



UNIVERSIDAD DE CHILE
Facultad de Artes
Escuela de Postgrado

EL GERMEN: ORGANISMO INICIAL Y PATÓGENO EN EL AUTORRETRATO DE
LA ERA DIGITAL

Tesis para optar al grado de Magíster en Artes Visuales

PIA NATALIA BAHAMONDES SASSO

Profesor guía: Rodrigo Zúñiga Contreras

Santiago, Chile.
2018

TABLA DE CONTENIDOS

RESUMENiii
ABSTRACT.....	.iv
INTRODUCCIÓN.....	.2
I. EL GERMEN: ASCENSO DEL CUERPO COMO SEDE DE SIMULACRO Y CONTENIDO GLOBAL.	
1.1. Noyé7
1.2. Homenaje a los ahogados17
II. LOS SIM-ULADORES	
2.1. Simulacro y categorías de montaje.....	.30
2.2. Los seres Sim: contenedores virtuales vacíos38
III. LA PRODUCCIÓN: DIVISIÓN, DESCRIPCIÓN Y COLISIÓN DEL CUERPO DE OBRA.	
3.1. Grupo A (2011-2014): estados actuados y momentáneos del ser <i>otro</i> a través de la puesta en escena y el disfraz.....	.50
3.2. Grupo A (2011-2014): los asuntos troncales.....	.59
3.3. Grupo B (2015 -2017): estados prolongados del ser <i>otro</i> a través de la condición digital.....	.65
3.4. El Montaje: colisión de los cuerpos de obra A y B77
IV. LA PRODUCCIÓN: ANEXOS DEL GRUPO B	
4.1. Autorretrato Nº 21, 22 y 23 variación y las fotos vivas84
4.2. El Árbol de San Augusto de la Villa Nueva y Pokémon GO90
V. DE LO CORPÓREO A LO INCORPÓREO: LLENADO DEL <i>SER-DIGITAL</i>97
CONCLUSIONES105
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES108
BIBLIOGRAFÍA112

RESUMEN

El presente documento aborda las temáticas existentes en los proyectos realizados durante el Magíster en Artes de la Universidad de Chile, creando una unidad discursiva que tiene como eje central la fotografía digital y el autorretrato. Durante su desarrollo, se plantea una propuesta desde una única imagen: *Self portrait as a drowned man* de Hippolyte Bayard. Esta imagen se identifica desde el concepto de germen, que desde nuevas categorías de montaje y simulacro remece convenciones fuertemente radicadas en torno lo fotográfico, la representación del *yo* y su relación con *otros*. Este germen que crece silenciosamente se manifiesta con fuerza en la era de lo digital, en donde los conceptos de simultaneidad y mutabilidad desestabilizan las condiciones jerárquicas y lo inmutable pertenecientes a los antiguos paradigmas ligados a la modernidad y a la fotografía indicial. Desde esta propuesta, se analiza el cuerpo de obra producido durante el magíster, tomando en cuenta la producción anterior, obras de arte vinculadas a lo digital y ciertos asuntos que estallan en la conectividad que ofrece el internet y que conjugan hacia nuevos parámetros del autorretrato y de la conformación de una posible nueva identidad ligada a lo virtual.

ABSTRACT

The present document tackles the topics reviewed on the Master of Arts in the Universidad de Chile, creating a discursive unit that has as a central axis the digital photography and the selfportrait. During its development, it is posed from a single image: Hippolyte Bayard's *Self portrait as a drowned man*. This image is identified from the germ concept, which from new montage categories and simulacrum shakes strongly rooted conventions around the photographic, the representation of the *self* and its relations with the *others*. This germ that grows silently, strongly manifests in the digital era, in which the concepts of simultaneity and mutability destabilize the hierarchical conditions and the immutable, both belonging to the old paradigms linked to modernity and the photography index. This proposal analyzes the body of work produced during the master, taking into account the previous production, artwork linked to digital problems and certain matters that explode into the connectivity offered by the internet, all of which conjugate into new selfportrait parameters and a new possible identity linked to the virtual world.

“The faces we see are chimeras, statistical artifacts of the digital age”

Jonathan Lipkin

INTRODUCCIÓN

Vista desde la ventana en Le Gras, de 1826, se sitúa dentro de la historia, como la primera fotografía. Nicéphore Niépce, tras un arduo trabajo en su taller, logra a través del betún de judea y sus posibilidades químicas de solubilidad, dejar una huella permanente sobre el peltre. Desde su ventana, expuso a la luz durante 8 horas el metal recubierto dentro de una cámara oscura, logrando la imagen de un paisaje, de su panorama diario, como si los márgenes del metal repitieran el encuadre dado por su ventana y aludieran a una subjetividad, a un punto de vista individual. Desde ese momento, la fotografía química será análoga o similar al mundo de las cosas (Wolf, 2010) e inscribirá lo real desde lo testimonial (Fontcuberta, 2012).

La primera imagen digital es obtenida en el año 1957 por Russel A. Kirsch y es anterior a la invención de la primera cámara digital. Kirsch, desde su puesto en una agencia gubernamental ligada al desarrollo tecnológico, logra por primera vez en la historia junto con su equipo el proceso de digitalización, es decir, transformar a código binario un elemento de la realidad. Lo realiza gracias a la creación conjunta del primer escáner o protoescáner y desde la configuración de una de las primeras computadoras programables. Esta digitalización ha convertido, o como establece Fontcuberta ha escrito (2012), en unos y ceros una fotografía química de retrato. Kirsch ha decidido hacer pasar a la historia a su hijo Walden, como el rostro de la primera imagen digital. Este resultado híbrido de lo digital y lo análogo, de lo que se escribe y lo que se inscribe, no nace desde la ciencia química ni de las artes, nace desde la tecnología y para la tecnología. Kirsch no eligió escanear un paisaje, un objeto o una escena, sino que decidió en el momento del nacimiento de la imagen digital, conformar el primer retrato digital o como lo llamaré más adelante: *ser-digital*.

Pero los 30.976 píxeles que conforman esta imagen en blanco y negro y que no muestran más información que un rostro con una profundidad de color bastante reducida,

simplifican las características morfológicas de Walden, transformando el retrato que observamos en la imagen posible de cualquier otro infante. Como si la primera imagen digital mostrara más que un individuo, un contenido, revelando un estado precario e inicial, listo para mutar y multiplicarse en el contexto de las mejoras tecnológicas y la llegada del internet.

Todo lo que continúa sucediendo en el desarrollo de la imagen digital, considerando la posterior invención de las cámaras digitales y por tanto la entrada de la fotografía digital¹, puede relacionarse y leerse desde acontecimientos tecnológicos, históricos o estéticos del pasado. Por lo tanto, es factible generar relaciones no lineales con otros momentos, imágenes o tecnologías para dar cuenta o para pensar determinados fenómenos. Kirsch crea la primera imagen digital relacionándola con la imagen análoga o similar desde una motivación sentimental. Une en el acto dos medios que pueden ser comprendidos como diferentes, pero que han sido asociados histórica y estéticamente.

Es por esto que, en el desarrollo de esta tesis me tomo la libertad de generar una propuesta en torno a la temática principal de mi obra ejecutada dentro del magister: el autorretrato y la imagen digital, conectándola con un evento del pasado, específicamente con uno que se remonta a los inicios del medio. El objetivo es establecer relaciones no lineales que vinculen fenómenos culturales actuales en la presentación del *yo*, con acontecimientos anteriores, estableciendo por tanto una problemática relacionada con inquietudes humanas visibilizadas en contextos fotográficos.

¹ Las imágenes digitales pueden ser de tipo matriciales o vectoriales. Las vectoriales se construyen directamente en el ordenador y se conforman a través de gráficos matemáticos. Por otra parte, las imágenes matriciales se obtienen a través de un proceso de conversión analógico-digital que se lleva a cabo gracias a una matriz de píxeles. En este proceso, cada pixel transforma determinado impulso de luz a uno eléctrico para luego asociarlo a un determinado código de unos y ceros que representará un plano de color rojo, verde y azul independientes. Este proceso denominado como digitalización, lo realizan dispositivos de conversión analógica-digital como lo son las cámaras digitales y los escáneres. Es por esa razón que Kirsch había logrado la primera imagen digital matricial desde un protoescáner, pero la primera fotografía digital propiamente tal, de la cual no se tiene registro, proviene de la primera cámara digital construida por la empresa Kodak en el año 1975.

El evento en cuestión, sucede en 1840, cuando Hippolyte Bayard realiza uno de los primeros autorretratos fotográficos a través de la puesta en escena: *Self portrait as a drowned man*. Como se le negó su puesto como inventor de la fotografía, realiza un acto de protesta motivado por la frustración: se fotografió en un estado de supuesta descomposición y escribió un texto haciéndose pasar por *otro* que acompaña la imagen. Lo que acontece se propone como un germen, metáfora de doble significado que alude por una parte a una cosa que da origen a un nuevo organismo, y también como patógeno que invade y enferma al huésped, pero que a su vez se alimenta de él en una relación simbiótica.

La frustración de un desplazado por la historia se vuelve la materia prima para hacer aparecer desde la puesta en escena nuevas categorías de montaje y simulacro, que se establecen como conceptos determinantes para la batalla ante los paradigmas fotográficos que apoyan estados jerárquicos, el original y la copia, lo inmutable, la historia lineal y de los vencedores.

Durante el desarrollo del primer capítulo, tomando en cuenta ciertos agentes de la historia de la fotografía y el desarrollo del retrato, se expone el nacimiento del germen y se propone un periodo de latencia y posterior manifestación en la era digital.

Según lo anterior, se advierte al lector, que el texto no se inicia con la descripción o análisis de la obra personal realizada durante la permanencia de dos años en el Magíster de Artes en la Universidad de Chile. El primer capítulo está destinado a reconocer una fuerza, que silenciosamente crece bajo tierra y se expresa a través de setas durante el paso del tiempo. Una fuerza que supone una grieta, un punto de partida y de vista para analizar la producción personal y su implicancia en aconteceres del medio actual.

Dicho esto, el montaje es un concepto relevante que no sólo se intenta abordar desde su estructura teórica y formal, sino como un medio posible de análisis y escritura. Es por eso que en apartados como Homenaje a los ahogados, se asume una batalla contra la historia que desplazó a Bayard y desde la selección de diversos autorretratos realizados

por grandes maestros de la fotografía, se provocan choques subjetivos y antojadizos para que en ese encuentro forzoso aparezcan elementos que pudiesen comprenderse como una nueva imagen y como un nuevo posible relato, de ramificaciones similares a la raíz rizoma.

En el segundo capítulo se trabaja el concepto de simulacro y se profundiza sobre las categorías de montaje en relación a su definición y ejecución en determinados momentos y movimientos en la historia de la fotografía. En base a eso, se cuestiona la existencia de montaje en la fotografía digital tomando en cuenta su naturaleza, pudiendo establecerse la imposibilidad de montaje como tal o la identificación de nuevas categorías acordes a la constitución binaria y su vinculación con lo real.

Dentro de esa búsqueda, cobra relevancia el proceso de desmaterialización de la imagen fotográfica en su despliegue en los medios digitales, y la conformación de la figura del usuario como nueva manera de presentarnos y relacionarnos con *otros* en un plano virtual. La figura del usuario como *ser-digital*, traerá lo mutable, lo líquido, lo múltiple y lo simultáneo en la generación de los autorretratos. El *yo* se disocia para entrar en un juego especular en donde el germen por fin se manifiesta con fuerza. En ese momento, aparecen los primeros ejemplos que pueden ser entendidos como extra-artísticos; una cuenta de Instagram, una película y un juego de video, serán destellos que determinarán problemáticas afines al germen y al análisis de la obra personal.

Durante el tercer capítulo, se propone un nuevo estado de montaje para entrar a la obra desarrollada en el magister. El cuerpo total de la obra personal es forzosamente clasificado según categorías de producción o estrategia de montaje, que a su vez calzan con determinado periodo de tiempo: Grupo A (2011-2014) y Grupo B (2015-2017). Cada obra es descrita para luego definir los asuntos troncales de cada conjunto. Estos asuntos son puntos claves para que desde las diferencias, los intersticios y las reiteraciones de ambos grupos, se ejecute una lectura posible. Con este material es posible sentar las bases

teóricas de la producción pertinente a la especialización, que está arraigada y engendrada desde la colisión.

Como resultado del montaje recién descrito aparecen conceptos como lo son *clon-ser digital-espectro*, *máscara-mosaico-pixel*, que serán retomados y desarrollados durante el último capítulo. Éstos tendrán que ver exclusivamente con los retratos digitales, siempre pensados desde las imágenes que presentamos de nosotros en el contexto de la era digital.

Dentro de la producción del Grupo B aparecen ciertas temáticas que pudiesen ser comprendidas fuera de la línea argumentativa del autorretrato fotográfico, por lo que se denominaron como anexos de la producción. Ante eso, se le dedicaron apartados especiales dentro del capítulo para tratar de manera independiente aquello que ahí acontece. Estas temáticas serán nuevamente puestas en comparación con fenómenos posiblemente considerados como extra-artísticos, tales como son el fenómeno comunicacional de los Gif, las LivePhotos de los Iphone y la explosiva pero breve aparición del juego de realidad aumentada Pokémon GO. Éstos ejemplos aluden a una nueva configuración de la imagen fotográfica digital desde medios como la animación, el video, la realidad aumentada, que asumen una nueva relación del *yo-otro* digital en la era de internet, trastocando nociones radicadas sobre el instante, lo testimonial y eso que *ha sido*² (Barthes, 1989).

En el último capítulo, se recopila toda la argumentación para establecer la línea argumentativa del germen como desarrollo de un ente rizoma y como patógeno. Se toman ciertos proyectos de arte desarrollados en distintos contextos digitales para comprender las implicancias, consecuencias y peligros del germen. Se arma la propuesta final en torno la presentación del *yo* en la era digital a través de las imágenes fotográficas digitales, poniendo sobre la mesa la posible conformación de una identidad desde el pixel y los nuevos sistemas de comunicación.

² Véase cap. I, ap. 1.

I. EL GERMEN: ASCENSO DEL CUERPO COMO SEDE DE SIMULACRO Y CONTENIDO GLOBAL.

1.1. Noyé

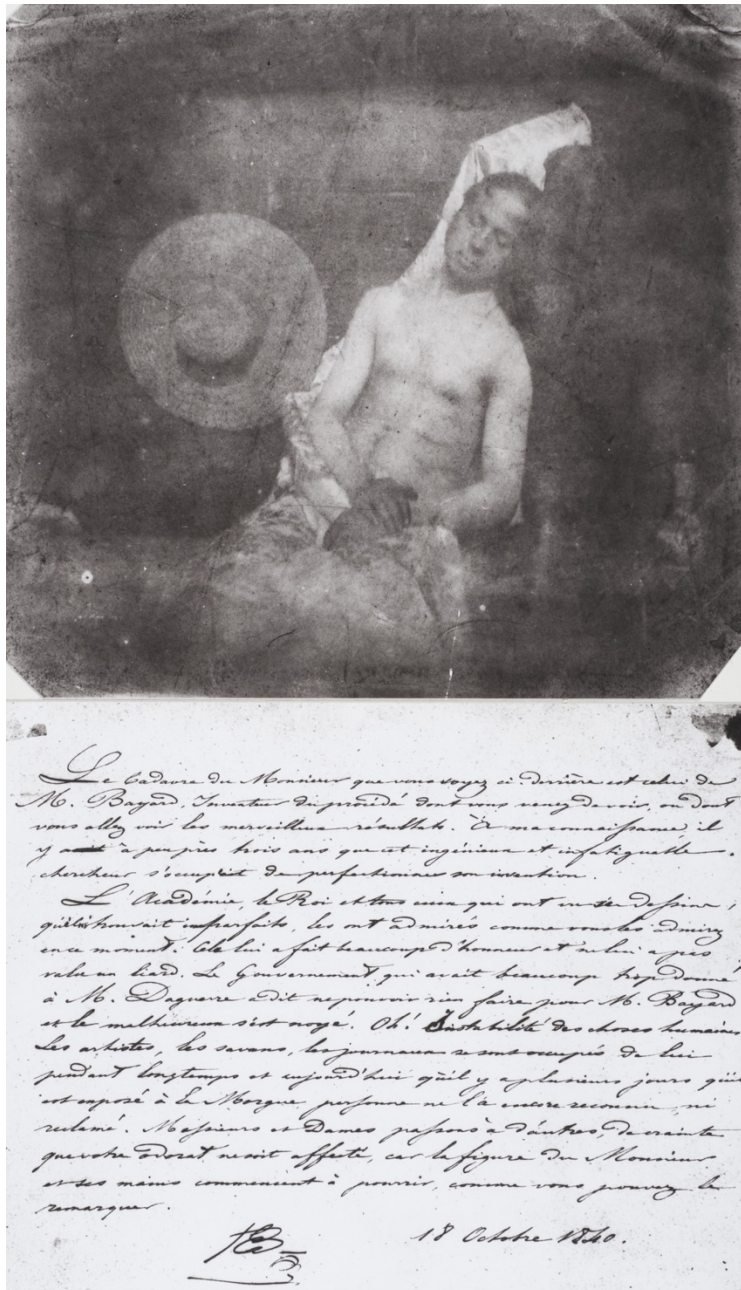


Figura 1. Hippolyte Bayard, Self portrait as a drowned man, 1840.

