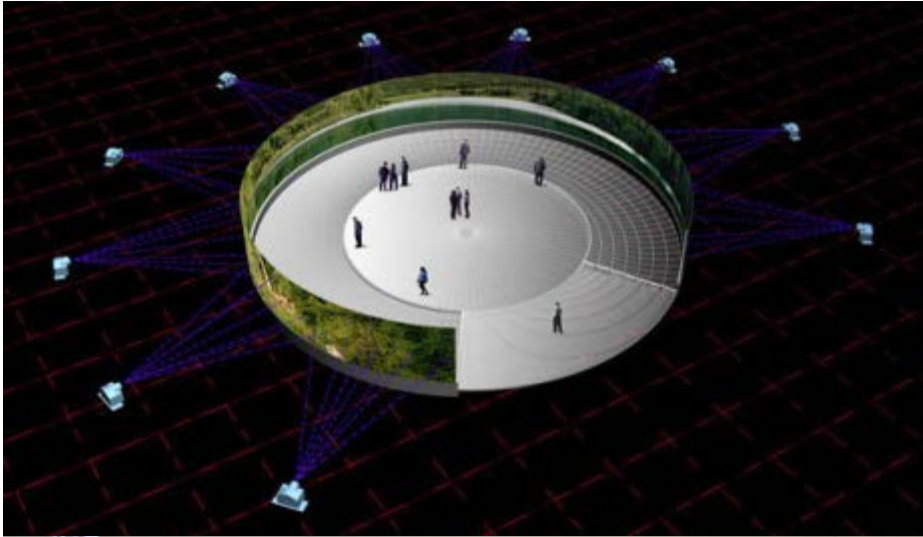
⁵²⁷ http://stg-images.exhibit-e.com/www_cliffordross_com/2004_05_22AssociatedPress0.pdf

⁵²⁸ <http://cs.nyu.edu/visual/home/proj/BigPicture/BigPictureSummitDec2004.htm>

deconstrucción aportando varias interpretaciones que ponen de manifiesto las capacidades y posibilidades estéticas que se desprenden de la cantidad de datos que alberga esa imagen.



Imágenes de la R1 y la R2. La primera que tiene una zapata o soporte analógico de negativo enorme. La segunda, formada por 9 cámaras de video de alta resolución unidas por una estructura.



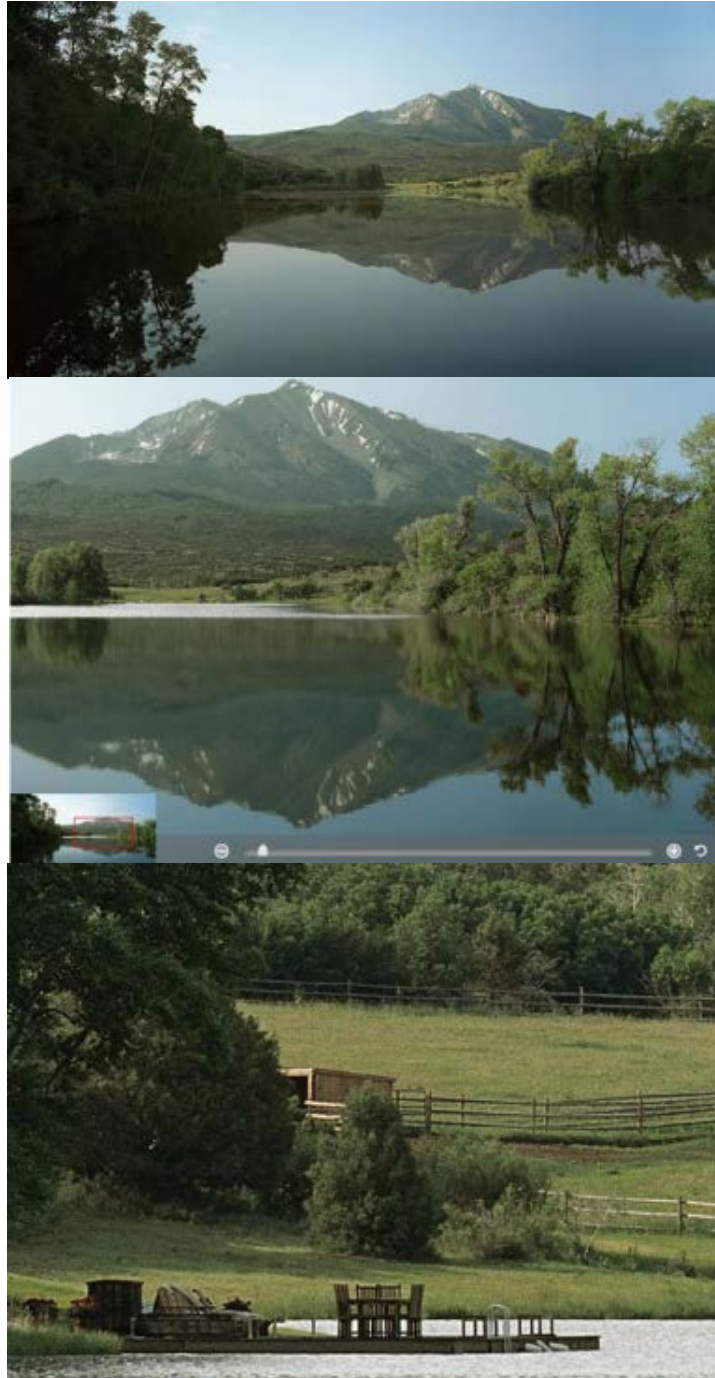
Imágenes del proyecto para el ciclorama. Y versión de prueba del Cinema 4D en Sandia.
http://stg-images.exhibit-e.com/www_cliffordross_com/i3_document.pdf

Vistas las imágenes de ambas cámaras y la forma en que se disfrutaría de su información al ser proyectadas en el ciclorama, una descripción técnica y gráfica puede dar una idea sobre los logros del proyecto.

A pesar de que en la “R2” las cámaras de video, son digitales, la “R1”, está realizada a partir de trozos de una cámara utilizada en la segunda guerra mundial para captar vistas aéreas. Consta de un fuelle como el de las cámaras del siglo XIX, espejos, bombas de vacío y un microscopio que ayuda a enfocar con precisión. Para la captura utiliza un negativo que logra una imagen con mucho más detalle que cualquier otro soporte digital. La resolución, es así, 500 veces mayor que la de una cámara convencional. Este sistema de cámara R1 patentado por Ross, ha roto la barrera del [gigapixel](#)⁵²⁹, y ha alcanzado la más alta resolución en una sola toma. En esfuerzos similares, otros fotógrafos, tras realizar un barrido durante un período de tiempo, fusionaban digitalmente las distintas imágenes logrando una más grande de varios gigapixel. Sin embargo, el proyecto de Ross, consistía en diseñar y construir una cámara que aplicara esos conceptos utilizados para lograr un gigapixel de información digital, a una velocidad de 1/15 de segundo o más rápido. Las imágenes Ross, son negativos de 9 por 18 pulgadas (23 x 46 cm aprox.) y más de 2 gigas que, procesados lentamente a mano y posteriormente escaneados, contienen 100 veces más datos que una cámara profesional del medio digital -20 megas. En su serie del monte Sopris por ejemplo, -cerca de Carbondale, Colorado- las imágenes revelan las tejas de un granero en foco, a unos 4.000 pies -1.22 km- de distancia de la cámara, y hacen posible diferenciar una brizna de hierba del resto a unos cuantos metros de distancia.

En cuanto a la técnica, una bomba de vacío asegura que la película esté plana dentro de una milésima de pulgada, y un dispositivo de doble espejo mantiene la película paralela a la lente. Sacos de arena atados a la cámara y un trípode evitan que se mueva, mientras un soporte de aluminio reforzado mantiene las partes de la cámara en la alineación perfecta. El uso de película para tomas aéreas, supuso tratar ciertos aspectos del contraste -de alto grado- químicamente, conservando los detalles agudos a la perfección pero, volviendo los colores turbios. Por ello era necesario escanear digitalmente el negativo, para manipular la imagen utilizando *Photoshop* y devolver los colores de la montaña a su dinamismo inicial. El proceso es tan largo que sólo se pueden producir entre cinco y ocho imágenes por año.

⁵²⁹ <http://gigapan.com/gigapans/15374/>



Ejemplo (rescatado antes de que el autor renovara su web) de la capacidad de aumento - Secuencia del zoom- y resolución de una imagen de la R1 y otra captada con el antiguo método de unir imágenes hasta lograr una de un gigapixel.

<http://www.harlanerskine.com/blog/2008/07/ultra-large-format-ulf-color-photography-clifford-rosss-r1-vs-graham-flints-gigapxl-camera-vs-alastair-thains-9x9.html>



Imagen de un Gigapixel y zoom que es posible realizar en la misma.

Confinado por el tamaño de papel disponible, las imágenes solo pueden ampliarse a 1520 x 3040 m, Ross ha diseñado una pantalla plana o ciclorama de 54,864 x 109.728 m, donde piensa que la hiper-realidad de la imagen se pueda reproducir con fidelidad. Una tecnología imposible de adaptar para el consumidor medio, a pesar de las aplicaciones profesionales que pueda tener para todas las industrias que se basan en imágenes precisas, incluidas las ciencias del medio ambiente, la exploración espacial, las telecomunicaciones así como el uso para fines bélicos o militares. Pero el verdadero motor del proyecto fue la atracción de Ross por aquella montaña y querer trasladar esa sensación de abarcar el paisaje al espectador. Cosa que no conseguía lograr con su cámara de 35mm.

A partir de esa intención, y una vez logradas las imágenes, el objetivo fue crear un sistema de visualización, -que Ross compara con la construcción de

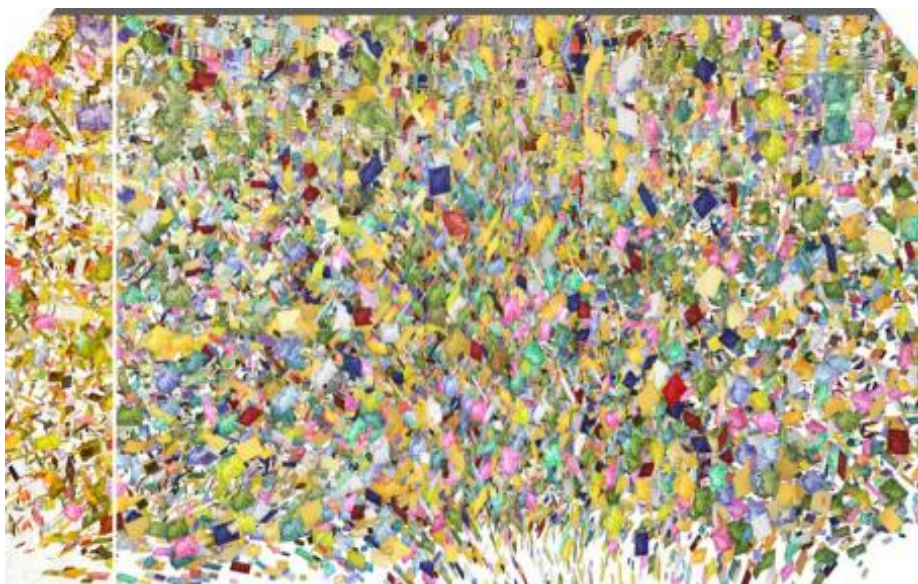
un “techo electrónico Sixtino”-, cercano al ciclorama, que proporcionaría así una visión de conjunto de imágenes a gran escala, al tiempo que permitiría a los espectadores percibir los detalles más finos y alcanzar aquella sensación ansiada, sin defraudar la calidad de imagen lograda por el negativo.

En este sentido, los científicos de computación de los Laboratorios de Sandia en Estados Unidos, tienen objetivos diferentes pero complementarios, pues creen en un sistema de visualización de la magnitud que Ross propone para mejorar la capacidad de visualizar y obtener una visión de conjunto de datos enormemente complejos que se pueden entender sólo a través de la intuición humana. Lo que vendría a ser una metáfora visual de los datos, que haga posible que un observador humano se sienta cómodo y por lo tanto más capaz de interactuar con esa ciencia a través de la imagen del ordenador. Es decir, inventar un medio para que los científicos comprendan intuitivamente problemas de gran complejidad que son inabarcables por la mente o inimaginables dada nuestra capacidad neuronal, ya que en los laboratorios de Sandia, se desarrollan diferentes proyectos de supercomputación en los que la fuerza de cálculo es excepcional, pudiendo procesar información a una velocidad de decenas de teraflops, donde cada teraflop es un billón de operaciones por segundo. Así, tratan de buscar la solución a un sistema de pantalla que tendría 16 veces mayor capacidad de visualización de datos que el disponible en los Laboratorios Nacionales de Sandia, y que los científicos utilizan para visualizar computacionalmente simulaciones de física muy complejas.

Al contrario de lo que cabría pensar, la imagen analógica, sigue conteniendo mucha más información que cualquier soporte digital construido hasta el momento en lo que a fotografía se refiere, si bien esas cantidades de datos solo pueden ser procesadas mediante ordenadores y escáneres digitales. Además, también comprobamos cómo visualizar ese tipo de información en todo su esplendor es complicado, y qué decir de archivar, enviar o trabajar con ella. Hemos visto también cómo las actividades científicas a veces tienen que hacer uso de la ayuda de artistas o prestar atención a su propia intuición para tratar de solucionar o entender problemas más complejos. Un universo nuevo que se abre a partir de la combinación entre datos e imágenes, entre científicos y artistas; sea para la simulación o el conocimiento del entorno que nos rodea.

En cuanto al trabajo de deconstrucción de la imagen realizado por Ross, en él se pueden apreciar ciertos aspectos y tomas realizados durante el proyecto,

como los re-encuadres realizados dentro del negativo original, el finísimo trabajo alcanzado en “[Wood](#)”⁵³⁰ utilizando pigmento sobre madera, o la imagen y su división en gamas de colores, en “[Harmoniums](#)”⁵³¹ a partir del trabajo realizado con *photoshop*. También la posterior animación “Harmonium mountain”. Un proyecto que abarca toda la información sobre un paisaje captada y deconstruida en un video con la intención de trasladar todo el potencial del paisaje al espectador. Con todos esos datos juega el autor en su obra “[Mountain Redux](#)”⁵³² a través de diferentes técnicas y medios. Siempre con la intención de interpretar y transmitir la majestuosidad de ese paisaje al espectador con el mayor detalle posible.



Clifford Ross. “Harmonium blizzard” 2008. Archival Pigment Print 82 ¾ x 149 ¼” (framed triptych) Imagen de un fotograma de la animación “Harmonium Mountain”.

Ross ha utilizado para ello el programa *Cinema 4D*. En colaboración con una empresa de gráficos CAD a intentado sublimar ese efecto que produjo en el aquella montaña, sin desfallecer ante un montaje que ha durado 4 años. Ahora solo queda construir el soporte adecuado donde poder proyectar en la calidad merecida la información contenida. Un ejemplo menor es el siguiente [video](#).⁵³³

⁵³⁰ <http://www.cliffordross.com/artwork/trees/images>

⁵³¹ <http://www.cliffordross.com/artwork/harmoniums/images>

⁵³² <http://www.cliffordross.com/artwork/mountain-redux/images>

⁵³³ <http://tmagazine.blogs.nytimes.com/2011/05/10/postcard-from-the-edge-clifford-ross-for-t/>

Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo

[Anders Clausen](#)

[Clement Valla](#)

[Xavier Lucchesi](#)

[Nick Veasey](#)

[Lucas simoes](#)

[Hoederath-Stefan](#)

[Leanne Eisen](#)

[Assaf Shaham](#)

[Shinseungback Kimyonghun](#)

[Dennis Neuschaefer-Rube](#)

[Katy Connor](#)

DEL SIGNO AL OBJETO, UN NUEVO LENGUAJE DIGITAL.

Si lo digital ha traído un cambio significativo, éste está estrechamente relacionado con la creación de un lenguaje y gramática nuevos que operan más allá de su espacio en el ordenador y la pantalla.

Así, utilizando diferentes soportes, estos artistas logran propuestas que reflexionan sobre la forma en la que la “materia” digital, y su estética se inscriben y relacionan con nuestro entorno cercano. Apreciándose en este bloque una tendencia hacia el objeto físico en lo formal, que fuerza a los elementos de la interface y el signo informático a salir del espacio digital para “materializarse” en el real, promoviendo una inversión en la lógica de pensamiento y punto de vista del espectador.

Nuevas expresiones que transitan entre imagen y objeto, datos y materia o viceversa, afectando al modo en que la mirada –habitual- de los creadores se posa sobre el entorno. Una forma diferente de relacionar contenidos que se inscribe en la esfera del arte, articulando un intersticio entre imagen-materia y estática, en el que propiedades de la *imagen-tiempo* y *electrónica* aparecen reflejadas en diferente modo.

Propuestas que aprovechan la versatilidad de la información digital, sus iconos, espacios o la facilidad que ésta tiene para transformarse y trasladarse a diferentes soportes. Obras que fuerzan al código y la estética del ordenador a salir de su espacio habitual de actuación dando lugar a nuevas relaciones e ideas. Formas de pensar y mostrar el tiempo y el espacio diferentes a la *imagen-film*. Proyectos que trabajan a partir de los gestos y huellas que surgen con los nuevos dispositivos de nuestra era. Tecnologías de captación, comunicación y salida en estrecha relación con *lo fotográfico* y la escultura.

Isidro Blasco (*Del fragmento al espacio*)

- [Web](#)⁵³⁴

Video: [1](#)⁵³⁵- [2](#)⁵³⁶- [3](#)⁵³⁷-

*“La idea de visión que dio el cubismo de Picasso y Braque que no es sólo una manera de mirar, sino también una forma de pensar fragmentada.” Porque su interés no solo reside en el espacio doméstico y la arquitectura sino en “ver la huella que dejamos al pasar cerca de un espacio, si es que dejamos algo de nosotros mismos allí”.*⁵³⁸



Isidro Blasco. “From top of the tower” 2007.

Licenciado en Bellas Artes por la Universidad autónoma de Madrid y Doctor en Arquitectura, Isidro Blasco decidió dedicarse al arte por influencia de [Gordon Matta-Clark](#)⁵³⁹ y el archivo fotográfico que sobre su trabajo hay disponible en el [MOMA](#)⁵⁴⁰ de Nueva York. Matta-Clark interesado por la arquitectura, cortaba o agujereaba edificios y reconstruía espacios física o visualmente, algo que Isidro Blasco aplicará en sus series fotográficas diseccionando el espacio desde un punto de vista fijo. Para ello, realiza una panorámica tomando diferentes imágenes que dividen el espacio, y que posteriormente reconstruirá sobre un soporte de madera. Una combinación

⁵³⁴ <http://www.isidroblasco.com/>

⁵³⁵ http://www.youtube.com/watch?v=85Crq57Nbpg&feature=player_detailpage

⁵³⁶ <http://vimeo.com/11206400>

⁵³⁷ <http://vimeo.com/9282328>

⁵³⁸ http://www.elcultural.es/version_papel/ARTE/26894/Isidro_Blasco_ciudades_con_memoria

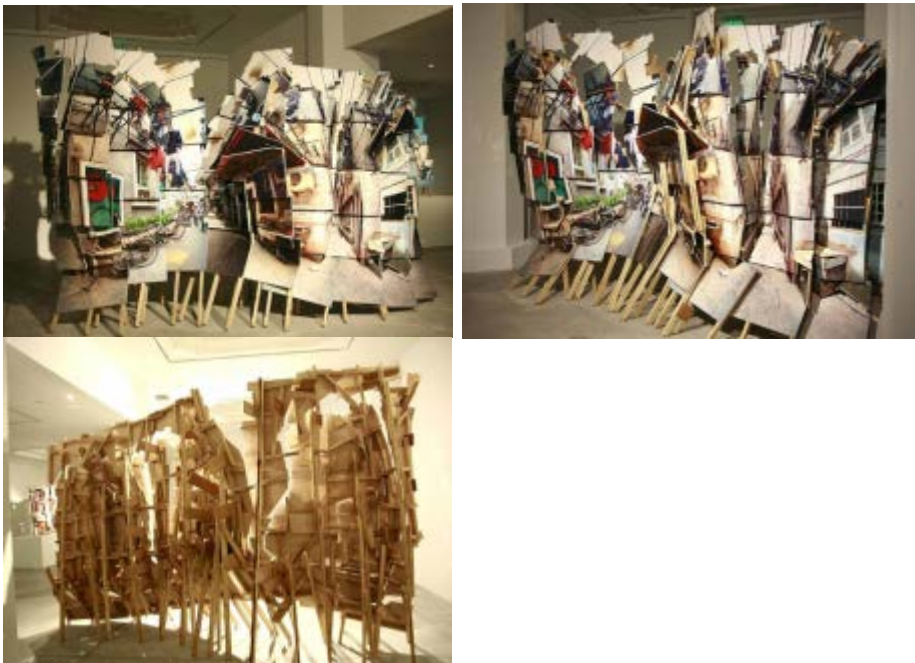
⁵³⁹ <http://www.guggenheim.org/new-york/collections/collection-online/artists/bios/874>

⁵⁴⁰ <http://www.moma.org/collection/artists/6636?undefined&page=1>

de arquitectura, fotografía y escultura que trata de reproducir la manera en que las personas perciben el entorno de forma fragmentada, asimilándolo después como un todo que forma parte de nuestra propia “noción” espacial.

En su proceder, Blasco suele hacer más de 40 fotografías desde un punto de vista, sin preocuparse por la calidad pero con la intención de captar el sentido del lugar que más tarde le guiará en su “reconstrucción” del espacio en forma de estructura escultórica. Esta parte del montaje y la postproducción de imágenes es la más complicada. Cada corte debe representar un volumen diferente, una zona determinada que entronca y fragmenta a su vez la estructura. En las imágenes, se deben equilibrar aspectos como el color, contraste y luminosidad que ayuden en la concordancia de ese todo.

En ocasiones, la escultura se presenta como una pieza arquitectónica. Una estructura creada por planos ensamblados sobre los que pega las fotografías, algunas veces sobre una sola cara, otras por todas las superficies, siguiendo las tres dimensiones, hasta la suma que reinterpreta la totalidad del espacio original. Generalmente el sistema de “construcción” de la obra queda en evidencia como parte del resultado formal, tanto en lo que se refiere a lo escultórico como a *lo fotográfico*, de manera que el montaje tiende a forzar al espectador a asumir la obra como resultado de un proceso.



El procedimiento entiende el espacio de una forma analítica y constructivista que rehace los volúmenes a través de una presentación poliédrica que puede emparentarse con la del cubismo, tratando de hacer visible la totalidad del “objeto” seleccionado, a veces sus 360º, e intentado transmitir el espacio gracias a la pluralidad combinada de puntos de vista y la síntesis de fragmentos.

En sus inicios Isidro Blasco realizaba tanto pequeñas esculturas como intervenciones enormes en las que la presencia de la fotografía era mínima. Utilizaba materiales como el hierro, el yeso, la cartulina, las piezas de barro o residuos de los lugares y mobiliario de hogar que actuaban a modo de “índice”, suplantando a las fotografías en otro tipo de proceso. Sea a través de imágenes, “índices”, estructuras de madera u otros materiales, el proceder en la construcción es siempre abierto. En todos los trabajos las medidas varían según el lugar y la obra a instalar.



Isidro Blasco ha creado un sinfín de piezas formadas por maderas, tornillos, fotografías, cartones, yeso y otros materiales como el pladur o el DM, sobre los que también ha proyectado imágenes, siempre captando diferentes lugares con los que establece relaciones emocionales: lugares por donde pasa, las casas donde vive, estudios en que trabaja o ciudades que visita.

En sus series, aparecen espacios interiores o calles de ciudades como Nueva York y Shanghái “atrapados” en esculturas o moldes en negativo sacados de recovecos entre edificios, zonas de la urbe y habitaciones de las casas de amistades. La arquitectura funciona como molde y referente, y la escultura es el resultado de un vaciado o ensamblaje realizado a través de fotografías en sucesión que reconstruyen la percepción de esos lugares transitados y habitados.

Aunque en sus primeras construcciones la fotografía solo le servía para captar las diferentes perspectivas del lugar, más tarde comenzó a incluirla en la obra y últimamente, ha sido “sustituida” por proyecciones audiovisuales, aunque éstas siguen intentando describir los espacios a partir de fotografías animadas que se superponen, combinando diversas técnicas de yuxtaposición sobre soportes más heterogéneos que hacen de la instalación una experiencia perceptiva más acorde a nuestra realidad contemporánea.



Isidro Blasco. “Thinking About That Place” 2004.

La obsesión de Blasco por diseñar su propia visión del espacio, comienza en los noventa, cuando realiza un vídeo sobre la ciudad de México D. F. Ante el exceso de colores, olores y bullicio del lugar, el [artista](#)⁵⁴¹ se refugia en su habitación, desde la que realiza un sinfín de fotos que luego montará a tamaño real en el propio espacio, como respuesta a la explosión exterior, significando la forma en que capta y entiende el espacio vacío.

⁵⁴¹ <http://www.diarioinformacion.com/cultura/2008/12/16/isidro-blasco-lleva-montajes-espacio-nueva-jersey-sidney/831499.html>

En 1994 Isidro Blasco comenzó a pegar en sus esculturas fotografías de exteriores o interiores arquitectónicos, enlazando estas disciplinas independientes entre sí e interconectándolas a través de sus características formales, desarrollando un trabajo en que la dialéctica entre escultura y fotografía comienza a plasmarse al mismo nivel. Una aproximación estética a la realidad desde un punto de vista único pero fragmentado, un enfoque que da origen a una práctica creativa, articulada técnicamente gracias a la combinación entre el collage fotográfico y la estructura fragmentada de la escultura, inspirado por la forma de construcción en madera de las casas estadounidenses.



Public Art Project en Sydney, Australia. 2011-2012

Entre sus obras, además de las referencias a las deconstrucciones materiales y fotográficas de Gordon Matta Clark, se encuentran conexiones con los preceptos futuristas y las investigaciones de Muybridge o las distorsiones geométricas y exploraciones del infinito en un solo plano de [M.C. Escher](http://www.mcescher.com/)⁵⁴², -parafraseando a Nicola Marini-, allá donde el fragmento perceptivo de la mirada es el epicentro que articula la obra recompuesto en formas plásticas en las que converge simultáneamente una pluralidad de perspectivas.⁵⁴³

Así, Isidro Blasco reactualiza la estética de inicios del siglo XX mediante collages e instalaciones híbridas, que ofrecen al espectador una nueva

⁵⁴² <http://www.mcescher.com/>

⁵⁴³ <http://nicolamariani.es/2011/01/12/isidro-blasco-deconstruccion-y-nueva-vida/>

experiencia visual a través de la fotografía y la escultura, comprendiendo el espacio como algo que trasciende la imagen y la mera fisicidad del volumen. De ahí que su obra se relacione también con las preocupaciones constructivistas y los intentos de desvincular la escultura de su mera funcionalidad ornamental o monumental. Una influencia directa de artistas como Moholy Nagy, Naum Gabo, o los Merz de Kurt Schwitters.



Peter Bissegger - [Reconstruction of Kurt Schwitters "Merzbau"](#)⁵⁴⁴ 1981-83. Tate Modern.

Así, este artista lleva 20 años construyendo modelos, interpretaciones y reproducciones de lugares reales o imaginarios, instalaciones transitables y grandes fotografías fragmentadas en estructuras. Lugares y espacios de una vida cotidiana que son retratados en "escenas". Sitios donde realiza sus actividades como son las habitaciones de su casa, donde prevalece la intimidad del ámbito doméstico, los viajes que realiza, en los que edificios, calles y núcleos urbanos son protagonistas, casas de la periferia o de amigos, sus cuartos, sus suelos, muebles, techos y paredes. Lugares habitados o sin personas presentes interpretados en sus aspectos funcionales y simbólicos en diferentes procesos constructivos de identidad que, a través de la representación encuentran nuevos sentidos.

⁵⁴⁴<http://www.tate.org.uk/research/publications/tate-papers/08/kurt-schwitters-reconstructions-of-the-merzbau>

La estrecha relación entre fuera y dentro, entre arquitectura y construcción, entre habitar y vivir. Espacios cóncavos y convexos, íntimos y familiares, sociales y de tránsito vital recontextualizados en el simulacro de la instalación. Una mirada descentrada y fragmentada, yuxtapuesta, que reflexiona sobre el mismo hecho de habitar y vivir, construir y relacionarnos con el entorno arquitectónico, una nueva forma de percibir los lugares que nos construyen al tiempo que nosotros los configuramos.

Osang Gwon (*Representación y Soporte*)

- [Web](#)⁵⁴⁵

“At content, I have borrowed much of visual images in the ads, and art history. I think there are also elements that came from my life. For example, the sculpture of a person with two heads has its roots in photography. Photography allows me zoom, as well as play things. However, these possibilities are not exclusive photography. They are, in fact, an essential part of this era. And these qualities are in turn closely related to sculpture. Like when sculpting for the first time to do a model using a plaster cast. This part of it is like the negative of the picture to then reassemble the plaster mold in which you put other materials to create his sculpture. This part of it is the development of the film. Besides this I have incorporated the ideas I received from advertisements and other images of the time”⁵⁴⁶



Osang Gwon. “Red Sun” 2005-2006. C-print, mixed media, 158x73x155cm.

Nacido en Corea del Sur en 1974 el artista Osang Gwon vive y trabaja en Seúl. Licenciado en el año 2000 en el “College of Arts” de la universidad de Hongik, en 2004 se vuelve a graduar allí pero, dentro del Museo de Bellas Artes (M.F.A) gracias a sus estudios de escultura.

⁵⁴⁵ <http://www.osang.net/>

⁵⁴⁶ <http://www.osang.net/article/interview/html> || History of conversation

La historia de Gwon y su relación con la escultura tiene que ver con su imposibilidad física de trabajar el medio de manera tradicional. Sintiendo muy débil para cincelar, recortar piedras, manejar la escultura de arcilla y fundir en bronce, el artista comienza a buscar un material que sea actual y apropiado para sustituir a los tradicionales de la escultura. Un nuevo material, que espera, pueda liberarle del peso de la tradición, así como del arduo proceso de producción. En su búsqueda, encuentra un vínculo entre la fotografía y la escultura bajo un ángulo visual que toma prestada la percepción del dibujo tradicional y las propiedades fragmentadas del campo visual fotográfico imbricado con las esculturas que pretende realizar.

Así, la mayor parte de obra de Osang Gwon, se basa en la relación entre escultura y fotografía. Un enfoque que le sirve de base teórica contra los críticos de "[Deodorant Tipe](#)"⁵⁴⁷ que etiquetaron este trabajo como el resultado de una mala ejecución artística por parte de un escultor perezoso tal y como argumenta él mismo en estas [entrevistas](#)⁵⁴⁸ que le realiza su galerista. Gwon había anunciado públicamente su obra como mera escultura ante los críticos, que sin embargo optaron por definir su trabajo en tres dimensiones como fotografía en lugar de remarcarlo como una escultura. En respuesta Gwon argumentaba que si la fotografía fuese el punto de partida para todas las artes visuales, escultura, pintura, o toda reproducción y mimesis de la naturaleza u objetos, también podríamos decir que para sustituir el proceso representativo de un escultor, el proceso de reproducción del fotógrafo sería suficiente. Pero más allá de las áreas de solapamiento de la técnica y el debate entre la fotografía y la escultura, lo que Gwon ha presentado con "[Deodorant Tipe](#)" es la posibilidad de hablar sobre la representación en los dos medios.