Self portrait as a drowned man, 1840 (figura 1), coincide con unos de los primeros autorretratos conocidos, pero su valor radica en el problema que gesta, pareciera que allí se produce la generación de una fuerza, un hipocentro que remece superficies distanciadas, alejadas de su tiempo. Este autorretrato nace muerto, nace como otro y como montaje. Es la huella de una frustración causada por la historia que escribió un vencedor. La historia ahogó a Bayard, pero él mismo ya muerto, se ha salido del agua y se ha puesto en escena para fotografiar, fijar y presentar su descomposición. No contento con eso, escribe, haciéndose pasar por otro, un texto que acompaña la fotografía, advirtiendo al espectador a tener cuidado a los olores de un cuerpo ya muerto, convencido de que la fotografía, no sólo ha de testimoniar un hecho no ocurrido, sino traspasar tales sensaciones y peligros. La imagen me cautiva una y otra vez, lo observo hoy muerto, vivo pero nuevamente muerto, lo veo como *otro*, un duplicado que es capaz de morir más de una vez. Representa estados contradictorios que la imagen fotográfica logra convivir a través del choque de tiempos y de montaje. *Self portrait as a drowned man* emerge silenciosamente y sus particularidades citan los inicios de la imagen fotográfica y el desarrollo del retrato hasta la imagen digital.

El día que se inventó oficialmente la fotografía muere Hippolyte Bayard, muere Henry Fox Talbot, muere Nicéphore Niépce, muere Thomas Wedgwood. Muere quien por primera vez se maravilló al descubrir el fenómeno físico de la cámara oscura. Pareciera necesario determinar un solo inventor para el pago de los derechos a él y sus descendientes, pareciera más simple presentar una única escala de acontecimientos razonables y sucesivos que llevaron al desarrollo de una técnica, que creer que todos ellos construyeron la misma imagen, un deseo. Una idea que Niépce fijó, Daguerre embelleció, Talbot y Bayard positivarón y multiplicaron.

La carrera por la invención de la fotografía reside en poder mostrar a *otros* el invento. La contemplación silenciosa de una imagen invertida proyectada desde un pequeño orificio, causada por un fenómeno natural, físico de la luz, no era suficiente. Ha de ser fijada. La

cámara oscura nace ante el deseo, al parecer humano, de dominar la fugacidad. Pero la negación ante la inminente pérdida amorosa que genera un acto de conservación perdurable y privada, relatada en el mito de Butades, ha sido reemplazada, al menos en sus inicios, por un afán científico de contención, catalogación y de distribución del mundo sensible. La imagen de la cámara oscura siempre calcada a mano alzada, pretendía la exactitud ante la complejidad de lo observable y la subjetividad individual. Su perfeccionamiento y sofisticación renacentista, visible en el arte del quattrocento, la sitúan junto a otros artefactos como la grilla de Alberti o los perspectógrafos de Brunelleschi. Pero la labor humana debía ser reemplazada por la alta productividad y fiabilidad de las reacciones químicas. Thomas Wedgwood se decepcionó una y otra vez al no encontrar una solución química que pudiese impedir el ennegrecimiento de sus imágenes. Ver las fotografías las llevaba siempre a su muerte. Era un fracaso continuo admirar una imagen con la tenue iluminación de vela y que desapareciera luego de unos minutos. Era necesario, hoy y entonces, hacer partícipes a los otros en una condición de perdurabilidad.

No había otro momento tan preciso para fijar la imagen como en la industrialización. El miedo ante la muerte, obsesión por la fijación, culmina con *Vista desde la ventana en Le Gras* en 1826. La fotografía desde ese momento hace un pacto, hasta hoy difícil de romper, con la verdad y el progreso. No es hasta 1839 que Daguerre presenta sus Daguerrotipos a la Academia de Ciencias de París. Dicho acto, por una parte, demuestra que el aparente nuevo medio servía a la ciencia y a las verdades comprobables. Días después lo haría Henry Fox Talbot, con un proceso de obtención de imágenes distinto, que continuaba la labor de Wedgwood y que sería el camino por el cual se desarrollaría la fotografía: la reproductibilidad del negativo. Es en ese contexto, de luchas por patentes y pensiones vitalicias, que en 1840 Bayard realiza *Self portrait as a drowned man*. Según él, sus proceso de obtención de imágenes a través de positivados directos fueron anteriores a los de Louis Daguerre y Henry Fox Talbot, por lo que sería el inventor indiscutible. Pero su relato cuenta

que fue persuadido por un colega de su rival Daguerre para posponer el anuncio de su invento. El estado francés, habiendo ya visto el proceso de la daguerrotipia, y dejando tanto a Daguerre como a la descendencia de Niépce una pensión de por vida, no le otorgó el trato que esperaba por sus inventos y fue rápidamente eclipsado y olvidado por las figuras vencedoras de la historia. Bayard se considera hoy, dentro de grupos más especializados, uno de los padres de la fotografía. Pero en el caso de este escrito, su importancia no reside en el invento por el que clamaba total autoría, sino la imagen que creó con dicho proceso, inspirada en la pena y desilusión de un derrotado por la historia. El simulacro nace desde una frustración ante una verdad creída no reconocida, nace como un acto escénico de protesta.

La imagen fotográfica, en su rápido desarrollo, siguió su camino de artefacto de registro, de contenedor y distribuidor de mundo, en que las cosas y los seres eran clasificados en un gran inventario. El instrumento cámara, disociado de las decisiones corporales, sentimentales o estéticas del hombre, servía a la ciencia y al progreso desde su supuesta objetividad absoluta. Éste es el paradigma primigenio de la huella físico-química, que registra una verdad para ser vista por *otros* y ser catalogada en su estado de inmortalidad. Bayard, en su condición de desplazado, fue el primero que comprendió lo fotográfico desde el acto performático, rompiendo lazos con lo real y la misma historia que lo desplazó.

En *Self portrait as a drowned man*, Bayard se divide a sí mismo en distintos momentos. Se sitúa como fotógrafo, fotografiado y observador. Este último actúa como presencia externa indeterminada, que escribe por el reverso de la imagen lo que acontece, entregando información adicional a la visible en la imagen. Los distintos momentos de Bayard, que conviven de manera simultánea en la imagen, se refieren a estados simulados del ser *otro*.

Bayard como modelo, de manera muy teatral, finge a través de pose y maquillaje

estar muerto. Simulacro respaldado por el observador-escritor que además agrega información de lugar (morgue), sensaciones (olores de descomposición) y causa de muerte (suicidio), hacia un receptor abierto. El único momento en que realmente se sitúa como él mismo, lo hace en un acto de anulación del ser, generando una entretenida paradoja dentro del simulacro, que imposibilita la existencia de los dos momentos (el modelo muerto que se fotografía a sí mismo).

En la disociación de Bayard el artefacto pierde protagonismo. Se devela lo fotográfico y se corrompe. La imagen se traslada del mundo de la testificación, de aquello que *ha sido*³, hacia el mundo de las probabilidades y los supuestos. No puedo asegurar si la puesta en escena fue pensada para engañar a sus coetáneos o fue una humorada tras la tragedia. Pero en el simple acto del hoy fallecido falso suicida que se inmortaliza a sí mismo muerto con el artefacto de la verdad, es en ese momento, en el que no sólo aparecen las posibilidades de un medio sino que también presenta las problemáticas de representación del retrato.

El observador, el retratado o lo fotografiado y el fotógrafo: la tríada de la fotografía expuesta desde el estado mutable e impreciso del *yo*. He ahí el germen naciente, que desmantela anticipada y silenciosamente el paradigma primigenio. Disolución del *yo* y posible estado de simulación, recursos y problemáticas que permanecerán en estado de latencia para estallar de manera categórica en la década de los ochenta y radicalizadas con el advenimiento de imagen digital, visible en obras asociadas al retrato y el autorretrato. ¿De qué manera se mantiene el estado de latencia?, ¿existen destellos que podamos vincular con lo realizado por Bayard?, ¿cuándo y en qué condiciones se activa el germen?

Bayard se desprende del paradigma primigenio al mismo tiempo que éste gana

³ Con esta frase deseo referirme a lo escrito por Roland Barthes en *La Cámara Lúcida* con la aseveración de la prolongación del referente en la imagen fotográfica en un tiempo que le puede y va a preceder "La fotografía es más que una prueba: no muestra tan sólo algo que *ha sido*, sino que también y ante todo demuestra que ha sido. En ella permanece de algún modo la intensidad del referente, de lo que fue y ya ha muerto" (1989: 24).

fuerza y evoluciona al paradigma moderno (instante decisivo). Ninguna otra tecnología había evolucionado en tan corto tiempo, ni se había esparcido con tanta rapidez. El deseo milenario de la fijación se había cumplido. Todo debía ser fotografiado, y con ese ímpetu el nuevo mundo se creó y se mostró a sí mismo, encuadrado, bidimensional y en blanco y negro. Otros, también desplazados y por mucho tiempo incomprensidos, prontamente entendieron las posibilidades creativas del medio, alejándose de la copia mimética y acercándose a estéticas o temas pictóricos, pero con nuevos procesos puramente fotográficos. Los retratos pictorialistas aparecieron desde las pinceladas de la goma bicromatada, y el collage desde las suturas que intentaban ser invisibles.

El retrato fue un tema de interés inmediato en los inicios de la fotografía y motivó las mejoras técnicas necesarias para poder registrar a una persona sin que ésta apareciera movida. El daguerrotipo era una joya delicada y deslumbrante, que guardaba a un ser querido como supuestamente había sido para siempre. Nuevos avances permitieron abandonar los aparatos que sostenían la cabeza para que ésta no se moviera, logrando una pose con más naturalidad, menos fantasmal.

André Disdéri, fotógrafo profesional de origen francés, creó una cámara con ocho objetivos que permitía en una sola superficie fotosensible tomar 8 fotos, de manera que el tiempo de toma y revelado fuese menor. Su invento redujo notablemente los costos de producción, por lo que el retrato se masificó, la tarjeta de visita o presentación se hizo viral. El auge de la clase media encontró en la fotografía un aliado, así como de la industria y el progreso. No todos podían pagar una pintura, pero parecía que todos podían tomarse una fotografía. En este acontecer, Disdéri construyó maneras establecidas de toma y pose generando estereotipos que se repitieron una y otra vez en los retratos..

Nadar, por otra parte, fotografió a grandes personajes: políticos, gente del espectáculo y pensadores de la época. Sin el escenario teatralizado de Disdéri, intentó revelar el sujeto absoluto, el mismo que plantea Jean-Luc Nancy en la Mirada del Retrato,

2006 . A pesar de ser un concepto que el autor desarrolla desde y para la imagen pictórica, me parece pertinente aplicarlo a este tipo de fotografía, ya que además tomará fuerza y se consolidará a través de los retratistas modernos. Nancy define el objeto del retrato como “el sujeto absoluto: despegado de todo lo que no es él” (2006: 11), en que, tanto la mirada, expresividad y pasividad del retratado se encuentran enteramente enfocadas a la representación de su propio ser. Finalmente, lo absoluto es lo que está oculto bajo capas de subjetividad, y aquello que lo rodea debe estar subordinado a este develar: “se trata de sacar a la luz el fondo mismo, de sacar la presencia, no fuera de una ausencia, sino al contrario, hasta la ausencia que la porta frente a <<sí>> y que la expone a la relación a sí exponiéndola a <<nosotros>>” (2006: 51).

Ya sea desde la construcción de un estereotipo o la búsqueda del sujeto absoluto, con estrategias de puesta en escena más o menos radicalizadas, no puedo clasificar la acción de Bayard en alguno de estos momentos. Si bien ocupó la escenografía, el disfraz y el maquillaje, no lo hizo para construir ni develar un solo ser.

Desde ese punto de vista, los rostros obtenidos a través de superposición de imágenes por Francis Galton en 1883 plantean un nuevo acercamiento al problema del retrato. Estas imágenes son el resultado de desacreditadas creencias en torno a la fisionomía de determinados grupos sociales, en que moralidad y rasgo facial poseerían una dependencia para así generar políticas de control. Pese a que eran creadas en el nombre de la ciencia, en el fondo deseaban ratificar “la moral victoriana, el eurocentrismo, la industrialización, el enaltecimiento del saber aplicado, el espíritu económico liberal, etc.” (Fontcuberta, 2012: 67). Pero si nos centramos en la imagen misma, podemos decir que estos nuevos retratos no buscan interioridad ni mostrar un determinado estereotipo, el nuevo rostro es un ser compuesto, sin individualidad ni historia, que es capaz de representar un promedio, un dato, una información, un evento. Es esa condición la que será retomada un siglo después en simbiosis con los nacientes procesos digitales, en que se cuestionarán

nuevos límites de lo humano con visiones globales e igualitarias. Pienso sin duda en los trabajos de Nancy Burson en los años ochenta⁴.

La mayoría de los retratos compuestos de Galton son criminales, desplazados. Individuos que son anulados uno a uno ante la superposición del *otro*. El resultado es una unidad, pero las capas que constituyen el plano del *arché* revelan su condición múltiple. Al igual que la imagen de Bayard, los retratos de Galton pretenden exponer una condición y no un ser absoluto, con el solapamiento de planos de identidades.

En la primera mitad del siglo XX se conforma el paradigma moderno de la fotografía, que deriva del primigenio, centrado en el instante decisivo de Henri Cartier-Bresson. El retrato caminará ante la búsqueda del sujeto absoluto, triunfo de Nadar. Aparecen los grandes retratistas, quienes podrían revelar con su maestría, lo más oculto y único de los individuos sólo a través del lente y su genio fotográfico. Las mismas vanguardias caerán ante la fascinación de la máquina y los logros del hombre. Luego del trauma de la segunda guerra mundial aparecen una serie de nuevas estrategias como el uso del color, la imagen de lo banal, el desplazamiento del acontecimiento, el uso del gran formato y la de-subjetivación de los entes. La fotografía, desde una nueva condición plástica y teórica, se comporta como ente destructor del paradigma moderno, remeciendo nociones de autor, obra y espectador (Baqué, 2003).

La crisis que surge en torno al autor no sólo traerá consecuencias en relación al proceso de creación de obra y el mismo objeto-obra, sino el cómo se comprende como ser individual y su relación con los *otros*. "Para Arbus (Diane) la cámara es un instrumento de análisis y crítica y esto se fundamenta en un esquema que presupone la doble existencia: por un lado de un sujeto que observa y por el otro de una alteridad, la sociedad, que es observada. Para Sherman en cambio no puede darse tal distinción, somos aquello que los *media* determinan, somos un producto cultural, somos lenguaje..." (Fontcuberta, 1997: 45)

⁴ Véase cap. V.

Al romperse la alteridad inicial, el *yo* puede diluirse, cobrar cualquier forma y ponerse en cualquier situación. Los límites del *yo* y las nociones del *otro* se vuelven imprecisas. Éste es el momento en que emerge con más fuerza Bayard. Cuando cae el sujeto absoluto y los grandes maestros, y el cuerpo es sede a través del simulacro de protesta. De develación de un contenido global.

Con el advenimiento de la imagen digital aparecen retratos sin interioridad. Simulacros extremados que pueden no venir de inicios fotográficos, sino programaciones computacionales fotorrealistas. Los lazos que silenciosamente rompió Bayard, han sido proclamados a través de la lo digital. Keith Cottingham no se ha puesto en escena para presentar su descomposición, pero sí se ha puesto en escena reconstruyéndose parte por parte, para presentarse no como en un futuro posible, ni tampoco como en una posibilidad, sino en un pasado que nunca sucedió (figura 2, 3 y 4).



Figura 2 y 3. Keith Cottingham. *Fictitious Portraits: single; twins*. 1992.



Figura 4. Keith Cottingham, *Fictitious Portraits: triplets*. 1992.

1.2. Homenaje a los ahogados



Figura 5. Robert Mapplethorpe, *Autorretrato*, 1975.



Figura 6. Diane Arbus, *Autorretrato*, 1945.
Figura 7. Jacques Henry Lartigue, *Autorretrato en la tina*, 1904.

En las siguientes líneas, tomo el concepto de imagen dialéctica de Walter Benjamin para exponer una posible historia alternativa del autorretrato en que el progreso, la sucesión de los acontecimientos y la superación del pasado no rigen el relato. No deseo referirme a tendencias o movimientos fotográficos que han sido agrupados desde un orden estético con visión cronológica, en que el desarrollo técnico o el cambio de tecnología los lleva al otro extremo de la larga línea de tiempo que nunca vuelve atrás. Seré discontinua, daré saltos, retrocederé. Construiré una pequeña pseudo-historia desde conexiones subjetivas, incluso antojadizas y desde constelaciones de azares punzantes.

Las imágenes fotográficas de las cuales hablaré no corresponden a referentes directos de mi obra, pero destellan constantemente en mi quehacer, su imagen aparece y reaparece, se conectan con otras imágenes, que me motivan, inspiran y no puedo dejar de mirarlas sin sentir algo, algo que en alguna medida no puedo explicar. Si bien podría pensarse que algunas conexiones se realizan sólo por las semejanzas formales, ya que resaltan a una primera vista, es por el contrario, conectar y venerar lo excluido, hacer aparecer lo que no posee una relevancia histórica ni estética para agruparlas dentro de un orden académico convencional.

Creo que en base a estas impresiones de archivos visuales específicos, concretos, con cuerpo histórico, es posible armar una red rizomática⁵ y pensar ésta como una pequeña historia posible. El objetivo es generar a través del montaje, una imagen total, construida de fragmentos de imágenes fotográficas. Traer eso que *ha sido*, pero que se mantiene en un tiempo presente como imagen fotográfica reproducible y como recuerdo, para resignificarlas en su colisión con otras, donde no hay progreso sino citas. Porque la imagen

⁵ En el campo de la Biología, el rizoma corresponde a un tipo de tallo que crece de manera horizontal bajo tierra, creando raíces subterráneas y brotes expuestos que nacen desde múltiples nudos, pudiendo de esta manera cubrir o invadir una gran porción de terreno. Este tipo de crecimiento es contrario al vertical del tallo principal o tronco y es la materia prima para el establecimiento de la corriente filosófica de Gilles Deleuze y Félix Guattari descrita más adelante. Véase cap. II, ap. 2.

fotográfica pareciera ser en sí misma una imagen dialéctica, en que chocan violentamente un pasado y un presente en constante actualización. En ese sentido, no sería suficiente dotarla de un sentido desde una historicidad de orden narrativo continuo, de sucesión lógica de acontecimientos. Aunque se podría entender las imágenes fotográficas que voy a trabajar como íconos y por lo tanto obras que no han sido descartadas (al menos en la actualidad) y que forman parte de la gran historia de la fotografía de manera protagónica. Creo que verlas de manera distintas, conectarlas como lo propongo, recorrer sus pequeños detalles y hacer conexiones no existentes, hace referencia a esta otra historia. Todo esto, para finalmente poder, en alguna medida, generar conocimiento y una crítica en torno los modelos convencionales, imperantes, de poder y de orden, contrarrestar la historia de los vencedores y del progreso, de la línea unidireccional, sin retorno e inmodificable. Este capítulo es un homenaje para Bayard, que la historia ahogó y lo olvidó.

La disociación de Bayard es la generación de una posibilidad infinita del ser *otro*, y sólo esa condición hace posible la existencia de esta historia. “El rostro es, a la vez, la sede de la revelación y de la simulación, de la indiscreción y de la ocultación, de la espontaneidad y del engaño, es decir, de todo aquello que permite la configuración de una identidad. Ante una cámara siempre somos otro.” (Fontcuberta, 2012: 21).

El torso desnudo de Bayard, inmóvil ante el falso rigor, pierde la rigidez de la muerte y sube el brazo volviendo a ser *otro*, ahora dinámico, aún desterrado. Es Robert Mapplethorpe, en su *Autorretrato* de 1975 (figura 5), exploración táctil de los márgenes de la imagen con su propio cuerpo. Márgenes de Diane Arbus, de igual torso desnudo, embarazada, en su *Autorretrato* de 1945 (figura 6), explorando múltiples niveles de márgenes contenedores; la imagen misma, la puerta, el espejo, la cámara y su propio cuerpo. Pero en Mapplethorpe hay un cuerpo erótico, completamente vivo, sonrisa joven de un Henry Lartigue niño, *Autorretrato en la tina* de 1904 (figura 7).

Mapplethorpe, en su *Autorretrato* de 1980 (figura 8), comprime su cuerpo extendido, sin

tensión en los márgenes, interpelando desde la calma. Aparece en él, Andy Warhol en *Self-Portrait in Drag* de 1981 (figura 9), siempre de torso descubierto, los une la calma de una femineidad abrazada. Pero Warhol trastoca la idea de reproductibilidad de la imagen fotográfica y restablece desde lo amateur de la instantánea, el aura de la copia única.



Figura 8. Robert Mapplethorpe, *Self-portrait*, 1980.
Figura 9. Andy Warhol, *Self-portrait in drag*, 1981.

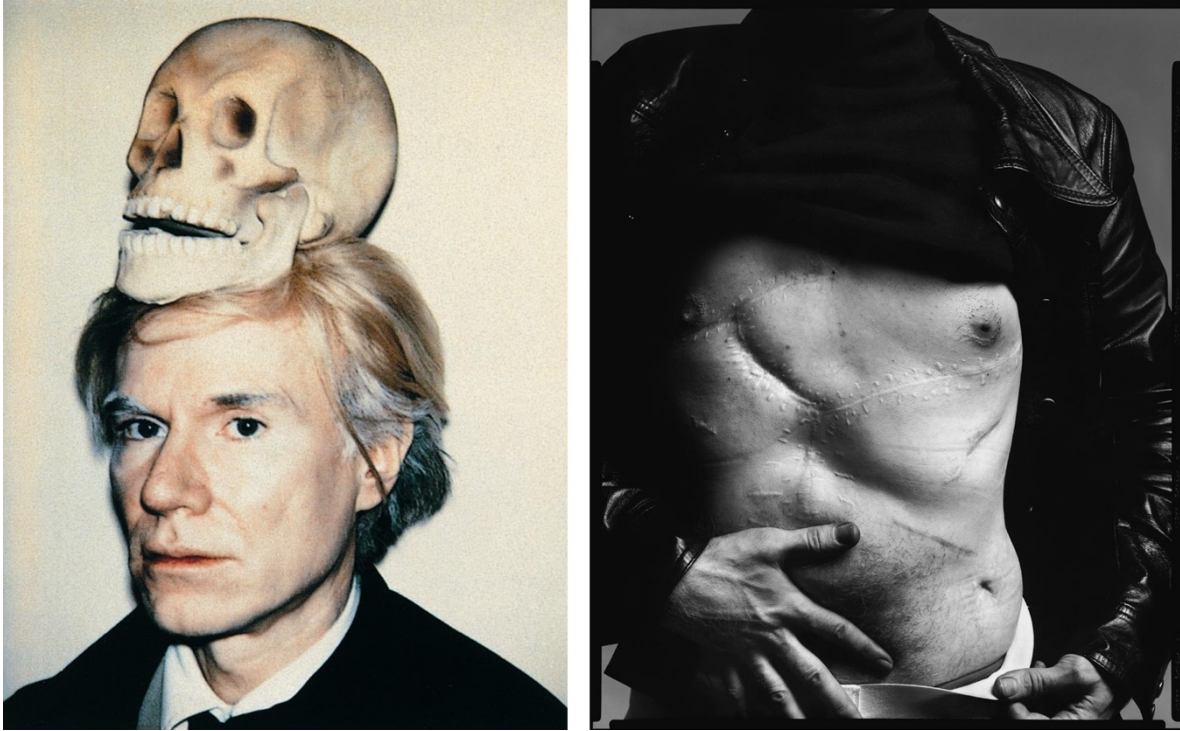


Figura 10. Andy Warhol, *Self-portrait with the skull*, 1977.
Figura 11. Richard Avedon, *Retrato de Andy Warhol*, 1969.

La fotografía indicial⁶ y la relación establecida con su referente, ante su naturaleza físico-química, pareciera ser innegable. De un evidente estado emotivo, no puedo desvincularme de aquel referente al mirar una fotografía de esa categoría. En aquel saber de condición histórica puede estar el interés particular hacia una imagen. Warhol, en *Self Portrait with the skull* en Polaroid (figura 10), hace destellar en mi mente uno de los retratos que le tomó

⁶ Desde el campo de la semiótica y según lo establecido por Charles Sanders Peirce (2005), la imagen fotográfica analógica corresponde a un signo indicial por su continuidad material y existencial con aquello que representa. Este índice permitiría inferir una presencia real, dentro de un espacio tiempo específico, de aquello que ha dejado la huella, a pesar de la distancia y los diversos estados o actos de manipulación. Philippe Dubois (1984), desde esta perspectiva, establecerá la existencia de una copresencia inmediata y no sólo de una apariencia o semejanza que establecería el ícono. Otros autores como Roland Barthes y Rosalind Krauss desarrollarán las reflexiones en torno lo fotográfico desde esta noción de índice fotográfico. Por otra parte, los asuntos que trae la imagen digital a la condición inicial de rastro-índice, serán tratados en la obra *Autorretrato N°24*. En ella, se planteará un salto posible de índice a ícono, opuestos según Peirce, sustentado por la constitución mosaico-píxel de las imágenes matriciales. Véase c. 3 ap. 2.

Richard Avedon en 1969 (figura 11), en el cual fotografía las cicatrices de su pecho. Cicatrices de paisajes de Sophie Ristelhueber. La huella de una superficie que habla de un acontecimiento doloroso. Denis Oppenheim en *Posición de lectura para una quemadura de segundo grado* de 1970, devela no sólo la condición sensible del cuerpo, sino también, al igual que la plata, fotosensible.

Las alusiones a la muerte en la fotografía indicial, parecieran ser recurrentes. En un primer momento desde la huella del cuerpo o desde el enfrentamiento del rostro a su par sin tejido vivo (a su negativo), se devela lo sensible. *Autorretrato* de 1988 de Robert Mapplethorpe, en que reaparece la calavera (figura 12), esta condición sensible es alcanzada por el conocimiento de lo finito. Mapplethorpe, que contrasta con él mismo en sus otras imágenes, se fotografía meses antes de morir de Sida. El que conoce que morirá, en su último autorretrato es sin duda *otro*. Pienso en un retrato, de Lewis Payne, que le toma Alexander Gardner en 1865 y que es mencionado por Roland Barthes en *La Cámara Lúcida*. La muerte inminente de la fotografía indicial cargada por el verdadero conocimiento del retratado que va a morir. La discontinuidad de la imagen fotográfica planteada por Jean Marie Schaeffer (2009) eterniza el momento capturado, deteniéndonos en la pasividad de las entidades o en los estados de hecho. En este caso, Lewis Payne, en el campo de las entidades fijas apacibles, no se desarrolla en el tiempo, en ese sentido, no deja nunca de esperar su muerte. Aunque pareciera que nada más pasará, el saber de su ejecución pone en tensión el propio acontecer de su muerte.

Keith Cottingham con *Fictitious Portraits*, 1992 (figura 2, 3 y 4) reconstruirá y multiplicará todos estos torsos desnudos ahora sin huella, sin heridas visibles y sin muerte. Entramos a los “posibles digitales” (Zúñiga, 2013: 101). Del montaje descalzado análogo a suturas imperceptibles, se construye a sí mismo de manera literal. Su imagen de niño es recreada por él a través de una hibridación de medios: dibujo, escultura, fotografía. Con incipientes softwares de manipulación digital, crea clones perturbadores y parahumanos de sí en los

que el “yo se disuelve para aparecer como un producto de interacción social” (Fontcuberta, 1997: 49). La fotografía sin el momento, saca del camino a, como diría Barthes (1989), la catástrofe inherente de la fotografía indicial en torno a la muerte. Los trillizos de Cottingham han alcanzado la inmortalidad.

Con los rostros alargados de los clones de Cottingham, en los que el ser *otro* a través del autorretrato se extrema, vuelvo al rostro de Bayard y vuelvo en él a encontrar nuevas citas. No había encontrado hasta ahora, el texto que acompaña a la imagen, a pesar de conocer la imagen hace bastante. La descomposición de sus manos y rostro que no había notado anteriormente, es Nan Goldin en *Nan one month after being battered*, 1984. Contusiones de una historia violenta, que al igual que Bayard, decide retratar, como Arbus revelando el artificio.

La violencia reaparece con la puesta en escena, muerte y frustración de Bayard. Ana Mendieta en *Rape Scene* 1973 (figura 13), en su departamento monta esta imagen para referirse a una situación que otra mujer había vivido dentro del campus de su universidad. Hacer imagen la vivencia de *otro*, dentro de lo posible, a través del propio cuerpo. Mendieta es también Goldin.

Ana Mendieta radicalizará la experiencia sintetizada en imagen y nuevamente experimentará la condición de ser *otro* en una distinta fotografía escenificada. Lo hace a través de *The Lesbian Projects* 1997 de Nikki S. Lee, específicamente en la imagen que aparece con su supuesta pareja en una situación íntima. No es tan sólo vivir unos determinados días o semanas con un grupo ajeno y mimetizarse con ellos, sino poder hacer comprender al círculo en el cual se interna, que tal intromisión está el servicio de las imágenes, las cuales a su vez, tendrán la obligatoriedad de transmitir toda la experiencia a través de una extrema cotidianeidad. Pero debemos, como nos llama Fontcuberta (1997), mantener una estrategia contravisual, desconfiar de la información inmediata que nos entrega la imagen fotográfica. La imagen de la serie *The Lesbian Projects* de 1997 me atrae



Figura 12. Robert Mapplethorpe, *Autorretrato*, 1988.



Figura 13. Ana Mendieta, *Rape scene*, 1973.

y engaña. Conozco el proyecto, pero algo aparece en la toma fotográfica, que no es visible en sus otras imágenes. No es Goldin acercándose a sus amigos, es *otro*, un cómplice del engaño que aparece en la imagen desde el fuera de cuadro. Es el fotógrafo que se acercó demasiado para hacer la captura y es precisamente en esa cercanía poco convencional en donde se revela la puesta en escena.

Hay probablemente en Lee una constante actuación o quizás solo un gesto (como todos) que sabe hacer cuando pide que le tomen la fotografía, que es coherente y que depende de su performance. Las manos en movimiento de Richard Avedon en su *Autorretrato s/n*, denotarían un simple y cotidiano gesto que quiero imaginar él solía hacer a menudo y que aparece en imagen sólo porque fue sorprendido por la cámara antes de tiempo. Pero sólo eso se obtiene, su mirada es dura y se vuelve impenetrable, a pesar que él es su fotógrafo y ocupa las mismas estrategias tan reconocibles en su trabajo, que lo llevaron a revelar tantos supuestos ser.

Robert Cornelius es al parecer quien realiza el primer autorretrato, lo que verdaderamente no es relevante aquí, pero esa información me interesa sólo en un sentido y es pensar bajo su condición histórica, el vívido gesto de expectación frente a la imagen que está en proceso de tomar y que hoy veo. Sé que está pensando en el resultado (imagen) que yo contemplo ahora, estamos conectados.

Siempre he creído que en Bayard hay un toque de humor, quizás el texto, probablemente el gorro, figura circular prominente en la imagen. Humor de Cindy Sherman, como gorro o como peluca o como cualquier otro dispositivo de disfraz u ocultamiento. Pero con la figura de Sherman siempre relampaguea en estrategia inmediata Yasumasa Morimura. Pero Morimura se viste de representaciones, del pasado y de occidente. Ambos mantienen el gorro de Bayard (*Doublonnage, Marcel, 1988*).

Gorro, disfraz, ocultamiento o humor que existe en la serie *Autoportrait*, de Martin Parr, todas en extremo cómicas. Como un integrado, como el hombre común, presenta cómo

hacemos imágenes y lo ridículo que resulta. *Autoportrait* con Arnold Schwarzenegger (figura 14) vuelvo de inmediato a los retratos ficticios de Keith Cottingham. Como si la imagen con referente y la imagen sin huella se unieran en una hilarante imagen del hombre común y el superhombre, el hombre-sensible-finito y el hombre-clon-inmortal.

Desde Bayard, existe una guerra contra la historia, su obsesión por los acontecimientos sucesivos y contra el enaltecimiento de sus vencedores. En el conjunto de batallas libradas, se han ido progresivamente cortando los lazos con lo real. Desde la frustración, pena o desilusión, los desplazados han protestado y desde los actos de performance han generado nuevos estados de simulacro. En esos actos, han dado vuelta la cámara y han dejado de fotografiar el mundo para fotografiarse a ellos mismos. Momento en el cual el deseo primigenio de mostrar al *otro* una verdad inmortal y fija, se invierte para dar paso a lo que no deja de mutar y que si bien puede ser inmortal, destaca lo sensible y finito de lo que no lo es.

Hacer y ser, lo que la fotografía siempre significó, un invento colectivo, que en su condición de perdurabilidad es en sí misma un montaje de tiempos diversos. La fotografía, a pesar del esfuerzo de muchos, es enemiga de lo lineal y de los vencedores y en su estado digital pareciera dar señales de una victoria.

Quienes se fotografiaron a sí mismos son destellos del germen. Son las setas visibles y expuestas de lo que crece bajo tierra. Ni estereotipo, ni ser absoluto, es organismo plural. La radicalización de la seta, es mostrarse como dato, como exposición de una condición. Los cuerpos sensibles y finitos, que se fotografiaron a sí mismos, nos expusieron la complejidad de representar el *yo*, que a fin de cuentas siempre será sede para ser *otro*.



Figura 14. Martin Parr, *Autoportrait*, 1999.

II. LOS SIM-ULADORES

2.1. Simulacro y categorías de montajes



Figura 15. Francis Galton, *Retratos compuestos*, 1883.

El montaje en fotografía es un método de producción en constante proceso evolutivo, que abandona el deseo de mimesis, captura y proliferación de la realidad circundante, para alcanzar hoy un nuevo estado de realidad virtual:

“Montar es, en ese sentido, reunir cosas heterogéneas en un conjunto fragmentado que resalta su discontinuidad estructural destruyendo cierta ilusión de autocoherencia y unidad de la forma y del discurso sin renunciar por ello a la producción de sentido, cosas cuya colisión merece ser pensada en un conjunto que a través de sí remite a otro lugar.” (Expósito, 2006: 4).