En un ejemplo de esto, Gwon enmarcaría una fotografía dentro de un marco brillante diasec en "[The Flat](#)"⁵⁴⁹, lo que los críticos explicaron argumentando que Gwon había entrado finalmente en el campo de la fotografía. Ante lo que el autor volvió a declarar que "[The Flat](#)" era el plano de una escultura, y que en su propia lógica, seguía considerando ambas piezas la máxima perfección de la escultura. Por otra parte y como veremos, la mayoría de poses e imágenes que Gwon utiliza en sus esculturas provienen de las revistas y la publicidad, que para él beben de la formas de representación de la antigua escultura clásica.

⁵⁴⁷ <http://osang.net/category/works/deodorant-type>

⁵⁴⁸ http://www.doosangallery.com/upload_file/file/Osanggwon_arariointerview_2006_eng%5B2%5D.pdf

⁵⁴⁹ <http://osang.net/category/works/the-flat>



Osang Gwon. "Pungchang-Dong" 2002. C-print, mixed media. 240x188x70cm. Anterior a "The Flat", esta obra anticipa la evolución de su trabajo a posteriori.

Como se ve en las imágenes, en "[Deodorant Tipe](#)", Osang Gwon utiliza una técnica mixta para crear esculturas. Éstas, tienen su base en moldes de polietileno que más tarde recubre pegando fotografías que previamente realiza del modelo. Impresas en C-print, la intención es darle a la escultura una apariencia lo más realista posible.



El artista tomando fotos de un modelo. Al lado, el material de polietileno y plantillas escultóricas que utiliza para modelar y dar soporte a las fotografías.

La obra de Gwon trata de representar todo tipo de motivos a través de la combinación de las técnicas de la escultura y las de la fotografía. En sus representaciones busca el realismo y la figuración, bases sobre las que se asienta su práctica para hacernos reflexionar sobre los preceptos y conceptos que estas dos disciplinas encarnan dentro del arte y sus medios de

representación. A través de sus creaciones, de escala real, nos traslada cuestiones que las dos disciplinas tienen en común o de los impedimentos que se les presupone como medio. También nos habla de la deuda que pueden llegar a tener la una para con la otra, haciendo especial hincapié, desde una praxis híbrida, en la crítica acerca de las reglas que se les presuponen a cada una.

El título de la serie "[Deodorant Type](#)", proviene de una anécdota curiosa que aparece en las citadas [entrevistas](#) sobre los desodorantes. El 70% de los blancos y el 90% de los negros desprenden olor del cuerpo. Sin embargo, sólo el 3% de los asiáticos tienen ese problema. Sin darse cuenta de esto, algunas multinacionales llegaron a Asia y comenzaron con el marketing de desodorantes, lo que resultó un fracaso, pues los asiáticos no suelen tener ese problema. Además utilizaron modelos del sudeste de Asia para promover sus productos, cuando un modelo caucásico hubiera sido mucho más eficaz en el noreste de Asia. Estas fallas son básicamente, la prueba de la incompreensión del otro. El título de su trabajo está pues elegido en parte, como una referencia a tales malentendidos entre culturas y en este caso medios.

Centrándonos en la serie, el autor pretende que las esculturas se articulen dentro del discurso de conjunto, y a su vez que las piezas puedan ser significativas independientemente de las otras, a la vez que plantean un sinfín de cuestiones que atañen a las discusiones generadas en el seno del arte sobre las relaciones entre fotografía y escultura.



Osang Gwon. "A statement of entangled 480 pieces" 2001. C-prints, mixed media. 180x73x70cm.

Tal y como ilustra el título “Una declaración de enredo” y la imagen de esta obra, Gwon nos habla acerca de la lucha que se mantiene entre las dos disciplinas en el seno de su creación, lucha de la que surgen todas las cuestiones que analizaremos a la postre.

Puede afirmarse que en las creaciones del artista, ni un medio ni el otro adquieren mayor relevancia. Recalca, que la escultura en su individualidad resulta poderosa e independiente, y que la fotografía crea ideas a través del conjunto o la suma, haciendo también hincapié en la la facilidad para la *reproducibilidad* en uno u otro medio y la manera de articularse.



Osang Gwon. “A statement of 540 pieces on twins” 1999. C-prints, mixed media. 180x110x50cm.

En esta segunda imagen vemos un retrato que representa esa relación. Dos figuras con doble cabeza que comparten cuerpo, recalcando el valor de la copia y el significado de su propia obra. La figura de los gemelos, presente en muchas de sus creaciones, hace referencia a una relación de igual a igual y a la cuestión principal de este híbrido: la imposibilidad de mantenerse el uno – fotografía- sin el otro –escultura- en la praxis del autor. Tal y como se apreciaba en la obra que sirve de portada, donde el sujeto intenta desprenderse de la prenda sin éxito.



Osang Gwon. "Difference composed of 1800 pieces for Error" 2001. C-prints, mixed media. 320x190x140 cm.

Con esta otra escultura, Gwon, nos habla del todo u objeto hecho de partes, de la información contenida, en referencia a la digitalización y el píxel. No es casual la inclusión de la palabra "error" en el título en alusión al sistema numérico y su supuesta perfección. La pieza consta de 1800 fotos, dato señalado en su título, que remarca la importancia que le da el artista a que esa unión entre escultura e información creada por él consiga un estatus satisfactorio respecto a la reproducción ortodoxa o realista que se le presupone tanto a la fotografía como a la escultura por separado. La exposición de cada imagen y su colocación al superponerse, desvirtúa el realismo general del vehículo, delatando el collage y la presencia de distintas tomas realizadas en diferentes perspectivas, tonos o momentos lumínicos, quedando los mecanismos de los medios ópticos en evidencia respecto a la visión humana. La percepción del medio escultórico y el fotográfico se ven enfrentadas. Gwon habla de la realidad, la copia y la representación allá donde la foto necesita de la unión de varias imágenes para representar un todo no fragmentario, en una metáfora del píxel y de los datos inmateriales, comparados con la unidad y el bloque de materia.



Osang Gwon. "A demand of composed of 140 pieces" 1998. C-prints, mixed media. 70x50x30cm.

Otro de los aspectos que trata con este "busto", es la diferencia entre el plano o recorte en fotografía y escultura, formas y estereotipos a la hora de representar, captar y transmitir ciertas realidades, en este caso la figura humana en plano medio. De las discusiones relacionadas con las dimensiones y el realismo, al corte, la selección del plano y encuadre a representar en las que tanto la fotografía como la escultura tienen sus propios estándares y tradición. El retrato, el busto, la figura, el plano medio, el americano, son algunos... pero Osang Gwon entra otra vez en esa lucha para romper con lo establecido y hace del recorte inusual el arma para la extrañeza. Amputa partes de la figura humana de forma que éstas cobran protagonismo, destacando esa cualidad de la fotografía en lo escultórico, refiriéndose de esta forma a la selección inherente al medio fotográfico respecto a lo que queda fuera o dentro del marco, y no al tipo de plano estándar.



Osang Gwon. "A tenacious report on power" 1998. C-prints, mixed media. 15x15x30cm / "A demand of proof". 1998. C-prints, mixed media. 15x16x20cm.



Osang Qwon. "A family photo of 440 pieces composed of tenacity" 1998-1999. C-prints, mixed media. 120x130x60cm.

En este retrato de familia Gwon se interesa por los estereotipos de representación asimilados por la fotografía y los traslada a la escultura, colocando en un segundo plano una convencional foto familiar, otorgando pleno valor a esta cuestión.

La pose que mantienen los padres por ejemplo -más propia del medio lumínico-, es un guiño a la función conmemorativa adquirida por *lo fotográfico* dentro del seno social, equiparando el medio actual con la escultura clásica de valor mnemotécnico.

Con la ausencia en el conjunto escultórico de los hijos que flanquean a los padres en la fotografía, el segundo plano ofrece una reverberación del truco que empleara Velázquez en "Las Meninas", trasladando esa realidad o personas a nuestro espacio metafóricamente y subrayando la herencia recogida por *lo fotográfico* a la hora de representar mediante lo ausente estos arquetipos, tal y como lo hiciera Roland Barthes en su "Camera lucida".



Osang Gwon. 1999. "A crumpled plan on a dreamy journey". C-print, mixed media. 240x188x70cm. / "Unbearable Heaviness" 1999. C-prints, mixed media. 120x100x40cm.

Con algunas obras evidencia la incapacidad de la fotografía para dar vida a nada que sea real y la imposibilidad del medio para reproducir ciertos elementos como el sonido, el relieve, el peso o el olor, referencias que dependen de sentidos como el tacto, el oído o el olfato. Remarca los límites inherentes al medio, y la dependencia que su obra sigue teniendo del soporte escultórico, algo que tendrá su repercusión en la serie "[The Flat](#)".

En "Unbearable Heaviness" se pregunta por la materia, por la reproductibilidad y la fidelidad hacia el modelo en fotografía y escultura. Nos habla del peso, aquel impedimento que le llevo a crear este tipo de esculturas. Al fin, la piedra queda representada pero no en su totalidad. Sus cualidades no se pueden reproducir y quedan apenas esbozadas.

También podemos interpretar la obra como un alegato al peso de la representación, esa losa de "reglas" que moldea todas y cada una de las formas y modos de hacer aceptados en toda disciplina, preceptos de los que es difícil escapar o distanciarse.

En la obra sobre el cantante del grupo británico "Keane" se hace también clara referencia a la imposibilidad de captar y reproducir la cualidad sonora en las piezas del artista. Si bien queda representada otra vez a través de la ausencia en un gesto. Así prosigue Gwon desmenuzando todas las problemáticas que se le aparecen, preocupándose ahora por la escala y lo natural. Teniendo en cuenta el zoom u otras habilidades de síntesis de la fotografía para cambiar el tamaño del objeto, fascinado por la similitud entre el negativo y el molde, que permiten más tarde distorsionar propiedades de lo captado o añadir otras que en principio no son propias del medio. Muestra así su interés por la fotografía como objeto y por cómo lo representado es cosificado.



Osang Gwon. "Keane Chaplin". 2008. C- Print mixed media. 195x75x55cm. / "A Castrated Entry" 2000. C-print, mixed media, 230x140x230cm. / "A Demand of the Reduction Composed of 300 Pieces" 2000. C-print,mixed media, 172x50x60cm.

La "Pietà" de Miguel Ángel por otro lado, representaba la belleza y juventud, un conjunto al que según Vasari nada se podía añadir por perfecto.



Osang Gwon."Red" 2008. C-print, mixed media. 72x155x58cm. / Osang Gwon. "Pieta" 2007. C-print, mixed media. 174x120x83cm.

En esta obra, Gwong establece la conexión entre el medio escultórico y el fotográfico haciendo referencia a la afirmación de Vasari sobre la perfección de cada una de las vistas de la escultura.

Otra cita curiosa, es la del Cristo crucificado, de la que el artista se sirve en el título para recalcar que su trabajo es arte, interviniendo sobre el tema sacro de la fe o autoridad.

También tiene un espacio para la ciencia y la observación de la realidad a través de las ópticas, dirigiendo su atención hacia el punto de vista

autoritario de lo tecnológico y empírico. Una crítica a la forma de ver y entender la realidad que la ciencia propugna a través de aparatos intermediarios entre realidad y sujeto, soslayando un análisis más complejo del entorno, con desprecio de una visión más poliédrica y heterogénea y en favor de un único punto de vista, representado aquí por los prismáticos, que nos aíslan de lo cercano y nos privan de una combinación de puntos de vista multidisciplinar y de nuevas lecturas más enriquecedoras.



Osang Gwon. "A Statement of 280 Pieces on the Absolute Authority and Worship in Art" 1999. C-print, mixed media, 240x140x50cm. / "A Statement of Obscure 420 Pieces" 2001. C-print, mixed media. 180x60x50cm

Por último analizaremos "[The Flat](#)", una obra donde Gwon recorta imágenes de revistas para "transportarlas" a su formato foto-escultórico. Cada una conectada a una pieza de alambre, forman en su conjunto una instalación a modo de escaparate hecho de cartón que luego capta en una sola toma y expone como fotografía.

Gwon intenta revertir su trabajo, dar un paso más en sus intenciones simplificando su proceso escultórico al mínimo. Las esculturas de "naturaleza muerta" -tal como las llama- en primera instancia consiguen sustituir aquella pesadez de la escultura que tanto le preocupaba por la ligereza, volumen y densidad de la imagen fotográfica. Simplifica así el volumen del objeto(s), pero insistiendo en que todavía esa imagen en cuestión es, en realidad, una escultura.

Los objetos representados en "[The Flat](#)", no pueden escapar al hecho de que se componen esencialmente de las dos dimensiones fotográficas y sin embargo, en conjunto, son una estructura tridimensional que sólo puede ser admirada coherentemente desde un punto de vista. Replantan las

intenciones que impulsaban el trabajo anterior en que el proceso creativo era abordado a través de captar un objeto desde varios puntos de vista para formar un todo escultórico que era posible admirar desde cualquier lado.



Osang Gwon. "The Flat 19 y 20" 2007. C-print, mounted on Plexiglas, 180x230cm.

En estas imágenes la visión reproduce mediante la imaginación y de forma automática las superficies laterales y la parte trasera del objeto que faltan. Por otro lado, la lente de la cámara -de un solo ojo-, únicamente detecta espacialidad por apreciación de tamaño y perspectiva en un objeto, pero es capaz de representar el todo a partir de un solo plano.

Así lo plantea Gwon en "[The Flat](#)", donde su escultura hecha de piezas de dos dimensiones llega a su perfección sólo cuando se enmarca y capta dentro de una cámara. Estado en el que "existe" como escultura sólida y le sirve de argumento ([entrevista](#)) para igualar lo imaginado en el cerebro humano y la representación.

Estas imágenes se refieren así a los medios de comunicación, la sociedad del consumo y sus excesos de imagen y productos. Los objetos indexados en esas fotografías son anónimos, productos fotografiados para convertirse en consumo masivo de publicidad y revistas. Enmarcados por la cámara del fotógrafo y ahora recortados, se amoldan al formato escultórico, llegando finalmente a la imagen que tenemos ante nosotros. Así que en su autenticidad ya no son "creíbles", como tantas otras cosas en nuestro entorno de hoy son solo apariencia.

Gwon experimenta así con esculturas planas, estudiando las imágenes y yendo más allá de las relaciones entre lo visual, la realidad ilusoria y las propias imágenes, explorando las relaciones entre las imágenes y otras imágenes que para él resultan más auténticas en estas "esculturas" que en sus representaciones de revistas. Un contexto donde su valor económico queda acallado y donde el objeto espacial "hace" su presencia.

Como se explica en la [entrevista](#)⁵⁵⁰ realizada por el curator Juhl J.Lee, varias marcas reclamaron los derechos autor a Gwon, demanda que el juez desestimó basándose en el hecho de que cuanto mayor es el número de titulares de derechos de autor involucrados, más difícil se vuelve presentar una demanda por infracción, y por la evidencia de que además se trataba de un simulacro.

⁵⁵⁰http://www.doosangallery.com/upload_file/file/Osanggwon_arariointerview_2006_eng%5B2%5D.pdf

Iñigo Bilbao (Tecnología y Realismo)

- [Web](#)⁵⁵¹

“Detrás de este trabajo está la idea de hacer arte clásico mediante herramientas de última generación (...) He querido aplicar la tecnología a la escultura (...) En este caso, he partido de cuatro personas -una de ellas soy yo-, que se han sometido voluntariamente a un escáner de cabeza, con lo cual el modelo pasa a un entorno virtual en dos dimensiones. El siguiente paso es, a través de un software informático, lograr unas esculturas que son similares a las que se realizan de manera artesanal pero que han sido elaboradas mediante un procedimiento altamente tecnológico (...) De este modo -explica el autor- se ve todo el proceso de transducción o transformación de un tipo de señal o energía en otra de distinta naturaleza: Partimos del mundo físico, pasamos por el mundo virtual y volvemos al mundo físico en las esculturas”⁵⁵²



Iñigo Bilbao. “CGI of the subject 01 (Iñigo Bilbao). Set 01.”

“[CT scans](#)”⁵⁵³, es un proyecto que Iñigo Bilbao (Ribadesella, 1975) presentó en 2008 en [Laboral Centro de Arte](#)⁵⁵⁴ en colaboración con el Centro Tecnológico para el Diseño y la Producción Industrial de la Fundación Prodiotec de Asturias. La exposición, consta de un conjunto de esculturas y una [vídeo proyección](#)⁵⁵⁵ que muestran las posibles relaciones entre arte y medicina a través de la tecnología de imagen biomédica conocida como TAC,⁵⁵⁶ o CAT. Combinando esta herramienta con el diseño industrial, Iñigo Bilbao retrata tanto el aspecto exterior del modelo -cambiante y perecedero- como su estructura ósea interna- más sólida y perdurable. En la sala, además de la vídeo proyección se pueden ver ocho bustos “digitales”. Prototipos de

⁵⁵¹ <http://www.ibl3d.com/Iñigo-Bilbao>

⁵⁵² <http://esculturalapiedad.blogspot.com.es/p/parte-5.html>

⁵⁵³ <http://www.ibl3d.com/CT-scans>

⁵⁵⁴ <http://www.laboralcentrodearte.org/es/exposiciones/tacs-experimentacion-con-imagen-biomedica>

⁵⁵⁵ <http://vimeo.com/8154805>

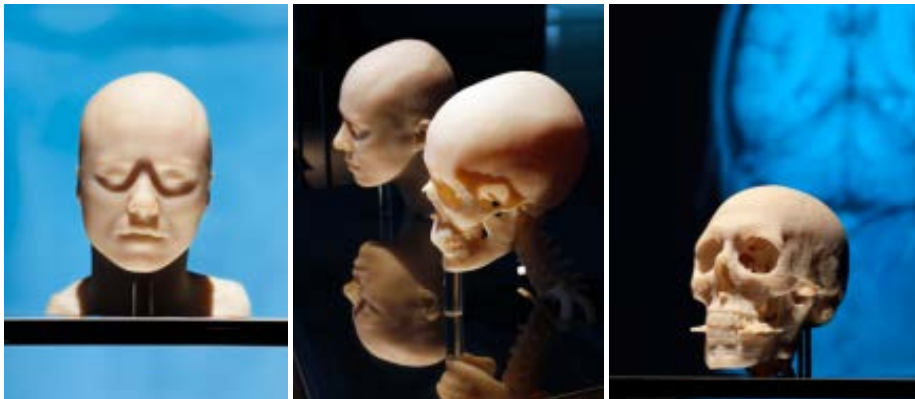
⁵⁵⁶ La Tomografía Axial Computarizada, utiliza la radiación X para obtener cortes o secciones anatómicos con fines diagnósticos. Sus bases matemáticas fueron planteadas en 1917 por Johann Radon.

resina fotosensible realizados a partir de los archivos DICOM -Digital Imaging and Communications in Medicine- resultantes de someter a los modelos elegidos por el autor a un escáner médico.

Así, los datos obtenidos cuando un sujeto se somete a un TAC o a una MRI⁵⁵⁷, son utilizados como medio de diagnóstico. Sin embargo, esos mismos datos resultan, en este caso, explotados por el autor con una finalidad artística. Iñigo Bilbao experimenta de este modo con el potencial creativo del hardware y el software médico combinándolo con software de modelado 3D y máquinas de prototipado rápido.

En el proceso, el artista, delega su labor en las máquinas. Ellas obtienen una reproducción virtual de calidad hiperrealista de las “piezas” que sirven de modelo a cada obra, eliminando la “distorsión” impuesta por las limitaciones de percepción del autor, y dejando su impronta en forma de líneas de escaneado, cortes láser e interferencias. Como si del grano de una fotografía se tratara.

El autor solo escoge, encuadra, texturiza, y procesa las imágenes obtenidas, pero dicha impronta es respetada. Por otro lado, se buscan las composiciones más minimalistas a fin de resaltar la frialdad y objetividad de la imagen biomédica. En definitiva, las herramientas médicas son empleadas de forma inusual: escaneando modelos sanos, mostrando los errores e interferencias para apoyar un discurso que tiene lugar dentro del contexto artístico.



Iñigo Bilbao. Installation views of: “Female, 30 year old, surface anatomy”. 2008. Polymer wax: 17,44 x 16,10 x 20,49 cm (scale: 1:1,33) “Male, 32 year old (self-portrait)” 2008. Polymer wax: 15,04 x 21,02 x 20,93 cm (scale: 1:1).

⁵⁵⁷ Es una Imagen por Resonancia Magnética basada en una técnica de fenómeno nuclear. Se utiliza para obtener información sobre la estructura y composición del cuerpo. La información es procesada por ordenadores y transformada en imágenes del interior del objeto.

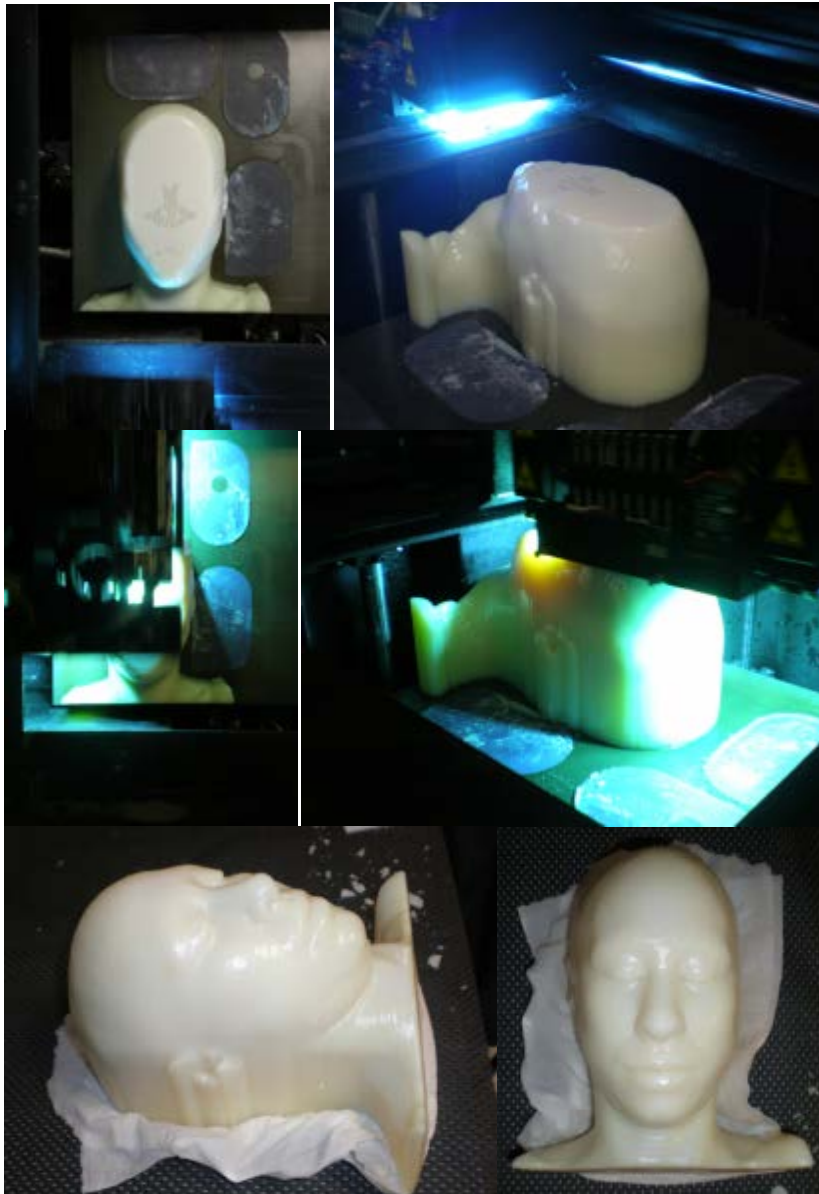


[Video proyección](#): 3 min. HD, sonido cuadrafónico. Muestra una secuencia de imágenes biomédicas procesadas a partir de la información obtenida de los TAC. El sonido elaborado por Félix Luque es similar al que uno puede experimentar mientras se le realiza un escáner tomográfico consiguiendo un efecto inmersión en el espectador. 8 prototipos o bustos de resina fotosensible se presentan sobre mesas de acero quirúrgico.

El proceso de creación de las obras es complejo. Esto puede apreciarse en cada una de las fases de creación de las esculturas. El mecanismo que genera las piezas en cuestión, consiste en una máquina similar a un escáner que va depositando en sucesivas capas un material de resina resistente o gomosa con una gran precisión. El resultado es un modelo en tres dimensiones fabricado en resina blanca. El material de relleno de la pieza se retira mediante un chorro de agua a presión.

La realización de una resonancia magnética ofrece como resultado una serie de imágenes en dos dimensiones. Normalmente, éstas aportan la información necesaria a la hora de efectuar un diagnóstico, pero también pueden ser combinadas entre sí mediante software médico para obtener un modelo virtual en tres dimensiones. Ésta última alternativa resulta menos frecuente y se aplica para pre-visualizar intervenciones quirúrgicas complejas o en el diseño de prótesis. En tales modelos tridimensionales, es factible mostrar tanto la estructura ósea del paciente como sus órganos internos y la superficie exterior de la piel. Son posibilidades del software médico que albergan un notable potencial artístico y cuya exploración es uno de los principales fines del proyecto. El proceso de impresión, es relativamente rápido, una hora aproximadamente, aunque la pieza más complicada de la exposición se completó en 35. Obtener un prototipo tiene un coste relativamente bajo, con la única limitación de que el modelo no exceda el tamaño del escáner. El prototipo en resina, se puede utilizar como molde para fabricar varias piezas de prueba más resistentes. Las máquinas de prototipado rápido hoy ya extendidas, permiten obtener de forma inmediata

una reproducción a escala de la maqueta de una vivienda, el modelo de una prótesis dental, o incluso, pequeñas piezas de fontanería.



Imágenes del proceso de prototipado rápido de: "Female, 25 year old, surface anatomy"

Pero más allá de la descripción de las posibilidades tecnológicas de esta herramienta, la obra alberga ciertos aspectos clave que emergen inevitablemente en el análisis de ciertas cuestiones.

En su interdisciplinariedad la obra se apropia de tecnologías del ámbito de la medicina -como en su día se hiciera con las radiografías o la cirugía por parte de creadores como Orlan-, aunque en esta ocasión, el artista no solo

colabora con científicos, sino que hace uso de un hardware y software preparados para una máquina de escaneo con Rayos X en 3D, cuyos resultados son combinados después con tecnologías propias del diseño industrial, algo a lo que el arte nos tiene ya acostumbrados. La apropiación de procesos específicos no relacionados ni creados para su uso en el ámbito del arte –una práctica extendida a todos los campos de producción actual– no es una sorpresa, de no ser porque la estrecha relación entre realidad, representación y *lo fotográfico* sale a debate de nuevo, analicémoslo.

Iñigo Bilbao escoge al sujeto que va a “escanear” y la zona de interés –hasta donde–, de manera que acota su participación a una elección mínima. Realiza con su decisión lo que podríamos llamar “un corte perceptivo de realidad”. Nada diferente de la condición de *lo fotográfico*.

Como simple registro de una información estanca, el escáner capta únicamente la situación de ese objeto en el tiempo en que tarda en hacerse el rastreo. El objeto seleccionado para ser escaneado es en todos los casos un ser humano –un ser vivo– al que el tiempo afecta y en el que se producen cambios físicos y psicológicos durante el transcurso de dicho rastreo. De nuevo nada que no tenga que ver con una larga exposición fotográfica en la cual los grandes movimientos y el estado anímico del sujeto quedan fuera del alcance de la máquina.



Iñigo Bilbao. Installation view of: “Female, 25 year old, surface anatomy A”. 2008. Polymer wax .18,41 x 16,99 x 22,08 cm (scale: 1:1,33).

Así, podemos afirmar que es un mero registro de información física similar al proporcionado por la fotografía, que puede contener pequeños errores, y ciertos manierismos o rasgos derivados del uso de una determinada

tecnología, como las líneas de impresión, muy apreciables en este primer prototipo. Tampoco reproduce aspectos perceptibles por sentidos como el olfato o el gusto, ni tan siquiera todos los de la vista o del tacto que son propios a cualquier humano. No tiene color, sabor, olor ni temperatura corporal. ¿En qué se diferencia entonces de una fotografía?

Esa línea continua que es el tiempo, se basa en el presente. El pasado ya no existe más allá de nuestra mente, y el futuro por venir tampoco. Nuestra percepción, es temporal. Recibimos informaciones dilatadas -como el sonido de un trueno que cayó hace rato por ejemplo- con lo cual no es de presente, es por así decirlo, un presente dilatado por el tiempo y la distancia en que nuestro cerebro percibe algo. Tal y como ocurre en el cine donde sus 24 fotogramas cobran vida en un segundo.

El TAC, por su parte, recorre esta metáfora en el sentido contrario. Capta pequeños momentos, pero tarda en hacerlo y el resultado siempre será una suma de éstos. Tal y como describen la realidad las fotografías, -pues aunque superen la velocidad de 1000 fotogramas por segundo- las unidades de tiempo siempre serán divisibles, nuestra percepción no llegará a diferenciar entre una, su predecesora y la siguiente. Con lo cual, podríamos decir que el TAC es una representación de nuestra forma de percepción visual. No reproduce olor, color, gusto ni sonido, aunque combinada con otras tecnologías, las informaciones obtenidas abren la posibilidad a una nueva dimensión espacial relacionada con la tradición escultórica, el volumen, la superficie y finalmente el tacto. De modo que dentro de la experiencia entendida como *lo fotográfico*, podríamos añadir además del video -citado en su día por Rosalind Krauss-, un nuevo paradigma que estaría en relación con lo escultórico.

Lejos del molde, este nuevo paradigma deriva de la información captada a través de una tecnología que una vez más tiene que ver con lo lumínico o fotosensible. El escáner combinado con las nuevas posibilidades de impresión que representan la información mediante el volumen, reproduciendo con gran detalle las superficies interiores o exteriores del objeto.

Por lo demás, al igual que en el caso de la fotografía, la información puede ser alterada, almacenada o reproducida tantas veces como se desee sin pérdida alguna, lo que permite la fabricación en serie o realizar variantes de todo tipo a partir de los datos originales. Al igual que su predecesora, evidencia la fugacidad del tiempo y podría servir como archivo y memoria. ¿Pero adquiere las mismas propiedades y cualidades que se le han atribuido

a la propia fotografía? ¿Las amplía? Por poner un ejemplo: ¿El punctum de Barthes tendría cabida? Quizá este sea otro debate.



CT image of the subject 01 (Iñigo Bilbao). Set 01

Sin embargo, nos interesa analizar cómo se trata la cuestión de la autoría en este trabajo, ya que Iñigo Bilbao parece interesado en subrayar que la elección del medio y el objeto -en este caso más claramente que en ningún otro- condiciona el resultado final y deja al descubierto que el artista en el hacer del proceso, separa, discrimina y selecciona, aportando al conjunto final de la obra lo que se ha de transmitir al espectador: en este caso la mimesis del objeto inicial que seleccionara el artista y reprodujera el medio.

De modo que, ¿cuál es el papel que las máquinas tienen más allá de la mera producción? Podríamos decir que ninguno; transmitiendo así al espectador directamente la elección o discriminación que hizo el autor, quien dota a la obra de su condición artística.

Pero, añadamos otras cuestiones a este punto. La tecnología, en la captación de nuestra estructura interna llega más allá de lo que un retratista podría adivinar. Su reproducción y mimesis de algo físico es exacta, carece de "filtro", si bien no es capaz de captar otros aspectos de nuestro estado. Las máquinas aparecen así como medio de conocimiento de la realidad física, de nosotros mismos, poniendo en evidencia nuestras limitadas capacidades y desventajas a la hora de lograr lo que se entiende por una perfección total. Nuestra capacidad de "crear" y la suya de mimesis. Nuestra capacidad de una "completa" representación a través de la síntesis y la percepción, y la suya de captación discriminada, ahora bien, bastante más exacta.

Hasta ahora el uso de nuevas tecnologías en el arte era cuestionado por un espectador que atribuía a éstas una parte creativa en el proceso, cuando su única utilidad es reproducir un modelo y un punto de vista que ni siquiera

pueden seleccionar, basado en algoritmos de estadística creados por los humanos.

Pero apliquemos un giro más a estas cuestiones. Las reproducciones de los escaneos, podrían relacionarse con los bustos de la Grecia y Egipto arcaicos. Al igual que en éstos, en la obra solo se representa la parte superior del cuerpo humano que incluye la cabeza, los hombros, el nacimiento de los brazos y parte del pecho. Sin embargo, al contrario que en la antigüedad, en este caso el individuo representado carece de importancia dentro de la sociedad, al igual que tampoco guarda relación con la representación ficticia o imaginaria de una divinidad. De forma que la función de memoria del personaje emblemático queda anulada o recuperada para un individuo genérico. Por otro lado, en la Grecia arcaica, los ojos, muchas veces de ámbar en las estatuas de bronce, se consideraban el reflejo del alma, la parte que dotaba de vida a aquellos objetos, mientras en el caso de las “estatuas” de Iñigo Bilbao no intentan mostrarnos su “interior” -su ser- a través de la representación o el añadido de los ojos –que están cerrados- sino que nos ofrecen otra visión del interior, en este caso más antropomórfica -que antropológica- al revelar las estructuras físicas interiores que nosotros solo podemos adivinar, tratando al sujeto como un objeto susceptible de control y medición, a través de una tecnología que revelaría un cierto tipo de información fácil de acotar y manejar.

Por tanto la elección que realiza Iñigo Bilbao en la obra que nos presenta, sea cómo artista y creador, sea como modelo autorretratado, carecen de importancia frente al acto de su mera elección y la relevancia como objeto elegido, mimetizado y reproducido, en este caso un humano anónimo. Esto, es significativo de una tendencia creativa que las nuevas tecnologías posibilitan y abre nuevas reflexiones sobre ciertas tendencias en las sociedades actuales.

¿Qué hay del protagonismo creativo de lo tecnológico o del propio dispositivo dentro de esa reproducción? ¿Qué cuestiones pueden derivarse del trato que se le da al individuo entendido como objeto?

Gracias a la transformación tecnológica en datos que ocurre en la máquina y a través de la representación y la contemplación de la obra nos hacemos conscientes, nos liberamos de nuestras funciones para concienciarnos del uso que nos da el sistema, del lugar que ocupamos en la sociedad y de nuestra relevancia dentro de ella. Un sistema en el que el elemento humano está siendo reemplazado por la máquina y en el que está perdiendo su carácter, sintiéndose cada día más objeto del mismo que sujeto, desplazado

a su vez por la visión de los dispositivos, queda fuera de la posibilidad de creación de significado en cuanto al entorno que nos rodea. Al fin y al cabo se traduce en mera información con la que trabajar y comerciar, en datos de consumo con los que dar continuidad a este sistema.

En referencia a la obra “La Fuente” de Marcel Duchamp [el editorial](#) de la revista “The Blind Man” de 1917 señala:

“El hecho de que el señor Mutt realizara o no La Fuente con sus propias manos carece de importancia. La eligió. Cogió un artículo de la vida cotidiana y lo presentó de tal modo que su significado utilitario desapareció bajo un título y un punto de vista nuevos. Creó un pensamiento nuevo para ese objeto.”⁵⁵⁸

Relacionado con el Neo-Dada americano que deja de lado la sátira y el escándalo buscando el “*despertar a la vida que vivimos*”, vemos un acercamiento entre el arte y la realidad de la vida mediante la eliminación de las fronteras entre géneros artísticos -que más tarde influiría en el “happening”, el “environment” y otros movimientos- como el Pop Art, elevando el objeto industrial a la categoría de obra de arte, formulando una crítica a una sociedad de consumo basada en una producción en masa posible gracias a las máquinas.



Marcel Duchamp. “La fuente” 1917. Andy Warhol “Brillo Box (Soap Pads)” 1964. Bruce Nauman “Autoretrato como Fuente” 1967.

Así lo hace este proyecto que analizamos con una crítica a la sociedad de la información que basa su estructura en las nuevas tecnologías y su capacidad de captar y reproducir fácilmente nuestro entorno en información y objetos de intercambio. Lo que nos hace apreciar la cercanía entre arte y realidad, la eliminación de fronteras, no sólo entre géneros artísticos sino entre disciplinas, medios y conceptos dispares, una tendencia que a buen seguro traerá consecuencias y alterará la forma en que entendemos nuestra

⁵⁵⁸ <http://www.artic.edu/reynolds/essays/hofmann2.php>

posición y relación dentro de este sistema, desplazándonos de la estructura de creación de significado. Con la pregunta que inevitablemente plantea la exteriorización de una calavera como huella y objeto de lo que alguien fue. Como evidencia o representación de lo que es y será. *“To be or not to be.”*



Iñigo Bilbao. "Male, 32 year old (self-portrait)". 2008. Polymer wax. 15,04 x 21,02 x 20,93 cm (scale: 1:1).

En "[Digital Still lifes](http://www.ibl3d.com/Digital-Still-Lives)"⁵⁵⁹, también se da forma a varias estructuras óseas de diferentes animales, pero a partir de fotografías combinadas en el ordenador, no como resultado de un único escaneo continuo, sino realizando diferentes tomas de un mismo referente. Aún así, el detalle alcanzado en la reproducción del relieve por las impresoras 3D es asombroso, sobre todo si se tiene en cuenta que para captar esos fragmentos se ha usado un medio como la fotografía, que en principio no aporta grandes datos respecto a las superficies.



Iñigo Bilbao. "Sus domesticus". 2006. Polymer wax. 14,4 x 26,7 x 20,01 cm.

⁵⁵⁹ <http://www.ibl3d.com/Digital-Still-Lives>

Pero, más allá del realismo o la fidelidad que se alcanza en las texturas, la adecuación de tamaños, o la viveza que se pueda transmitir, hay una cuestión inherente a estas reproducciones y las nuevas formas de trabajo de la información: la reproducción a partir de la creación o captación de datos fragmentarios mediante modelos y algoritmos junto a sensores y ópticas, formas de trabajo derivadas del ámbito de las nuevas tecnologías.

Actualmente tanto la sociedad como el entorno científico, a la hora de realizar el trabajo de intentar representar y entender con exactitud la realidad, se trata de desglosar ésta a través de unos medios que en su base son digitales. Tratan cualquier materia de estudio en unidades diferentes entre sí en lo que se refiere a conocimiento. Cada vez más pequeñas por tanto, los analistas aíslan y dividen el objeto en capas de “conocimiento” de manera que el estudio, comprensión y explicación posterior sean más simples de manejar. Así, nuestras tecnologías y formas de trabajo van cada vez más dirigidas hacia esos modos de entender y actuar con los objetos a través de la sección en capas o layers, pero conservando una unidad que radica en su condición digital.

A través de esas capas, se pueden trabajar partes del objeto individual o en conjunto sin tener que alterar el cómputo global. Podríamos decir que cuando se crea, trabaja, organiza y da salida a la información por medio de las nuevas tecnologías, se hace en capas o layers, pudiendo presentar el resultado final mediante una unidad donde estas capas y su construcción son imperceptibles, o donde estas partes son obvias, tal y como ya señalábamos en el apartado teórico.

Recordemos las líneas de impresión que eran visibles en uno de los bustos en el que se apreciaba cómo el volumen se había creado a partir de superposiciones o cortes discontinuos. Por el contrario, vemos como en estos últimos ejemplos, las diferentes partes fotográficas del objeto no son ni tan siquiera perceptibles en una vista detallada, pues allí donde había coincidencias de información o faltas de fragmentos, el objeto es “rellenado” por combinación o símil de los datos recogidos, con la intención de dotarlo de esa unidad.

Esto nos lleva a preguntarnos por ciertos aspectos en la forma de conocer el objeto, donde algunos elementos son alterados en favor de una comprensión por partes que mantengan la cohesión para con la unidad, sin dejar lugar para las fisuras. O donde la información de otros, se verá alterada a base de ser rellenados en el tiempo.

Otro aspecto en relación a esto es el material. En los bustos arcaicos, sean estos moldeados o tallados, se utilizaban materiales duraderos como el mármol, el bronce o el granito porque servían al propósito de salvaguardar la memoria y el culto. Además, su forma de entender y estudiar la imagen, de llevar a cabo la representación era unitaria. Se trabajaba el bloque desbastando y desgastándolo, dejando poco espacio vacío para que en caso de recibir un golpe no fuera frágil y se rompiera. En molde o talla, se trabaja directamente sobre el propio material u otro que serviría como negativo -en el caso de la técnica de la cera perdida- comprendiéndolo y representándolo como una unidad sólida, sin fisuras, que ayudaba a su vez a que ésta y lo representado, la idea y la materia en su totalidad perdurara.

Hoy en día sin embargo, como muestran estas obras, no se trabaja sobre el material final. Se capta la información desde el entorno mediante tecnologías y se traslada a espacios simulados de datos o se crea directamente en esos entornos desde cero mediante algoritmos de representación. Normalmente en estas dos acciones -la captación como la creación-trabajo y su consecuente, la salida de datos- se realizan por capas. Una forma de entender que se deriva de la producción en cadena ideada por Ford y que las nuevas tecnologías y la sociedad de la información han llevado a su máximo exponente con la producción basada en el Toyotismo. Donde el tratamiento del producto y los trabajadores durante el proceso -en la percepción, el trabajo y materialización- se realiza en tantas y tan maleables secciones. Si bien el objeto final intenta siempre trasladarse al espacio real con la menor fisura posible, tanto en el resultado conceptual como en el material, de manera que desmontar y montar algo -y es importante el orden- sea cada vez más complicado ideológica y mecánicamente, por lo cual conocerlo lo será también.



Imágenes del proceso de: "Scorpaena scrofa"

Marius Waltz (*Parametros y Estructuras*)

- [Web](#)⁵⁶⁰

Muestra de lo anterior es el trabajo de Marius Waltz (Noruega, 1973) en sus series “[Probability Lattice](#)”⁵⁶¹ y “[Form studies Mekerbot](#)”⁵⁶². En ellas, se da forma a los mínimos parámetros con los que se trabaja en los programas CAD a la hora de imprimir y renderizar la información. Los datos más simples a los que el ordenador y la impresora son capaces de dar salida. Modelos y estructuras básicas que forman los objetos impresos de forma paramétrica, geometrías de construcción que al ser unidas forman mayores estructuras y que no podemos diferenciar de no ser porque Waltz las procesa dándoles salida como archivos STL (STereo Lithography), ampliándolos para mostrar la mínima expresión de trabajo del medio. Podrían considerarse así, los equivalentes a los píxeles o el grano fotográfico que, basados en formulas y patrones matemáticos independientes, ayudan en la construcción y realización de un todo más complejo o estructura. Siempre divisible mientras se encuentre en forma de información digital en el ordenador, pero indiferenciable una vez procesado.

Sus modelos, disponibles en la web, pueden visualizarse de antemano en [Flickr](#)⁵⁶³, y descargarse de industrias [Makerbot](#)⁵⁶⁴, que presta su impresora robot en 3D y las tecnologías y materiales a los artistas que quieran desarrollar sus trabajos a través de esos medios.



Marius Waltz “Generator. x 3.0: from code to atoms” 2012. Objetos paramétricos. Dimensiones variables. Normalmente 14x14x14 cm. Plástico ABS impresión 3D en Makerbot Replicator.

⁵⁶⁰ <http://mariuswatz.com/category/works/>

⁵⁶¹ <http://mariuswatz.com/2012/05/09/probability-lattice/>

⁵⁶² <http://mariuswatz.com/2011/07/21/form-studies-makerbot/>

⁵⁶³ <http://www.flickr.com/photos/watz/7114537287/in/photostream/>

⁵⁶⁴ <http://www.thingiverse.com/watz/about>

Estos estudios desarrollados por Waltz para la [Makerbot](#)⁵⁶⁵ se llevan a cabo gracias al bajo coste de producción, que le permite una exploración concienzuda de la naturaleza del sistema. En lugar de tener que optar por una única forma “perfecta” como base de toda estructura, es posible crear varias.

Su código abierto -el más popular de impresora 3D en la actualidad- y su nueva máquina “Thingomatic”, también han mejorado sustancialmente gracias a una plataforma de construcción automática y su perfeccionamiento en la alineación de capas, lo que hace de [Makerbot](#) un sistema puntero. Su cabezal de extrusión de plástico unido a esa plataforma móvil que controla los motores paso a paso permite poner los hilos de plástico en capas calculadas por corte de modelos 3D y secciones transversales, siendo capaz de producir impresiones 3D con sistemas SLA (Estereo Litografía) o SLS (Sintetización Selectiva por Laser).

Gracias a ello, la fabricación digital de gama alta se ha democratizado, dando acceso a los medios industriales en el hogar y cambiando la forma en que los objetos son producidos. Abriendo un [espacio](#)⁵⁶⁶ a esa demanda de creación de objetos a medida, que gracias al software abierto hacen posible conectar directamente los procesos paramétricos del ordenador con un flujo de salida inmediato e introduciendo un paradigma radicalmente diferente al del modelado tradicional, por el que cualquiera tiene acceso a producir objetos compartidos en la red o creados a partir de esos datos digitales.

⁵⁶⁵ <http://www.makerbot.com/blog/tag/marius-watz/>

⁵⁶⁶ <https://www.youtube.com/watch?v=r5ZAaYEH-a0>

Norman Leto (*Síntesis y Sujeto*)

“the basic idea is simple. I just gather the biographical data of a given person and I visualise it with my own custom-made software. I collect various data, filling in a kind of questionnaire, with about 150 questions covering very different parts of a given person’s life (with reasonable accuracy)(...) The result of processing this data is a sophisticated 3D diagram that is called a lifeshape. It’s a form of a modern portrait, but not based on a person’s facial expression, but rather on their “life expression.” It’s nice to see which lifeshapes are repetitive and boring, and which one indicates a powerful influence on person’s environment. I render them with 3D software.”⁵⁶⁷

“a portrait which is abstract with respect to the form but very personalized when it comes to the content”⁵⁶⁸



Norman Leto. Lifeshape of Michael Jackson

El artista y cineasta Norman Leto (Bochnia, Polonia, 1980) y sus retratos 3D creados para financiar su película [“Sailor”](#)⁵⁶⁹, aportan otra visión interesante en lo que a la representación del individuo se refiere. El [“Lifeshape”](#)⁵⁷⁰, un tipo específico de retrato, es una imagen o representación de la vida de una persona a través de una forma 3D. Para crear dicha imagen, la persona retratada responde un cuestionario que el artista Norman Leto le hace llegar. Las respuestas son interpretadas posteriormente por un software que ofrece como resultado una forma abstracta pero muy personalizada en cuanto al

⁵⁶⁷ <http://www.jigsawlounge.co.uk/film/reviews/letto-ivw/>

⁵⁶⁸ <http://www.fastcodesign.com/1669259/lifeshapes-are-3-d-algorithmic-portraits-of-our-inner-lives>

⁵⁶⁹ Warsaw 2010. Material de la Galeria Kolonie.

<http://artmuseum.pl/en/filmoteka/praca/letto-norman-sailor>

⁵⁷⁰ <https://www.tumblr.com/tagged/norman-letto>

contenido de la vida de esa persona, al menos si se compara con lo anecdótica que puede ser una fotografía.

Dos órdenes diferentes. Un retrato, en teoría, es la reproducción más cercana posible de los rasgos de una persona en un momento dado, donde la vida interior o pasada de esta se transmite en los ojos, o es representada mediante la pose, la luz o los objetos que le rodean.

Una “[Lifeshape](#)” sin embargo, traduce la vida entera de una persona resumida en un efecto visual muy contundente. Una nueva forma de expresión, un lenguaje sin antecedentes, que podría resultar esclarecedor al hacernos ver más allá que un retrato. Lo cual nos plantea algunas preguntas interesantes sobre el proceso.

Como el autor indica en la cita inicial, el cuestionario que la persona retratada debe rellenar, consta de unas 150 preguntas, y cubre parámetros de la vida humana como: la salud, la edad, los intereses, la carrera profesional, la vida personal, la vida sexual, la educación, viajes, etc. Estos deben ser respondidos con precisión dentro de una escala.



Norman Leto. Fotografía o imagen 3D simulada de la vida de un hombre en coma.

Los datos son introducidos por el artista en un programa creado especialmente, que funciona sobre la base de un algoritmo. Después, el ordenador procesa los términos del cuestionario, y los transforma en datos digitales y formas espaciales. El proceso es relativamente lento en función de su complejidad, pudiendo tardarse en procesar los datos varias horas o incluso días. El resultado final es la “[Lifeshape](#)”: “la forma de la vida”, una representación orgánica –que contiene gran detalle– y consta de delicados rasgos característicos. Por último esta se imprime en alta calidad -mínimo 90 x 90 cm- y en un encuadre que sea representativo, o se envía en forma de

[video](#)⁵⁷¹ que va rotando mostrando las diferentes perspectivas del “objeto” 3D.

El artista también ha creado retratos de personajes públicos e históricos, basándose en datos recopilados en bibliografías e Internet o entrevistando a gente como la actriz Geraldine Chaplin, el artista polaco Edward Krasinski, Norman, un ex preso y Larry Page, el co-creador de *Google*.

El “[Lifeshape](#)” es por tanto una nueva forma de retrato que apunta hacia un matiz existencial; se trata de un “retrato interno” en su sentido más estricto. El retrato de una memoria, de un recorrido trazado por opciones que nos han ido afectando y formando como personas. Al igual que los datos que moldean una forma 3D.

Sin ningún tipo de adorno artificial, tampoco incluye añadido alguno de representación figurativa. Deshumanizado, intenta atender a variables numéricas de acuerdo a los datos recogidos al detalle de la vida de la persona, por lo que podría decirse que intenta ser lo más objetivo y conciso posible ya que rehúsa hacer uso de su condición de autor al interpretar y crear la imagen del retratado. Además, también aporta una nueva forma de percepción temporal, que se traduce en el espacio y forma del objeto 3D, en su linealidad y volumen como puede apreciarse en la “[Lifeshape](#)” “hombre en coma”, en la que la esfera blanca primigenia no ha sido alterada. Se plantea aquí la cuestión: ese hombre envejece, pero en su vida no acontece nada, entonces, ¿Cuál sería el “mejor” retrato en este caso? ¿Cuál se supone es el propósito de un buen retrato? ¿Captar una esencia? ¿La vida completa de una persona? ¿Captar una forma que trasmite o un contenido transmitido en una forma? Y, ¿Qué trasmite ese hombre en coma?

Al fin no se trata de captar algo puntual para la memoria. Una imagen de lo que fue, un instante. Sino de captar la memoria para dar forma a lo que es.

⁵⁷¹ <https://www.youtube.com/watch?v=DDF5uPNBuSk>

Inma Femenía (Huella digital)

- [Web](#)⁵⁷²

“Me fascina la materia de la pintura, me encanta, por ejemplo, el azul de Yves Klein, pero necesitaba ir más allá y experimentar con la posibilidades que ofrece la gramática de lo digital.”⁵⁷³

“Nuestra manera de percibir el mundo está condicionada por el ámbito digital, entendido no sólo como vehículo de transmisión de imágenes, sino como un lenguaje cuya gramática modifica irremediamente la apariencia de las formas. Bajo este punto de vista sitúo mi práctica artística, profundizando en el terreno digital, ahondando entre sus píxeles y vibraciones luminosas. Recorro a dispositivos tecnológicos no tanto por sus tareas reproductoras de la realidad, sino porque me permiten mostrar las posibilidades plásticas de la huella digital y el carácter independiente del software.”⁵⁷⁴



Inma Femenía. “Llum. Àrea de Llum 56m2.” 2010. Transferencia de luz digitalizada sobre poliuretano transparente. 250x630cm.

Inma Femenía (Alicante, 1985) trabaja con las cuestiones que suscita lo digital, más concretamente con lo que define como la “huella digital”, un concepto que para Femenía, parece estar estrechamente ligado a la luz y la tecnología, a las máquinas que captan, codifican o reproducen la realidad a través de sistemas y técnicas donde la luz, de alguna forma, es indispensable.

En su obra “[LLum](#)”⁵⁷⁵, amplía una zona del escáner para mostrar que esa luz del ambiente está compuesta por diferentes colores que no llegamos a

⁵⁷² <http://www.inmafemenia.com/index.php>

⁵⁷³ <http://www.edureptil.com/entrevista-inma-femenia/>

⁵⁷⁴ <http://www.inmafemenia.com/statement>

⁵⁷⁵ <http://www.inmafemenia.com/obras/llum>

percibir y que, sin embargo, la máquina es capaz de dividir e interpretar gracias al software digital, según la hora y momento del día.



Inma Femenía. "Llum 03.04.12 - 1.48p.m. - 1.36p.m. - 2.15p.m." 2012. Transferencia de luz digitalizada sobre poliuretano transparente. Tríptico 160x90cm.

Del mismo modo pero a la inversa, trabaja en "[absència de llum](#)"⁵⁷⁶, donde se aprecia cierta falta de color en los resultados impresos y el modo en que los tonos derivan hacia azules y violetas más fríos y propios de la noche. También se puede advertir como esa huella, además de en la gramática digital del color, está presente en el trazado del escáner y su modo de interpretar esa luminosidad.



Inma Femenía. "Absència-Llum 17.06.11 5.30 p.m. - 17.06.11 6.25 p.m." 2011 .Transferencia de luz digitalizada sobre poliuretano transparente. 40x30cm.

La impresión en poliuretano transparente es necesaria a la hora de aislar esa sensación lumínica de otros posibles tonos, tal y como se muestra en "[Interval](#)"⁵⁷⁷, donde la luz que se filtra a través del escáner en un lugar concreto a diferentes horas durante un día, es captada e impresa. Un

⁵⁷⁶ <http://www.inmafemenia.com/obras/absenciallum>

⁵⁷⁷ <http://www.inmafemenia.com/obras/interval>

material frágil que dota a esa información digital y lumínica de una objetualidad muy representativa con una fina definición y cierta volatilidad.



Inmma Femenía. "Interval 09.04.12 9 a.m. hasta 10.45 p.m". 2012. Transferencia de luz digitalizada sobre poliuretano transparente. Políptico/28x21,9cm.

Pero más allá del color o la diferencia lumínica de un momento -que también puede ser captada por otros dispositivos digitales-, para remarcar una huella digital, habría que recurrir a la marca dejada por el medio o herramienta y lo numérico. Algo que en "[70 Evidences](http://www.inmafemenia.com/obras/70_evidences)"⁵⁷⁸ y en "[Nokia X6](http://www.inmafemenia.com/obras/nokia_x6)"⁵⁷⁹ comienza a vislumbrarse a través de dispositivos que, basándose en un hardware y software digital, interpretan y representan informaciones gracias a estímulos lumínicos. Como son los escáneres, los móviles y las pantallas.

En estos trabajos, la artista alicantina trata de captar esas huellas mediante dispositivos fotosensibles que interpretan la luz. Luego, les da salida imprimiendo la misma información a través de diferentes dispositivos de forma que remarca la individualidad o características exactas de cada uno y las precisas formas de reproducción que también poseen todos en común, dado que las informaciones que recibieron son iguales, y que el software que todos contienen utiliza unos parámetros y tablas acordados que estandarizan resultados en gran medida.

Así ocurre que en "[70 Evidences](http://www.inmafemenia.com/obras/70_evidences)", la huella individual de cada dispositivo o impresora queda latente al tratar de reproducir un negro que se supone estándar gracias a las tablas y colores en el software, presentes en las pruebas de color laterales de cada impresión. Con ello vemos que por mucha exactitud que se pretenda transmitir en lo numérico, aspectos incontrolables de la producción, como el estado de un cartucho de tinta, acaban afectando al resultado una vez que éste abandona la seguridad del espacio digital. Pero, más allá de esas premisas ¿qué otras señales podrían distinguirse como huellas o gramáticas digitales?

⁵⁷⁸ http://www.inmafemenia.com/obras/70_evidences

⁵⁷⁹ http://www.inmafemenia.com/obras/nokia_x6



Inmma Femenía. "70 Evidences". 2013. Impresión digital sobre papel vegetal DIN A4 de 80gr. 210x208cm.

En la serie "[Nokia X6](#)" quizá puedan apreciarse más claramente dónde un *glitch* o fallo del sistema de ese modelo de móvil deriva en que cierta información captada -una imagen en este caso-, se vea transformada y resulte en una estética que parece propia de este tipo de dispositivos semejante a las imágenes logradas con los escáneres. Así, la artista aprovecha el error para mostrarnos cómo ese código hace mella en la información captada dejando su impronta. En este caso, el universo digital incide en el lumínico, más allá de ser vehículo de esa luz captada como información a través de la pantalla, alterando la información. El error ya no es analógico, sino digital, lo que muestra que dentro de ese mundo la información tampoco es inquebrantable. A lo que habría que añadir el hecho de que una pantalla aún calibrada, siempre pudiera alterar la percepción de todo valor numérico fijo del color.



Inma Femenía "Nokia X6". 2013. Imagen del "Glitch" en el dispositivo/Exposición "[Glitch](#)"⁵⁸⁰. La Lonja del Pescado, Alicante. 2013

Imprimiendo las imágenes una vez más en poliuretano transparente e iluminándolas, esta serie nos retrotrae efectivamente a sus obras anteriores,

⁵⁸⁰ <http://www.inmafemenia.com/exposiciones/glitch>

a una estética propia del medio y a una transcripción de la información, a una gramática concreta de lo digital.

A partir de este trabajo, Femenía, parece desviar su atención hacia otro dispositivo: la pantalla, que es la intermediaria entre el espacio real y el digital, lo que se muestra en otras dos obras. Una con el dispositivo apagado y otra encendido aunque en los dos casos trabajando con el reflejo lumínico. Ya sea desde la no-luz o no-color del negro, hasta la amplia gama de espectro que es capaz de reproducir la maquina en *stand by*, creando una sensación lumínica gracias al salvapantallas programado para mantener la pantalla activa y significar al usuario que está en espera. Dos estados a los que nos hemos acostumbrado igualmente, ya sea por vernos reflejados en el dispositivo cuando está apagado o porque la luz e información que emiten ocupen nuestro entorno real. Estos dos ejemplos son las obras "[Black Mirror](http://www.inmafemenia.com/obras/black_mirror)"⁵⁸¹ y "[Spectrum screensaver](http://www.inmafemenia.com/obras/spectrum_screensaver)"⁵⁸².



Inma Femenía. *Black Mirror*. 2014. Metacrilato negro. 113x64cm.

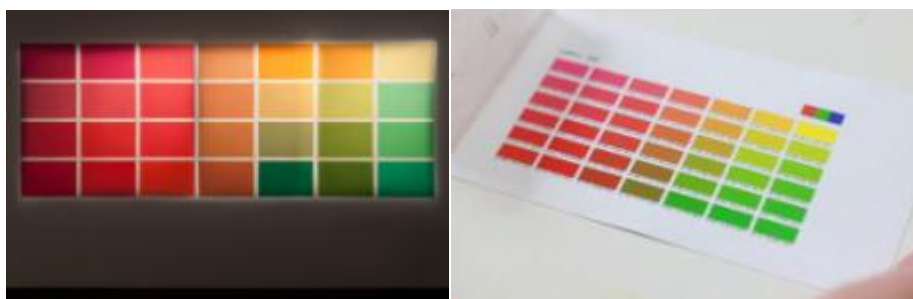
⁵⁸¹ http://www.inmafemenia.com/obras/black_mirror

⁵⁸² http://www.inmafemenia.com/obras/spectrum_screensaver



Inma Femenía. "Spectrum screensaver". Centre del Carme, Valencia. 2014.

En "[Painting the digital color](http://www.inmafemenia.com/obras/painting_the_digital_colour)"⁵⁸³. Se imita una *target* o tabla de representación que se obtiene al calibrar los valores cromáticos de pantalla e impresión en un equipo informático. Pintados a mano, el mundo y los valores absolutos digitales, se ven representados analógicamente por una carta de color de pinturas de pastel.



Inma Femenía. Izda "Painting the digital color".2014.Lápiz pastel sobre papel secante 260gr. de 35x50 cm. 140x350cm. NeoRIP 6:RGB – Rembrant: Carta de color 2013.

R:255 G:0 B:153 – 397,5 R:255 G:42 B:127 – 318,7 R:255 G:83 B:102 – 397,9 R:255 G:125 B:76 – 236,7 R:255 G:167 B:51 – 202,7 R:255 G:208 B:25 – 201,7 R:255 G:250 B:0 – 201,8

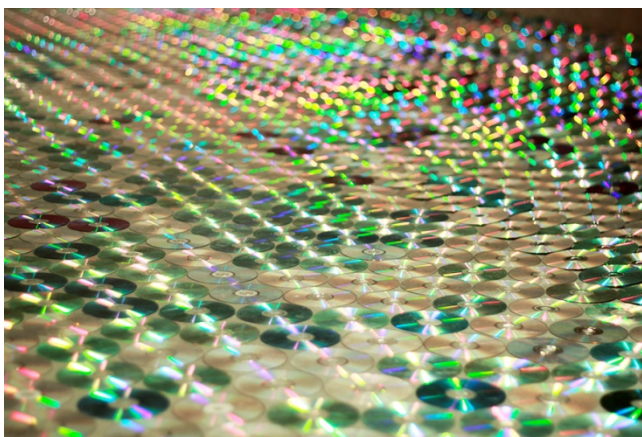
R:255 G:0 B:122 – 318,8 R:247 G:42 B:102 – 371,7 R:239 G:84 B:82370,7 R:231 G:125 B:61 – 411,8 R:223 G:167 B:41 – 231,7 R:214 G:209 B:20 – 633,5 R:206 G:251 B:0 – 618,8

R:255 G:0 B:92 – 370,5 R:239 G:42 B:76 – 318,5 R:223 G:84 B:61 – 325,5 R:206 G:126 B:46 – 231,5 R:190 G:168 B:31 – 201,5 R:174 G:210 B:15 – 626,9 R:158 G:252 B:0 – 618,5

R:255 G:0 B:61 – 372,5 R:231 G:42 B:51 – 371,5 R:206 G:84 B:41 – 370,3 R:182 G:126 B:31 – 202,3 R:158 G:169 B:20 – 633,3 R:133 G:211 B:10 – 619,3 R:109 G:253 B:0 – 675,5

⁵⁸³ http://www.inmafemenia.com/obras/painting_the_digital_colour

Del mismo modo en “[Data Landscape](#)”⁵⁸⁴, la información contenida en la cara reflectante del CD se transmuta en luz y color como paisaje de datos, sublimado por el reflejo del sol.