El montaje puede unir de manera forzosa, desde la puesta en escena o el collage, materiales o momentos dispares, y los presenta en un plano de significación compacto,

corrompiendo lo real desde diferentes grados. A través de las colisiones provocadas y las fuerzas resultantes de dicho impacto, se abren nuevas posibilidades de simulacros.

El simulacro, según Jean Baudrillard, como modelos o imágenes creados por sobre el territorio de lo real, es un concepto que muta desde imitación hacia el exterminio de cualquier referencia a lo real. El autor reconoce tres órdenes de simulacro evidenciables en claros períodos históricos y por tanto en obras de arte y sistemas sociales.

Como primer orden identifica la *Falsificación*, que se despliega en un periodo pre-industrial y que imita lo real, como un duplicado que entrega categoría de verdadero al original. En la era de la industrialización reconoce la fase de *Producción*, que abarca los procesos seriales y la deformación de la realidad. Por último, establece el orden de *Simulación*, en el que se genera un estado de hiperrealidad, pérdida del vínculo o superación del real, muerte de la copia o duplicado:

“No se trata ya de imitación ni de reiteración, incluso ni de parodia, sino de una suplantación de lo real por los signos de lo real, es decir, de una operación de disuasión de todo proceso real por su doble operativo, máquina de índole reproductiva, programática, impecable, que ofrece todos los signos de lo real y, en cortocircuito, todas sus peripecias. Lo real no tendrá nunca más ocasión de producirse.” (Baudrillard, 1978: 7)

Este orden, encuentra en los procesos de desmaterialización de la era digital actual, un lugar propicio para establecer un posible triunfo por sobre lo real, en donde la simulación se esparce y domina todos los estados y relaciones.

Desde esa perspectiva, se podría proponer el autorretrato de Bayard como un intento temprano de generar un estado de simulación, desde la disociación del *yo*, ejecutado desde estrategias de montaje diversas. Éstas tienen que ver con lo planteado anteriormente:

montaje de puesta en escena, de las nociones del *yo-otro*, de la tríada fotográfica (autor, modelo y observador) y del solapamiento de tiempos. Desde estos montajes, Bayard establece en imagen un acontecimiento no sucedido, en versiones simultáneas y simuladas del *yo*, para generar un contenido que se aleja del sujeto absoluto y el estereotipo, pero que sin duda cita la realidad. Se podría pensar entonces que el montaje es un método de relación con lo real, que aporta a su desmantelamiento y al triunfo de la virtualidad.

¿Qué es el montaje en fotografía, cuándo y cómo se manifiesta?, ¿de qué maneras sigue apareciendo?, ¿es posible que aún exista en la imagen digital, tomando en cuenta su naturaleza?

Las nociones de montaje, junto con las de desplazamiento y fragmento, aparecen como concepciones críticas y políticas que generaron un cambio en la percepción imperante durante el desarrollo de las vanguardias artísticas del s. XX. El cuadro como ventana al mundo, el objeto artístico como única obra fueron derrocados, abriendo paso a la obra de arte como proceso junto con los intersticios de su contexto. La obra no sólo ha de ser observada sino que también pensada. En ese proceso, el régimen mismo de la realidad y de su producción es trastocado. El tiempo y el espacio cobran otra densidad, desligándose de lo lineal, de lo sucesivo, para entrar a lo yuxtapuesto. Es por eso que el montaje puede entenderse como parte del fotomontaje fotográfico, el collage, el cine, la unión de arte política, arte vida, arte e industria, artes con otras artes y la puesta en escena. Montaje es una acción-dimensión clara y deliberada contra la obra como imitación y ventana al mundo. En la vanguardia aparece como un instrumento de choque dramático, las materialidades distintas y los tiempos dispares se unen forzosamente desde los fragmentos, desde la deformación y lo descalzado, trayendo nuevas concepciones y por tanto relaciones con lo real.

Los movimientos de primera mitad de siglo XX usaron ampliamente la fotografía y crearon variados métodos experimentales puramente fotográficos relacionados con el

montaje, siendo el fotomontaje y el collage los más conocidos. Podemos abarcar esta técnica desde la creación de imágenes compuestas en el laboratorio, con la exposición de distintos negativos en un papel fotosensible y desde la destrucción de una imagen fotográfica ya existente o revelada (papel fotográfico o revistas) y su unión con cualquier otro tipo de materialidad, sea o no fotográfica. Ambas técnicas fueron altamente utilizadas por los dadaístas, constructivistas y por los artistas de la Bauhaus, entre otros, con fines bastante diversos. Ya sea desde la resistencia o la propaganda política, la crítica social o la búsqueda de nuevas relaciones espaciales y de materialidades, el fotomontaje y collage de vanguardia se oponen al Pictorialismo⁷ y ante el registro como imitación.

Tanto el collage como el fotomontaje de vanguardia, son tipos de montaje manuales y categóricos. No esconden sus suturas, los bordes son discontinuos y al encontrarse con otra materialidad, esta discrepancia no pretende disimularse, todo lo contrario, desea mostrarse en toda su diferencia.

En base a la definición de montaje dada inicialmente, podemos incorporar la doble exposición, muy utilizada por los surrealistas. Más allá de la técnica de solapar en el momento de la toma varias imágenes sobre un mismo negativo, la doble exposición muestra escenarios fantásticos en donde existe un gesto claro de discontinuidad. Podemos decir que la dimensión de montaje podría entenderse no sólo desde el acto de la técnica, sino también desde el posicionamiento de elementos que provienen de un espacio-tiempo distinto, lo que produce rupturas en las concepciones más profundas de lo concebido como fotográfico, relacionado al paradigma de la instantánea y la representación del tiempo lineal.

Desde ese punto de vista, se puede tomar como ejemplo los rayogramas, que no

⁷ Si bien el Pictorialismo fue un movimiento que ocupó la fotografía como un medio para la creación artística y utilizó recursos técnicos exclusivamente fotográficos, los resultados que se obtuvieron tenían relación con ciertos temas o efectos provenientes de la pintura. Los posteriores movimientos o agrupaciones vinculados con la fotografía directa y los movimientos de vanguardia, mantuvieron el deseo de reconocer la fotografía como un arte, pero se enfocaron en lograr una visualidad radicada en la especificidad del medio, rechazando los resultados de la estética pictorialista.

son fotomontajes, ni collages, ni exposiciones múltiples, menos puestas en escenas, pero propongo entenderlos como otra categoría de montaje. Está claro que Man Ray no inventó los rayogramas, miró hacia atrás en la línea de tiempo, a los dibujos fotogénicos de Henry Fox Talbot. Aquel invento desplazado por su contexto porque sus imágenes no eran únicas, no eran joyas de metal resplandeciente, sino reproducibles a través del negativo de papel. Man Ray retoma este proceso, de negativo y positivo, que será por donde se encaminará la fotografía, luego de la obsolescencia de la daguerrotipia y las copias al colodión. Se devela en ese acto de retomar, una de las condiciones más elementales de la fotografía: la luz y su comportamiento en los cuerpos, y que esos cuerpos están insertos en un tiempo. Los blancos y los grises del rayograma o fotograma hablan de la densidad de los cuerpos u objetos (opacos, translúcidos o transparentes) y del tiempo que estuvieron sobre el papel fotosensible siendo expuesto a una determinada potencia de luz. Los bordes contrastados o difusos muestran el movimiento de esos objetos en el transcurso de ese tiempo sobre el material fotosensible, en relación a una intensidad de luz específica. Esta técnica presenta la fotografía en estado simplificado y reducido a su esencia, sin cámara, es montaje de cuerpos, tiempos y densidades, que reta las concepciones imperantes de lo fotográfico sobre lo instantáneo, lo figurativo e informativo.

El montaje, propongo comprenderlo como una acción deliberada y política. Una colisión planeada y ejecutada con resultados ocasionalmente imprevistos. Es por eso que la vanguardia artística del s. XX es un buen punto de partida. Pero el montaje ha sido siempre un aliado de la fotografía. Los fotógrafos amateurs Henry Peach Robinson y Oscar Rejlander, que se podrían considerar como antecesores de los Pictorialistas⁸, ya realizaban fotomontajes, esta vez con suturas que pretendían ser invisibles, mezclando dos, tres o treinta y seis negativos como el conocido fotomontaje *Los dos caminos de la vida*, realizado

⁸ Se considera para esa afirmación, el inicio del movimiento Pictorialista a final de la década de 1880, con el trabajo de Peter Henry Emerson.

el año 1855 por Rejlander. En esta imagen se unen tiempos fotográficos múltiples, en claras conversaciones o montajes con el medio pictórico. La pintura renacentista *La escuela de Atenas* de Rafael Sanzio, finalizada en el año 1512, aparece claramente citada en la composición de Rejlander, desde una composición teatral, alegórica y desde el polémico desnudo femenino, con técnicas exclusivamente fotográficas.

Como se mencionó en el capítulo anterior, la técnica de superposición de negativos en el laboratorio también fue utilizada por Francis Galton. En su caso, se crea un posible estado de simulacro radical que anula el yo, la búsqueda del sujeto absoluto, y lo diluye en una especie de sujeto-objeto, sin interioridad, que más allá de representar un estereotipo, muestra un dato, un contenido⁹. De esta manera, crea una nueva realidad, eliminando la referencia inicial, donde no hay copia ni original, una imagen desvinculada que existe en un nuevo plano.

El montaje fotográfico nace como palimpsesto que reúne desde su forma compacta y bidimensional, una profundidad metafórica que muestra los diversos tiempos que la conforman a través de su discontinuidad estructural. En algunos casos estos montajes generan estados de simulacro radicales o posibles simulaciones, que serán fuertemente visibilizados en el estado digital y expandidos a todos los aspectos del acontecer diario desde la conectividad del internet.

He dejado de lado el montaje entendido como puesta en escena, el cual me gustaría abarcar específicamente desde el retrato. Como se estableció anteriormente, la puesta en escena la establezco como una categoría de montaje en que se reúne forzosamente en un plano unificado elementos que inicialmente no compartían un espacio-tiempo.

Visto de esa perspectiva, todo retrato, ajeno al fotoperiodismo y fotografía documental, es una puesta en escena y por tanto un montaje. Ya sea en búsqueda del estereotipo, el sujeto absoluto, o el retrato sin interioridad. Se sitúa a un individuo en un

⁹ Véase cap. I, ap. 1.

plano de manera intencional y se disponen una serie de decisiones formales (luz, objetos, escenario, posición corporal, gestos, etc.) que determinarán la lectura de la imagen. La discontinuidad se concibe desde el rechazo a capturar el acontecimiento en su plenitud. El retrato como puesta en escena, a pesar que pueda generarse una noción de movimiento interno, está inserto en un espacio-tiempo fabricado.

La puesta en escena como categoría de montaje es extensa y existen trabajos que pondrán en tensión las concepciones recién planteadas. Pienso en Jeff Wall, que desde sus imágenes planificadas y construidas que recrean un acontecimiento real o al menos posible, genera una simulación por excelencia, creando estados de hiperrealidad a través de excesos de la misma.

En los procesos de montaje anteriores a lo digital, siempre encontraremos la imagen fotográfica como bidimensional y compacta. Una imagen adherida al soporte que se vincula fuertemente a su referente y a su naturaleza físico-química. La plata una vez ennegrecida y fijada, la fotografía una vez rasgada y unida a otra cosa queda fija, permanente como una unidad. Es en lo digital cuando el montaje cobra nuevos sentidos por las características propias de la nueva condición digital. Las imágenes digitales pueden cambiar infinitamente, pueden ser clonadas en réplicas exactas, en ellas se puede hacer y deshacer y volverlas a estados anteriores.

Como indica Fontcuberta lo digital plantea un flujo, un espiral de mutaciones (2012), que trae nuevos campos de relación y de significación, lejos de la mimesis, de aquello que según Barthes *ha sido*. La fotografía en su estado digital abre camino a una imagen que abandona progresivamente su referente (Zúñiga, 2012) y que prescinde de soporte y lugar, transformándose en un medio siempre móvil. Al igual que estados acuosos, todo se mezcla, todo es homogéneo, todo puede ser 1 ó 0, y en esa dualidad no hay error ni desfase.

En relación a esto, se podría pensar la imposibilidad del montaje en la imagen digital, pero me gustaría forzar el concepto, ya que hoy no está obsoleto y se usa comúnmente para

referirse tanto a procesos de puesta en escena, engaño o en situaciones de fotomontajes.

Las suturas visibles, lo heterogéneo de las vanguardias, cobra una nueva densidad quirúrgica en el advenimiento de lo digital. El montaje en este estado se revela no tanto en su constitución numérica, sino en sus sistemas de relaciones que producen sentido:

“La potencialidad específica del medio técnico utilizado - el ordenador como segundo obturador, como dispositivo de postproducción de la imagen capturada- y su capacidad de desenvolver la técnica alegórica de recomposición y collage disimulando las costuras, los intersticios de la disonancia vanguardista, da como resultado la reconstrucción efectiva de un espacio de pictorialidad -impensable incluso en el propio campo pictórico- entendida como organicidad y compleción estructural del espacio de representación.” (Brea, 2002: 20)

El montaje digital viene a trastocar la concepción de unión forzosa, descalzada, de bordes rasgados, del plano bidimensional compacto, por una existencia simultánea, de mutaciones y réplicas infinitas, en un contexto globalizado.

2.2. Los seres Sim: contendores virtuales vacíos



Figura 16. Lil Miquela, *cuenta de Instagram*, 2007.

Como se revisó anteriormente, la fotografía aparece subordinada a la sociedad industrial y al progreso. Famoso es el eslogan de Kodak, apriete el botón y nosotros hacemos el resto, la máquina ha de hacer todo por el hombre y esto aparece como un triunfo de la sociedad moderna. En la segunda mitad del siglo XIX múltiples expediciones querían contener el mundo en imágenes, pero crearon en esa hazaña el mundo. En su desarrollo, la fotografía no sólo se convirtió en un medio de archivo o de creación artística, sino que fue y es un dispositivo conectado a la red del dispositivo global que dispone al ser humano y rige su mirada en relación al mundo que captura y muestra. En ese sentido, la fotografía

digital hoy, en toda su amplia extensión, no es aún una máquina de pensamiento independiente, necesita que aquel botón sea presionado. Pero tampoco es un artefacto mecánico que se acopla como una prótesis, sino un ente difuso, etéreo y envolvente que se desarrolla como medio relacional fortificado por el auge del internet. Ese vínculo es el que plantea un nuevo grado de montaje y un posible estado de simulación plena.

La correlación anteriormente expuesta, sobre el deseo de fijar las imágenes proyectadas desde un orificio y el mostrarlo a *otros*¹⁰, hoy sigue apareciendo desde un nuevo parámetro tecnológico y desde un complejo estado comunicacional. Las fotografías digitales, gracias a su naturaleza binaria, ejercen una relación altamente efectiva con la red global. Esto permite que los seres que usan este medio puedan establecer un sistema de comunicación e identificación a través de estas imágenes que navegan por internet, y que ellos mismos crean y consumen.

El funcionamiento de la red global internet puede pensarse como un sistema neuronal o rizomático¹¹. Esta ausencia de gran tronco permite que las relaciones entre imágenes y los seres que utilizan el medio, sea no sólo insubordinado, sino que se pueda formar una gran red que muta sin parar.

Esta relación tan efectiva de las imágenes matriciales con la red global, tiene relación con el proceso de desmaterialización progresivo que ha sufrido la fotografía y que la ha llevado a carecer de un soporte concreto. La imagen digital, como mencioné anteriormente, no es un agregado de partes rígidas que conforman un total, no es una copia química de la luz incidente y reflejada del mundo de las cosas. Es un código que se

¹⁰ Véase cap. I, ap. 1

¹¹ El concepto filosófico de rizoma establecido por Gilles Deleuze y Félix Guattari, propone un modelo de organización o formación diferente al de ramificaciones jerárquicas de tipo arbórea, en donde no existe un tronco o centro de donde deriven todas las cosas. Este nuevo esquema plantea un nivel de conexiones y relaciones horizontal, en donde se elimina la subordinación y cada punto puede conectarse con otro en igualdad de condiciones. El funcionamiento de la red informática a la que llamamos internet puede entenderse en su mayoría desde redes de interconexión rizomáticas. Así también, el cap. I, ap. 2, se estructuró pensando en la metáfora del tallo subterráneo.

conforma a través de dispositivos de conversión analógico digital, que transforman un impulso lumínico en eléctrico, para luego ser traducido en binario, único lenguaje de toda la programación. El despliegue de este código numérico en dispositivos de visualización, que son la conexión entre el lenguaje digital y el nuestro, hace aparecer un total nuevo, percibido como bidimensional y compacto. Pero las imágenes fotográficas digitales no son compactas ni bidimensionales, poseen profundidad y memoria. Se encuentran en un constante flujo de ocultamiento, develación, replicación, sin originales y sin copias.