Inmma Femenía. “Data Landscape” 2015. Instalación de 2.500 CDs dispersos en una superficie de 38m²

Un reflejo natural que en el caso de la instalación “[20 Meters of Graded Metal](#)”⁵⁸⁵ y “[RGB Spectrum](#)”⁵⁸⁶ es creado por un software e impreso sobre metal a través de calor. En este último díptico además, se aprecian las diferencias que tienen lugar cuando estos dos mundos vienen a encontrarse, pues siendo los dos resultados distintos en apariencia contienen la misma matriz digital.



20 Meters of Graded Metal _ 2015 _ Print UVI on metal sheet / Impresión sobre aluminio _ 100x105x35cm

⁵⁸⁴ http://www.inmafemenia.com/obras/data_landscape

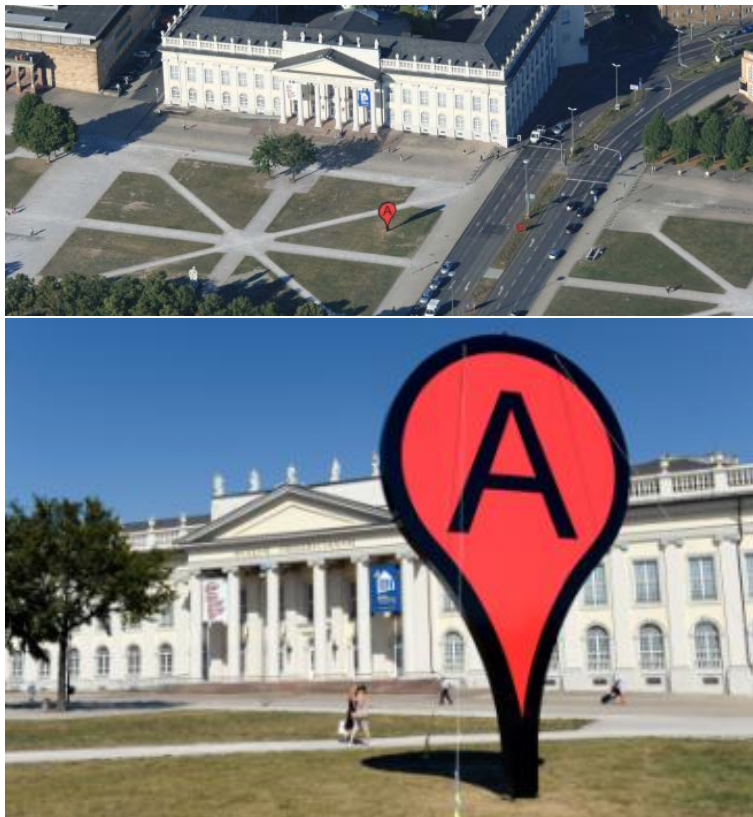
⁵⁸⁵ http://www.inmafemenia.com/obras/20_meters_of_graded_metal

⁵⁸⁶ http://www.inmafemenia.com/obras/rgb_spectrum

Aram Bartholl (*Estetica espacial*)

- [Web](#)⁵⁸⁷

"All my projects I am working on are dealing about the relationship of the digital net data space to the everyday live in real space." (...) "A lot of computer and communication technologies offer great possibilities of being passively traced and tracked. Not only secret services or Google do data mining and can tell about your behaviors but also your girlfriend wants to know why your cell phone was shut off last night. Surveillance on all levels is increasing constantly and people are getting used to it. We are not living in the classic Half Life 2 / George Orwell - scenario but we are closer to this than we think. It is just not so obvious. But surveillance is only one side of the project "[Silver Cell](#)"⁵⁸⁸. [It is] very important to me is the fact that this simple piece of cloth knocks out this highly developed communication tool. Again the analog and simple object is stronger than our fragile digital world."⁵⁸⁹



Aram Bartholl. "Map". Instalación pública. 2006-2013. Madera, bigas y pintura. 600x350x35cm.

⁵⁸⁷ <http://datenform.de/index-all.html>

⁵⁸⁸ <http://datenform.de/silver.html>

⁵⁸⁹ <http://gizmodo.com/203130/gizmodo-gallery-aram-bartholl-sees-in-fps-mode/>

La obra de Aram Bartholl (Bremen, 1972), recapacita sobre videojuegos, redes sociales, plataformas de internet y sus códigos, trasladándolos al espacio real. También, reflexiona en torno a los dispositivos de hardware en el espacio público y sobre la nueva era donde el control de internet es constante. Sin dejar de lado ninguna estrategia, trata de ir en contra de cualquier sistema establecido, sea este físico o de información. Analicemos algunas obras en conjunto.

Aram realiza varias reflexiones sobre la pantalla y los píxeles en diferentes obras. Empezando con "[TV Filter](http://datenform.de/tvfilter.html)"⁵⁹⁰, un papel traslúcido dividido en cuadrados que se superpone a una pantalla, en la que trata sobre la mínima expresión posible en una pantalla, el pixel, y sobre cómo lo digital es sencillo de reproducir en el espacio real mediante artilugios. La misma estética y tema comparte "[Ramdom screen](http://datenform.de/rscreeneng.html)"⁵⁹¹, en la que lo analógico imita al espacio digital. En ella el autor se entusiasma con la idea de no tener control sobre aquello que se encuentra en el espacio real. De hecho, con el primer prototipo quemó la oficina que compartía con otras 10 personas lo que le llevó a [pensar](#)⁵⁹² sobre lo real que es el fuego y sobre la imposibilidad de deshacer algo o volver atrás en el tiempo del espacio real, una posibilidad que solo existe en el espacio digital.

En "[Papierpixel](http://datenform.de/016eng.html)"⁵⁹³, la estrategia para lograr imágenes es diferente y está controlada. En ella se muestra algo que ya habláramos anteriormente al mencionar la máquina de Turing en los textos de Manovich. La forma en que el código se superpone a la imagen, al contrario que en "[0,16](http://datenform.de/vertical-cinema.html)"⁵⁹⁴ donde la imagen se superpone a la realidad una vez más con esa sencillez del medio analógico que ya utilizaran los primeros ilusionistas: la luz y la sombra, sobre una superficie.

Otro trabajo en que utiliza la pantalla es "[Vertical Cinema](http://datenform.de/vertical-cinema.html)"⁵⁹⁵ donde el autor promulga un canto al formato de cine vertical, alegando que en nuestros dispositivos diarios como el teléfono móvil, este formato es el más extendido, por lo que el autor cree en la posibilidad de que en un futuro se dé un desarrollo industrial en ese sentido.

⁵⁹⁰ <http://datenform.de/tvfilter.html>

⁵⁹¹ <http://datenform.de/rscreeneng.html>

⁵⁹² <http://gizmodo.com/203130/gizmodo-gallery-aram-bartholl-sees-in-fps-mode/>

⁵⁹³ <http://datenform.de/ppeng.html>

⁵⁹⁴ <http://datenform.de/016eng.html>

⁵⁹⁵ <http://datenform.de/vertical-cinema.html>

Para acabar con el tema de la pantalla “[Full screen](#)”⁵⁹⁶ preconiza la desaparición tanto de ésta como del pixel, en un tiempo, la llamada era digital, en que todo está en metamorfosis.



Aram Bartholl. “Paper Pixels” 2005. Light installation / “0,16” 2009. Light installation. MDF 19mm, HDF 3mm , papel transparente, Fuente ETC de cuatro zoom 25-50° 750W, trípode, dimmer. 35x100x280cm.

Como hemos adelantado, otro de los grandes temas del artista, es la reflexión sobre el diálogo entre espacio real y digital. El intercambio de comportamientos y la extrapolación de relación entre espacios, imágenes y percepciones. Un claro ejemplo es la obra “[De dust](#)”⁵⁹⁷ donde unas cajas del famosísimo videojuego “Counter strike” se trasladan al espacio real con la resolución de imagen propia de la plataforma haciendo que los dos mundos entren en contacto o conflicto. En este caso, y como dato curioso, recibiría la llamada de Chris Ashton el creador de juegos de “Turtle Rock Studios” que escaneó, retocó y preparó las imágenes de aquellas cajas, reconocibles ahora para tantas generaciones de jugadores en red y que Aram Bartholl devolvería al espacio real, cerrando un ciclo en el que los dos espacios e imaginarios se retroalimentan.

Algo parecido a lo que realizará en su ciudad de residencia con la obra “[Sand Box Berlin](#)”⁵⁹⁸. En ella, se emula el espacio demo de [Second Life](#)⁵⁹⁹, aquel en el que el usuario no se ha dado de alta y desconoce el funcionamiento de la

⁵⁹⁶ <http://datenform.de/full-screen.html>

⁵⁹⁷ <http://datenform.de/dusteng.html>

⁵⁹⁸ <http://datenform.de/sandbox.html>

⁵⁹⁹ <http://secondlife.com/destinations/howto/sandbox>

plataforma, experimenta creando objetos 3D. El [Sand Box](#) de [Second Life](#), es un espacio anterior de prueba que da lugar a un extraño mundo sin reglas en el que cada día miles de personas experimentan. El resultado, es un caos formal y absurdas situaciones que generan una particular atmósfera digital en la que existe una gran desigualdad entre estructuras, pero que aporta una frescura y originalidad que solo se encuentra en este tipo de espacios en que nuestro control no es tal. La obra trata por tanto de trasladar las características de ese espacio de experimentación al entorno real de tal manera que la gente pueda manipularlo y perciba de alguna forma la capacidad que podemos tener para experimentar y crear sin reglas también en el espacio real.



Una imagen de la instalación “Dust - Winter Prison” realizada en 2013 y algo más ambiciosa que la primera [De_dust](#).

Unos espacios sobre los que reflexiona la obra “[Dust](#)”⁶⁰⁰ que se pregunta si la gente conoce los lugares de un mundo virtual y los de su vida real. Por ejemplo quién ha estado en Times Square y quién lo “conoce” a través de otra plataforma. O quién ha “estado” en el mapa del videojuego “Counter Strike” “[de_dust](#)” y lo conoce como usuario. Así, Barthol, reflexiona sobre esos espacios que se han convertido en parte de la experiencia común de la gente pasando a formar parte de nuestro imaginario cultural. Extrapolando la percepción espacial de esos mundos a nuestra experiencia cotidiana y viceversa. Los jugadores por ejemplo, toman ahora fotografías de grupo de sus avatares en los juegos tras pasar alguna pantalla difícil o matar algún peligroso enemigo. ¿Pero conocemos el espacio de nuestra ciudad tan bien como el de algunos mundos virtuales? ¿Qué lugares has visto con tus propios ojos en el mundo real?

⁶⁰⁰ <http://datenform.de/dust-rhizome.html>

Respondiendo a estas preguntas se ven otras tantas obras como "[First Person Shooter](#)"⁶⁰¹ apoyada en una simple estrategia de gafas con añadido u otro tipo de artilugios copiados de plataformas a los que da vida en cartón piedra en la realidad. Uno de los más espectaculares es "[Map](#)"⁶⁰² que tenía su antecedente en "[Plazemark](#)"⁶⁰³, más sencillo y eficaz y que dejaba añadir experiencias e imágenes al usuario. Sin embargo en este sentido y retomando el ejemplo de "[Sand Box](#)" con el que hemos abierto el debate sobre espacios, "[256" Public Intervención](#)"⁶⁰⁴ es la obra más interesante desde nuestro punto de vista. En ella, el mero hecho de marcar y dibujar - algo que se borrará- o trazar aunque sea con la mente, pone en relación los dos espacios mediante una acción tan sencilla como pintar el asfalto, por el cual se muestra la incompatibilidad entre un mundo y el otro, que solo puede ser superada con la ayuda de nuestro imaginario y espacio cognitivo que es capaz de ir más allá de la pantalla.

Aunque muchas otras veces éste se vea coartado, como en el caso que denuncia la obra "[China Channel](#)"⁶⁰⁵. En este sentido, también trabaja con las posibilidades que le brinda un buscador como *Google*, cuyo coche ha [plagiado](#)⁶⁰⁶ o ha seguido con tal de conseguir "[15 segundos de fama](#)"⁶⁰⁷. Aunque la más interesante entre todas las obras quizás sería "[Google Portrait Series](#)"⁶⁰⁸ en la que valiéndose de códigos QR el autor nos traslada como dicho código ha venido a suplantar a la imagen misma, de forma que sin un dispositivo móvil no somos capaces de ver o interpretar la información en él contenida, volviéndonos dependientes de lo tecnológico. De esos aparatos para interpretar la realidad, mediada o no por el código, que en este caso es dibujado y distorsionado manualmente, dificultando su lectura por parte del dispositivo.

Estos códigos creados por Bartholl, además, transmiten la idea de retrato, que en la obra queda suplantada no solo por el código, sino por la simulación con la que enlazan, que en lugar de mostrar la imagen de una persona nos lleva al buscador de *Google* donde aparecen las diez primeras entradas sobre aquella que en el título se menciona.

⁶⁰¹ <http://datenform.de/fps.html>

⁶⁰² <http://datenform.de/map.html>

⁶⁰³ [Plazemark](#)

⁶⁰⁴ [256" Public Intervención](#)

⁶⁰⁵ <http://chinachannel.fffff.at/>

⁶⁰⁶ <http://datenform.de/fake-google-streetview-car.html>

⁶⁰⁷ <http://datenform.de/15-secs-of-fame.html>

⁶⁰⁸ <http://datenform.de/googleportrait.html>



Aram Bartholl. "Aram Bartholl" Google search German, 2011. Pace Gallery NYC. Tinta sobre papel. 70x70cm.

Si pensamos en la relación que mantenemos con la fotografía y el código QR, vemos como la primera se atiene a parámetros estéticos relacionados con la visión humana, es decir la imagen es reconocible para nosotros y en la segunda no somos capaces de interpretar aquello representado, de tal forma que sin un dispositivo mediador que adapte nuestro conocimiento, caemos en la incomprensión, obligándonos a adaptarnos nosotros al código. Algo que por otro lado resulta en una forma de poder mediada a través de nuevas tecnologías, de modo que si careces del software necesario quedas excluido de acceder y controlar ciertas informaciones y por tanto poderes.

En un sentido semejante reflexiona "[Hello World!](http://datenform.de/hello-world.html)"⁶⁰⁹ acerca de la plataforma Google. El muy interesante proyecto en que el autor inscribe su nombre en el buscador para comprobar cómo es el resumen que la plataforma ofrece de su personalidad en imágenes. Lo que nos lleva a pensar sobre la manera de mostrarnos en la red y el poder que tenemos sobre nuestra imagen pública. El mínimo control que hasta ahora teníamos sobre lo que allí se almacena y el orden o cantidad de datos.

En este mismo sentido gira "[Follow me!](http://datenform.de/followme.html)"⁶¹⁰ en la que los participantes pueden portar un retrato con la imagen de perfil de la persona que les interesa o "siguen" a modo de chapa. Una estrategia del recorte y la descontextualización de elementos existentes sólo en el mundo virtual muy habitual en la obra de este artista. Tal como se aprecia en varios proyectos

⁶⁰⁹ <http://datenform.de/hello-world.html>

⁶¹⁰ <http://datenform.de/followme.html>

colgados de su web donde rescata elementos de las plataformas y videojuegos más populares.



Aram Bartholl. "Hello World!" 2013 .Lambda print, alu dibond, marker, 107x172cm.

En sus últimos trabajos, "[0xE818D7C8](http://datenform.de/0xE818D7C8)"⁶¹¹, "[Forgot Your Password?](http://datenform.de/forgot-your-password.html)"⁶¹² o "[123456](http://datenform.de/123456)"⁶¹³, Bartholl muestra un interés sobre la información y el poder del código. Creando programas públicos de encriptado para los mails, imprimiendo la contraseña de 4,7 millones de usuarios de *Linkedin* o escribiendo a mano más de 10.000 de usuarios de *Yahoo*. También recolectando y documentando *passwords* de *wifi* de locales y lugares a los que suele acudir en "[Greetings from the Internet](http://datenform.de/greetings-from-the-internet.html)"⁶¹⁴. O utilizando el código CAPTCHA en "[Are you human?](http://datenform.de/areyouhuman.html)"⁶¹⁵ para reflexionar sobre el test de Turing y nuestra era digital, creado en el 2000 para que el ordenador sepa si entabla un intercambio con un humano o una computadora. Esos números y letras deformes que el artista archiva, ya nunca más serán utilizados de nuevo en esa página. Por seguridad son efímeros, si bien Bartholl los rescata y los devuelve al espacio público de la calle camuflados entre grafitis.

No ocurre lo mismo en "[BYOD](http://datenform.de/byod.html)"⁶¹⁶, donde una máquina tritura y destruye todos los discos duros que la gente quiera llevar. Información y soportes que de otro modo guardamos a buen recaudo en casa por miedo a que caigan en malas manos. Algo que resulta irónico si tenemos en cuenta las anteriores

⁶¹¹ <http://datenform.de/0xE818D7C8.html>

⁶¹² <http://datenform.de/forgot-your-password.html>

⁶¹³ <http://datenform.de/123456.html>

⁶¹⁴ <http://datenform.de/greetings-from-the-internet.html>

⁶¹⁵ <http://datenform.de/areyouhuman.html>

⁶¹⁶ <http://datenform.de/byod.html>

obras, donde se alerta sobre las consecuencias de compartir nuestra información o conectarnos a la red.

Otra serie que también llama nuestra atención en cuanto a la forma de compartir y hacer uso de la información es “[Dead Drop](#)”⁶¹⁷ y “[DVD dead drop](#)”⁶¹⁸. En la primera se anima a los usuarios a cargar o recoger informaciones de USB estancos que cualquiera puede colocar y señalar en la web. En la imagen se aprecia por ejemplo la existencia de tres terminales en Bilbao.

Geocoded address: Bilbao, Biscay, Spain Found coordinates: lat 43.263013 lon -2.934985

| Date Created | Name | Address | City | State | Country | Size | Status |
|--------------|-------------|-------------------------|--------|------------|---------|------|--------|
| 2011-01-29 | Pajares | Avenida Abandoibarra, 2 | Bilbao | Bizkaia | ES | 2 GB | ● |
| 2011-01-29 | Mairena | Plaza de Unamuno | Bilbao | Bizkaia | ES | 2 GB | ● |
| 2010-12-23 | calcoitines | Andr a's Isasi | Bilbao | Pa s Vasco | ES | 2 GB | ● |

Map shows DeadDrops from list above

full site at deaddrops.com

Web: <http://deaddrops.com/>

En la segunda, se distribuyen imágenes e informaciones seleccionadas por el propio artista con las que forma colecciones para un museo virtual mediante la grabación automática de DVDs [web](#)⁶¹⁹ en el lugar de su exhibición.

Por último analizar tres obras, “[T Flops](#)”⁶²⁰, que reflexiona sobre las tarjetas gráficas, y su importancia a la hora de tener fluidez y buena calidad de imagen. Valoradas sobremedida por los *gamers*, son también signo de un estatus, aunque muchas veces el dispositivo quede oculto en las entrañas del ordenador y su estética exterior no sirva de nada. En este caso se muestra y dimensiona en exceso su aspecto para insertarlas en el espacio real, conectándolas a una batería irónicamente, de forma que al tocarlas con su electricidad nos hagan disfrutar del entorno o su propia imagen a toda

⁶¹⁷ <http://deaddrops.com/>

⁶¹⁸ <http://datenform.de/dvd-dead-drop.html>

⁶¹⁹ <http://www.movingimage.us/exhibitions/2012/08/16/detail/dvd-dead-drop/>

⁶²⁰ <http://datenform.de/terra-flops.html>

capacidad. Sin ese *antialiasing*⁶²¹ característico de las imágenes sobredimensionadas que circulan en sistemas que no llegan a las características necesarias.

También irónica o quizás no tanto es a "[Paint Figure Drawing Class](#)"⁶²². Una propuesta que anima a los participantes a utilizar un medio que se supone avanzado para dibujar y representar, el ordenador, pero que resulta contraproducente al confrontarlo con el dibujo al natural o captación del entorno por medio de nuestra percepción. Quizás, ratones, lápices digitales o el dedo sobre la pantalla, aún no sean tan compatibles con el mero gesto como para trabajar con las nuevas herramientas en la producción de base de una representación.



Aram Bartholl. "Point of view" 2015. Installation, c-print on pine wood cut outs. At Babycastles NY.

En "[Point of view](#)"⁶²³ esto salta a la vista en la pérdida de perspectiva y primera persona que tenemos en las imágenes que ofrece todo dispositivo: una interfaz de imagen dentro de un marco y su espacio plano.

⁶²¹ En procesamiento de señales, computación gráfica y disciplinas relacionadas, el *aliasing* es el efecto que causa que señales continuas distintas se tornen indistinguibles cuando se muestrean digitalmente. Cuando esto sucede, la señal original no puede ser reconstruida de forma unívoca a partir de la señal digital. Una imagen limitada en banda y muestreada por debajo de su frecuencia, resulta en una superposición de las repeticiones periódicas que se conoce como aliasing o Efecto Nyquist. Un motivo de preocupación en lo que concierne a la conversión analógica-digital de señales de audio y vídeo y también una preocupación en el área de la computación gráfica e infografía, donde puede dar origen a patrones de moiré (en las imágenes con muchos detalles finos) y a bordes dentados. Por lo que se llama antialiasing a los procesos que permiten minimizar el aliasing cuando se desea representar una señal de alta resolución en un sustrato de más baja resolución.

⁶²² <http://datenform.de/paint-figure-drawing-class.html>

⁶²³ <http://datenform.de/point-of-view.html>

Evan Roth (El gesto digital)

● [Web](#)⁶²⁴

Sobre “Multi-Touch Finger Paintings”: *“una instantánea de este momento histórico en que hemos empezado a manipular los píxeles a través de gestos con los que no estábamos familiarizados hasta hace poco”*⁶²⁵.



Evan Roth. Multi-Touch Painting series. “Next, Next, Next” Paris 2014. Lambda print face-mounted to acrylic, flush-mounted to Dibond in artist’s frame 61cm x 120cm. Photo by Vinciane Verguethen.

Evan Roth (Okemos, USA, 1972) afincado en París, nos sorprende con su ironía y descaro en propuestas más que interesantes, siempre vinculadas a la imagen, la cultura de la calle, la comunicación e internet, sus obras son mordaces, divertidas, arriesgadas... todo menos aburridas. A través de diferentes estrategias explora las posibilidades expresivas que le brindan las nuevas tecnologías, reflexionando conscientemente acerca de las cuestiones y cambios ligados a lo digital.

Si atendemos a las primeras obras que el artista realiza fuera del Net.Art, vemos como éstas no tienen continuidad en el tiempo, dándose solo entre los años 2008 y 2012 [“TSA Communication”](#)⁶²⁶ y [“Free Spech”](#)⁶²⁷ que se preocupan por lo que podríamos llamar un artivismo o práctica de guerrilla fuera de la red, planteando retos subversivos. Pero será gracias a la relevancia adquirida dentro del mundo del arte con la serie [“Graffiti Analysis, sculptures”](#)⁶²⁸ como a partir de 2013, las obras de este artista quedaran a merced de reflexiones más profundas y menos comprometidas, centrando su

⁶²⁴ <http://www.evan-roth.com/work/>

⁶²⁵ http://cultura.elpais.com/cultura/2013/01/03/actualidad/1357239282_281830.html

⁶²⁶ <http://www.evan-roth.com/work/tsa-communication/>

⁶²⁷ <http://www.evan-roth.com/work/free-speech/>

⁶²⁸ <http://www.evan-roth.com/work/graffiti-analysis-sculptures/>

interés en ese circuito del arte para dirigir su praxis hacia un análisis más exhaustivo de las características del medio.

Para ello experimenta con todo tipo de formas tecnológicas a su alcance, se encuentran en espacios públicos o privados. En "[TSA](#)", trabaja con las tecnologías de vigilancia entre lo privado y lo público en pantalla. En "[Free Spech](#)", con los medios de comunicación y el derecho a la libertad de expresión. Y finalmente en "[Graffiti Analysis, sculptures](#)" con el gesto ilegal y propio que es el grafiti, sacándolo de la calle deconstruido a través de una reinterpretación tecnológica para insertarlo en el espacio del arte de nuevo, tal y como en su momento lo hiciera Basquiat.

De algún modo, en esta obra se trata inconscientemente de todo el debate del medio fotográfico. Del "gesto" del artista, -¿hoy mediado por la tecnología y reducido a pulsar un botón?- que en este caso trata de captar un movimiento que a la fotografía siempre se le ha escapado por efímero. Por borroso en el tiempo, a él solo se accede a través del dibujo o grafiti que queda como huella en la pared. La firma, el retrato de un gesto único, la expresión de la identidad en esencia. Conceptos muy ligados al retrato pictórico o fotográfico y a la autoría, en este caso resumidos por una huella y la acción que la produjo. Algo solo posible gracias a una nueva tecnología de la imagen entendida en un nuevo espacio-tiempo, a tal grado que ese mismo resultado antes bidimensional, cobra lugar en el sitio a través de la escultura. Una silueta reconocible dentro del anonimato de la calle, ahora transferida a nuevas dimensiones, tal y como se ve en este [video](#)⁶²⁹.



Evan Roth. "Graffiti Analysis" 2010. Vienna. ABS Thermoplastic 35x46x25cm

⁶²⁹ <https://vimeo.com/12881763>

Un gesto que también le interesa en la obra "[Level cleared](#)"⁶³⁰ y al que vuelve más tarde en "[Multi touch paintings](#)"⁶³¹. En la primera, a través del juego y la huella, Roth nos habla sobre la impronta que deja el individuo al tratar de solventar los mismos problemas lúdicos que otros usuarios completarán de una forma distinta. Una instantánea de una identidad y un gesto únicos. Algo que se suele ver reducido en el espacio de representación propio de las nuevas tecnologías, pero que inconscientemente propicia la pantalla táctil. Un nuevo lienzo que también pide una técnica y dominio concretos del medio, tal y como se aprecia en el esplendor y dimensión artística de la piezas que forman "[Multi touch paintings](#)", donde la inspiración que llevó a la realización de aquellas, no obedece a un interés intelectual en absoluto, sino a una despreocupada forma de ocupar el tiempo muerto, que resulta en un nuevo tipo de estética del pasatiempo. O en el caso de "[Level cleared](#)" en un repertorio -más complejo que apretar un botón- del comportamiento gestual que propicia y exige el control del medio a través de la pantalla.



Evan Roth. Multi-Touch Painting Series. "Slide to Unlock" .2014. Vinyl print 600x450cm.

Es una pena dejar fuera el análisis de otras obras de este artista como "[A tribute to header](#)"⁶³² y sus [variantes](#)⁶³³, o "[Since you were born](#)"⁶³⁴ y "[Silhouettes](#)"... en las que se tratan cuestiones relacionadas directamente

⁶³⁰ <http://www.evan-roth.com/work/level-cleared/>

⁶³¹ <http://www.evan-roth.com/work/multi-touch-paintings/>

⁶³² <http://www.evan-roth.com/work/tribute-to-heather/>

⁶³³ <http://www.evan-roth.com/websites/>

⁶³⁴ <http://www.evan-roth.com/work/since-you-were-born/>

con las interfaces, los recorridos de internet o nuevas formas de hacer arte digital, que no tienen una relación directa con *lo fotográfico* por lo que nos centraremos en analizar “[Internet Cache Self Portraits](#)”⁶³⁵ que contiene una gran variedad de retratos. En ella, el artista sigue saltándose las normas y denunciando o posibilitando acciones en las que roza el intrusismo. Así, expone o desnuda al azar y a través de un algoritmo, las fotos de perfil de la gente con la que comparte chat en redes sociales.



Evan Roth. En primer término. “Forgetting Spring” (March to June 2013) 2014. Compressed vinyl print 75x56x76cm. A la izquierda “Internet Cache Self Portraits”. 2014. C-print face mounted on acrylic, dibond backing. 90x90cm. Y al fondo. “Internet Cache self protrait series” 2014. Lambda and vinyl prints Size variable.

En “[Forgetting Spring](#)”⁶³⁶, recoge varias imágenes en internet y descarta algunas de ellas para dejar espacio en su disco duro. Con ello, nos habla de la memoria y su potencialidad para decirnos quiénes somos o qué nos interesa, y por otro, de cómo todo queda grabado. Así, a veces existe la necesidad de liberarnos de aquello que hemos guardado tirando una parte a la basura. Restos a los que el artista da forma rescatándolos de esa acción sin “peso” en el espacio digital y trayendo esas imágenes relacionadas con lo memorable al espacio real. Por último en otra variante de “[Internet Cache self protrait series](#)” realiza un telón con las imágenes que va almacenado en un día concreto.

⁶³⁵ <http://www.evan-roth.com/work/internet-cache-self-portrait/>

⁶³⁶ <http://www.evan-roth.com/work/forgetting-spring/>

Juanli Carrion, Ana Prada e Ignasi Aballí (Un resultado estético parecido desde diferentes conceptos ligados a lo digital)

Algo similar a lo que plantea Juanli Carrión (Yecla, 1982) en “[Construyendo la interminable ruina del mundo](#)”⁶³⁷. Una propuesta realizada ex profeso para el Artium de Vitoria, en la que la acción principal trataba de reflexionar sobre la idea de la memoria dentro del mundo virtual e internet. Así, cuestiona esos nuevos sistemas en los que se genera la memoria a través de la búsqueda de la palabra “ruina”. Sistemas que irremediamente trascienden y acaban conquistando el espacio de la esfera social contemporánea. Como *Google* que afecta a todo el imaginario colectivo a través de su algoritmo de búsqueda. Concretamente, en la página del autor, se explica cómo se lleva a cabo la articulación de la acción dentro del contexto del museo de Vitoria y el Abrons Arts Center de Nueva York, donde la búsqueda desencadenada por esa palabra toma forma en un escritorio físico.



Drecha. Juanli Carrión. “Construyendo la interminable ruina del mundo” 2011-2012. Vista puesto de trabajo en ARTIUM. Vitoria-Gasteiz. Fotografía, netart, performance e instalación. Izda. Ana Prada. “Objetos Apropriados”. 2010. Sala Parpallo Valencia.

Un resultado estético similar se ve también en la propuesta de Ana Prada (Zamora, 1965) “[Objetos apropiados](#)”⁶³⁸. Serie de fotografías retocadas digitalmente en las que manipula las dimensiones de objetos cotidianos del hogar que aparecen junto a centros emblemáticos de la cultura

⁶³⁷ <http://www.juanlicarrion.com/bnrwesp.html>

⁶³⁸ <http://www.estranydelamota.com/eng/artistas.php?artista=AnaPrada>

contemporánea. En la serie ironiza así sobre los centros y su monumental presencia en el mundo del arte. La escultura pública o sus limitaciones materiales y sus totémicas dimensiones y sobre la constante de su obra: los objetos cotidianos, transformados en este caso en monumentos para el arte.

Curiosamente Ignasi Aballí (Barcelona, 1958), acostumbrado a reflexionar sobre la imagen y su gestación, obtiene un resultado formal muy similar en su serie "[Errores](#)"⁶³⁹. En ella se muestran pruebas de impresión fracasadas, erratas de una maquina "controlada" por los parámetros digitales desde el ordenador. El color de la pantalla, la tinta y los parámetros nunca acaban por coincidir en el papel. Un dialogo entre la representación digital y analógica, sobre el que el propio artista reflexiona en otras obras centradas en el sistema CMYK⁶⁴⁰. Como se aprecia en su [Web](#)⁶⁴¹.



Ignasi Aballí. Errores "Pruebas de impresora I".2007.Digital print, 90 X 120 cm

Propuestas diferentes que finalmente reflexionan sobre el lugar que ocupan las imágenes y la forma en que estas y la memoria se almacenan en los objetos culturales, sean estos digitales, virtuales, físicos, ficticios o reales.

⁶³⁹ <http://www.ignasiaballi.net/index.php?/projects/errores/>

⁶⁴⁰ Siglas de Cyan, Magenta, Yellow y Key es un modelo de color sustractivo que se utiliza para la impresión basada en la mezcla de pigmentos.

⁶⁴¹ <http://www.ignasiaballi.net/index.php?/pages/work/>

Enrique Radigales (El código analógico)

- Entrevistas [1](#)⁶⁴² y [2](#)⁶⁴³ • [Web](#)⁶⁴⁴

“Mi trabajo como artista investiga la frontera entre lo analógico (o físico) y lo digital. Considero que es una frontera borrosa; un no lugar que es un campo de experimentación. A través de ese campo podemos descubrir cuál es la relación de los seres humanos con las máquinas, porque hay una barrera difusa. Para traducir estas ideas que pueden ser algo complejas, en mis proyectos me gusta utilizar ideas sencillas.”(...) “El principio de Tótem evanescente es el de la materialidad tecnológica, sobre la idea de que detrás de la tecnología hay toneladas de recursos naturales. Creo que pocas veces nos planteamos cuánta energía es necesaria para enviar un mail, o cuantas toneladas de recursos naturales son necesarias para diseñar la última actualización de Android.”⁶⁴⁵

“ya estamos tecnológicamente alfabetizados y nuestras esferas de trabajo y ocio están impregnadas de código. Esto significa que las ideas generadas en torno a la tecnología van a ser más accesibles y vamos a participar más de ellas (...) coincidí con otros artistas, que también utilizaban el lenguaje de las máquinas para comunicar ideas más humanas. (...) utilizando conceptos propios de un ingeniero o un programador, se esforzaban en que sus proyectos no ofrecieran ninguna resistencia al usuario-espectador, trabajaban con ideas nítidas y accesibles para construir interfaces confortables.”⁶⁴⁶

Enrique Radigales (Zaragoza, 1970) es un artista que vive y trabaja en Madrid. Su obra, gira alrededor del diálogo entre las bases formales del lenguaje digital -el código- y los soportes tradicionales, como pueden ser la pintura, el grabado o el dibujo, dando lugar a una trayectoria en la que a través de la multidisciplinariedad aborda ciertas problemáticas del arte y la cotidianidad tecnológica actuales. Especializado en pintura en la Escuela Massana de Barcelona, más tarde cursa Sistemas Interactivos en la UPC de Barcelona, lo cual explica la orientación de las obras que analizamos a continuación.

En una de sus primeras obras, titulada “[Códigos Fotografiados](#)”⁶⁴⁷. Radigales hace referencia a varias cuestiones. Por un lado, nos habla de la multiplicidad de ventanas o espacios que es posible crear actualmente de una sola matriz

⁶⁴² http://archivodecreadores.es/artist/enrique-radigales/177?set_locale=es

⁶⁴³ <http://vimeo.com/35497578>

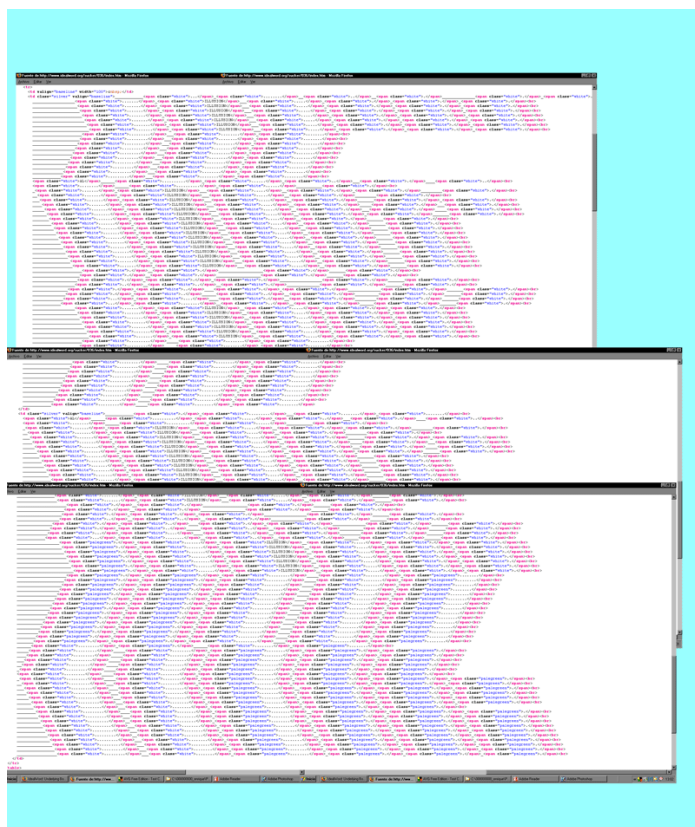
⁶⁴⁴ <http://www.enriqueradigales.com/es/>

⁶⁴⁵ <http://nicolamariani.es/2014/03/25/el-new-media-art-de-enrique-radigales-entre-lo-fisico-y-lo-virtual-por-jose-luis-calderon/>

⁶⁴⁶ <https://arcobloggers.wordpress.com/2013/02/16/arco13-enrique-radigales-y-un-piranesi-como-fondo-de-escriptorio/>

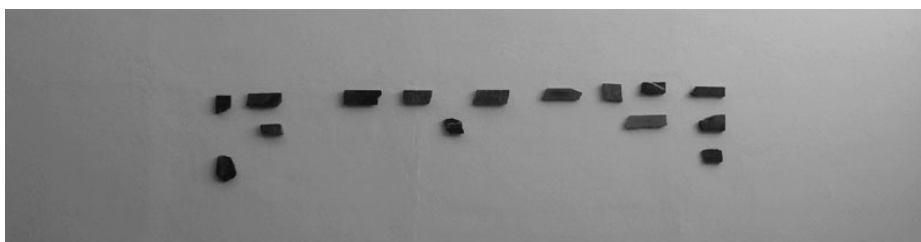
⁶⁴⁷ <http://www.enriqueradigales.com/es/2005/codigos-fotografiados>

o acontecimiento. La maleabilidad de una misma información. Y por otro, nos muestra que tras las imágenes e informaciones se esconde esa estructura que sirve como sustento o construcción: los datos. Un código que también puede resultar en estética y que normalmente se consume desde la multi-pantalla del ordenador. Una información que, por otra parte, se repite o varía bien poco de un espacio mediático a otro. En este caso además la fotografía de la que nos habla Radigales en el título, es una captura de pantalla que lejos de utilizar un dispositivo externo al ordenador -que capture fotones o partículas de luz- hace uso de un software que congela la imagen. Una información que aparece en ese escenario que es nuestra pantalla, previamente dispuesta de un modo que al autor le ha sido conveniente, donde todo ocupa un lugar preciso, como en un bodegón bien pensado, donde todo mantiene un orden, estructura y tamaño convenientes, donde todo está controlado para remarcar claramente la información que se nos quiere transmitir a los espectadores.



Enrique Radigales "Códigos Fotografiados" 2005. Año: 2005. DIN-A2 Impresión de tinta pigmentada sobre papel. 42x59,4.cm.

En “[Código tallado en Piedra](#)”⁶⁴⁸ trabaja con las nomenclaturas de las tecnologías digitales y el archivo de las mismas, pero trasladando el resultado hacia materiales que se presuponen arcaicos. El artista plantea así la problemática de la perdurabilidad del medio, pero también y quizá inconscientemente nos habla del código en el tiempo histórico. De la creación de la escritura y su evolución. Desde la piedra Rosetta⁶⁴⁹ como códice traductor, pasando por el Morse -código simple y universal donde los haya- para llegar hasta el más complejo ASCII⁶⁵⁰ o los diferentes lenguajes informáticos actuales. Así inconscientemente también nos hace reflexionar sobre la evolución del ser humano, desde el manejo y tallado de la piedra como herramienta que posibilitará más tarde otros logros, hasta el actual código informático como base de nuevas formas y posibilidades de avance. Relacionados con la huella -y la fotografía-, tanto la piedra como el código – sea numérico, de letras o símbolos- han sobrevivido hasta hoy portando informaciones y vestigios fehacientes del pasado: saberes, profecías, representaciones, datos históricos y mensajes. Unidos desde la antigüedad, esas tablas -o pantallas- ancestrales se nos antojan en esta obra de nuevo actuales, como código complejo en su totalidad -recordando al Morse en la imagen izquierda de abajo-, como archivo, como rastro, como medio y sobre todo como motor de evolución –como la misteriosa losa de “2001 Odisea en el espacio”⁶⁵¹ que desencadena un cambio-, con su presencia física inquebrantable, imparable: la piedra, y en su intangibilidad y maleabilidad: el código. El peso de la representación informático, inamovible en el tiempo.



⁶⁴⁸ <http://www.enriqueradigales.com/es/2006/codigo-tallado-en-piedra>

⁶⁴⁹ http://www.nationalgeographic.com.es/articulo/historia/actualidad/8462/piedra_rosetta_descubrio_hace_214_anos.html

⁶⁵⁰ El Código Estándar Estadounidense para el Intercambio de Información, es un código de caracteres basado en el alfabeto latino. Creado en 1963, como una evolución de los conjuntos de códigos utilizados entonces en telegrafía. Son necesarios 7 bits para representar los caracteres, aunque inicialmente empleaba un bit adicional para detectar errores en la transmisión.

⁶⁵¹ Película de culto del género ciencia ficción dirigida por Stanley Kubrick y estrenada en 1968. Marcó un hito por su estilo de comunicación visual, sus revolucionarios efectos especiales, su realismo científico y sus proyecciones vanguardistas.



Enrique Radigales. "Código tallado en piedra" 2007. Distintos tipos de piedra talladas con láser. Página anterior. Imagen general de la obra. Dimensiones Variables. Aquí. Detalle de una de las piedras.

En otro sentido se trabaja en "[Sobrevivir a un fresco](#)"⁶⁵², donde Radigales utiliza esta técnica pictórica para hacernos conscientes de las diferencias que hay entre la "tecnología" antigua y los actuales medios digitales. Como se aprecia en las imágenes de la obra, el fresco que el autor pinta en la pared, hace referencia al universo del software *Adobe*. Y en el propio título, se hace referencia a la perdurabilidad de los diferentes medios y el aguante del material que soporta lo representado.

El fresco, una técnica que se deteriora muy poco en el tiempo, es muy difícil de dominar y llevar a cabo, pues no admite corrección alguna y requiere de una técnica muy depurada. Así, aunque en su día también supuso una gran innovación, -como el software- la dificultad que entraña su ejecución la hacía solo al alcance de algunos maestros. Al contrario de lo que supone el programa *Adobe* en la actualidad. Intuitivo y fácil, gracias a una interfaz que oculta el código -que trabaja para acortar pasos y a favor de que el fallo siempre sea corregible-, con un mínimo de esfuerzo y perseverancia se puede manejar y crear sin dificultad un resultado digno en horas, lo que ha supuesto una democratización del medio. Un resultado que además se podrá repetir y transformar hasta la saciedad, múltiple, preparado para compartir, pero que nunca podrá igualar la singularidad de un fresco, fijo, anclado al lugar, inamovible, solo visitable, nunca transportable, se vio en su día desplazado por el óleo y éste por la fotografía, que a su vez lo fue por el código.

Queda latente en esta obra la deuda entre técnicas que se alimentan las unas de las otras, con sus peculiaridades, ahora todas incluidas en el

⁶⁵² <http://www.enriqueradigales.com/es/2006/sobrevivir-a-un-fresco>

software. Un software que debe ser actualizado constantemente, que no sobrevive más allá del momento viéndose superado a cada instante. Como nosotros nos vemos superados por la atemporalidad de esas obras maestras, de unos frescos milenarios, actuales todavía en sus fundamentos, referentes vivos.

Así en esta imagen vemos los vestigios y restos de una obra, que en su materialidad era duradera, pero que en lo representado -el símbolo del sistema *Adobe* en unas manos que juegan a “¿Dónde está la bolita?” - queda obsoleto en un tiempo record. Por lo que el programa y su validez efímera quedan asociados a un juego, por otro lado sencillo y muy rápido, que quizá por ello y por carecer de soporte -más allá del gesto-, se ha mantenido en el tiempo.



Dstrucción de la obra de Enrique Radigales. “Sobrevivir a un fresco” 2006. Pintura mural al fresco. 30m2.



Radigales. “Sobrevivir a un fresco” 2006. 30m2. Pintura mural al fresco.

En “[Landscapes](#)”⁶⁵³, vuelve a jugar con la perdurabilidad del acontecimiento y la técnica digital y analógica. Para ello, realiza una captura de pantalla de su agenda personal, imprimiéndola más tarde sobre papel Hahnemühle y

⁶⁵³ <http://www.enriqueradigales.com/es/2007/landscapes-ruinas>

pintando sobre él con rotuladores. Con el tiempo, estos perderán su vividez, al igual que aquellos acontecimientos de la agenda en nuestra memoria.



Enrique Radigales. "ASDF". 2008 Variables. Microscopia fotografiada con un negativo de 6x7.

Un desgaste que también se ve reflejado en "[ASDF](#)"⁶⁵⁴ donde esas teclas de un ordenador portátil -utilizado entre los años 2005 y 2008- son fotografiadas con un microscopio. Queda latente la erosión que han sufrido. Restos visibles de la acción de crear información inmaterial, huellas de lo digital, captadas del espacio material, tinta corrida y soportes desgastados.

En "[Injertos Domésticos](#)"⁶⁵⁵ nos habla de lo real y lo virtual con una sencillez abrumadora -al igual que viéramos en el ejemplo de Benoit Paillé- mediante el contraste de dispositivos a través de la fotografía. El universo y espacio de uno y otro quedan atrapados dentro de cada herramienta enfatizados por el recorte y el marco de las imágenes. Imágenes que son testimonio de la inclusión de los dos universos en el espacio cotidiano de nuestros hogares, como parte asumida de la forma de relacionarnos con el entorno y los "otros" a través de la tecnología de la información.

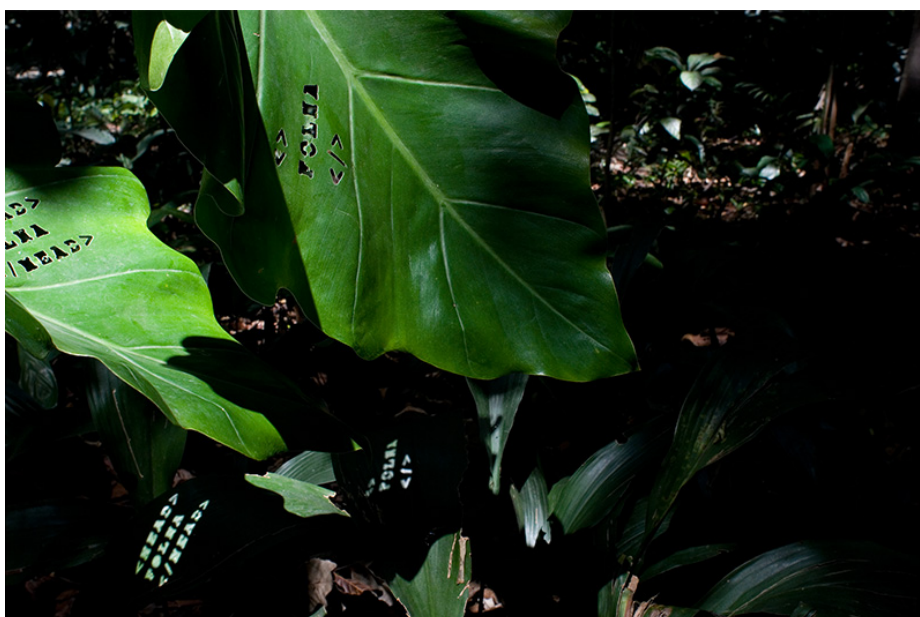


Enrique Radigales. "Injertos domésticos". 2008. DIN-A1. Fotografía. 59,4x84,1cm.

⁶⁵⁴ <http://www.enriqueradigales.com/es/2008/asdf>

⁶⁵⁵ <http://www.enriqueradigales.com/es/2008/injertos-domesticos>

En 2009, Radigales realiza dos obras relacionadas con otras que hemos visto anteriormente. En la primera “[Folha](#)”⁶⁵⁶, utiliza de nuevo el código, que con un láser industrial troquela en las hojas de una planta, de forma que el sol al atravesarlas proyecta ese código en las sombras de las hojas de abajo. Como se aprecia en las fotografías del parque Trianon de São Paulo, la luz es el elemento que articula toda la obra. La luz como herramienta de corte, como catalizador, como hacedor de sombra, como código inmaterial, como electricidad, como elemento que posibilita ver y captar la realidad. El código como elemento en la sombra, como luz en la pantalla, detrás de la interfaz, la realidad virtual y el ciberespacio. Los datos como energía del ciclo vital. Lo natural, lo digital, la materia y lo inmaterial. Varias metáforas...

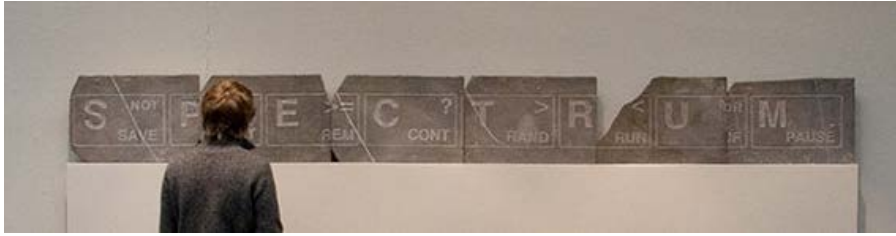


Enrique Radigales. “Folha”. 2009. DIN-A0. Fotografía. 118x84cm.

En la segunda “[Friezze](#)”⁶⁵⁷, vuelve a la roca. Un material más duro para tallar a mano un teclado según el diseño de un *Spectrum*, el ordenador-teclado de los años 80^a que funcionaba con cintas electromagnéticas y se utilizaba en su mayoría para temas lúdicos. A través de una escultura que se divide en 6 bloques de piedra, el artista nos retrotrae a un pasado muy cercano pero a la vez a años luz, dejando ver cuán rápido evolucionan actualmente las tecnologías de la información y el ocio, allá donde la piedra sirvió como soporte durante milenios. Un espectro que vuelve congelado y queda atrapado para la eternidad en la roca.

⁶⁵⁶ <http://www.enriqueradigales.com/es/2009/folha>

⁶⁵⁷ <http://www.enriqueradigales.com/es/2009/frieze>



Enrique Radigales. "Frieze". 2009. Piedra negra de Calatorao tallada a mano. 360x40x4cm.

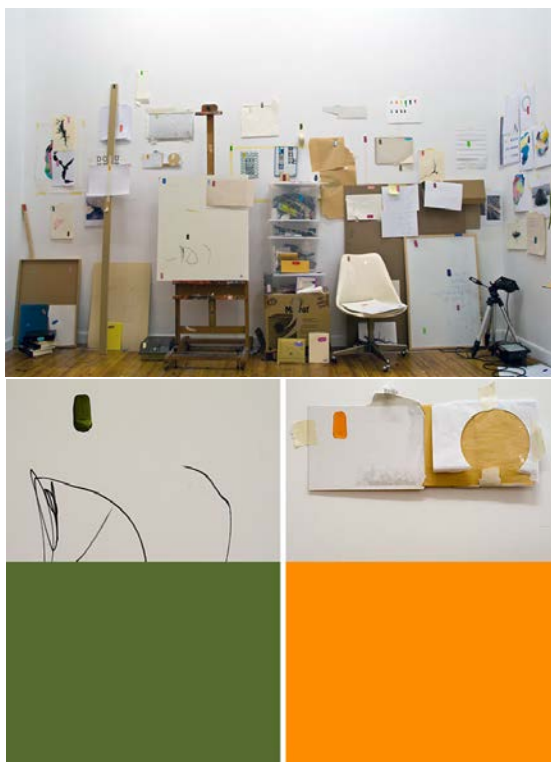
Ese mismo año, realiza "[Low Fruits](http://www.enriqueradigales.com/es/2009/low-fruits)"⁶⁵⁸, una puesta en escena muy sencilla que hace referencia a los programas de diseño 3D. Con ellos, se trabaja a partir de tomas fotográficas, para dividir en partes geométricas cualquier tipo de objeto, sea éste natural o producido por el ser humano. Así, en la obra, el artista selecciona diferentes frutas que va empapelando con polígonos. Con el paso del tiempo éstas se deterioran y hacen que esa cascara quede obsoleta y deforme, perdiendo su vigor y estructura. El software y la fotografía congelan el objeto y la estructura volviéndola "inerte" en un espacio sin tiempo. Fuera de ese entorno virtual, el verdadero objeto sufre las inclemencias del tiempo real. Una vez más en clara referencia a la pintura y el bodegón, este artista multidisciplinar reinventa la forma de ver este género, recuperado como ejercicio naturalista para el software en animación.



Enrique Radigales. "Low Fruits". 2009. DIN-A0. Fotografía. 118x84 cm.

⁶⁵⁸ <http://www.enriqueradigales.com/es/2009/low-fruits>

El proyecto “[Manifiesto GIF](#)”⁶⁵⁹ parte de la traducción a pintura acrílica de la paleta de 216 colores Hexadecimales, o “Web Safe Colors”, que son los que comúnmente se utilizan en el diseño de cualquier interfaz para ordenador. Estos colores suelen ser valores numéricos específicos ejemplo: #ff0000=hexRed o (rojo). Así, en la obra, cientos de pinceladas de pintura acrílica -una por cada color hexadecimal- colonizaron durante un tiempo los objetos y materiales del estudio del artista como transposición de la paleta digital a una puramente física. Cada pincelada fue registrada fotográficamente para posteriormente, formar parte del proyecto “[HTML](#)”⁶⁶⁰. Una web que mostraba de forma lineal la cadena de fotografías, cada una precedida por su valor numérico y por una libre traducción de su nombre en inglés. Una muestra de cómo el mundo exterior es representado en el ciberespacio por valores absolutos que fuera de éste no tienen lugar ya que en su materialidad resultan cambiantes, tal y como se aprecia en “[Pintura exadecimal 3399CC](#)”⁶⁶¹.



Enrique Radigales. “Manifiesto GIF”. 2010. Maquetación XHTML, programación javascript, fotografía, pintura acrílica.

⁶⁵⁹ <http://www.eniqueradigales.com/es/2010/manifiesto-gif>

⁶⁶⁰ http://www.eniqueradigales.com/manifiesto_gif/

⁶⁶¹ <http://www.eniqueradigales.com/es/2010/pintura-hexadecimal-3399cc>

Otro proyecto -de mayor envergadura- que ha viajado por varios países, es "[Gran Amarillo](#)"⁶⁶². Quizá la obra más completa del artista que aúna varios de los intereses que ha venido mostrando Radigales. Tal y como se explica en la web y [página](#)⁶⁶³ concreta del proyecto, la obra comparte el espacio físico y el virtual, -actualmente dentro de la web del artista- y a su vez nos habla de esos dos universos, sus formas de ser, sus limitaciones, dones o territorios en común. Insertando lo inmaterial, esos píxeles sin origen ni particular localización, en un entorno concreto y elevándolos a un tamaño monumental en forma de escultura.



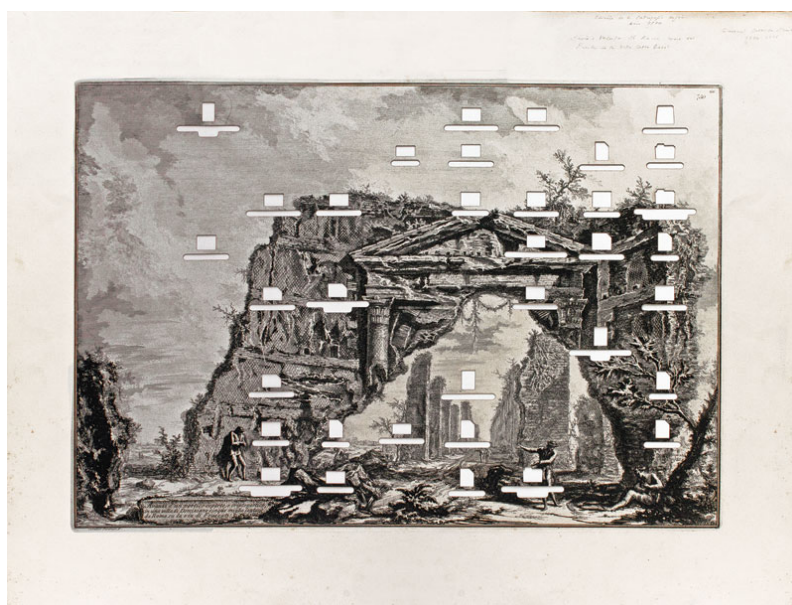
Enrique Radigales. "Gran Amarillo".2011. HTML, Madera, hierro, plantas, depósito, tierra y cabos. Medidas Variables.

"[Paisaje archivado](#)"⁶⁶⁴ y "[Piranesi como fondo de escritorio](#)"⁶⁶⁵ son obras más románticas, en las que el artista crea una nueva forma de entender el paisaje. En la primera, se traslada la silueta de interfaz a un papel acuarela, troquelando esos archivos mediante laser. Como si ese papel fuera el fondo de escritorio sobre el que reposaran las carpetas. Después se lleva la hoja al exterior y se fotografía en diapositivas delante de un paisaje de forma que los iconos dejan ver el entorno existente tras el papel trastocando la función del mismo como soporte y, convirtiéndolo en un impedimento o telón que

⁶⁶² <http://www.enriqueradigales.com/es/2011/gran-amarillo>
⁶⁶³ https://elranchitomadrid.files.wordpress.com/2012/01/dossier_escala_alta.pdf
⁶⁶⁴ <http://www.enriqueradigales.com/es/2011/paisaje-archivado>
⁶⁶⁵ <http://www.enriqueradigales.com/es/2011/piranesi-como-fondo-de-escritorio>

no deja ver. Al igual que en el caso virtual, en el que la interfaz esconde la información real -el código que sirve de arquitectura al sistema- tras un entorno más cómodo y familiar para nosotros que representa e imita lugares o formas que devienen de usos y maneras de trabajo antiguas. Así, el contenido virtual, los ficheros que esconden tras su forma la información en el espacio del ordenador, hacen ahora posible ver el entorno real o el paisaje –el código o arquitectura- que en su virtualidad suelen esconder, en un juego reversible que hemos visto ya en otras obras de Radigales.

Una estrategia similar se utiliza en “[Piranesi como fondo de escritorio](#)”, en la que se hace referencia a la antigüedad y la ruina arquitectónica, como construcciones racionales, como estructuras románticas, que en este caso son creaciones de un maestro en la técnica del grabado y la construcción. Grabados reproducidos en varias ocasiones, y que aún se pueden adquirir en lugares especializados, tal y como lo hace el artista en un anticuario, rescatando esa imagen virtual de su escritorio y adquiriéndola en papel, pero “decepcionándose” al ver que le es imposible trasladar ese orden e informaciones contenidas en el ordenador al espacio real, significando a “fuego”⁶⁶⁶ ese vacío en la lámina.



Enrique Radigales. “Piranesi como fondo de escritorio”. 1872-2011. Grabado original de Giovanni Batista Piranesi troquelado con láser. 70x55 cm.

⁶⁶⁶ https://www.youtube.com/watch?v=3_wj5y1q_Vg

Con ello Radigales nos habla de la estructura y arquitecturas del ordenador, esa que se esconde tras la fachada de los ficheros y el paisaje de la interfaz de nuestro escritorio. Un entorno estético bello, una escenografía que hace que éste nos seduzca, nos anime a internarnos en ese espacio. Al igual que lo hacen las representaciones románticas de Piranesi a través de las ruinas, que todavía nos permiten reconstruir un todo tranquilizador a través de la representación o el pensamiento. Pero que nunca volverán a estar completas, pues el vacío y los agujeros que las asolan han destruido la entereza de aquella realidad o escenografía contenida en nuestro pensamiento, de forma que ya no resulta convincente, verosímil. Tal y como lo ha hecho el espacio de la representación para con el real y viceversa. Allá donde cualquier archivo y realidad se ponen en duda.

Una obra que comparte una temporalidad diferente, pero donde la ruina, la huella o el desecho de una época – el romanticismo y el clasicismo- y otra -la era de la información-, se sigue entendiendo a través de lo no presente. De la omisión, del agujero, de la imposibilidad de reconstrucción o traslado fuera de un espacio y un tiempo concretos. Del anhelo de la representación de aquello que fue, trasladando ese romanticismo también al frío espacio digital.

Durante toda la investigación, venimos comprobando el punto de vista nuevo que aporta el lenguaje y tecnologías informáticos en cuanto al entorno real y los sistemas de representación anteriores a la informática. Algo que en "[Viewpoint](#)"⁶⁶⁷ se aborda a través de un falso telescopio de papel. Este delimita y dirige nuestra visión hacia una forma de entender e interpretar el entorno digitalmente.