En la modernidad líquida planteada por Zygmunt Bauman (2000), que ha sido puesta lógicamente en comparación por Joan Fontcuberta con la imagen digital, se identifica un sistema flexible, que no perdura en el tiempo, y que prefiere el cambio constante antes que lo permanente. La fotografía digital en su estado más puro es una fotografía líquida, su vida es corta y no llega a materializarse en una superficie, como por ejemplo en el papel. Se modifica como un continuo y se relaciona como nunca antes con otras imágenes y con los seres a través de la red global, quienes en el proceso, cambian su estatus de seres y se convierten en usuarios. En ese momento, el *yo* y el *otro* se transforman en una figura que denomino como *ser-digital*, que puede ser anónimo y está altamente conectado a los demás usuarios.

La fotografía digital pura no es huella ni vestigio, se encuentra inserta y viaja en el mundo de lo digital y la interconectividad. La pantalla sólo visualiza medios sin forma corpórea ni tiempo. Nos sumergimos en estados de simulacro radicales para dar inicio a una nueva concepción de realidad, una aumentada en que lo virtual cobra una importancia como nunca antes, esparciéndose en los espacios más cotidianos e íntimos de los ahora usuarios. Como se refiere Rodrigo Zúñiga (2013) “todos somos fotógrafos, visualizadores, usuarios, máquinas conectivas, performers de conectividad” (p:8)

En el irrenunciable anhelo de mostrar, en un nuevo código de formación y desuso del estatus digital, es en donde se construyen nuevas presentaciones del *yo* a través del

ser-usuario. Las posibilidades en la presentación del *yo*, se vuelven una tendencia transversal, desplegándose en las redes sociales que se apropian y esparcen estas imágenes a escala global y de manera inmediata. Este tipo de imágenes se gastan, sin desaparecer, tan rápido como se crean, pero aun así, conforman la presentación de una vida. Podemos armar y disponer nuestra imagen para que otros perciban una idea previamente construida de este *yo* en constante actualización. Uno es el filtro, el corte, el margen para que los otros usuarios nos perciban en imagen. Es decir, con el advenimiento de la fotografía digital pura y la pérdida creciente de la huella físico-química, el lienzo digital se presenta como una superficie en estado latente, continuamente inacabada, abierta para nuevas posibilidades de ficción y presentaciones de *yo*. ¿De qué manera se ejerce las categorías de montaje y simulacro en este sistema de relaciones cambiantes e hiperconectadas?

@Lilmiquela (figura 16, 17 y 18) es una cuenta de la red social Instagram que tiene más de 500k de seguidores. En ella confluyen una serie de problemáticas recién expuestas. Miquela es un personaje aparentemente creado a través de tecnología 3d. Su creador y administrador de la cuenta de Instagram, totalmente anónimo, no ha confirmado que el personaje sea falso y que corresponda a un proyecto digital o trabajo artístico en desarrollo. Razón por la cual su cuenta es un campo de batalla para quienes apuntan a su falsedad o a la duda razonable de su existencia como sujeto real, desde el humor hasta la violencia.

Instagram por una parte es una aplicación dedicada al mundo de las imágenes que genera una alta producción y consumo de fotografías. El formato cuadrado tipo, rompe los formatos clásicos de los rollos de 35mm y las cámaras digitales, trayendo la estética de la Polaroid en una nueva condición amateur de álbum virtual. Los filtros aplicados a las imágenes la modifican de manera instantánea a gusto del usuario, con el objetivo de mejorar aspectos técnicos sin pasar por programas especializados de edición y revelado. Instagram está fabricado como una aplicación de celular, que desde la toma de imágenes fotográficas

diarias y cotidianas, el usuario construye y presenta un mundo fotográfico hacia sus seguidores y desde cuentas públicas o privadas.

Lil Miquela o su creador anónimo, elijen esa determinada plataforma para representar su existencia (Miquela también posee twitter con escaso seguimiento de otros usuarios). Para esto, debe seguir ciertas normas de conducta que se traducen en una determinada visualidad. Miquela se toma selfies, aparece junto con amigos, visita museos y galerías, posa en diferentes lugares turísticos. La cuenta debe detectar y recrear ciertos códigos fotográficos actuales y juveniles para pertenecer y ser un *ser-usuario* común. Tan efectivo ha sido este procedimiento, que ha logrado posicionarse como un objeto de deseo, ser una *it-girl*. Se presenta como una modelo y en su calidad de usuaria de la red social Instagram, es un marcador de tendencia. Cada imagen subida a su cuenta puede llegar a obtener 9 mil likes y más de mil comentarios.

No importa que Miquela aparentemente no posea historia ni memoria. Sólo debe mantenerse dentro de determinados códigos para poder ejecutar su existencia virtual.

En su cuenta, su figura corporal aparece en mayor medida posando en fondos planos, urbanos o naturales que sirven como telón de fondo ante la demostración de determinada prenda o su combinación en atuendos completos. En ese sentido, Miquela podría ser una nueva propuesta publicitaria. Las imágenes plantean un manejo de color, composición y de relación figura y fondo, siendo siempre el fondo proveniente de lo real, o al menos en su apariencia. La modelo, en la mayoría de los casos es iluminada por una luz difusa, sin grandes sombras o nulas zonas oscuras, siempre encontrándose en un tipo de set lumínico ideal.

Miquela parece humana, pero sus proporciones, textura de piel, sus poses rígidas nos llevan al mundo de lo creado virtualmente y de los personajes de Los Sims, pudiendo ser incluso la publicidad del juego en su última versión. Ante la posibilidad de la tecnología actual, de crear *seres-digitales* de cero, incluso sin referente y completamente verosímiles,

Lil Miquela decide bajar un escalón. Su definición y proporciones no son las óptimas ni adecuadas. Intencional o no, se genera una molestia visual, un descalce evidente con lo real.

Se podría decir que aparece un nuevo tipo de montaje, resultante de la colisión de aquello que proviene del mundo tangible con lo virtual. A pesar que los fondos, los lugares y personas con las que aparece Miquela son imágenes fotográficas digitales y están constituidas de píxeles, pareciera que aún resistiera aquello que proviene de lo sensible, despegándose y rechazando la virtualidad total. Miquela no se asienta en las imágenes en las que se sitúa, convirtiéndose en un glitch, un error digital inesperado que abre nuevas posibilidades, relaciones y reacciones de los *otros-usuarios*.

En la sección de comentarios de cada imagen que sube @lilmiquela, usuarios se comunican con ella, muchos de estos mensajes acusan una probabilidad: la no existencia de ese *ser-digital*. Este enojo generalizado, que acusa la mayoría de las veces un mal fotomontaje o un render de poca prolijidad, se acompaña en múltiples ocasiones de comentarios violentos. Dejando de lado los insultos específicos que recibe al subir cada imagen, me interesa la paradoja ante las constantes acusaciones de inexistencia dedicadas directamente a ella. Le hablan directamente, desde el pronombre *tú*, indicándole que es falsa, que es un producto de una construcción digital. Julia_cookie2004 le escribe “U are a computer image!!”, tai_lyn_nyc “You are fake”. La apuntan y le gritan -tú no existes-.

Lil Miquela, como prototipo humano, expone la posibilidad de construir un *ser-digital* sin necesidad de recurrir a una memoria individual. Lo hace sólo desde el seguimiento de códigos y maneras predeterminadas dentro de un determinado sistema o red social, que se vuelve altamente efectiva cuando los *otros-usuarios* establecen contacto. Miquela existe en su presentación a *otros-usuarios* como evento fotográfico y en ese sentido no necesita más historia que los relatos que presenta en imagen ante normas previamente establecidas. Ella es a tiempo real, inmediata, líquida, ella supera el tiempo lineal. Su creación y permanencia

tiene por objetivo evidenciar maneras de producción y presentación generalizadas del *yo* desde la fotografía y la red en el contexto actual.

Miquela puede ser a su vez la evolución y desplazamiento de un Sim. Los Sims (figura 19 y 20), anteriormente mencionado, es un juego para computador de simulación social creado en el año 2000, que ha sido uno de los más populares y más vendidos de la historia. Este juego, el cual jugué en su primera versión durante muchas horas en mi niñez, consiste en crear personajes a los cuales se les debe cumplir todas sus necesidades básicas tanto biológicas como sociales para así mantener estados de satisfacción y plenitud que los mantenga vivos. Los Sims deben trabajar para ganar dinero e ir incrementado su nivel socioeconómico, lo que se traduce en una mejora de sus estándares de vida. Durante casi dos décadas, el juego ha evolucionado incorporando diseños complejos de rostro, vestimenta y cuerpo; eje dramático e historias pasadas individuales y grupales; acontecimientos que desencadenan sucesos que involucran a otros; manejo de sentimientos y personalidades; lazos genéticos evidenciables; etc. El Sim es a la vez *yo* y *otro*, es nuestro avatar en el plano virtual, “como mascarada: la experiencia del juego permite al jugador transformarse en otro mientras dura la experiencia del juego” (Lacasa, 2011: 272).

Si Miquela, acusada en reiteradas oportunidades de no existir y de ser un Sim, fuese un personaje del juego, y se hubiese escapado de ese plano virtual para presentarse como *otro-usuario* en un plano virtual distinto, en ese desplazamiento se produce una pérdida de una serie de funciones realistas alcanzadas en el juego. Miquela, en el asentamiento a esta nueva plataforma (Instagram), genera lazos comunicacionales con *otros-usuarios*, pero un Sim sólo puede relacionarse con otro Sim, incluso en un idioma que sólo ellos comprenden.

El *ser-digital* que generan lazos comunicacionales con *otros* seres ya sean digitales o reales, se ve reflejado en la película *S1m0ne*, de 2002, dirigida y producida por Andrew Niccol. *S1m0ne* es un software computacional creado y ejecutado por dos desplazados de



 **lilmiquela** 
Ripndip Pop Up **Seguir**

cindylievanos1401 Guys the pictures are animated so she ain't being fake are photoshopping search her up
t0xicdoll how are you next to the ripndip place posin??? is this a greenscreen lmao
t0xicdoll @palex HOW DID THAT GO IM SO CURIOUS
i_am_crookedstar_ @ccgirl_2 she has made one
._h._i._v._a._ You can't be real 😭
._bruh.its.samantha._ @xliviaxzz its song lyrics...
daisyridreylo The sims
ccgirl_2 @i_am_crookedstar_ no but like a vlog
14spooky537me he was a skater boy*
skaterchick5 @daisyridreylo THATS WHAT



52.229 Me gusta

21 DE SEPTIEMBRE

Inicia sesión para indicar que te gusta o comentar. ...



 **lilmiquela** 
Seguir

ravenclaw_izzy Are you real?
#shanedawson #conspiracytheory
thecryingfather Your a real character
prince.churry She is real.....ly fake how the hell this is photo shop i say photo shop
@shanedawson
lorensbuzz So she is real???
isuperbri Are you real?!?! #shanedawson #conspiracytheory
blxckheroine Broer .. @_lindsaylorraine
reallykiara @isuperbri no I'm super sick of him making vids about her and he is too 😭
_lindsaylorraine @blxckheroine 
julia.sanderson @laurenrynski is this bitch real
2017friendshin @lorensbuzz I see Loren



52.339 Me gusta

11 DE OCTUBRE

Inicia sesión para indicar que te gusta o comentar. ...

Figura 17 y 18. Lil Miquela, cuenta Instagram, 2017.

la historia, un programador solitario, enfermo, mentalmente inestable y un director de cine con una carrera en declive. Este programa computacional consiste en el despliegue de un cuerpo femenino virtual que es capaz de actuar como ser humano, real, corpóreo, y por tanto cumplir ciertas labores visualizadas en pantallas y como holograma. El software es entregado al director a pedido del programador, que ha muerto por un tumor en el ojo causado por su trabajo frente a la pantalla. Al Pacino, que personifica al director cansado de las actitudes y requerimientos absurdos de los actores, inicia el software y es en ese momento que aparece un texto advirtiendo al lector (como el realizado por Bayard) de los peligros de acercarse mucho a la pantalla-imagen. En este caso, aquel peligro ha sido avalado por la experiencia mortal del creador. Simone, es el nombre femenino que adopta la figura virtual y proviene del nombre extendido del software, Simulation One. Luego de advertir sus peligros mortales declara "soy la muerte de lo real" (Niccol, 2002, min. 22)

El retrato de Simone es construido desde los rostros de muchas actrices (similar al proceso de Nancy Burson en sus retratos compuestos). Simone, al igual que Miquela, aparece como una explosiva it-girl de deseo inmediato y global, pero en este caso nadie duda de su constitución binaria ya que su posicionamiento en los escenarios es impecable. No existe develamiento del montaje, desfase entre lo virtual y lo concreto, que genere enojo y caos. A medida que la película avanza, el *yo* del director comienza a ser moldeado según la creación y al sentir su vida amenazada, intenta destruir a Simone, que se había finalmente transformado en su alter ego. Pero ha sido demasiado tarde y sólo a través de Simone puede mantener su existencia, teniendo que por siempre vivir conectado a ella en una relación simbiótica en donde ninguno puede existir sin el otro. Esta simbiosis establecida y el ambiente propicio en donde se desarrolla, puede tratarse de un estado de simulación pleno, en donde aparece una última categoría de montaje de apariencia lisa, pero que dentro de sí se solapan todos los estados que en un tiempo anterior se encontraban protegidos por la individualidad.

Todos los escenarios presentados anteriormente trastocan nociones profundamente enraizadas en torno al tiempo lineal, los sujetos, el espacio en que interactúan y por ende la percepción de realidad. Se presenta una nueva dimensión de montaje desde la simultaneidad de planos (virtual y real) y desde las nociones del *yo-otro*, creando nuevos sistemas en las comunicaciones humanas. En este asunto, se remece el concepto de retrato con la aparición de la figura del usuario, en el cual se fabrica una imagen personal, en rigor un autorretrato, la cual se comporta como *otro* virtual múltiple, permanentemente actualizado.

El usuario aparece como un contenedor o cuerpo digital vacío que se valida y existe siempre en el momento presente y en su relación con *otros-usuarios*. Al poder constituir múltiples usuarios o imágenes virtuales de nosotros mismos, se puede fabricar y mostrar un contenido siempre editable. Independiente de que exista o no una similitud entre lo representado por los píxeles con el sujeto real, elegimos en alguna medida el llenado del *ser-digital* y éste sólo tiene éxito cuando se relaciona y es visto por *otros*. En este nuevo orden, no hay relaciones jerárquicas y todas las comunicaciones se establecen desde la estructura de la raíz rizoma.

El autorretrato digital, ya sea desde una cuenta en una red social o un avatar de un juego de video, no sólo aparece como un ser que recibe información, sino que éste también influye en la conformación de la identidad del sujeto real, pudiéndose generar una simbiosis tal, que no puedan existir hoy de manera independiente. El sistema de vaciado de información a un cuerpo o *ser-digital* y despliegue en la red, se ha vuelto un nuevo dispositivo de control y mediación que rige, modifica y crea los sujetos de hoy. Por la imagen digital somos normados y vigilados, pero también puede ser el lugar de la resistencia. El lugar donde los desplazados pueden continuar su lucha contra los vencedores, lo lineal y lo inmutable.



Figura 19 y 20. Los Sims, *juego de video*, primera y quinta versión, 2000 - 2014 respectivamente.

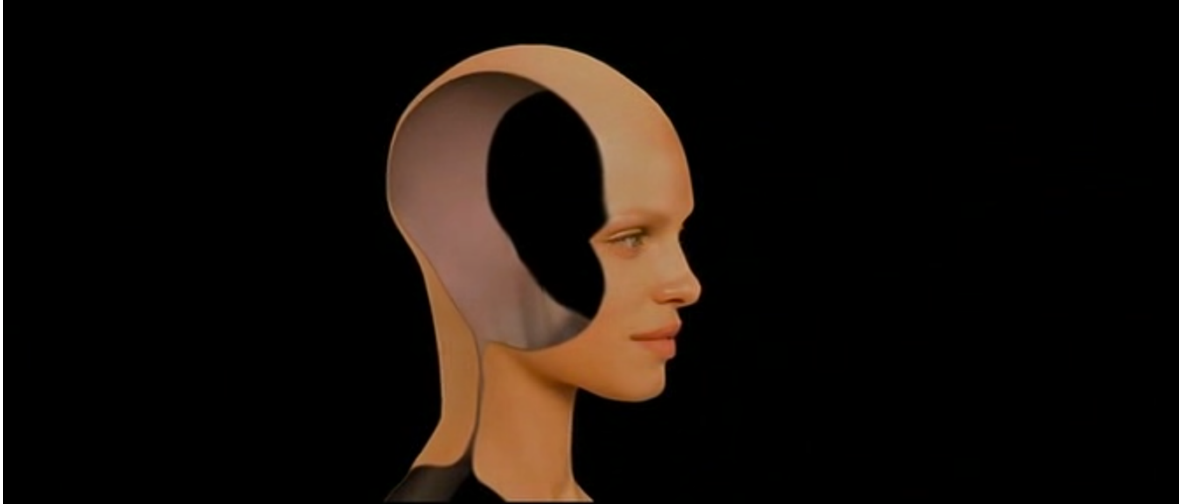


Figura 21¹² y 22. S1m0ne, fotogramas de *película*, 2002.

¹² Este fotograma corresponde a la escena en que el director (Al Pacino) inicia el software Simulation One y Simone comienza a desplegarse en la pantalla. La imagen de la piel digital que pareciera recubrir lentamente una especie de vacío, ilustra el concepto de contenedor, listo para ser llenado o configurado para la creación de un *ser-digital*.