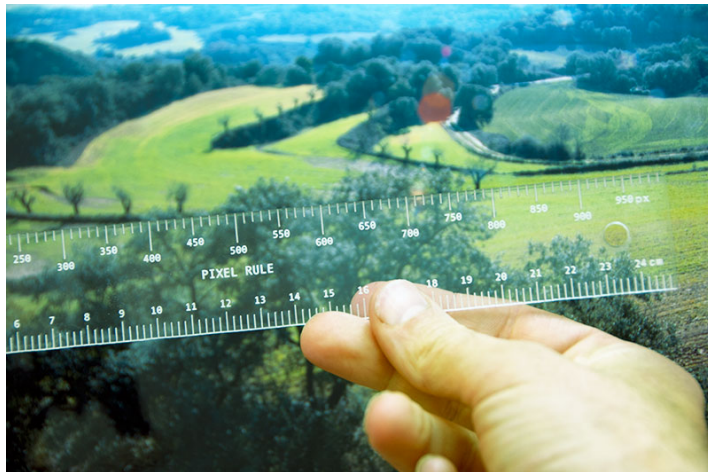


Enrique Radigales. Viewpoint. 2012. Medidas variables. Técnica Mixta.

⁶⁶⁷ <http://www.enriqueradigales.com/es/2012/viewpoint>

En el punto de mira, vemos cómo se decodifica y traduce nuestro entorno más cercano y anodino mediante unas reglas digitales. En este caso, la paleta binaria de 216 colores. A través de ella y unos medios analógicos -casi de juguete- que remiten a las ópticas y pruebas de laboratorio que se usan en el entorno científico para clasificar y observar, la obra trata de transmitirnos una nueva forma de comprender la realidad. Lejos de la propia ciencia y la representación habituales, se trata de un juego donde se clasifica y se archiva todo desde el mismo punto de vista sin importar su procedencia. Una especie de código que nos hace conscientes de tres capas o maneras diferentes de entender y conocer el entorno, la científica, la artística y la digital aunadas en el proyecto.

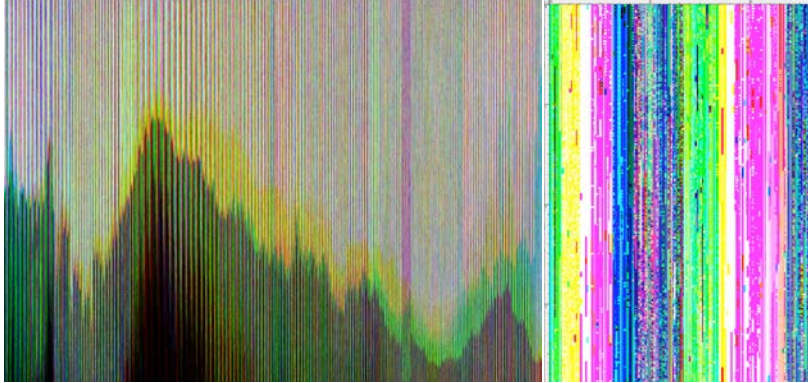
En este mismo sentido se articula "[Pixel Rule](#)"⁶⁶⁸, una obra que nos resulta particularmente esclarecedora, en cuanto a lo referido en la anterior: la nueva forma no sólo ya de comprender el entorno, sino de medirlo y datarlo, archivarlo o captarlo que supone lo digital. De ostentar poder sobre él. Al conseguir manejarlo (medirlo), como dice Manovich, a través de representaciones.



Enrique Radigales. *Píxel rule*. 2013. Grabado láser sobre policarbonato. 250x35 mm.

De forma que este hipotético nuevo punto de vista o medida digital produzca cambios en los instrumentos hasta ahora utilizados, replanteando el tamaño de todo el universo, o al menos haciéndonos recapacitar sobre ello desde la ironía de la obra.

⁶⁶⁸ <http://www.enriqueradigales.com/es/2013/pixel-rule>



Enrique Radigales. “Souvenir”. 2013. File 000325. 2013. Impresión de tintas pigmentadas sobre papel fotográfico. 185x133cm.

Por otros derroteros bien distintos nos lleva “[Souvenir](#)”⁶⁶⁹, donde se habla de nuevo del desecho y la ruina, del archivo recuperado o del desgaste digital, que aunque se niegue, existe. Para ello, Radigales recupera –gracias a un software- de su disco duro, imágenes de paisajes que encontró en internet y que llevaban tiempo borradas de su papelera. Éstas han perdido parte de la información primigenia siendo los archivos corrompidos por un deterioro temporal. Demuestra así el autor, que también en este espacio existe un tiempo que hace mella en los “objetos”, desgastándolos a tal punto, que la información o material que había detrás queda ahora al descubierto, dejando patente la forma en que están contruidos.

Por último queda una obra que aun siendo compleja es muy significativa, ya que sintetiza a la perfección el devenir general del trabajo y trayectoria del artista. En ella, se vienen a encontrar todas las inquietudes y estrategias hasta ahora empleadas. Se trata de “[Primer Diagnostico Taxonomico](#)”⁶⁷⁰ y tal y como explica su autor en este [video](#)⁶⁷¹, en ella se realiza una lectura del paisaje a través de un nuevo código. Un código que nosotros entendemos como algo entre analógico, científico y digital, que además ocupa tres espacios diferentes, el [virtual](#)⁶⁷² – la web con la clasificación de las 155 especies y su ciclo biológico- y el real – las dos hectáreas de Pericastó en la comarca de la Litera, Huesca- comprometidos el uno con el otro a través del proyecto artístico.

⁶⁶⁹ <http://www.enriqueradigales.com/es/2013/souvenir>

⁶⁷⁰ <http://www.enriqueradigales.com/es/2014/primer-diagnostico-taxonomico>

⁶⁷¹ <http://www.laboralcentrodearte.org/es/files/2014/exposiciones/datascape/radigales>

⁶⁷² <http://www.laboralcentrodearte.org/es/recursos/obras/totem>

Así la trayectoria y obra de Radigales parece querer desmontar varios clichés que se le presuponen a nuestra forma de comprender el entorno desde lo digital, lo científico y el arte. Cuestionando lo que entendemos por progreso tecnológico o la obsolescencia técnica. Las formas de reciclaje arqueológico de ciertas tecnologías y los lenguajes que nos sirven y sirvieron para comprenderlas.

En su trabajo quedan patentes varias cuestiones en relación a la ontología de *lo fotográfico*, por tratar temas como el archivo, el código, la luz y las unidades mínimas de color y representación de imagen, en relación con las preocupaciones sobre lo digital y las relaciones que se establecen entre temporalidad y tecnología, o la forma desde la que diversas propuestas de formatos y soportes distintos se basan en la “libre interpretación” de lo que son los códigos digitales. De lo que resulta un cuestionamiento de ese lenguaje a través de su dialogo con formas arcaicas y analógicas de representar y pensar el arte.

Probe, de Suze May Sho. (Nuevos espacios expositivos)

- [Web](#)⁶⁷³



Suze May Sho. Probe Project. Puntos de vista desde los que se hacen las fotografías. Y espacio de la galería que abarca cada uno.



Studio de Probe Project. 2009. Montage de “Probe 2” por Oscar Lourens.

“Probe Proyec”, es un espacio “transmutable” para exponer arte desarrollado en 2008 por [Suze May Sho](#)⁶⁷⁴, colectivo formado por Rosell Heijmen (1973), Connie Nijman (1973) y Jessica Helbach (1972) que basa todo su trabajo en el comisariado, en la creación y adecuación del espacio expositivo y la obra de diferentes artistas, que a posteriori se fotografían digitalmente y se muestran en la red.

Probe, es un laboratorio de pruebas o [caja de Skinner](#)⁶⁷⁵ artística. Sus pequeñas y prácticas dimensiones, permiten a los artistas, crear obras “a escala” – de un espacio que se supone de 1,10m de alto y una superficie de 6m²- de otro modo irrealizables en la vida real. La arquitectura del espacio es flexible y totalmente subordinada a la exposición: las paredes pueden ser extendidas, las puertas borradas, el suelo modificado, incluso se puede controlar la iluminación. La arquitectura o la escultura se convierten en conceptos relativos. Lo virtual también se puede utilizar como herramienta en la toma de decisión y ejecución del espacio y la obra.

⁶⁷³ <http://www.projectprobe.net/probe/archive>

⁶⁷⁴ <http://www.suzemaysho.com/projects>

⁶⁷⁵ <http://www.projectprobe.net/probe/0>

Aunque este espacio físico “existe” en cada uno de los proyectos, solo se accede a él a través de la red. Por lo que el registro de la exposición es la propia exposición.

Podemos encontrar todo tipo de galerías 3D o Net.Art en la red, pero es raro que el arte hecho fuera de ese contexto se exponga única y exclusivamente en la [web](#), sobre todo de este modo tan singular, basándose únicamente en la imagen estática como descripción espacial. Un proyecto con propuestas complicadas y arriesgadas algunas de las cuales analizaremos brevemente y por orden cronológico.

La primera que llama nuestra atención, es Probe 1 de Peggy Franck. Titulada “[Destination in the clouds](#)”⁶⁷⁶ según la propia artista carece de relevancia como instalación, aunque su interés radica en el punto de vista con el que gracias a la cámara ella es capaz de “ordenar” ese espacio, logrando una imagen, que ahora sí, es el resultado de su estudio. Una estrategia que veremos, se aplica en casi todas las propuestas de Probe. Unos puntos de vista que se tienen muy en cuenta a la hora de emprender la tarea de intervenir en la representación.



Oscar Lourens. Probe 2 “Glikoneri”. Junio, 2010.

Otra cuestión que tiene relevancia en [Probe](#) es la escala. Algo claramente visible en la instalación de Oscar Lourens. Un artista Italiano que en su trayectoria se pregunta por el tamaño de las cosas, prestando especial atención a los objetos y estructuras arquitectónicas que encuentra en exteriores. Estos, le sirven como objetos de reflexión y estudio para jugar con

⁶⁷⁶ <http://www.projectprobe.net/probe/1>

la forma, alterarla y reproducir las diferentes características del objeto a través de la repetición y el cambio de escala o soporte.

Una estrategia de trabajo que también concuerda con los preceptos del proyecto [Probe](#), en que el juego con la escala y la alteración de la imagen, cambian la percepción que tenemos de las obras y el espacio. Un punto de vista desde el que el objeto de estudio se torna diferente y el espacio que ocupa se ve alterado, al igual que en la obra de Lourens.

La siguiente obra que llama nuestra atención, empieza por romper con la cuestión de la imagen estática y se plantea a través de un [video](#)⁶⁷⁷. En él, la cámara estática ofrece un solo punto de vista que a Sylvie Huysman le sirve para romper la lógica tamaño-espacio-gravedad. Un juego de escalas, perspectivas y fuerzas donde todo es fingido, donde el cuerpo y el gesto, sus herramientas de trabajo y estudio habituales, reconfiguran la relación con el espacio.



Sylvie Huysman. Probe 4. Mayo, 2010.

El proyecto "[Nimbus](#)"⁶⁷⁸, de Berndnaut Smilde nos habla de lo efímero. De la imagen como forma de control total sobre el objeto y el espacio. De la representación a través de la fotografía como única manera posible de captar o dar forma a ciertas "corporeidades".

⁶⁷⁷ <https://youtu.be/ERcx9wwzNrs>

⁶⁷⁸ <http://www.projectprobe.net/probe/6>



Berndnaut Smilde. Probe 6. "Nimbus". Octubre, 2010.

Llama nuestra atención el uso de la luz que hace Heidi Linck en "[In the eye](#)"⁶⁷⁹, donde la sombra es la protagonista, la que llena el espacio y le da forma con su oscuridad, una estrategia que luego veremos invertir en probe_13. O "[Unrepeatable Carpets](#)"⁶⁸⁰ de Marcel Kronenburg, uno de los pocos que se vale de recursos digitales notorios y del 3D que, acostumbrado a crear las alfombras físicamente, aquí tuvo la facilidad de probar varios diseños gracias a la virtualidad del entorno digital.

Marika Asatiani nos sorprende con "[Currents of air](#)"⁶⁸¹, una obra referente a las paradojas que el filósofo griego [Zenón](#)⁶⁸² hizo sobre el problema del continuo y las relaciones entre espacio, tiempo y movimiento. En ella, se muestra una clara intención de secuenciar y dividir el espacio mediante tubos que con su tamaño regular y cadencia, tratan de evidenciar las distancias y temporalidades de desplazamiento inherentes al espacio, y que en [Probe](#), ante la falta de un referente "fidedigno", siguen siendo relativas, etéreas y variables según quien mire las imágenes. Como lo era el tamaño y el espacio en la teoría de Zenón, muy interesado en los conceptos de lo infinito y lo finito.

⁶⁷⁹ <http://www.projectprobe.net/probe/10>

⁶⁸⁰ <http://www.projectprobe.net/probe/7>

⁶⁸¹ <http://www.projectprobe.net/probe/11>

⁶⁸² <http://paginas.matem.unam.mx/cprieto/index.php/es/matematicos/matematicos-w/155-zenon>



Marika Asatiani. Probe 11 "Currents of air". Junio 2012.

Como hemos adelantado, en Probe 13 se hace uso de la luz mostrando el proceso natural de secuencia del tiempo marcado por un elemento real como el sol en un entorno totalmente "artificial" como es [Probe](#). Esto, evidencia la relación entre referente espacio-imagen y el tiempo referencial que a su vez remarca el ciclo vital, más evidente si cabe gracias a la presencia de un ser "vivo" como la planta, que depende enteramente de él para su desarrollo y subsistencia.



David Weber-Krebs. Probe 13. 6,7,8 y 9. Mayo 2012.

También llama nuestra atención el espacio gris de "[Probe 14](#)"⁶⁸³. La sala que Theo Konijnenburg llena únicamente con elementos propios a todo espacio expositivo real: una silla, un extintor y radiadores. Un espacio vacío que solo levanta ciertas sospechas por unos cartones de leche que estorban y distorsionan nuestra percepción.

Coen Vernooij es el responsable de Probe 16. Títulado "[Dissolving spaces](#)"⁶⁸⁴, las líneas dibujadas sobre las paredes, juegan con la perspectiva de cada una de las fotografías. Estas, parecen mostrarnos cada vez un espacio diferente, incoherente respecto a las imágenes del mismo proyecto.

Antes de finalizar, menciono aparte merecen los proyectos "[Skin](#)"⁶⁸⁵, de Ellen Boersma & Rob Sweere, y "[Fin](#)"⁶⁸⁶ de Frank Koolen. En el primero, porque se realiza todo a escala natural 1:1, para mostrar la naturaleza tal y como es, confrontada con el espacio. Y en el segundo para sintetizar una historia de imágenes que se nos muestran abajo, en una maqueta realmente genial. Una estrategia que se repite en el trabajo de Sjoerd Tim "[Fountains of grace](#)"⁶⁸⁷ en el que construye una fuente en su último "aliento". Acostumbrado a la escultura, apunta que el proyecto le exigía saber de antemano los 9 puntos de vista de las tomas, de forma que pudiera conocer qué partes vería el espectador al finalizar la obra.

Pero en [Probe](#), hay dos proyectos más centrados en lo estrictamente fotográfico que nos interesan. El primero es Probe 18, realizado por Katja Mater y titulado "[Site Specific Density Drawing 18/12/12 Arnhem](#)"⁶⁸⁸. En él, se practican agujeros en la pared de la "sala" para poder introducir el objetivo de la máquina de fotos y captar el interior. Las ocho imágenes, de varios formatos: 35mm, 6x6cm, 6x7cm, 4x5", 6x7cm, 4x5" y 6x6cm, son tomadas con diferentes cámaras y objetivos, algunos de los cuales se aprecian a través de los agujeros en las imágenes. El espacio, se nos muestra intervenido y distorsionado por formas geométricas blancas negras y grises. Las otras tonalidades son debidas a la luz. Debajo de ellas también se aprecia toda la sala, incluidos los agujeros, en un formato fotográfico estándar y pintada en un gris medio, para que alternado con las otras imágenes la diferencia sea más obvia.

⁶⁸³ <http://www.projectprobe.net/probe/14>

⁶⁸⁴ <http://www.projectprobe.net/probe/16>

⁶⁸⁵ <http://www.projectprobe.net/probe/21>

⁶⁸⁶ <http://www.projectprobe.net/probe/23>

⁶⁸⁷ <http://www.projectprobe.net/probe/24>

⁶⁸⁸ <http://www.projectprobe.net/probe/18>

Así, comprobamos algunos de los fenómenos más notorios de la fotografía. Como son el formato, el desenfoque, el grano, el efecto de trepidación... y la forma tan variada en posibilidades de documentación que ofrece la misma. Donde ya no solo el punto de vista marca el espacio a mostrar, sino el encuadre, el formato, la cámara y el objetivo seleccionados.

El segundo al que nos referíamos es "[Cadre](#)"⁶⁸⁹ de Susan van Hengstum. Interesada en crear espacio donde no lo había. Se propuso mostrar un instante allí donde el tiempo era dilatado. Todo para hacernos conscientes de que aquello que veíamos era una representación de un espacio captado a través de la cámara. Para ello, la artista, tapa una parte del sensor de la cámara con un material translucido que vira la imagen hacia lo que sería una estética del negativo. Esto, nos revela el tamaño y forma del diafragma; después, obtiene la imagen y la vira, para devolverla al espacio correspondiente de [Probe](#) en el lugar, punto de vista y perspectiva que debería de ocupar cada una de ellas. Por último, fotografía de nuevo ese espacio, pero de forma correcta.



Susan van Hengstum. Probe 25 "Cadre". Septiembre 2014.

Así, vemos el lugar de la imagen y su realidad, el espacio en negativo o el molde o modelo, a través de un mecanismo sencillo, la introducción de un elemento ajeno, un papel translúcido, en el programa o el entramado mecánico del aparato. Para luego reconfigurar la visión que se nos ofrece y ser conscientes de los mecanismos que sustentan una realidad, en este caso triple. Donde todo tiene lugar a través del simulacro de la imagen. De la simulación en la maqueta y de la virtualidad en internet.

⁶⁸⁹ <http://www.projectprobe.net/probe/25>

Artistas referidos a cuestiones y estrategias similares a este grupo

[Julien Levesque](#)

[Justine Blau](#)

[Letha Wilson](#)

[Dalfovo Daniel](#)

[Olga kisseleva](#)

[Daniel Temkin](#)

[Anthony Antonellis](#)

[Sebastian Schmieg](#)

[Manuel Fernandez](#)

[Jordan Tate](#)

[Wade Guyton I](#)

[Wade-Guyton II](#)

Conclusión

A lo largo del desarrollo de esta tesis varias ideas y conceptos han ido cobrando importancia. Unos referidos al contexto socio-cultural y económico, y otros relacionados con los procesos y formas creativas que posibilitan las herramientas de captación, postproducción, comunicación y salida conectados al ordenador.

Aún así, en todas y cada una de las reflexiones, siempre aparece como denominador común el elemento digital y su estructura numérica a la hora de crear, compartir y procesar los datos a través del ordenador.

La información en forma de imagen, ha sido otro de los elementos clave dentro del estado de la cuestión, unida a la emergencia de la red de telecomunicaciones que es internet.

Así, la mayoría de cuestiones planteadas guarda relación con ese contexto y la cosmogonía del ordenador, las herramientas conectadas a este y su relación con lo digital, internet y la imagen, afectando a los paradigmas que hemos analizado.

Aportaciones referidas al contexto socio-económico y cultural

Entre ellos, un contexto social donde los tiempos y espacios empiezan a confundirse instrumentalizados en el ordenador. Ya sea en las actividades económicas del ocio y el trabajo, o en la diferenciación y conciencia de las diferentes realidades posibles en, y fuera de la pantalla. Un campo que la ciencia está empezando a explorar como forma de alcanzar a ver y comprobar situaciones a través de la simulación de paradigmas en imágenes.

También asistimos a una “mezcla” de informaciones que impulsa una indefinición de las disciplinas de conocimiento y creación de significado posible gracias a la capacidad del código abierto. Que nos capacita para compartir y trabajar con informaciones entre diferentes medios -antes estancos- mezclando saberes y técnicas del presente y del pasado sin necesidad de realizar esos procesos de síntesis fuera del ordenador.

Una indiferenciación y estructura de proceso que acaba trasladándose al campo de la cultura que nos construye como individuos desdibujando los límites entre las diferentes formas de entender y representar el entorno.

Por lo que vemos todas esas cosmogonías afectan al tiempo y espacio y la forma que tenemos de relacionar contenidos y realidades para comunicarnos entre nosotros.

Este contexto de diálogo e intercambio estrechamente relacionado con el arte, ha acabado por afectar su esfera, ensanchando su espacio de acción hacia otros ámbitos significativos como la ciencia, las humanidades y otras artes. O por el contrario, viéndose inmerso en políticas preocupadas por crear dinámicas de economía relacionadas con las industrias y la cultura visual. Alterando las formas de abordar la praxis creativa y los estatutos y resultados que hasta ahora eran propios de su espacio.

En lo que al parecer el arte tiene mucho que decir preguntándose por las estructuras y procesos sociales que comprobamos impulsa entre otros fenómenos lo digital, para cuestionarlos y plantearse su funcionamiento.

Un arte que por otro lado, se ha visto seducido por las nuevas posibilidades y cambios que ofrecen el ordenador, la red y su cosmogonía numérica en la forma de entender, representar y utilizar las cualidades espacio-temporales.

Lo que ha reconfigurado antiguas formas de pensar y hacer arte, creando también otras nuevas. Tendencias que en el seno de una estructura más amplia afectada ya por las nuevas formas de trabajar, percibir y representar el entorno, se han desarrollado utilizando o rechazando dichos medios y procesos que habilitan.

Entre ellas, esta tesis pretendía identificar si el estatuto de *lo fotográfico* – obviando la vertiente estrictamente fílmica- se reconfiguraba o renovaba en algún modo, señalando las soluciones o tendencias que podían surgir en esa línea de continuidad que acaso se daba.

Una cuestión que no quedaba del todo aclarada al realizar un análisis de las teorías académicas referidas a las nuevas tecnologías y el arte, probablemente más preocupadas en otros aspectos. Pero en las que indirectamente ciertos apartados sí nos aportaban soluciones para dilucidar la interrogación que se nos planteaba.

Aportaciones referidas al contexto creativo productivo en la imagen y el objeto artístico.

Entre las aportaciones que examinaban lo digital y las tecnologías de captación, posproducción, comunicación y salida instrumentalizadas en el ordenador y las telecomunicaciones en el arte. Destacamos, un nuevo estatuto para la imagen y el objeto digitales propiciados por varias características, relacionadas con el espacio y el tiempo y la estructura numérica.

La primera de ellas, compromete reconocer cuál es el medio, proveniencia y origen de cualquier formato o información digital entre el tiempo y espacio transcurridos –en el procesador- desde la toma-creación hasta la salida.

Otra cualidad a tener en cuenta, es la forma de procesar y representar nueva de ese espacio digital, que promulga una nueva estética de continuidad, donde el salto temporal se ve sustituido por un *continuum* espacial que permite transformar y alterar los objetos en una línea de tiempo ininterrumpida dentro de un universo.

Unas cualidades que también tienen réplica en el espacio físico, al materializar ciertos objetos gracias a materiales como el grafeno y las siliconas utilizadas por las impresoras 3D. Donde los objetos podrían ser de una pieza en la que reconocer partes sería complicado, de no poder acceder a los pasos del proceso de gestación en el ordenador.

No menos importante resulta la posibilidad de ofrecer contenidos en ubicuidad de distancia y espacio a través de la pantalla conectada al ordenador, así como el envío e intercambio de informaciones que podían materializarse en otro punto geográfico.

Todas ellas posibilidades que veíamos reflejadas en nuestro marco de acción y que nos han llevado a acotar esa tendencia que buscábamos, así como a identificar las obras y artistas que dentro de ella hacen uso o se preguntan por esas nuevas cualidades digitales en sus obras. No como un corpus o campo aislado, tampoco como fórmula. Pero sí como fenómeno y pluralidad de actitudes dentro de un proceso especulativo de cambio más amplio abierto en el arte.

Así, la aportación fundamental de este trabajo ha sido identificar y delimitar ese marco dentro de un contexto socio-cultural y artístico más amplio.

Recapacitando sobre cómo la mirada y propuestas de *lo fotográfico* se han reconfigurado gracias a lo digital impulsando una tendencia que se puede identificar gracias al análisis de conceptos artísticos y clasificaciones de las diferentes formas de imagen.

Una práctica fotográfico-escultórica, que aunque se inscribe dentro de este régimen de *imagen-electrónica* o *acontecimiento*, pretende alejarse de temporalidades narrativas de la *imagen film-movimiento* y de las del transcurso de la *imagen-tiempo*. Sin por ello dejar de reflejar los cambios que para el arte y la sociedad ha supuesto este nuevo régimen "*postmedia*". Haciéndose eco en cada una de las propuestas analizadas de esas nuevas reflexiones temporales y espaciales que ha propiciado el nuevo estatuto numérico de la imagen.

Un conjunto de cuestiones reflejadas en el contexto que hemos descrito junto con la ayuda de algunos teóricos. Un marco que los trabajos y artistas que hemos seleccionado aprovechan para la creación.

Aportaciones del análisis realizado en el índice de artistas

Hemos identificado cuatro grupos en relación al contexto y las estrategias, de cada forma de praxis dentro del marco delimitado.

A partir de esta división, se pueden extraer otras conclusiones que no son evidentes, pero que, reflexionando desde un punto de vista más referido al contexto temporal y evolutivo de lo digital, -en relación a la praxis de cada uno de los grupos-, permite señalar algunos cambios ocurridos en el arte y su contexto.

En el primer apartado, "*Cuestionando la imagen digital. Hacia un nuevo pictoricismo o estética del remix* ", podemos adivinar cómo en la década de 1990 se empieza a democratizar -como extensión del cuarto oscuro- el uso del ordenador entre los fotógrafos, sustituyendo al proceso analógico en un intento por lograr todas aquellas imágenes que hasta la fecha eran costosas económica, temporal y técnicamente.

En este grupo vemos una amalgama de preocupaciones referidas a temas sociales, políticos, económicos, científicos, filosóficos o estéticos, a los que nos tenían acostumbrados algunos fotógrafos, escultores y arquitectos que

forman parte de él, y donde la imagen digital es una mera herramienta para la celebración de un medio mucho más potente como el ordenador.

Algo que se observa en muchos autores del grupo, que mantienen una praxis en este sentido, como puede ser la de Michael Najjar o la del propio Manuel Vázquez, claro exponente de la preocupación por la relación entre la pintura, la fotografía y la técnica digital, si bien en la última obra analizada ya se intuye un giro en otro sentido. Un giro que, a partir del año 2000, va a centrarse en las cuestiones referidas a la propia ontología y posibilidades únicas de la imagen digital. Una evolución que se aprecia claramente al visitar la página web de Philipp Schaerer, o al consultar las fichas sobre Thomas Ruff o Joan Fontcuberta, que acaban interesándose por los espacios 3D y las nuevas capacidades para la generación de imágenes en el ordenador.

Medio que, siempre dentro del terreno acotado, ofrece nuevas formas de representar y servirse de las propiedades espacio-temporales en la praxis artística de la imagen y el objeto, cuando estos se relacionan con el nuevo entorno digital y las comunicaciones en red.

Un filón que se afana en explotar el segundo grupo, *“Espacio y tiempo. Nuevas cartografías: la red como catalizador y contexto”*, más heterogéneo que el anterior. En él, se puede intuir un ansia por explorar esas nuevas capacidades, repitiendo estrategias del pasado, como en el caso de Sascha Pohlflep y Peter Root que se valen de las tecnologías y dispositivos para facilitar muchas tareas propias de proyectos participativos, o descubriendo nuevas eventualidades, en lo que sin duda, Joachim Sauter y su grupo Art + Com fueron pioneros al realizar, a finales de los noventa, obras innovadoras que explotaban el potencial de las nuevas tecnologías. Avanzadas para su época, fueron antecesoras de proyectos, plataformas y tecnologías que aplicamos en la actualidad. Una senda que, como muestra su web, no han abandonado, aunque hayan cedido espacio académico en la escuela de Berlín a alumnos como Jussi Angeslevä, que, a su vez, ejercen de profesores para otros estudiantes y creadores que siguen el camino marcado.

La mayoría de los artistas, sin embargo, se centra en las nuevas plataformas y simuladores surgidos en el albor de la World Wide Web, mostrando especial preocupación por la construcción de espacios e identidades, como en el caso de Intimidad Romero, Murat Germen y -de nuevo- Peter Root. Sus principales espacios de actuación, representación y exposición –como los de otros en este grupo- no son ya las galerías ni los museos, sino la propia

plataforma que les sirve de contexto. En algunos casos como el de Thibault Brunet, retrocediendo por la senda de sus predecesores, haciendo el camino inverso para buscar lo característico de la fotografía clásica en los nuevos espacios, como Benoit Paille que sigue preguntándose por el carácter de la imagen, en este caso simulada en pantalla.

Aunque es Jon Rafman quien realmente exprime todas las posibilidades de ese espacio y tiempo nuevos para la creación. Consciente de las verdaderas implicaciones que ello conlleva para el arte, todas sus series son claramente una oda a algunas de las características esenciales que ofrece el ordenador.

Por lo que se puede adivinar, este grupo más heterogéneo juega con las capacidades de los nuevos dispositivos, aplicaciones y plataformas para reflexionar en torno a los media, aprovechándolas para proyectos participativos y virales. A veces repitiendo viejas estrategias y otras, conscientes del poder de las nuevas herramientas, preocupados por evidenciar la ontología y estética que las nuevas tecnologías promulgan. Todos ellos, haciendo uso de la red y su espacio para renovar sus propuestas y dotar a los proyectos -en relación a la fotografía- de nuevas cualidades.

En el tercer grupo, *“Tecnologías de la visión y la pantalla”* se intuye un interés por sacar la obra de arte al exterior, más allá del espacio cibernético, el museístico o el de una galería con la intención de exponerse al espacio público, tal y como muestran las obras de Hang Sungpil, Clement Briend o Rafael Lozano Hemmer. Por eso se acude al proyector y la pantalla como elementos fundamentales. En general, las propuestas vienen a ser más sencillas en cuanto a los planteamientos conceptuales, jugando a menudo con la espectacularidad, basada en el trampantojo y el juego visual entre superficies o realidades.

Generalmente sus inquietudes giran en torno al control, al individuo o al espacio público y las relaciones que se pueden dar entre esos tres elementos. También hay un apartado para la reflexión sobre la intimidad, la identidad, la imagen pública y nuestro lugar en el mundo, tendencia que observamos en Marcus Kison, Stanza, o Daniel Canogar. Finalmente vemos cómo es una constante que la propia imagen, como soporte, sea objeto de preocupación, en su calidad, posibilidades y gestación como es el caso de Clifford Ross, Ben Dehaan y Daniel Rozin.

En este grupo como en el anterior, se empieza a vislumbrar esa hibridación, bajo una actitud creativa multidisciplinar y un contexto transdisciplinar en

cuanto a medios, conceptos, estrategias y espacios que provienen de diversos ámbitos.

Esto parece contrastar con el último conjunto de artistas, *“Del signo al objeto un nuevo lenguaje digital”*, en que el influjo de la escultura y una tendencia hacia el resultado físico se aprecian en todos y cada uno de los proyectos, en su gran mayoría pensados para ser expuestos en una sala. Aquí hay que señalar que, exceptuando el interés que muestran por el espacio público Aram Bartholl y el proyecto de web colaborativa de Suze May Sho, resulta extraño que no se tienda a una mayor presencia del espacio público, cuando hablamos de escultura.

Este grupo juega ya con un lenguaje asimilado por parte del espectador, expresándose con toda soltura. Algo que no ocurría en los anteriores, en los que la gramática y simbología digital permanecían ocultas tras la interfaz o la estética. Y es que, exceptuando los dos primeros artistas -que bien pudieran ocupar otro conjunto-, la producción analizada, parte de 2005.

Uno de los procedimientos generales en las obras, es sacar los elementos materiales, signos y medios de su contexto, forzándolos a una nueva gramática y trasladándolos fuera de su espacio habitual para dotarlos de nuevos significados, de manera que se altere la percepción de una cosmogonía digital que ya ha sido asimilada por la sociedad. Preocupados por el nuevo lenguaje digital, la mayoría de estos artistas intentan quebrantar sus reglas, símbolos y estructuras en la praxis. En el caso de Enrique Radigales confrontando espacios; en el de Evan Roth, aislando patrones y gestos que requiere la interface, y en el de Marius Waltz desmenuzando los parámetros de su estructura cómo Inma Femenía que busca la huella de ésta en los *outputs* o salidas -a veces efímeros- que son la luz y el color.

Terminamos buscando las claves de este nuevo lenguaje y encontrando soluciones o puntos en común que nos llevan a propuestas similares como se mostraba en el ejemplo de Juanli Carrion, Ana Prada e Ignasi Aballí, sin dejar de preguntarnos siempre por esas cuestiones que parece serán eternas en el arte: la identidad y la representación, el poder de la imagen para captar lo que de otro modo no se podría reflejar. Inquietudes que gracias a lo digital se renuevan y que con ayuda de las nuevas tecnologías de captación, salida y representación de datos se plasman en la obra de Iñigo Bilbao y Norman Leto.

Trabajo futuro

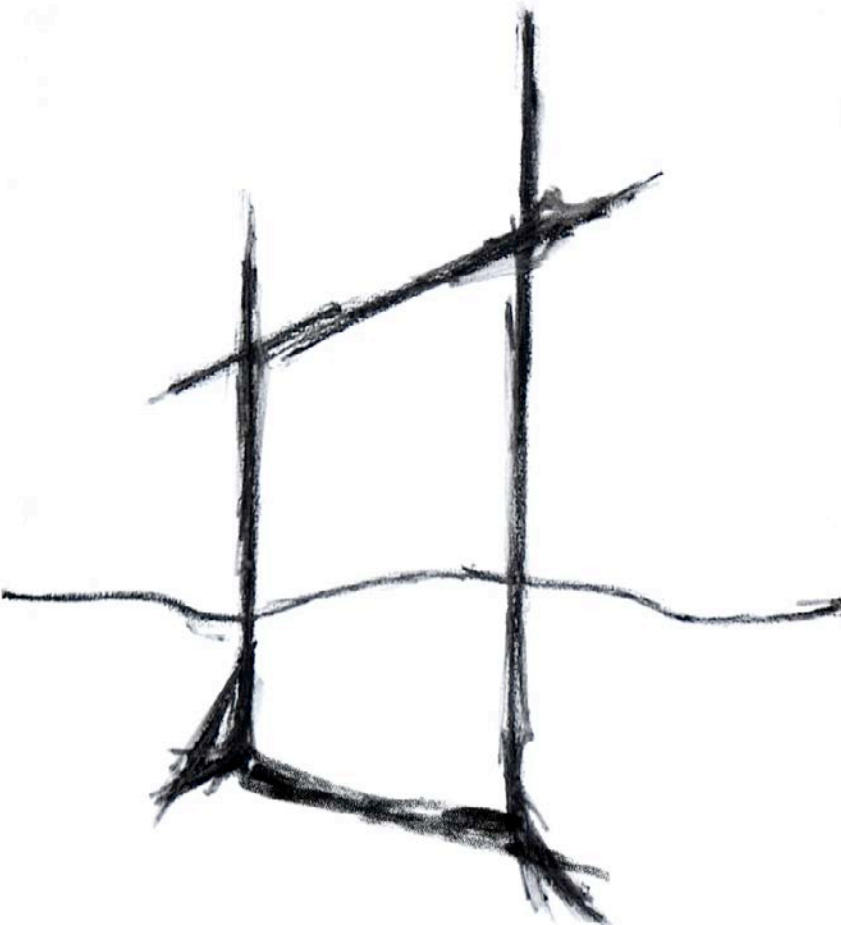
Finalmente tengo que decir, que estas reflexiones teóricas, me han impulsado a incluir algunas de esas cuestiones en mi praxis como artista, lo que ha hecho madurar los trabajos y planteamientos que desde esa misma esfera venía realizando.

Iniciando un proyecto llamado “Frustum”, en el que trato de expresar y reflejar a partir del conocimiento adquirido durante este proceso, algunas preocupaciones referidas al modo en que percibimos el entorno y los medios de representación que utilizamos, tal y como describo en la tercera parte de esta tesis, donde se presentan las obras que he llevado a cabo hasta ahora. Un proyecto que quiere tener continuidad este mismo año en La Fundación Bilbao Arte, llevando a cabo otras cuatro propuestas.

Pues esta tesis además de ayudarme a comenzar un nuevo camino, deseo tenga continuidad en nuevas lecturas y análisis del contexto teórico y artístico actual, dando lugar a reflexiones en uno y otro sentido.

TERCERA PARTE

PROYECTO FRUSTUM



Introducción

En ésta tercera parte pretendo mostrar la influencia que han tenido los textos y artistas tratados en el desarrollo de la Tesis en el devenir de mi producción y trayectoria artística.

Por un lado, enriqueciendo mis conocimientos y ampliando mis puntos de vista gracias a los textos, teorías y conceptos aplicados, por otro, ofreciéndome un extenso sumario del que extraer ideas y en el que inspirarme para llevar a cabo algunas obras, sirviéndome además para la justificación conceptual o argumental de varios trabajos.

Los artistas y obras que aparecen en la Tesis, también me han permitido extraer conclusiones acerca de las formas de hacer y presentar obra, tomando como ejemplo a muchos de ellos he observado diversas posturas y formas de trabajo, así como distintos modos de empleo de materiales y técnicas, o situaciones y puestas en escena que más tarde he podido aplicar o desechar.

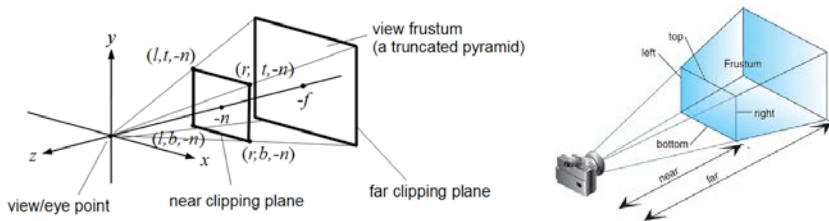
Sin duda este trabajo ha contribuído a desarrollar y fortalecer mi producción como artista y a construir un discurso más amplio y profundo acerca de mis propios trabajos. El reconocimiento recibido por algunas obras del “Proyecto Frustum” es, probablemente, reflejo de todo ello.

El proyecto se ha presentado para las becas Bilbao Arte en 2016, con la intención de dar continuidad al trabajo con otras cuatro propuestas que giran en torno al concepto “Frustum”, ampliando y enriqueciendo los puntos de vista y relaciones que desde este objeto de trabajo pueden surgir.

Proyecto “frustum”

Frustum es la voz latina para “fragmento”, la porción que está entre dos planos paralelos que lo cortan. El término se utiliza a menudo en la industria del videojuego y la animación por ordenador para indicar la porción de mundo virtual que es visible en la pantalla. Aquí se aplica a la fotografía, indicando el imaginario que abarca el objetivo.

A partir de esta idea, voy reflexionando sobre la forma en que fragmentamos el mundo y la visión. Y como las nuevas tecnologías digitales reconfiguran esos fragmentos para crear nuevas percepciones del espacio y el tiempo. Lo que acaba afectando irremediamente a nuestra forma de entender ciertos medios de expresión y aparatos tecnológicos del pasado⁶⁹⁰.



⁶⁹⁰ Manovich, Lev. “El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital”. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona. 2001. Pág.34.

“Frustum 43°13'43''N 2°35'24''O”

La instalación parte del diálogo entre los sistemas de representación basados en la imagen – sea esta digital o no- y el propio entorno, que es referente para la obtención de las mismas⁶⁹¹. En concreto, la acción que desencadena el proceso tiene lugar en el monte Oiz, donde se intenta “aprehender” simbólicamente un cubo de 80 x 80 cm³ mediante distintos medios. Con la intención de enmarcar ese espacio, se construye un marco de 80 x 80 que servirá como límite en las 6 tomas de video realizadas con el móvil y de encuadre para las 6 fotografías polaroid. Los números del título, corresponden a las coordenadas cartesianas de ese “cubo de aire”. La elección del lugar se debe a su carácter histórico como monte Bocinero ya que su cima alberga una antena, 40 molinos de viento, un cromlech y un punto geodésico de primer orden.

Los montes Bocineros, eran utilizados para reunir a las Juntas Generales de Vizcaya desde la edad media. Por su situación estratégica, desde ellos se hacía sonar un cuerno o se encendían hogueras para llamar a las poblaciones de alrededor. Hoy día, la cima también se usa como base para una enorme estructura que alberga varias antenas. Estas, facilitan las comunicaciones y la transmisión de señales a todo el mundo. Por ello, este monte siempre ha estado relacionado con los actos de poder, de intercambio de información y de comunicación. Actos, que hoy día, se realizan a través del formato digital y la electricidad, dos elementos que hacen que se “mueva” el mundo. Tal y como lo hace el viento, solo perceptible a través del movimiento y sonido de los 40 molinos instalados en la cima. Un viento que genera la electricidad necesaria para la proyección, toma y manipulación de datos digitales que viajarán a través de las hondas. Datos virtuales basados en el sistema numérico de unos y ceros, que hoy en día representan la mayor cantidad de información que manejamos. Archivos que nos ayudan a entender y representar nuestro entorno, suplantando a formas analógicas como el negativo u otras más arcaicas como el dibujo y la tradición oral, en la que este mismo monte aparece como segunda morada de la diosa Mari⁶⁹².

⁶⁹¹ Hágase diferenciar de las tecnologías digitales llamadas “anopticas”, que crean imágenes a partir de bases numéricas o conceptos científicos aplicados en ordenadores de simulación.

⁶⁹² Mari es el numen principal de la mitología vasca precristiana. Personificación de la madre tierra, es reina de la naturaleza y de todos los elementos. Una divinidad de carácter femenino que habita en todas las cumbres. La más importante de sus moradas es la cueva de amboto, Durango.

Más allá de este contexto, otras reflexiones aparecen al observar y pensar detenidamente la instalación. La distancia entre arte y ciencia -por ejemplo- a la hora de entender y representar la realidad a través de formas, patrones y medios semejantes unas veces, y dispares otras. Con resultados bien distintos a la hora de transmitir una experiencia que se acerque a la sensibilidad de “lo real”. Las dos se deben a nuevas y viejas tecnologías como el dibujo, las técnicas de moldeado, escaneo y corte. O a las imágenes captadas por instrumentos ópticos. También ambas, se apoyan a menudo en la matemática, recogiendo y procesando datos para almacenarlos. Formas de medición paramétricas que tras ser analizadas arrojan resultados diferentes. Físicos o conceptuales, artísticos o científicos, son interpretados desde distintos puntos de vista.

Así, asistimos a una imposibilidad de reproducción del entorno. Una cuestión en la que ciertas certezas -como el hecho de referencialidad y fidelidad hacia éste- que se les presuponían a los medios tecnológicos de captación, han devenido en realidades bien distintas, en las que se adivina la grieta de la subjetividad, -si cabe- más ancha ahora que la variabilidad de la “materia” digital y el pixel -en concreto-, la han hecho evidente. Bajo estas premisas, la intención de la obra es, objetualizar ese cubo de aire. Transgrediendo y transformando las diferentes formas de representación basadas en la perspectiva alejándolas del simulacro. Haciendo aparecer tensiones dentro de la propia obra entre los diferentes espacios, medios y formas de entender y representar ese límite -marcado por un punto de vista eje-mónico-, ese cubo de 80 cm³ de aire que enmarcara el horizonte del monte Oiz, para trasladarlo a un lugar de pensamiento.



FICHA TECNICA DE LA OBRA

Título: "Frustum $43^{\circ}13'43''N$ $2^{\circ}35'24''O$ ".

Técnica: Mixta.

Medidas: Variables.

Fecha de realización: Octubre de 2014.

“Frustum”

La obra “Frustum” trata de abrir un marco de reflexión sobre la forma en que un espacio “vacío” puede ser interpretado por las tecnologías ópticas o la matemática, en referencia a la ciencia, el arte y los dispositivos de representación. A través de ellos, pretendemos comprender la realidad, pero sin preguntarnos si esos contenidos no se deben a formas eje-mónicas de representar y captar el entorno. Construcciones que en su ontología no ponemos en cuestión ni tratamos de confrontar en modo alguno. Una posición cómoda donde solo cabe una crítica a la veracidad y la omisión de datos, en vez de prestar atención al modo y estructuras a los que obedecen esas tecnologías a la hora de captar, interpretar y presentar la información.

La fotografía, no solo se ciñe al punto de vista del fotógrafo, sino a un programa. Al respecto, Vilem Flusser cree, que una práctica que desvele “esa funcionalidad de los aparatos no intencional y rígida e incontrolable”⁶⁹³ puede ser el quid para abrir un posible espacio a la libertad. Para el filósofo, la imagen no es el reflejo de una realidad; es ella, al contrario, quien nos impone una manera de leer el mundo y por tanto, quien lo hace existir. Producto del programa, esa imagen construye para nosotros una realidad en la que evolucionamos y con la que no sabemos muy bien qué hacer, aunque a veces, se vence al programa, y se reconfigura momentáneamente el mundo o la mirada que fijamos en él. Así, esta obra, pretende recapacitar acerca de esos mecanismos y las diferentes formas en que se adquiere, presenta y transmite ese conocimiento a través de los dispositivos de representación. Plantear otras posibilidades de ver la manera que tenemos de captar y dar forma a esos datos, para pensar en cómo construimos y entendemos la realidad a través de esas estrategias que hemos interiorizado.

Frustum, -el espacio que encuadra un instrumento óptico- es el campo de actuación de esta obra que intenta transformar las convenciones que estos medios y sus imágenes resultantes atesoran tras la superficie, evidenciando el conjunto de formas y reglas que entran en dialogo con la realidad. Para ello, se fotografía el frontis y se accede al código hexadecimal de esa imagen, que representaría digitalmente aquel espacio captado: El *Frustum*, traducido a una representación espacial plana: la imagen. Formada de código, este se proyecta -como créditos- en el mismo entorno, del frontón, permitiéndonos vislumbrar, captar y entender aquel espacio a través de las convenciones de

⁶⁹³ Flusser, Vilèm. “Una filosofía de la fotografía” Ed. Síntesis. Madrid 2001.

esos mismos instrumentos tecnológicos que se basan en la luz y *lo fotográfico*. Marcando un tanto al poner la pelota en el espacio vacío, como sugirió Jorge Oteiza sobre el juego y el Frontón⁶⁹⁴.



FICHA TÉCNICA DE LA OBRA

Título: "Frustum".

Técnica: Fotografía Digital.

Medidas: 4 de 39 x 59 cm.

Fecha de realización: Enero de 2015.

⁶⁹⁴Joxan Unsain Profesor y experto en pelota. Disponible en la web:
<http://gara.naiz.eus/paperezkoa/20081021/102472/es/Cuatro-miradas-para-explorar-vacio-oteizano>

“Frustum infinito”

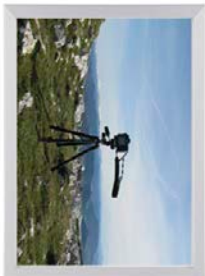
Es una obra que se centra en las cuestiones que tienen que ver con la telecomunicación. A través de las imágenes que las plataformas en red y las nuevas tecnologías nos proporcionan, conocemos nuestro alrededor de otro modo, de forma que éstas nos permiten participar en la creación de significado que se dirime desde esos entornos virtuales, ampliando nuestro campo de acción. En ellos, podemos aportar nuestros propios puntos de vista sirviéndonos de todo tipo de formas de representación.

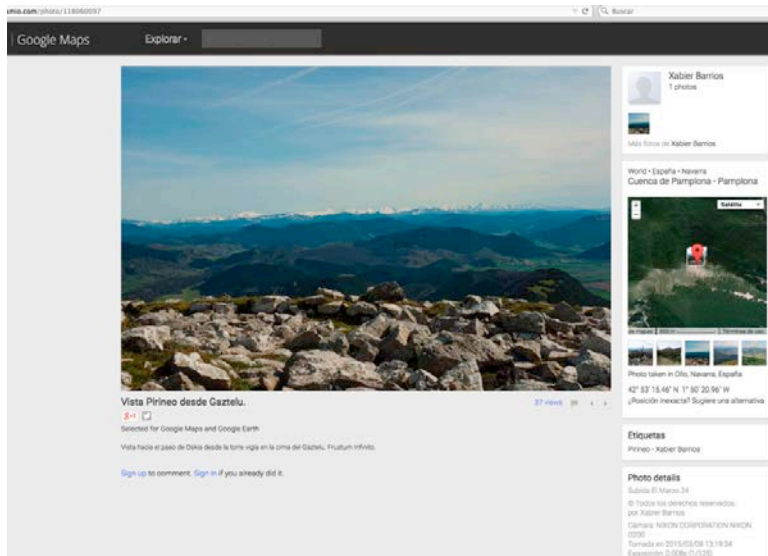
Paul Virilio diferencia dos tipos de tecnologías de la comunicación. Las que llama “*pequeñas ópticas*”, que se basan en la perspectiva geométrica e implican una distinción entre cerca y lejos, o entre un objeto y el horizonte contra el que se recorta, como son la pintura y la fotografía, que actúan igual que la visión humana. Y las “*grandes ópticas*” que se basan en la transmisión electrónica de información en tiempo real “*la óptica activa de un tiempo que va a la velocidad de la luz*”⁶⁹⁵. Así, hoy en día las grandes ópticas van sustituyendo a las pequeñas, borrando sus distinciones características. Transmitiendo la información con la misma velocidad desde cualquier punto haciendo que los propios conceptos cerca y lejos, horizonte, distancia y espacio pierden cualquier tipo de significado. Virilio, advierte que estas representan una etapa más en el continuo proceso de convertir los objetos en signos móviles. La era de la información elimina por tanto cualquier dimensión de espacio, cualquier punto sobre la tierra es ahora accesible al instante desde otro punto. Así, con “*la destrucción de la distancia, la grandiosidad geográfica y la inmensidad de los grandes espacios ha desaparecido; una inmensidad que garantizaba el retardo temporal entre los acontecimientos y nuestras reacciones, dándonos tiempo para la reflexión crítica que es necesaria a fin de llegar a una decisión “correcta”*”.

La obra tiene su enclave en un punto vigía del antiguo Reino de Navarra. La torre instalada en la cima del monte Gaztelu, que desde antes de 1200 ya vigilaba y avisaba a la capital de la presencia que hubiera en el paso de Oskia. A ella se acude a realizar una fotografía de la vista que allí se puede contemplar, marcando simbólicamente un espacio de encuadre que delimitará una parte geográfica a través del *Frustum*. La imagen se albergará en la plataforma *Google Hearth*, en el punto concreto en que se realizó la

⁶⁹⁵ Virilio, Paul. “Big Optics”, en “On Justifying The Hypothetical Nature of Art and the Non-Identity whithing the Object World”, comp. Weibel, Peter. Colonia 1992. Pág. 90.

toma. Añadiendo información a cerca de la obra y otorgando un nuevo significado al propio lugar y la plataforma.





FICHA TECNICA DE LA OBRA

Título: “Frustum infinito”.

Técnica: Fotografía Digital.

[Link](#)⁶⁹⁶ de la imagen y su [posición](#)⁶⁹⁷

Fecha de realización: Febrero 2015.

Medidas: 1 de 100 cm x 70 cm. 3 de 18 x 24 cm.

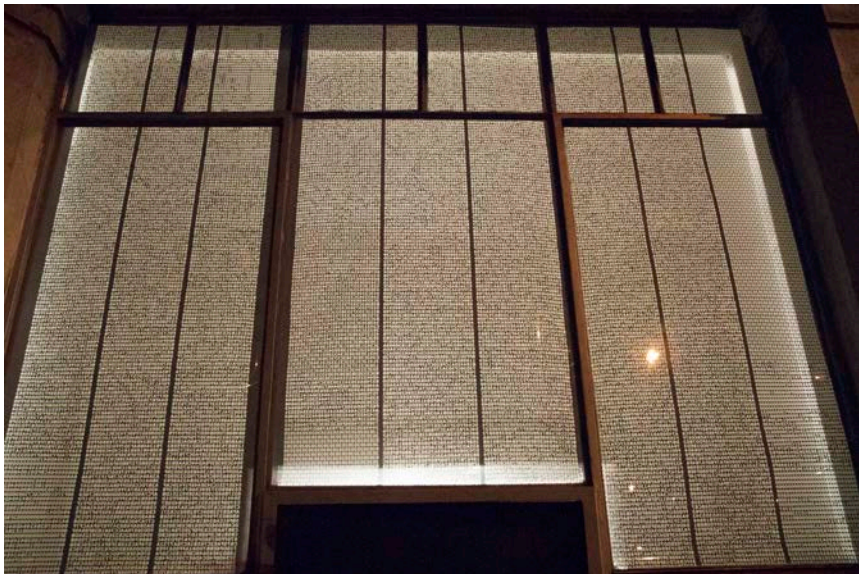
⁶⁹⁶ <https://www.google.es/maps/@42.887628,-1.839156,3a,75y,90t/data=!3m7!1e2!3m5!1s118060097!2e1!3e10!7i3872!8i2592>
⁶⁹⁷ <https://www.google.es/maps/@42.8875996,-1.839138,102m/data=!3m1!1e3>

“Frustum Hexadecimal” (Puente de deusto)

Es una obra de que nos habla de la imagen fotográfica y el código que se esconde tras ella, con el propósito de poner en evidencia en el espacio público la construcción de las imágenes actuales y la relación que la fotografía guarda con el código informático y la luz. Unos medios e imágenes que inciden en nuestra forma de ver y comprender nuestro entorno más cercano. La obra pone de manifiesto el cambio entre el procesado de imagen en el cuarto oscuro y el trabajo fotográfico en el ordenador. Jugando con la cuestión entre el negativo y el positivo, la luz, lo digital y lo analógico.

Para ello, se selecciona en la red una imagen antigua del puente de Deusto, una fotografía digital resultado del escaneo de una imagen analógica en blanco y negro que antiguamente fuera coloreada a mano. De ella, se extrae el código hexadecimal que se coloca en continuidad en las ventanas de la cabina del puente. Así, el código, la imagen y el lugar son uno en la obra, haciendo alusión a la cantidad de datos, las técnicas de tratamiento de imagen y la historia del puente.







FICHA TECNICA DE LA OBRA

Título: "Frustum Hexadecimal".

Técnica: Impresión digital sobre papel transparente. Iluminación halógena. Temporizador.

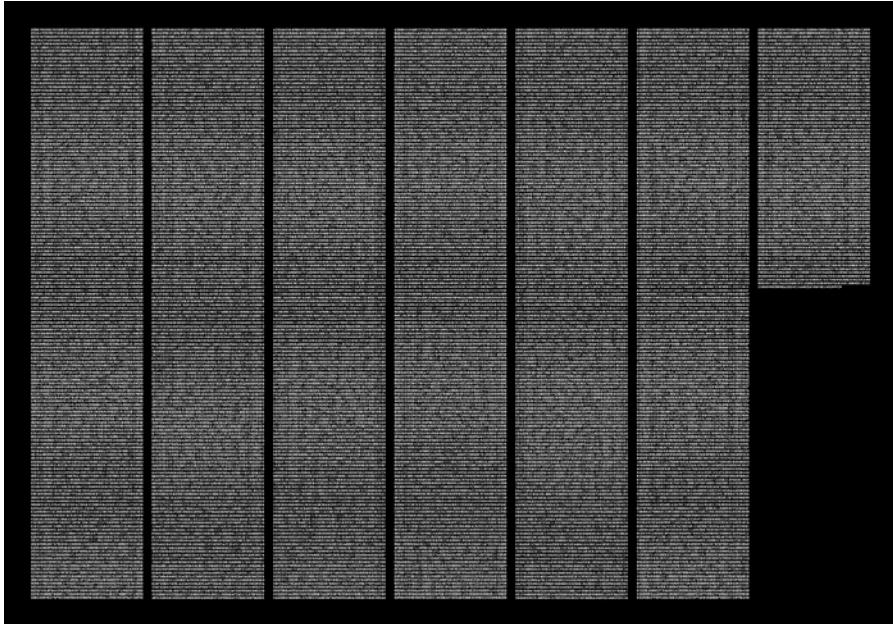
Medidas: Variables.

Fecha de realización: 10- Septiembre a 10-Octubre.

“Frustum Hexadecimal II”

Es una obra que nos habla de la imagen fotográfica y el código que se esconde tras ella, con el propósito de poner en evidencia la construcción de las imágenes actuales y la relación que la fotografía guarda con el código informático y la luz. Unos medios e imágenes que inciden en nuestra forma de ver y comprender nuestro entorno más cercano. La obra pone de manifiesto el cambio entre el procesado de imagen en el cuarto oscuro y el trabajo fotográfico en el ordenador. Jugando con la cuestión entre el negativo y el positivo, la luz, lo digital y lo analógico.

Para ello, se selecciona del archivo municipal de Pamplona una imagen antigua de la ciudadela, una fotografía digitalizada que en blanco y negro ofrece una vista aérea del lugar. De ella, se extrae el código hexadecimal que se coloca en continuidad en el soporte transparente. Así, el código, la imagen y el lugar son uno en la obra, haciendo alusión a la cantidad de datos, las técnicas de tratamiento de imagen y la propia historia de la ciudad.



FICHA TECNICA DE LA OBRA

Título: "Frustum Hexadecimal".

Técnica: Impresión digital sobre papel transparente. Retro iluminado con luz Led.
Orto foto de 1956-57 B/N 1:10.000 - 850x614 pixeles. Archivo Municipal de Navarra.
UTM-30N: min X=608.671m min Y=4.739.994 m UTM-30N: max X=612.456 m max
Y=4.741.855 m.

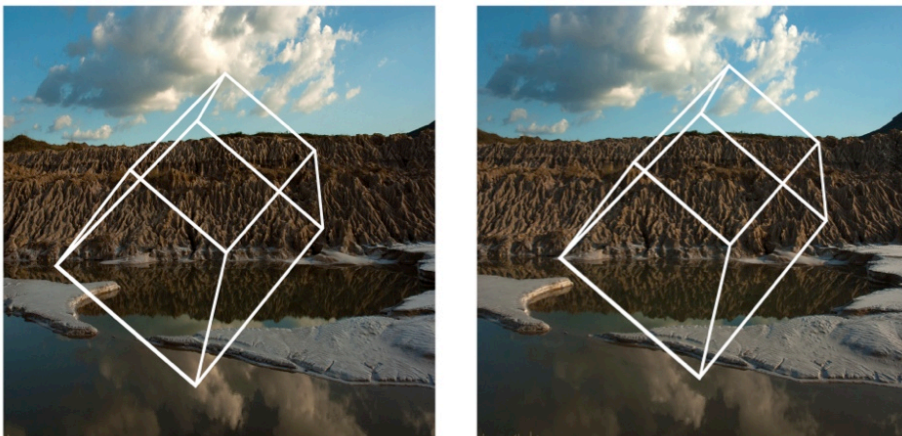
Medidas: 70 x 100 cm y 13 x 18 cm.

Fecha de realización: Septiembre 2015.

“Frustum estereoscópico”

Es una obra que hace uso de este ingenioso aparato analógico creado en 1838 por Charles Wheatstone. “The Mirroscope” aprovecha lo que en 1960 David H. Hubel y Torsten N. Wiesel demostraron ocurría en el cortex visual dado que éste contenía células binoculares. Una confusión creada en el cerebro por la cual nuestra forma de ver binocular hacía que, colocando ciertos pares de imágenes o fotografías frente a dos espejos en una determinada posición, estas se “fundían” en una tridimensional.

Un efecto que en esta obra se aprovecha para trasladar la forma del *Frustum* o fragmento a nuestro cerebro conceptualmente, “extrayendo” su característica figura del soporte del papel a la virtualidad del simulacro. Así, la figura del *Frustum* creada por el ordenador en postproducción, pertenece a una cosmogonía digital sin referente.



FICHA TECNICA DE LA OBRA

Título: “Frustum Estereoscópico”.

Técnica: Mixta.

Medidas: Variables.

Fecha de realización: Septiembre 2015. Potasas de Galar Navarra.

“Aleph” (Antecedente del proyecto)

Es el título de un relato de José Luis Borges en el que el propio concepto "Aleph" designa un mundo contenido en un baúl. Un mundo metafísico, pero en contacto constante con la realidad de manera que los dos se confunden y complementan.

A partir de ese relato, traslado ese concepto al del arte y propongo la imagen de un umbral que se expande en el horizonte, que da paso al mismo espacio percibido si cabe, de otro modo. Una mirada en diálogo con la realidad, la transición que altera la percepción de lo conocido, para "ver" desde un punto de vista nuevo. Un cambio mínimo, un paso que toma conciencia de sí mismo.



FICHA TECNICA DE LA OBRA

Título: “Aleph”.

Técnica: Fotografía Polaroid.

Medidas: 6 de 10,5 x 9 cm.

Fecha de realización: 2006.

ANEXO

Traducciones

Philipp Schaerer⁶⁹⁸

“En cuanto a la post-producción, la cuestión es mucho más difícil, porque en el momento del proceso de trabajo, podemos borrar o añadir contenido adicional en la imagen o fotografía. Por lo que la pregunta importante es: ¿A qué nivel de intervención pierde una fotografía su estatus?”

Jon Rafman

“Un tema en el que siempre estuve interesado es en cómo la tecnología es el camino que parece acercarnos el uno al otro y al mismo tiempo nos distanciar de nosotros mismos. Otro es la posibilidad de entroncar opuestos o al menos de relacionarse entre ellos, el pasado y el presente, lo romántico y lo irónico, a pesar de que estas relaciones a menudo terminan en un enfrentamiento. Todo mi trabajo tiende a combinar la ironía, el humor y la melancolía.”

Michael Najjar

¿Es cierto que usted ha acuñado el término Fotografía híbrida?

“Yo uso el término, desde que he estado trabajando y hubo un momento en el que nadie lo entendía. ¿Por esta razón, me escribes esto?”.

¿Le gusta esa clasificación?