III. LA PRODUCCIÓN: DIVISIÓN, DESCRIPCIÓN Y COLISIÓN DEL CUERPO DE OBRA.

3.1. Grupo A (2011-2014): estados actuados y momentáneos del ser *otro* a través de la puesta en escena y el disfraz.

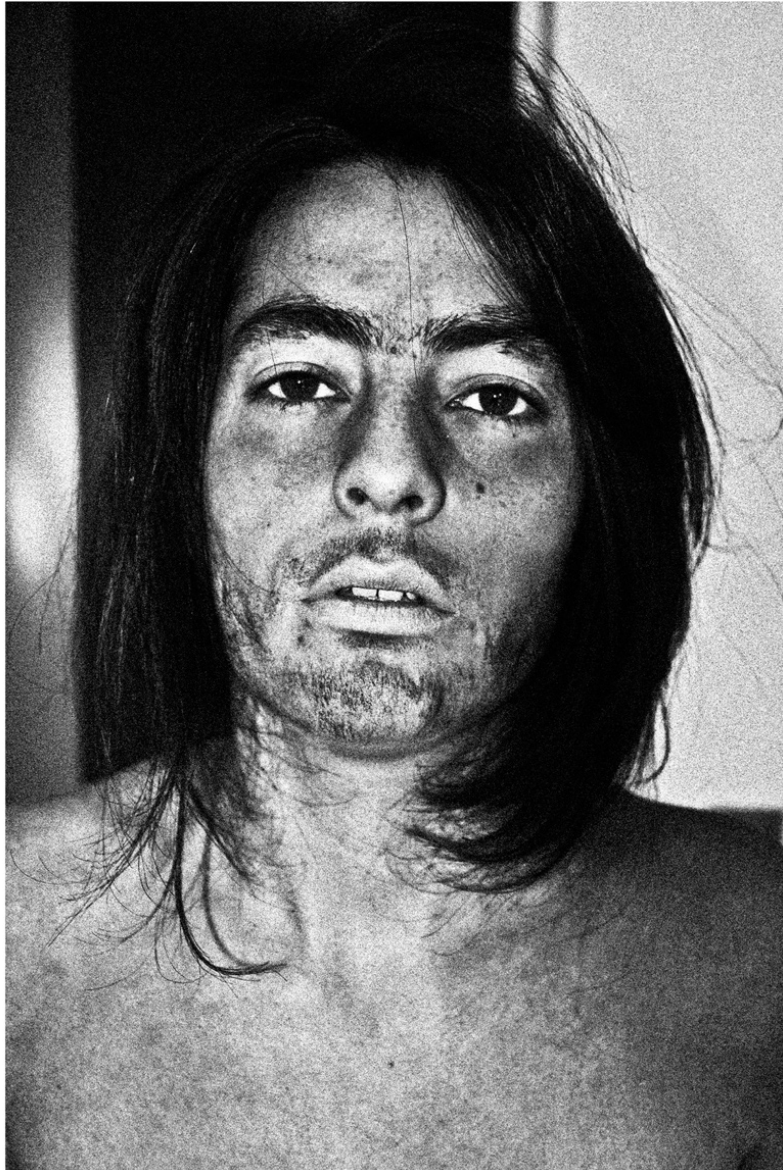


Figura 23. Pia Bahamondes, *El Figueroa*, Imagen N°30, 2011.

Las obras desarrolladas entre los años 2015 y 2017 orbitan problemáticas introducidas en los capítulos anteriores desde diversas categorías de montaje y estados de simulacro. Para profundizar en estos proyectos, me parece necesario como primer paso, generar una contraposición con la producción realizada anteriormente, con el fin de ocasionar desde ese encuentro, desde las diferencias, intersticios y reiteraciones, una lectura posible. Con este montaje, que hace colisionar dos grupos de obras, deseo sentar las bases teóricas de mi trabajo actual, para luego estudiar su evolución conceptual e implicancia en determinados métodos y contextos de producción vinculados con lo digital y las temáticas tratadas en los capítulos anteriores.

El ordenamiento de mi cuerpo de obra en dos grupos, aparentemente se sustenta en su mera existencia dentro de determinado año, anterior del 2015 o luego de éste. Pero su unión forzosa, tiene que ver con la ejecución de determinada estrategia o categoría de montaje, con las relaciones ejercidas entre el *yo-otro*, con el tratamiento del relato y la relación con el medio digital. Las diferentes obras que se mencionarán, representan la progresión de un determinado quehacer, por lo que su catalogación sólo pretende un ejercicio de montaje. No existe un punto de quiebre real, sino un desarrollo sucesivo de la obra visual en que los intereses personales aparecen y mutan en un cuerpo de obra único. Sin duda, se podría futuramente pensar en otro ordenamiento. En base a esta idea, y para dar énfasis a la constitución de una agrupación ficticia que se ejecuta en base a ciertas categorías previamente definidas, se nombra a los trabajos realizados durante 2011-2014 como Grupo A y los realizados durante el año 2015-2017 como Grupo B. Deseo recalcar, que todo el cuerpo de obra podría ser pensado desde otro ordenamiento, otra agrupación o simplemente desde un único cuerpo de obra. La separación y posterior colisión, apuntan sólo al hacer aparecer nuevas ideas, concepto o imágenes.

Para hacer posible el montaje que se propone, abordaré brevemente las obras del primer Grupo A 2011-2014. Luego identificaré y desarrollaré los puntos o asuntos

importantes y su despliegue de manera particular (obra) y total (grupo). Estos puntos o asuntos identificables, serán los que se mantendrán, eliminarán o mutarán en el Grupo B 2015-2017, posibilitando la formación de una base teórica arraigada y engendrada desde la colisión¹³.

Las imágenes del primer Grupo A 2011-2014, no pertenecen a la fotografía ligada a la captura del instante decisivo, pero sí se nutren, en su mayoría, de ciertas estrategias o instancias de encuentro con el lugar como escenario.

El Figueroa (figura 24), es una secuencia de treinta y dos imágenes digitales en blanco y negro que capturan momentos cotidianos de un personaje construido. Treinta y dos imágenes que simplifican, desde lo absurdo, la decadencia de la vida de un desplazado. *El Figueroa*, es realmente una mujer, una antigua amiga, que desde un juego de travestismo, se introdujo en su propia casa, con su propia familia, como *otro*. Se vistió con ropa de sus hermanos, se pintó barba con rímel barato, escondió su pelo largo bajo la camisa y se instaló en distintos escenarios dentro del perímetro de su casa, incluso asistió al cumpleaños de su hermano menor siendo perseguido por la cámara, comportándose como una versión alternativa de sí misma. La extrañeza del público ante el acto performático, exclusivamente montado para ser fotografiado, era calmada ante la presencia de una cámara y un fotógrafo, que en alguna medida aseguraban la naturaleza ficticia del acto. *El Figueroa* como creación duró sólo algunas horas, y al final de la tarde debía morir. Montamos su muerte el mismo día, cuando la luz ya se estaba agotando.

¹³ Es importante mencionar, que todos los proyectos a continuación se enmarcan en el género del retrato y el medio fotográfico digital. Para fijar ciertos márgenes de discurso importantes para el desarrollo de ciertos conceptos y su correcta lectura, el retrato en la fotografía lo he entendido como la representación de un rostro de manera total o parcial y desde la fotografía de carácter figurativa. Esto es independiente a la categoría referencial o indicial que pudiese o no tener la imagen y también al objetivo de dicha representación: develación de un ser, creación de un estereotipo o demostración de contenido global. Véase cap. I, ap. 1.1.

La imagen N°30 de *El Figueroa* (figura 23), da pie a la realización de la serie *Los SAVN (Los de San Augusto de la Villa Nueva)* (figura 25 y 26). Ésta fue presentada como examen de grado en la carrera pregrado de Artes Visuales para optar al grado de Artista Visual con mención en grabado y fotografía. La serie une imagen fotográfica y texto, presentando ocho relatos y ocho personajes, que son creados desde una misma estrategia de producción y misma modelo (la cual anteriormente había sido base para representar la breve existencia de *El Figueroa*). En esta ocasión, en base a mis indicaciones previamente definidas, ella personificó a ocho *otros* nuevos no existentes. La metodología de producción se basó en una toma fotográfica tipo carnet, y algunas versiones de cuerpo completo, fondo blanco que anulara información de lugar, uso de pelucas plásticas, ropa en desuso y pantys en los rostros para deformación facial. La precariedad de los elementos no pretenden esconderse y se asumen en cada retrato evidenciando los detalles poco prolijos tanto en el maquillaje como en el disfraz.

Este proyecto se presentó en pliegos de papel fotográfico pegados directo a muro, algunos sólo con imágenes, otros texto e imagen y algunos sólo con texto. La información escrita, mencionaba que todos los retratados eran residentes de San Augusto de la Villa Nueva, y se relataba un supuesto acontecimiento general que llevó a todos estos personajes a ser borrados del registro oficial. Pero este acontecimiento nunca es descrito, y sólo se augura como un hecho dramático, totalmente indescifrable, que lleva a estos ocho residentes de la localidad de San Augusto de la Villa Nueva a convertirse en desplazados, siendo el retrato lo único que queda, su último estado de resistencia ante el olvido. Además de eso, cada retrato construido se presentó con un texto individual, que indicaba el supuesto pseudónimo de cada personaje y su relato como ser particular, como un retazo de su historia marginada. Pero la narración tampoco da cuenta de mucho, presenta sólo una historia absurda, incompleta y censurada. Finalmente, todos dejaron de existir a causa de su propio

acontecer, el cual nunca ha llegado a ser, ya que ni siquiera el lugar donde residen realmente existió.

La siguiente serie, que corresponde al primer trabajo ejecutado fuera de la escuela, se titula *Los Re-creados* (figura 27). Esta serie se constituye de siete retratos, inspirados en encuentros con *otros* dentro de mi lugar de paso diario, y son realizados de manera similar a *Los SAVN*. Retratos de rostro y medio torso, descartando desde el sinfín blanco nociones de tiempo y lugar. Planeé cada imagen en su totalidad a través de croquis y luego obtenía el atuendo preciso para retratar la persona con la que había topado camino. Los modelos que los personificaron son mis familiares y amigos cercanos, los cuales disfrazaba con maquillaje, pelucas baratas y ropa usada, para que luego posaran frente a la cámara según mis indicaciones exactas. Buscaba con esta producción referirme a vivencias personales en relación al *otro* dentro del espacio público y sus posibilidades de representación en la imagen fotográfica digital de manera indirecta, fuera de las tendencias documentalistas del registro directo de la experiencia. A cada modelo le contaba cómo era la persona de la cual se disfrazarían, lo que me dijo, cómo vestía, finalmente el por qué tenía una necesidad imperiosa de recrearlo. Con esa información, llena de inventos, estereotipos y mala memoria, posaban. El modelo, quien a pesar de seguir mis instrucciones no podía dejar de ser él, empapaba su propia individualidad y rostro en la caracterización de alguien ajeno, desconocido, el cual sólo conocía desde mi relato.

Posteriormente, en la serie *Éramos todos vecinos* (figura 28), tomé situaciones reales de vecinos que murieron y que nunca conocí, pero que la noticia de su muerte viajó como relato oral en el barrio. Decidí tomar esa poca información, deformada por el boca a boca y por mi imaginación, para crear una puesta en escena y rendirles homenaje. Su posición horizontal hace mención a su estado y su disfraz al acontecimiento que los llevó a su deceso.

En la primera serie que se titula como *Autorretratos* (figura 29), pedí a 10 amigos cercanos que se disfrazaran y posaran personificándome a través de una toma fotográfica estandarizada que se repetía de igual manera para cada retratado. Con una peluca, papel adhesivo que imitaba mis tatuajes, ropa que suelo usar, fondo blanco y sin dejar de lado el humor, exploro una idea clónica del *yo* a través del cuerpo del *otro*. Desde el enfrentamiento, el que pretende ser alguien más, un *otro* que conoce y que se encuentra fotografiándolo.

Para cerrar el Grupo A se encuentra *El Inmóvil*. Corresponde a una imagen única que plantea dentro de esta agrupación forzosa, el punto de transición hacia el segundo Grupo B. Esta fue la primera imagen en que ocupé mi cuerpo. En ella, como una segunda piel, me recubrí con una panty la cual tapaba todo el cuerpo, inclusive el rostro, anulando toda muestra de rasgos identitarios fácilmente reconocibles. Totalmente detenido, el cuerpo se vuelve parte del entorno cotidiano en el cual se encuentra inserto. Desde su rigidez, parálisis y materialidad, se unifica en imagen como un todo.



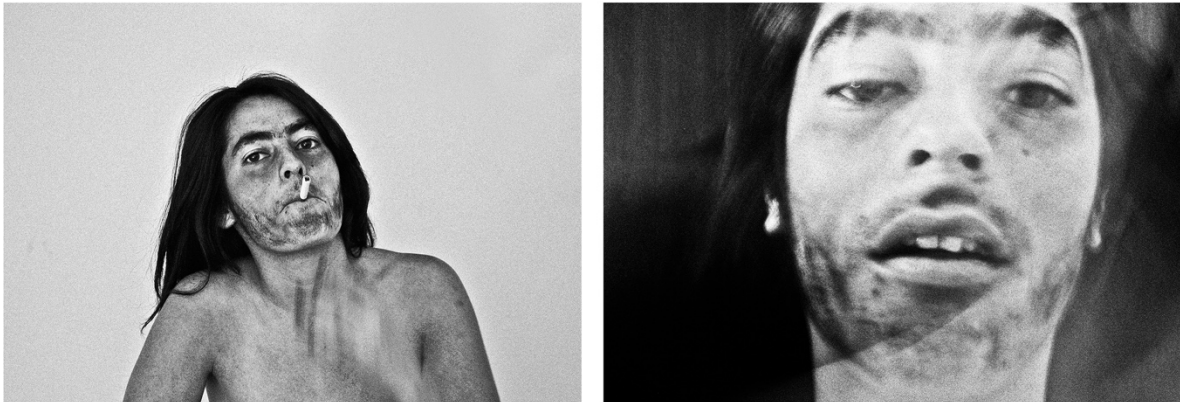


Figura 24. Pia Bahamondes, *El Figueroa*, selección imágenes, 2011.



Figura 25. Pia Bahamondes, selección de imágenes de *LOS SAVN (Los de San Augusto de la Villa Nueva): El Alcalde Patito, La Parlamentaria Muñoz, El Turba Aguirre*, 2012.



JAIMITO ORTEGA TOMÓ TODO LO QUE NO TENÍA Y SE MARGINÓ. NADIE SUPO DE ÉL NI DE SUS HABILIDADES.
BORRADO DEL MAPA OFICIAL.

Figura 26. Pia Bahamondes, *LOS SAVN (Los de San Augusto de la Villa Nueva), Jaimito Ortega*, 2012.



Figura 27. Pia Bahamondes, *Los Re-creados*, selección de imágenes, 2013.



Figura 28. Pia Bahamondes, *Éramos todos vecinos*, 2014.



Figura 29. Pia Bahamondes, *Autorretratos (en proceso de construcción)*, 2014.

3.2. Grupo A (2011-2014): los asuntos troncales.



Figura 30. Pia Bahamondes, *El Inmóvil*, 2014.

Habiendo descrito de manera breve la producción realizada durante los años 2011-2014, podemos identificar y definir como asuntos troncales: el relato, postproducción o condición digital, noción de *yo-otro*, montaje. Estos puntos engloban una serie de otros conceptos asociados que son importantes de mencionar dentro de determinado asunto.

El relato tiene un carácter protagónico en el Grupo A. Luego, tendrá una fuerza distinta en el Grupo B, hasta el punto de, en algunos casos, desvanecerse por completo. En un primer momento, se trabaja el relato desde la temporalidad visual y el orden específico secuencial. *El Figueroa* se sustenta ante la narratividad de la sucesión impuesta y en *Los SAVN*, la unión entre texto e imagen explora las posibilidades del relato incompleto, fragmentado e posiblemente imaginado. En *Los Re-creados*, pero más fuertemente en *Éramos todos vecinos*, los elementos que visten al personaje constituyen en su totalidad el relato, desprendiéndose de la secuencialidad y la relación imagen y texto, pero manteniendo asociaciones visuales que potencian un relato imaginado. El gesto y la pose, no están sólo para dar cuenta de un ser individual específico, existente o no, sino también pretenden aportar al relato, a una posible historia. Es decir, sumada a la estrategia narrativa específica (secuencialidad, uso de texto), aparece la puesta en escena (luz, entorno, disfraz) y la actuación (pose y gesto) como metodología desencadenante del relato. El rostro y el cuerpo es materia previamente cargada que se dispone de manera intencional para la representación de un ser y de una historia ajena.

Es importante recalcar, que en el Grupo A, la construcción del relato aparece desde la colisión de elementos o estrategias de producción, es decir, desde la lectura de su contenido. El relato aparece fuera de la imagen, ya que los personajes están detenidos, no desarrollados en el tiempo. Sólo en las imágenes de *El Figueroa*, existe un acontecimiento que puede ligarse a una acción y reacción, independiente éste sea construido desde la puesta en escena.

Autorretratos plantea un desplazamiento del relato desde el recurso de la repetición y la fusión del sujeto a representar con el autor. Por otra parte, *El Inmóvil*, también hace retroceder el relato eliminando sujeto a representar y modelo familiar. En esta imagen, se anulan las vinculaciones emotivas y subjetivas, desde el ocultamiento y la modificación del cuerpo. Se aleja la idea del *yo-otro* reconocible y aparece el cuerpo como materia en blanco.

El proceso de postproducción digital en todo el grupo A, actúa desde lo que se conoce como revelado digital¹⁴. Pequeñas correcciones o transformaciones de luz y contraste, además de retoques básicos enfocados al mejoramiento formal de la imagen. La mayor manipulación corresponde al descarte del color y la adición de granos en algunas series, que pretenden eliminar ciertos reconocimientos inmediatos a materiales particulares y fomentar el juego con las diferentes texturas a través de los tonos de gris. Pero sin duda, el medio digital está tratado desde la pertinencia generacional, acceso y familiaridad, y no desde una relevancia teórica estructural, al menos no de manera intencional. Éste será uno de los asuntos más relevantes en relación al Grupo B, la importancia que adquirirá esta parte del proceso fotográfico, lo convertirá no sólo en una parte importante del *arché* sino

¹⁴ Este concepto proviene de la fotografía análoga y la constitución de la imagen latente descubierta por Louis Daguerre. Al ser expuestos los haluros de plata de un material fotosensible durante un determinado tiempo, se debe pasar por un posterior proceso de revelado, para que aquellas partículas afectadas puedan ennegrecerse y de esta manera la imagen pueda aparecer. El descubrimiento de que los haluros expuestos podían ennegrecerse a posteriori, redujo los tiempos de exposición de manera radical y por ende expandió las posibilidades de la fotografía de la época. Este proceso de revelado incluye también el de fijado, que permite que las partículas no sigan siendo afectadas por la luz y la imagen pueda acceder a una condición de perdurabilidad mayor, sin que la superficie se ennegrezca por completo. Ahora bien, el proceso de revelado no sólo consta de hacer visible lo invisible, sino que en él, se toman una serie de decisiones que afectarán de manera directa la estética de una imagen. Aunque el cómo se verá una fotografía en su estado final -de ampliación- tiene que ver con decisiones que parten en la toma, el proceso de revelado determinará una serie de otros aspectos como lo son la cantidad de blancos, grises y negros, contrastes, saturaciones, y permitirá además una serie de nuevos procesos para lograr efectos diversos. La fotografía digital toma el concepto y lo aplica de manera similar dentro de los procesos computacionales. El estado de latencia puede pensarse como un estado expandido y reiterativo, la imagen digital siempre en estado latente, haciéndose visible o invisible, desplegándose y ocultándose de manera infinita. El formato .RAW, que corresponde al llamado negativo digital y que contiene toda la información sin pérdida capturada por el sensor digital, como dice su nombre -crudo-, debe ser preparado o revelado dentro del laboratorio digital para que aparezca la imagen que fue pensada por el fotógrafo. El raw posee colores poco intensos, menor enfoque que un jpg y un bajo contraste, está fabricado para su posterior procesamiento. Por otro lado el formato jpg, totalmente básico y con gran pérdida de información, se encuentra ya revelado por la cámara, la que adiciona una serie de filtros para mejorar su apariencia.

un creador de sentido en el plano del *analogon* icónico, expandiendo el estado de toma en la postproducción.

El *yo*, primero entendido como los niveles de autorreferencialidad que posee la obra, aparece con más o menos intensidad de manera oscilante, pero caminará hacia la representación del autor. Primero desde el cuerpo ajeno pero cercano y posteriormente el propio. En los inicios esta referencialidad es escasa y silenciosa, apareciendo primero en la serie *Los SAVN* a través de la noción de lugar. *San Augusto de la Villa Nueva* no es sino una modificación de la calle donde vivo: Augusto Villanueva, por lo que podría pensarse que los personajes construidos son una versión de mis vecinos. *Los Re-creados*, como se explicó anteriormente, retrata múltiples encuentros en el barrio próximo de la calle mencionada y las relaciones ejercidas en el proceso de representación, colándose subjetividades personales a través del que está siendo fotografiado. Con similar proceso se llevó a cabo la serie *Éramos todos vecinos*, pero en este caso, sin el encuentro dentro del espacio público, y las nociones personales pretenden hacerse visibles con mayor determinación. Puede ser un detalle no menor, el hecho de que todos los modelos que se utilizaron para la representación de determinado personaje, corresponden a mi círculo cercano de amigos o familiares. Si bien este hecho puede deberse a una comodidad, las relaciones que se establecen en el proceso de construcción son sin duda particulares y las imágenes pueden representar en alguna medida esta cercanía.

En *Autorretratos* hay una inversión, es ahora el *yo* que se dramatiza, y la repetición de los patrones en la puesta en escena hacen aparecer las diferencias, destellando el *otro* y sus subjetividades en torno al modelo a representar. En *El Inmóvil* hay un cambio, si bien aparece por primera vez mi cuerpo, lo hace desde un proceso de ocultamiento del *yo* y desplazamiento de las nociones subjetivas. Desde ese acontecer, se abandonará definitivamente el uso de modelos, sin abandonar la representación de *otros*.

El *otro*, se desarrolla siempre desde una relación simbiótica con el *yo*. Se nutren mutuamente para hacerse aparecer. La noción de *otro*, visibilizada en el retrato desde el montaje escénico y a través de los modelos y su categoría de familiares, toma en un primer momento como materia prima la inexistencia de un sujeto y su completa creación, incluyendo el relato y luego la existencia de un sujeto y un acontecimiento real visibilizado desde estrategias diversas del relato. En el *Inmóvil* se genera un problema al hablar de la representación de *otro*, ya que se intenta explotar la condición de *objeto*, considerando la noción de individuo pero sin la caracterización y sin el reconocimiento de una identidad.¹⁵

Dentro de este grupo se reconocen distintos tipos de montaje. Desde el punto de vista de construcción de imagen, el montaje aparece de manera clara como puesta en escena. Se reúnen elementos heterogéneos de manera forzosa para la generación de sentido, abriéndose un nuevo estado de realidad compuesta, que no anula, sino que cita, situaciones, vivencias, percepciones, en torno a la realidad y sus entes. En el uso de esta estrategia se generan colisiones particulares, que pueden ser comprendidas como montajes subordinados a su condición inicial.

Como primer montaje subordinado encontramos la categoría del disfraz. Ocultamiento parcial del *yo* a través de la ropa, es decir, se viste para representar un estado ajeno, que puede ser comúnmente la representación de un estereotipo. El disfraz es momentáneo, es un juego de suplantación temporal que deja entrever el *yo*. Se puede mencionar también, un estado de superposiciones en la traducción que hace el modelo, de las instrucciones dadas por el autor sobre el personaje a representar.

Según esto, *El inmóvil* se presenta como una excepción constante al momento de unificar el sentido del grupo. Todos los otros proyectos, no capturan ni anulan, citan lo que existe o existió, ya sea una persona, evento o lugar, para dar paso a un campo de

¹⁵ Según esto, se podría pensar *El Inmóvil* como la representación desde el disfraz y la puesta en escena de un *ser-digital* vacío, listo para ser llenado y configurado.

subjetividades que atraviesan en una imagen: el modelo y el autor como entes diferenciables. Las series proponen un juego de ser momentáneamente *otro*, sin eliminar sino mantener la condición de sujeto inicial, desde un montaje que se reconoce como externo (disfraz).

Al momento de crear las series del Grupo A, no conocía la imagen de Bayard, pero todos los sujetos, con referente real o personaje ficticio, han de tener la condición de desplazado. Como si el acto fotográfico del montaje estuviese íntimamente ligado con hacer aparecer, con revelar lo latente invisibilizado.

3.3. Grupo B (2015 -2017): estados prolongados del ser *otro* a través de la condición digital.



Figura 31. Pia Bahamondes, *Autorretrato Nº 16*, 2015.



Figura 32 y 33. Pia Bahamondes, *Autorretratos N° 04*, *N° 12*, 2015.

Este subcapítulo tiene por objetivo describir los proyectos realizados durante los años 2015 y 2017, dentro del contexto del Magíster en Artes de la Universidad de Chile, los cuales han sido designados previamente como Grupo B. Según se mencionó en el apartado inicial del capítulo, se pretende hacer colisionar este cuerpo de obra con los asuntos troncales del Grupo A, para reconocer conceptos fundamentales que lleven a una lectura posible de la producción B, y posteriormente generar conexiones con los temas de los capítulos I y II.

Todos los proyectos del Grupo B giran en torno al retrato, el autorretrato, la imagen fotográfica digital y las posibilidades de mutabilidad en diversos soportes virtuales. Éstos, son elaborados con estrategias de puesta en escena, de auto-fotografiarse y alta manipulación digital. Se reúnen bajo el nombre de Autorretratos y cada imagen se encuentra enumerada y organizada en subseries, que se agrupan a su vez según tema tratado y metodología aplicada. Dentro de esta clasificación, existen dos proyectos denominados como anexos, en ellos se exploran temáticas y estrategias que dotan desde la novedad, la posibilidad de expandir ciertas reflexiones a otros campos colindantes. Los anexos serán revisados de manera independiente, ya que pueden configurar otra ruta de análisis.

La primera subserie *Autorretratos Nº 01 - 20* (figuras 31, 32, 33), contiene veinte retratos fotográficos. Cada imagen es el resultado de una sola toma fotográfica y su posterior manipulación, en la que no existen aditivos, ni fotomontajes, sino una alteración de la información binaria disponible.

Para su ejecución, existe un primer momento relacionado con la toma fotográfica y un segundo momento asociado a lo que se conoce comúnmente como postproducción. En el primer momento, al igual que en el Grupo A, se llevó a cabo un acto para ser fotografiado desde la estrategia de la puesta en escena: me dispuse en todas las habitaciones de mi casa y me fotografié. La luz natural que entraba por las ventanas a distintas horas, fue la que rigió el lugar específico de toma, la hora y en muchos casos la pose. Los autorretratos

siempre se llevaron a cabo de manera frontal, perfil o lateral, con actitud pasiva y mirada hacia el objetivo (excepto las de perfil, en que la mirada lleva hacia el fuera de cuadro). El encuadre, que corta generalmente por sobre los codos, prioriza lo que sucede en el rostro, considerando el lugar como un telón de fondo.

Terminado el acto de la toma, cada imagen entraba a un proceso de postproducción. En este segundo momento, se exploraron las posibilidades de mutabilidad del archivo. Ocupando la misma información digital inicial de la fotografía, se deformó la imagen, provocando cambios en las facciones del rostro y cuerpo del retratado (autor). El fondo o los espacios también eran manipulados y expandidos desde la repetición de la información digital disponible. El cambio de todos los rasgos faciales y corporales, transformaron el autorretrato sin necesidad de elementos externos de deformación u ocultamiento, aludiendo a *otro* verosímil, a un retrato posible.

Las veinte imágenes, además de compartir la metodología de toma y postproducción, albergan insistencias formales que crean una sensación de familiaridad entre los personajes resultantes de la deformación y el lugar en que se insertan. Las reiteraciones visuales corresponden: al uso de una paleta restringida de color; la presencia de sólo unos pocos objetos que se repiten en toda la serie y que obedecen a la gama cromática; a la mantención del color y textura de la piel inicial; a la repetición similar, pero no exacta de los tatuajes (se cambió en algunos casos el lugar o se borraron detalles).

En definitiva, con la construcción de *Autorretratos N° 01-20*, buscaba crear *otros* posibles desde un nuevo ordenamiento digital, sin recurrir al ensamble del fotomontaje, sino a la condición líquida de una unidad fotográfica digital. *Autorretratos N° 01-20* se presenta como una serie de posibilidades, que desde la puesta en escena, el seguimiento constante de la luz y la deformación digital, busca en su totalidad entregar una vaga e imprecisa idea del referente: el autor.

La segunda subserie *Autorretratos N° 21-23*, es un conjunto de 3 imágenes: *Autorretrato N° 21 en lugar imposible, composición de 67 imágenes* (figura 34); *Autorretrato N° 22 en lugar imposible, composición de 38 imágenes* (figura 35); *Autorretrato N° 23 en lugar imposible, composición de 41 imágenes* (figura 36). Cada imagen se constituye de múltiples tomas fotográficas sectorizadas de un lugar, que fue re-construido digitalmente con un nuevo orden y forma desde el fotomontaje, sin ninguna sutura o unión visible. El resultado es una imagen inalcanzable a través de una sola toma fotográfica. La irrealidad de la escena, no está dada por las uniones desgarradas del fotomontaje de vanguardia, sino por las proporciones y posiciones corporales incorrectas, por los múltiples y simultáneos puntos de vista, imposibles tanto para la mirada humana como para el medio fotográfico. La luz, la sombra y la piel, son el atuendo de los personajes. Todos ellos también fueron reconstruidos desde el fragmento al igual que los espacios, desde múltiples fotografías tomadas desde distintos puntos de vista. Es por eso que sus posturas son imposibles o incómodas, pero se insertan en el espacio, de manera comfortable.



Figura 34. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 21 en lugar imposible*, 2015-2017.



Figura 35 y 36. Pia Bahamondes, *Autorretratos N° 22 y N° 23*, 2015-2017.

Autorretrato N° 24 (figura 37 - 45) es la tercera y última subserie, que reúne el trabajo desarrollado para el examen final de especialización, expuesto en Galería D21 en enero de 2017. En este caso, se abandona el croquis como metodología que predetermina la imagen resultante y se trabaja desde metodologías coautorales que influyen de manera directa en las imágenes finales.

Este proyecto, con el que deseo dar un cierre a *Autorretratos*, aborda la noción de ícono, imagen de culto, comprendida como norma de representación que puede traer a la memoria el ideal de un personaje que depende directamente de su contexto.

Para la realización de este último proyecto, tomé el concepto de ícono y lo trasladé para ser pensado desde el presente y desde lo digital. Como se demuestra en los trabajos anteriores, la naturaleza de la imagen digital permite construir un retrato desde el fragmento, lo múltiple y lo moldeable, para que obedezca la norma que se le impone. En *Autorretrato N° 24*, me tomé como objeto de estudio para nuevamente hacerme presente a través del *otro*. Pero en este caso, la construcción de mi imagen, se conformó según una matriz o norma resultante de un sistema de recopilación y procesamiento de datos, basados en mi imagen recordada por parte de mis cercanos, también entendidos como *otros*.

En este sistema, todos mis cercanos llenaron una ficha, en la que debían dibujar y describir cada sector de mi rostro (ojos, boca, mentón, etc.), además del rostro completo. Todos los dibujos de las partes independientes fueron sobrepuestos digitalmente para encontrar líneas comunes (proceso denominado como Palimpsesto de forma) y los rostros completos fueron medidos y promediados (proceso denominado como Proporción métrica), para finalmente construir una matriz que representara todos y cada uno de los dibujos. Esta matriz determinó las deformaciones que debía realizar a la fotografía de mi rostro (frontal y dos perfiles). De esta manera el resultado final, además de ser *otro*, se constituye desde el *otro*, desde su memoria, desde sus subjetividades y emociones entorno al sujeto de estudio.

En la muestra en Galería D21, se presentaron los papeles a muro que contenían los dibujos y descripciones de los encuestados sobre el sujeto de estudio: el autor. Además se incluyó una pantalla con video en loop que mostraba el proceso de creación de la matriz basada en todos los dibujos (Palimpsesto de forma y Proporción métrica). Finalmente, se presentaron las 3 imágenes fotográficas impresas en papel fotográfico profesional creadas según la matriz. El resultado fotográfico es el promedio de todos los dibujos.

Con este proyecto, se puede tomar a cualquier sujeto de estudio y la matriz creada desde el Palimpsesto de forma y la Proporción métrica, puede aplicarse a cualquier medio de representación, no necesariamente digital o fotográfico. El retrato subjetivo colaborativo se reduce a datos, los cuales pueden ser leídos y aplicados por *otros* desde diversos medios.