“Absolutamente, yo siempre he dicho, desde el principio, que lo que hago no es fotografía clásica. Tengo clara la división de medios desde el principio en sus componentes analógicos y digitales pero también tengo la llamada Fotografía híbrida. En el mundo anglo-americano en ese momento se hablaba de post-fotografía, un concepto de diseño, que me gusta, porque sugiere, que hay algo después de la fotografía clásica, pero no dice qué. Por lo tanto Fotografía híbrida. Que hasta hoy, es lo que pone bajo mis fotos en los catálogos.”

⁶⁹⁸ Todas las traducciones que aparecen en esta tesis son traducciones libres de Xabier Barrios Elcid.

Joachim sauter

"Al principio estábamos diez años por delante, hoy día tenemos la ventaja de un solo año. (...) Cuando fundamos la asociación en 1988, nos dejamos llevar por la curiosidad y el espíritu pionero. Queríamos encontrar y crear algo que no existía. Queríamos ver el futuro del nuevo medio, el ordenador (...) En este campo, de conformación de los nuevos medios, se ofrecen una y otra vez nuevas formas de expresión y de innovación técnica. A menudo el visionario y científico de los ordenadores Alan Kay, es citado por una frase aún vigente: "La mejor manera de predecir el futuro es inventarlo."

"La imprenta tiene 600 años, la radio 150, la televisión 80, y los nuevos medios 20. No creo que vayamos a experimentar otro cambio tan radical como este en los medios de comunicación dentro de los próximos 20 años (...) La tercera es la multimedia, bajo su aspecto de pronto somos capaces de combinar diferentes medios de comunicación tradicionales en uno. Podemos usar el cine, el texto, imágenes fijas o gráficos, todo en un medio. (...) La gente no quiere ver más la tecnología. Nuestro mundo es rico en objetos que pueden transportar información, ya no necesitamos monitores para hacerlo. Esa es mi visión del futuro de los nuevos medios de comunicación, una superación de las proyecciones y los monitores."

Jussi Ängeslevä

"En el campo de la tecnología me parece muy - muy emocionante en este momento el cambio dramático de lo tecnológico desde las manos de los informáticos y diseñadores hacia los modelos de bits. Así, antes si querías crear un producto electrónico, se habría tenido que tener una línea de producción para hacerlo, pero gracias a la modularización... Hoy en día, usted puede comprar un modelo Bluetooth, un CPU, y algunos sensores al azar, y hay una comunidad enorme en línea que comparte ejemplos y usted como diseñador poco avezado... echando un vistazo en los servidores de conocimiento (desinteresado) de la electrónica puede poner esas partes en común y crear su experiencia."

Sascha Pohflepp

"Mi interés se origina principalmente en preguntarme en torno al mito y la realidad en lo que se refiere al desarrollo de las nuevas tecnologías, ya que todas ellas tienen sus narrativas propia. Cualquier esfuerzo requiere el gasto de recursos y, como tal, tiene que ser "vendido" a la sociedad de un modo u otro. En el siglo XX, a menudo esto sucede con fines políticos, mientras que hoy podría decirse que las narrativas de los negocios dominan de nuevo."

Thibault brunet

“Una buena imagen es una imagen probable”.

Murat Germen

“Esta serie de obras de arte y procesos se centran en la posibilidad de (re) diseñar arquitectura virtualmente con la ayuda de una de las herramientas más importantes de representación: la Fotografía. La fotografía puede ser utilizada en el proceso de "construir" un nuevo espacio -que podemos llamar "espacio narrativo" - de un espacio ya existente. Este espacio narrativo también se puede definir como un "metaespacio fabricado", que es un espacio más allá de la realidad y la representación: Una realidad construida que existe únicamente en ámbitos digitales como Second Life donde los límites son imperceptibles. A pesar del hecho de que esta realidad construida no es una entidad integrada físicamente, puede revelar algunas pistas espaciales que luego pueden ser utilizadas en proyectos arquitectónicos tangibles del mundo real. Si bien la idea de yuxtaponer una serie de fotos dispares suena cuestionable, el nuevo desafío estético de la formulación de la continuidad visual de fotos en secuencia ofrece nuevas formas de construir el espacio y transmitir información narrativa como el resultado de un nuevo flujo espacial entre espacios planos contiguos.”

“Este trabajo se centra en la perspectiva de la construcción de la arquitectura virtualmente a través de la fotografía en el metaverso, (...) hace poco comenzamos a observar que la noción de "espacio" puede existir / ser percibida / utilizada como un organismo no físico por medio de medios interactivos y aplicaciones en ambientes virtuales de las plataformas informáticas. Esas creaciones traen nuevas definiciones de "espacio" que pueden ser nombradas como "espacio informativo" o "espacio cognitivo.”

Han Sungpil

“El artista dice que las fotos reproducen y crean realidades. Por lo que no es fácil discernir correctamente la realidad de nuestro tiempo, ya que las imágenes están inundándolo todo en este mundo de los medios de comunicación. Las obras son el resultado de una exploración experimental del artista en esta sociedad, que se asemeja a lo que Jean Baudrillard llama realidad que carece de realidad, en la red de símbolos y signos, y / o para lo que Roland Barthes llama la sociedad de los seres humanos que no tienen cuerpo, pero sí ojos.”

Markus Kison

“Mientras que en épocas anteriores la importancia y riqueza eran equivalentes a la cantidad de dinero o joyas que alguien poseía, en una sociedad de la post

información lo característico es la atención que puede recibir a nivel mundial una persona. No importa que piensen en ti de una manera positiva o negativa, lo significativo es estar en la mente de la gente. Y lo que la gente tiene en mente es lo que lee en los medios. Lo que a futuro significa, lo que ve o lee en Internet. Cada vez que un creador de contenido copie y pegue tu nombre, esto se verá reflejado en el espacio virtual en una subida del valor de tu importancia. A lo que responde un algoritmo mecánico de la red llamado Google midiendo objetivamente tu popularidad... En la mayoría de las entrevistas de trabajo el jefe de personal comprueba tu estatus utilizando dicha herramienta..." Markus Cisón Sobre Nuestra Sociedad y Google.

Stanza

"Quiero que el público explore nuevas formas de pensar en torno a la interacción en el espacio público y cómo esto afecta a la socialización del propio espacio. El proyecto utiliza tecnologías de vigilancia y de monitorización del medio ambiente para cuestionar las experiencias de las audiencias del evento y el propio espacio o los datos que ese mismo espacio proporciona. (...) Los datos también se utilizan para crear visualizaciones en un entorno abierto. Otros usuarios pueden también volver a interpretar los datos e interrogar a los distintos sensores en la red, ya que el proyecto está realizado con software o código abierto (XML directo) (...) Estos trabajos se centran en reflejar un amplio panorama de las experiencias que ocurren en tiempo real en la ciudad. Una experiencia con múltiples nodos y espacios enroscados y conectados, lo cual exige una selección refinada de datos, una acumulación que puede reflejar o dar lugar a algún tipo de modelado y visualización".

"Internet se ha convertido en la herramienta económica y artística por excelencia de nuestra era. Palabras como "emergencia" se utilizan para explicar la influencia de estos medios de comunicación en nuestra vida cotidiana"

Clifford Ross

"Llenar el ojo con tanta información que se desborde asta llegar al corazón. (...) El arte es emocional, pero el camino es técnico."

"Quiero transmitir a la gente la sensación que pueden tener cuando se sienten dominados por la grandeza y la belleza de la naturaleza", dice. "Es el tipo de cosas que los artistas han tratado de hacer durante cientos de años."

"Va a tener 16 veces más capacidad de visualización de datos que el sistema que se utiliza hoy en día en Sandia, que es uno de los más avanzados del mundo. La pantalla proporcionará una visión de conjunto de imágenes a gran escala al tiempo que permitirá a los espectadores percibir detalles extremadamente finos."

Osang Gwong

"Todo el contenido lo he tomado prestado en gran parte de imágenes visuales de anuncios, y la historia del arte. Creo que también hay elementos que venían de mi vida. Por ejemplo, la escultura de una persona con dos cabezas tiene sus raíces en la fotografía. La fotografía me permite acercarme, así como jugar con las cosas. Sin embargo, estas posibilidades no son exclusivas de la fotografía. Son, de hecho, una parte esencial de esta era. Y estas cualidades están a su vez estrechamente relacionadas con la escultura. Como cuando esculpimos por primera vez, que para hacer un modelo usamos un molde de yeso. Esta parte es como el negativo de la imagen donde después pones otros materiales para crear tus esculturas. Esta parte es como el desarrollo de la película. Además de todo esto he incorporado las ideas que recibí de anuncios y otras imágenes de la época"

Norman Leto

"La idea básica es simple. Solamente reuno los datos biográficos de una persona determinada y los visualizo en el propio software que he creado a medida. Recabo diversos datos, rellenando una especie de cuestionario, con cerca de 150 preguntas que cubren diferentes aspectos de la vida de una persona determinada (con una precisión razonable) (...) El resultado del procesamiento de esos datos es un diagrama bastante sofisticado en 3D que se llama "lifeshape" o forma de la vida. Es un de un tipo de retrato moderno, pero no se basa en la expresión facial de una persona, sino más bien en su "expresión de la vida." Es entretenido ver que algunos "lifeshapes" son repetitivos y aburridos, y que otros indican una poderosa influencia de la persona para con su entorno. Yo los renderizo con un software 3D."

"Un retrato que es abstracto con respecto a la forma, pero muy personalizado cuando se trata de lo contenidos"

Aram Bartholl

Todos los proyectos en los que trabajao tratan sobre la relación entre el espacio de de datos en red digital y la vida diaria del espacio real. "(...)" Muchas de las tecnologías informáticas y de la comunicación ofrecen grandes posibilidades de dejar pasivamente huellas para ser vigilado. No sólo los servicios secretos o Google hacen recolección de datos y pueden saber acerca de nuestros comportamientos, sino que tu novia también se pregunta por qué su teléfono móvil estaba apagado anoche. La vigilancia está aumentando constantemente en todos los niveles y la gente se está acostumbrando a ella. No estamos viviendo en el clásico escenario Orwelliano, ni en el videojuego Half Life 2, pero estamos más cerca de ello de lo que pensamos. Aunque no nos parezca tan obvio. Pero la vigilancia es sólo un lado del proyecto "[Silver Cell](#)". [Es] muy importante para mí el hecho de que este simple pedazo de tela noquee una herramienta de comunicación super-desarrollada. Una vez más el objeto análogo y simple es más fuerte que nuestro mundo digital frágil."

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Citada

[Alcalá, José Ramon](#). *Ser digital. Manual de supervivencia para conversos a la cultura electrónica*. AV Ediciones Departamento de Artes Visuales Facultad de Artes Universidad de Chile. Colección Escritos de Obras/ Serie seminarios. 2010. [Link](#).

[Aumont, Jacques y otros](#). *Estética del cine*. Ed. Paidós. Barcelona. 1996. [Link](#).

[Baudrillard, Jean](#). “*The Conspiracy of Art: Manifestos, interviews, essays*”. Ed. Lotringer, Sylvere. Distribuido para Semiotext(e) por MIT Press. Los Ángeles. 2005. [Link](#).

[Bauman, Zygmunt](#). *La modernidad líquida*. Ed. Fondo de cultura económica. Buenos Aires. 2003. [Link](#).

[Bellour, Raymond](#). “*The power of Words, the power of images*” Camera Obscura. 24. 1990. [Link](#).

[Benjamin, Walter](#). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Ed. Taurus. Madrid 1973. [Link](#).

Benjamin, Walter. *Sobre algunos temas en Baudelaire*. Edición Electrónica de Escuela de Filosofía Universidad ARCIS. 1939.[Link](#).

[Bourriaud, Nicolas](#). *El Radicante*. Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2009. [Link](#)

Bourriaud, Nicolas. *Estética Relacional*. Ed. Adriana Hidalgo. Buenos Aires. 2008. Pág. 82. [Link](#).

Bourriaud, Nicolas. *Post producción. La cultura como escenario: modos en que el arte reprograma el mundo contemporáneo*. Ed. Adriana Hidalgo. [Link](#).

[Brea, José Luis](#). *El tercer umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Ed. AD HOC, Serie ensayo, 3. Cendeac Murcia. 2004. [Link](#).

Brea, José Luis. *Las tres eras de la imagen. Imagen-materia, film, e-imagen*. Ed. Akal Estudios Visuales. 2010.

[Bustamante, Enrique](#). Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad en la Universidad Complutense en colaboración con otros siete académicos.

Comunicación y cultura en la era digital. Industrias, mercados y diversidad en España. Ed. Gedisa. Barcelona. 2011.

Coriat, Benjamin. *El Taller y el Robot*. Ed. Siglo XXI. México. 1992. [Link](#).

Crary, Jonathan. *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo XIX*. Ed. Cendeac Murcia. 2007. [Link](#)

Deleuze, Gilles. *La imagen movimiento. Estudios sobre cine1*. Ed. Paidós comunicación. Barcelona 1984. [Link](#).

Dyens, Ollivier. "Hybrid. Living in paradox". *Ars Electrónica*. Linz. 2005. [Link](#).

Emmelhainz, Irmgard. "Art Under the New World Order". 2008. [Link](#).

Foucault, Michel. "Dits et écrits: Selections". New Press, Vol. 1. Nueva York. 1997. [Link](#).

Gene, Ray. "Culture Industry and the Administration of Terror". En, Gene Ray y Ulf Wuggenig. *Critique of Creativity: Precarity, Subjectivity and Resistance in the "Creative Industries"*. Ed. Gerald Raunig, Londres Mayfly. 2011.

Gianetti, Claudia. "Estética de la simulación". *En Arte en la era electrónica. Perspectivas de una nueva estética*. Ed. Asociación de la cultura Contemporánea L,Angelot. Barcelona. /Goethe-Institut. Barcelona. 1997. [Link](#).

Guy, Debord. *La sociedad del espectáculo*. 1967. Ed. Pre-textos. Valencia. 2005. [Link](#).

Irigoyen, Emilio. "El arte es una máquina de (des)montaje. Fordismo-taylorismo y vanguardias artísticas a principios del siglo XX". En, Scripta Nova, Revista Electrónica de Geografía y Ciencias Sociales, Universidad de Barcelona, vol. VI, nº 119 (7). 2002. [Link](#).

Licklider J.C.R. "Man Computer Symbiosis". IRE Transactions on Human Factors in Electronics, volumen HFE-1, Marzo de 1960. [Link](#).

Masuda, Yoneji. *La sociedad informatizada como sociedad post-industrial*. Ed. World Future Society. Colombia. Trad, Cast. 1984. Ed. Fundesco-Tecnos. Madrid.

Machado, Arlindo. "Repensando a Flusser y las imágenes técnicas". [Link](#).

[Manovich, Lev](#). *El lenguaje de los medios de comunicación. La imagen en la era digital*. Ed. Paidós. Comunicación. Barcelona.2005.

Mitchell, Henning. *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Lister, Martin. (compilador). Ed. Paidós Multimedia 6. Barcelona. 1997.

[Monleón, Mau](#). *La experiencia de los límites: Híbridos entre escultura y fotografía en la década de los ochenta*. Ed. Diputació de Valencia Institució Alfons Magnànim. Colección Formas Plásticas. 1999.

[Nichols, Bill](#). En *The Work of culture in the Age of cybernetic Systems* John Thornton Caldwell. Ed Theories of the new Media. A Historical Perspective. Londres The Anthole Press. 2000.

[Philips, William Daniels](#). "Modern Vision". Oxford Art Journal-16, (1). 1993.

[Prada, Juan Martín](#). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. 1ª Ed. AKAL, Colección. Arte contemporáneo. 2012.

[Punt, Michael](#). En *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Lister, Martin. (compilador). Ed. Paidós Multimedia 6. Barcelona. 1997.

[Queau Philippe](#). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Ed. Paidós. Hipermedia 1. Barcelona. 1995. [Link](#).

[Rifkin, Jeremy](#). *La era del acceso. La revolución de la nueva economía*. Ed. Paidós Ibérica. 2000. [Link](#).

[Ritchin, Fred](#). *In Our Own Image: The Coming Revolution in Photography*. Aperture. Nueva York. 1990.

[Rosalind E. Krauss](#). *Lo fotográfico por una teoría de los desplazamientos*. Ed. Gustavo Gili. España. 2002. [Link](#).

Rosalind E. Krauss. *A voyage on the Nort Sea. Art in the Age of the Post Medium Condition*. Ed. Thames and Hudson. New York. 2000. [Link](#). Trad Cast. [Link](#).

[Robins, Kevin](#). En *La imagen fotográfica en la cultura digital*. Lister, Martin. (compilador). Ed. Paidós Multimedia 6. Barcelona. 1997.

[Roland, Barthes](#). *La cámara lúcida, nota sobre la fotografía* Ed. Paidós Biblioteca Roland Barthes. Barcelona. 2009. [Link](#) a Ed. 1990.

Schönberger, Viktor y Cukier, Kenneth. *Big data: La revolución de los datos masivos*. Ed. Turner, Noema. España. 2013.

[Soto calderón, Andrea](#). *Juego e imaginación en Vilém Flusser*. Flusser studies 13. Pág.1-2. Disponible en la red. 2012. [Link](#).

[Vattimo, Gianni](#). *The transparent society*. Publicaciones de la universidad Johns Hopkins. Baltimore. 1992.

[Viktor Schönberger y Kenneth Cukier](#). *Big data: La revolución de los datos masivos*. Ed. Turner. Noema. España. 2013.

[Flusser, Vilém](#). *Una filosofía de la fotografía*. Ed. Síntesis. Madrid. 2001. [Link](#). Ed. 1990.

Flusser, Vilém. *Eine neue Einbildungskraft* Volker Bohn (compilador). Bildlichkeit. Frankfurt. *Una nueva facultad imaginativa*. Traducción inédita Breno Onetto Muñoz. 1991.

[Virilio, Paul](#). *Speed and Information: Cyberspace Alarm!* 1995. [Link](#).

Virilio, Paul. *Big Optics*. En *Justifying The Hypothetical Nature of Art and the Non-Identity whithing the Object World*, comp. Weibel, Peter. Colonia 1992.

[Weibel, Peter](#). "The Post-media Condition". En la web *Metamute*. Marzo de 2012. [Link](#).

Weissberg, Jean Louis. *Des "reality shows" aux réalités virtuelles*. Terminal-61. Otoño de 1993.

[Yúdice, George](#). *El recurso de la cultura*. Ed. Gedisa. Barcelona. 2002. [Link](#).

Yúdice, George. *The Expediency of Culture: Uses of Culture in the Global Era*. Ed. Duke University Press Books. Durham. 2004.

Bibliografía Adicional

[Augé, Marc](#). “Los no lugares. Una antropología de la sobre modernidad”. Gedisa.Barcelona 1992. [Link](#).

Bellour, Raymond. En “*La double hélice*”. R. Bellour, C. David y C. van Assche. Ed. Passages de l'Image, París. Catálogo. Centre Georges Pompidou. 1990. [Link](#) en Cast.

Bourriaud, Nicolas. Video entrevista. “Altermodern Manifesto”. 2009. [Link1](#). [Link2](#).

Deleuze, Gilles y Guattari, Félix. *Anti-Oedipus*. Trad Ing. Mark Seem, Robert Hurley y Helen Lane. Ed. Viking. Nueva York. 1978. En Cast: *E l anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. Trad. Francisco Monge. Ed. Paidós. 1985.

Lev, Manovich. Entrevista para “Artnodes”. Por Marta Garcia Quiñones y Daniel Ranz. Facultad de Filosofía de la Universidad de Barcelona. Marzo de 2003. [Link](#).

Lev, Manovich. *La vanguardia como software*. Ed. FUOC.2002. [Link](#).

[Lévy, Pierre](#). *Cibercultura informe al consejo de Europa*. Ed. Anthropos. Barcelona. 2007. [Link](#).

[Da Vinci, Leonardo](#). *El tratado de la pintura*.Ed. Biblioteca Virtual Universal.2010. Cap. CCCLXV. Pág. 77. [Link](#).

[Mitchell, William John Thomas](#). “*The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*”. Cambridge. Mass. MIT Press. 1992.

[Platón](#). *La República*. “516b”. Madrid. CEPC 1997. Trad. Cast. José Manuel Pabón y Manuel Fernández-Galiano. [Link](#).

[Rheingold, Howard](#). *Virtual reality*. Ed.Simon & Schuster.New York. 1991. Trad, Cast: *Realidad virtual: Los mundos artificiales generados por el ordenador que modificarán nuestras vidas*. Barcelona. Gedisa. 1994.

[Slouka, Mark](#). *War of the Wolds. Cyberspace And The High-tech Assault On Reality*. BasicBooks. New York. 1995.

[Virilio, Paul](#). *La maquina de la visión*. 2ª Ed. Cátedra. Madrid. 1998. [Link](#).

Zidarich Verónica. *Virtual worlds as an architectural space an exploration.*
Ed. La Fondation Daniel Langlois. Canada 2002. [Link](#).

[Zizek, Slavoj](#). Entrevista radiofónica en el programa "Against the Grain"
sobre su libro: "*On Violence*" 9 de Septiembre, 2008. [Link](#).

Bibliografía Web

Artistas citados

CUESTIONANDO LA IMAGEN DIGITAL. HACIA UN NUEVO PICTORICISMO O ESTETICA DEL REMIX

[Oleg Dou](#)

[Robert Rickhoff](#)

[Manuel Vázquez](#)

[Koen Hauser](#)

[Peter Funch](#)

[Sohei Nishino](#)

[José Manuel Ballester](#)

[Ulric collette](#)

[Mario Ayguavives](#)

[Mandy Barker](#)

[Concha Perez](#)

[Collectif Datatown](#)

[Matt Siber](#)

[Ilkka Halso](#)

[Dionisio Gonzalez](#)

[Dany Peschl](#)

[Aitor Ortiz](#)

[Filip Dujardin](#)

[Philipp Schaerer](#)

[Alain Delorme](#)

[Thomas Ruff II](#)

[Andreas Gefeller](#)

[Thomas Ruff](#)

[Claudia Rogge](#)

[Dan Holdsworth](#)

[Romain Laurent](#)

[Michael Najjar](#)

[Michael Ostermann](#)

[Angel Marcos](#)

[Krista Wortendyke](#)

[Joan Fontcuberta](#)

[OlivierRatsi](#)

[Stefan Saalfeld](#)

[Zach Nader](#)

[Kazuki Umezawa](#)

[Sherwin Rivera Tibayan](#)

[Asger Carlsen](#)

[Eno Henze](#)

ESPACIO Y TIEMPO. NUEVAS CARTOGRAFIAS: LA RED COMO CATALIZADOR Y
CONTEXTO

[Jon Rafman](#)

[Joachim Sauter](#)

[Jussi Ängeslevä](#)

[Jussi Ängeslevä II](#)

[Sascha Pohflepp](#)

[Intimidad Romero](#)

[Thibault Brunet](#)

[Murat Germen](#)

[Peter Root](#)

[Robert Overweg](#)

[Benoit Paille](#)

[Peter Jansen](#)

[Emilio Vavarella](#)

[Manuel Fernandez](#)

[Marco Cadioli](#)

[Alexi Suling](#)

[Emilio Gomariz](#)

[Daniel Schwarz](#)

[Jonathan Cecil](#)

[Berndnaut Smilde](#)

TECNOLOGÍAS DE LA VISIÓN Y PANTALLA

[Han Sungpil](#)

[Clement Briend](#)

[Daniel Canogar](#)

[Ben DeHaan](#)

[Markus Kison](#)

[RafaellLozano-Hemmer](#)

[Stanza](#)

[Marnix de Nijs](#)

[Daniel Rozin](#)

[Clifford Ross](#)

[Anders Clausen](#)

[Clement Valla](#)

[Xavier Lucchesi](#)

[Nick Veasey](#)

[Lucas simoes](#)

[Hoederath-Stefan](#)

[Leanne Eisen](#)

[Assaf Shaham](#)

[Shinseungback Kimyonghun](#)

[Dennis Neuschaefer-Rube](#)

[Katy Connor](#)

DEL SIGNO AL OBJETO, UN NUEVO LENGUAJE DIGITAL

[Isidro Blasco](#)

[Julien Levesque](#)

[Osang Gwon](#)

[Justine Blau](#)

[Iñigo Bilbao](#)

[Letha Wilson](#)

[Marius Watz](#)

[Dalfovo Daniel](#)

[Norman Leto](#)

[Olga kisseleva](#)

[Inma Femenía](#)

[Daniel Temkin](#)

[Aram Barthol](#)

[Anthony Antonellis](#)

[Evan Roth](#)

[Sebastian Schmieg](#)

[Juanli Carrion](#)

[Manuel Fernandez](#)

[Ana Prada](#)

[Jordan Tate](#)

[Ignasi Aballí](#)

[Wade Guyton I](#)

[Enrique Radigales](#)

[Wade-Guyton II](#)

[Probe Project](#)

[Manuel Fernandez](#)

Relación de personalidades

[Henry Ford](#)⁶⁹⁹

[Tony Blair](#)

[James Wonlfesohn](#)

[Alan Turing](#)

[Konrad Zuse](#)

[Wright of Derby](#)

[Humberto Maturana](#)

[Charly Brooker](#)

[Steven Spielberg](#)

[Christopher Nolan](#)

[Jeff Wall](#)

[Edward Ruscha](#)

[Paul O´Dowd](#)

[Keith Oliver](#)

[Duchamp](#)

[Phillip Lorca Di Corcia](#)

[Lee Friedlander](#)

[Garry Winogrand](#)

[Wayne Wang](#)

[Paul Auster](#)

[Pieter Bruegel “El viejo”](#)

[Giorgione](#)

[Velázquez](#)

[Joachim Patinir](#)

[Claudio de Lorena](#)

[Fra Angelico](#)

[El Bosco](#)

[Van Eyck](#)

[Hendrick Avercamp](#)

[Giotto](#)

[Boticelli](#)

[Géricault](#)

[Goya](#)

[El Greco](#)

[Vermeer](#)

[Claude Monet](#)

[Bernd y Hilla Becher](#)

[Jose Antonio Sistiaga](#)

[Carleton Watkins](#)

[Timothy O´Sullivan](#)

[Arthur Siegel](#)

[László Moholy Nagy](#)

[Man Ray](#)

[Christian Schad](#)

[Ovidio](#)

[Ridley Scott](#)

⁶⁹⁹ Por orden de aparición.

[Fritz Lang](#)

Dieter Jaufmann

[Pere Formiguera](#)

[Karl Blossfeldt](#)

[Iker Jiménez](#)

[Osama Bin Laden](#)

[Hokusai](#)

[William Turner](#)

[Paul Cezanne](#)

[Kazimir Malevich](#)

[Georgia O'keeffe](#)

[Doug Rickard](#)

[Guthrie Lonergan](#)

[Umberto Boccioni](#)

[Giacomo Balla](#)

[Alan Kay](#)

Dirk Lüsebrink

[Oscar Fischinger](#)

[Walter Ruthmann](#)

[Viking Eggeling](#)

[Peter Jansen](#)

[Edward Muybridge](#)

[Andreas Schmelas](#)

[Stefan Stubbe](#)

[Sandra Dick](#)

[Robert Capa](#)

[Oscar Molina](#)

[Remedios Zafra](#)

[Luther Blissett](#)

#4355867950

Sidi Medici

Gobierno de Spam

Bruce Co

TerroArista

A. Di Solve

[Cartier Bresson](#)

[Annabeth Robinson](#)

[Second Front](#)

[Garrett Linch](#)

[Gleman Jun](#)

[Neal Stephenson](#)

[Matrakci Nasuh Efendi](#)

[Hermanos Wachowski](#)

[René Magritte](#)

[krysztof Wodiczko](#)

[Jan Dibbets](#)

[Dan Graham](#)

[Daniel Franke](#)

[Moebius](#)

[Will Bauer](#)

Conroy Badger

[Samuel van Hoogstraten](#)

[Piero Manzoni](#)

[Gordon Matta-Clark](#)

[M.C. Escher](#)

Nicola Marini

[Naum Gabo](#)

[Kurt Schwitters](#)

[Miguel Ángel](#)

Juhl J.Lee

[Orlan](#)

[Andy Warhol](#)

[Bruce Nauman](#)

[Michael Jackson](#)

[Geraldine Chaplin](#)

[Edward Krasinski](#)

[Chris Ashton](#)

[Larry Page](#)

[Stanley Kubrick](#)

[Francesco Piranesi](#)

Rosell Heijmen

[Connie Nijman](#)

Jessica Helbach

Peggy Franck

Oscar Lourens

[Sylvie Huysman](#)

[Berndnaut Smilde](#)

[Heidi Linck](#)

[Marcel Kronenburg](#)

[Zenón](#)

[Marika Asatiani](#)

[David Weber-Krebs](#)

[Theo Konijnenburg](#)

[Coen Vernooij](#)

[Ellen Boersma & Rob Sweere](#)

[Frank Koolen](#)

[Sjoerd Tim](#)

[Katja Mater](#)

[Susan van Hengstum](#)

Web's de interés

Arte digital

[Search | TRIANGULATION](#)

[PAC: Plataforma de Arte Contemporáneo](#)

[soundtoys.net - artists](#)

[Rhizome | ArtBase](#)

[/| copyme /|](#)

[Pangenerator](#)

[Runme](#)

[Cloaque](#)

[Cerma](#)

[Vagueterrain](#)

[We make money not art](#)

[Interstices](#)

Magazines y publicaciones

[Juxtapoz Magazine - Home](#)

[Belio Magazine](#)

[Colossal.](#)

[Highlike](#)

[Fubiz™](#)

[Digicult](#)

[Tecura](#)

[Hotshoe](#)

[Arteuna](#)

[Cameraobscura](#)

[Intercultural-europe](#)

[Artes visuales uchile](#)

[Estudiosvisuales](#)

[Dialnet](#)

[Artnet](#)

[Metamute](#)

[Archive Ars Electronica](#)

Centros y redes

[Mecad](#)

[LABoral Centro de Arte y Creación Industrial](#)

[:: Artfutura ::](#)

[Ars Electronica](#)

[Madatac](#)

[Digitale Klasse. Berlin University of the Arts](#)

[ZKM](#)

[New Media Centre](#)

[Institute for the unstable media](#)

[Fundación Langlois](#)

[Universidad de Linz](#)

[Hexagram](#)

[MUAVM](#)

[Dep Arte y Tecnologia UPV EHU](#)

[Master Pompeu Fabra](#)

[Media Lab](#)

[Sonar](#)

Curiosidades

[Kubikfoto](#)

[Gta4 Google map](#)

[Nickolay Lamm - Artist and Researcher](#)

[Honda Akitoshi- Aufbewahrter Himmel](#)

[Moving Pixel](#)

[Urban-Conformation](#)

[Human Printer](#)

[Do-ho-suh 3D Printer](#)

[Ascii#](#)

[Clickistan](#)

[Gifmarket](#)

[Jasper Elings](#)

[Randomselectioninrandomimage](#)

[Light-painting-wifi](#)

[Google-s-search-by-image-in-algorithmic-time-lapse](#)