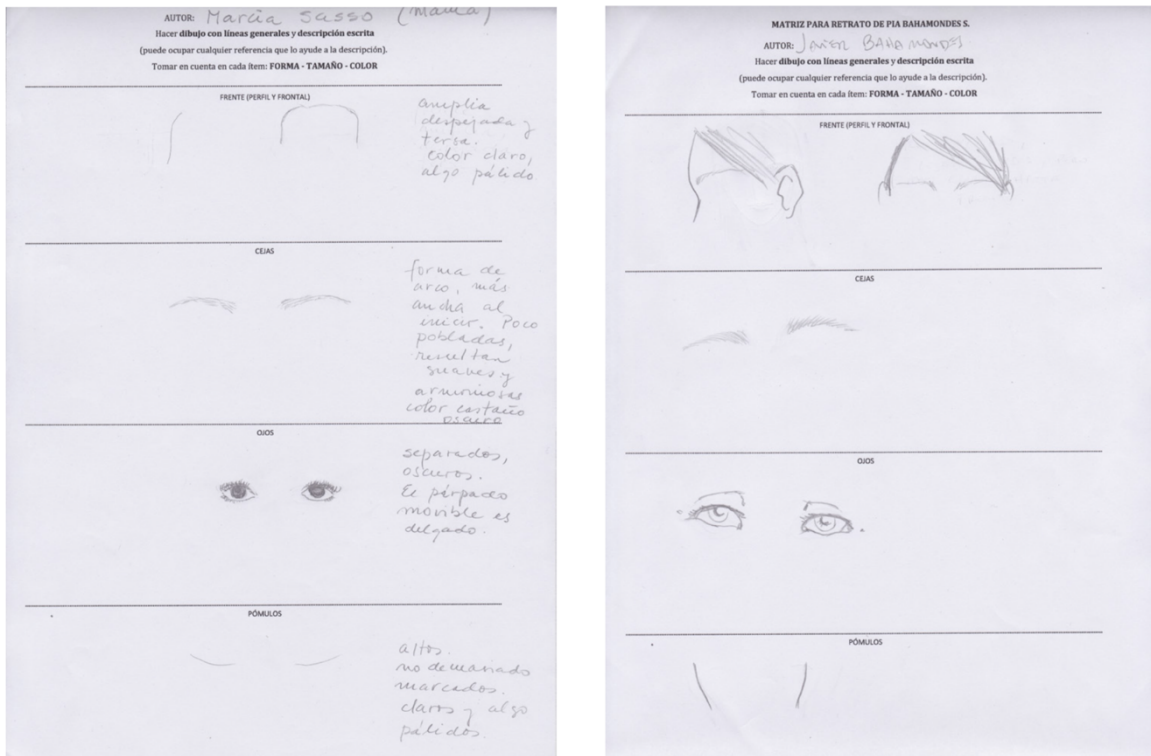


Figura 37. Pia Bahamondes, Autorretrato N° 24, 2017. Comparación entre la primera hoja de encuesta respondida por Marcia Sasso (madre) y Javier Bahamondes (hermano). En la imagen se observa el dibujo realizado por cada uno, según las categorías que separaban cada rasgo facial. Todos las encuestas son digitalizadas y cada dibujo de determinado rasgo facial es agrupado para ser procesado por categoría.

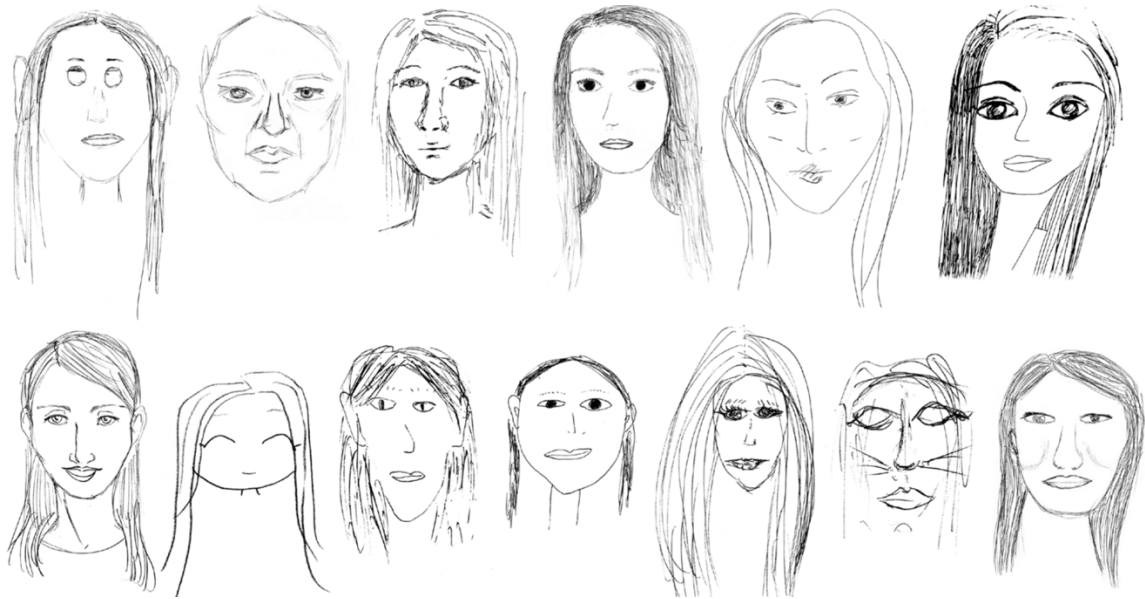


Figura 38. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 24*, 2017. Dibujos de rostro completo del sujeto de estudio realizado por cada uno de los 13 encuestados. Todos los dibujos son la representación de la misma persona (de Pia Bahamondes).



Figura 39. Pia Bahamondes, *Autorretratos N° 24*, 2017. Proceso de Proporción métrica. Medición en 18 puntos del dibujo de rostro completo. Se miden los trece dibujos realizados por los encuestados y luego se promedian los datos obtenidos, para determinar la posición exacta de los rasgos faciales en la imagen que se desea construir.

MEDICIÓN EN CM POR FACCIÓN	PERSONA													PROMEDIO MEDIDAS ROSTRO
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	4,7	6,6	7,3	6,9	6,5	9,6	7,4	12,9	5,2	6,6	4,9	7,9	7,7	7,2
2	13,4	13,6	12,2	12,5	11,6	11,6	12,6	12,9	15,4	14	13,4	15,4	13,7	13,3
3	13,3	13,7	12,3	12,3	12,3	11,9	12,4	13,9	14,9	13,8	13,6	15,6	13,9	13,4
4	2,3	3,4	4	3,4	2,9	3,6	4,4	5,5	2	2,1	1,1	2,9	3,4	3,2
5	2,2	3,2	3,7	3,2	3,2	5,5	3,2	6,4	3,6	4,2	4,2	4,9	4,4	4,0
6	2,1	3,4	3,3	3,2	3,4	5,4	2,8	7	3	4,7	5,1	5,3	4,4	4,1
7	0,7	2,2	1,9	1,8	2,7	3,4	1,7	4,1	2	1,6	2			2,2
8	0,8	2,2	1,5	1,8	2,7	3,2	1,9	4,7	2	2	1,4			2,2
9	2,6	3,5	3,8	2,9	2,2	3,9	2,8	8,1	1	2,5	2,1			3,2
10	2,6	3,7	4,3	4,4	3,9	6,8	5		4,7	3,7	3,5			4,3
11	2,1	4,5	4,3	4,4	3,7	6,9	5,6		4,7	3,9	3,6			4,4
12	4,4	3,2	4,1	3,2	3,1	2,9	2,5	3,4	5,2	5,2	3,5	2,9	3,6	3,6
13	1,3	2	1,9	1,3	2	2,6	2,2		1,3	1,5	2	3	1,9	1,9
14	1,6	1,5	1,1	1,8	1	1,7	0,3		2,4	2,3	2,2	2,2	0,8	1,6
15	2,5	4,2	4,1		3,3		3,7		2,5	2,2	3,5	4		3,3
16	15,6		15,11	14,1	15,6		14,9		12,3	16,1	12,7	14,1	15,5	14,6
17	2,2		1	1,2	1,3		3,3		3,6	2,4	1,5	2,9	3,2	2,3
18	6,8	6,8	8,5	8,1	8,5	9	8,5	8,7	5,5	6,4	6,7	4,9	6,6	7,3
* Constante largo	0	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20

Figura 40. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 24*, 2017. Tabla de datos obtenidos en la medición de los rostros completos (Proporción métrica).

Figura 41. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 24*, 2017. Matriz construida según el promedio de las mediciones faciales de todos los dibujos de rostro completo Proporción métrica). Las líneas rojas indican el tamaño y el lugar exacto de determinado rasgo facial.

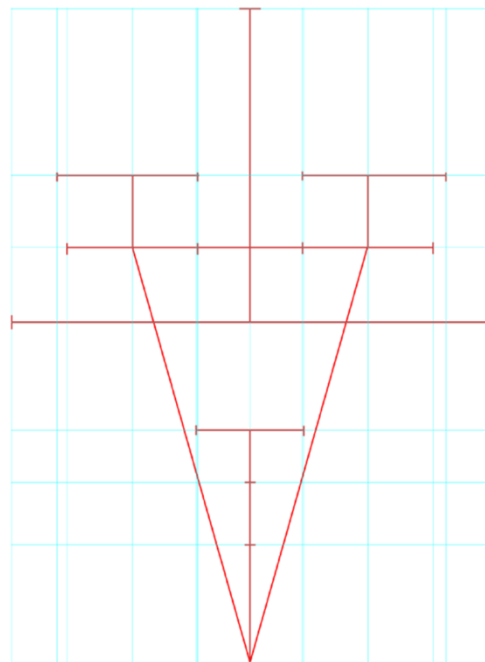


Figura 42. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 24*, 2017. Para determinar la forma de cada rasgo facial, se unen todas las formas dibujadas por cada encuestado y se sobreponen para que se marquen las líneas comunes con más intensidad, estableciendo de esta manera la forma final (proceso de Palimpsesto de forma). Se presenta en la figura 42 la unión de todas las narices de perfil dibujadas por los encuestados. Las líneas que no generan repetición van desapareciendo. Para complementar la matriz (figura 41) con la forma de cada rasgo, se toma el dibujo de línea más oscura.

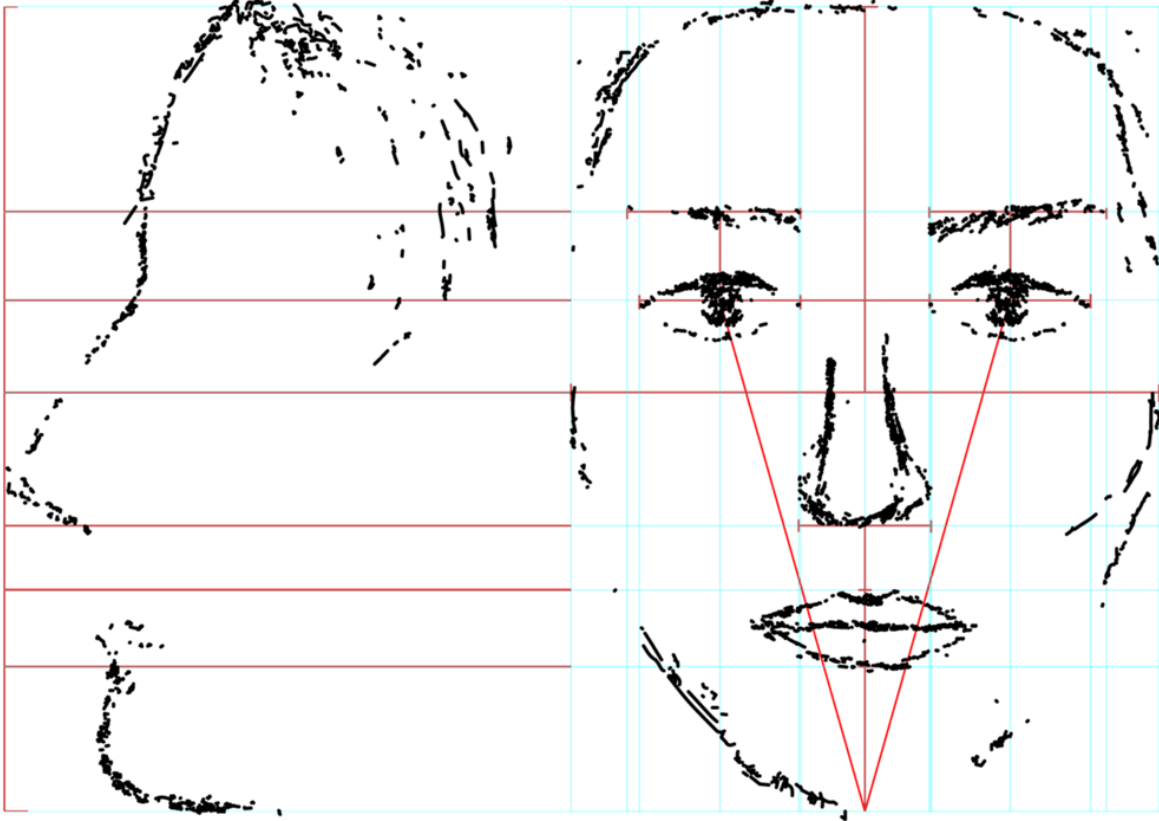


Figura 43. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 24*, 2017. Matriz finalizada con los datos obtenidos de la Proporción métrica y Palimpsesto de forma.



Figura 44. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 24*, tríptico: frontal y dos perfiles, 2017. Imágenes digitales construidas en base a la Matriz.



Figura 45. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 24, frontal*, 2017.

3.4. El Montaje: colisión de los cuerpos de obra A y B



Figura 46. Pia Bahamondes, *Éramos todos vecinos*, proceso de toma fotográfica, 2014.

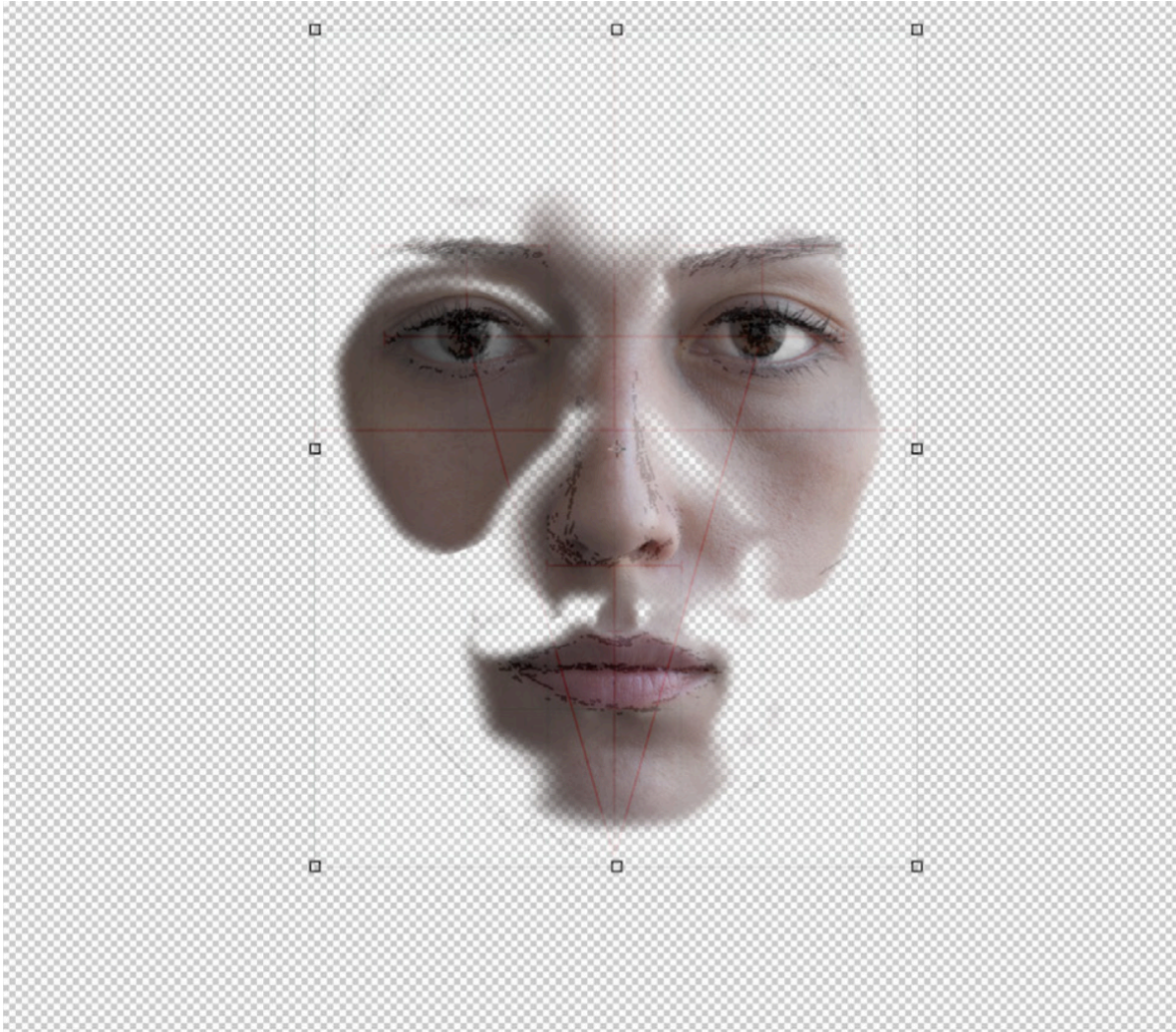


Figura 47. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 24*, proceso de construcción en base a la matriz, 2017

Lo que se mantiene en la producción del Grupo B, tomando en cuenta los asuntos troncales del Grupo A, son las estrategias de montaje, lo serial-familiar, lo autorreferencial y la búsqueda de un punto en común entre el retratado y el autor como asociación simbiótica que permite el despliegue de ambos en sistemas de simulacro. Estas líneas aparentemente transversales en ambos grupos no serán ejecutadas de la misma manera, siendo en ese

proceso donde aparece la novedad, dotando de sentido a la organización propuesta (A-B).

Por otra parte, se determina que existe en la producción B un desplazamiento del relato, depuración de estrategias de montaje escénicas, exacerbación de procesos digitales, llegada y permanencia del propio cuerpo. Estos ítems, que diferencian el segundo del primer grupo, traen nuevas implicancias, resultados y por tanto reflexiones a la producción.

Como primer momento de este montaje (A-B), se reconoce la eliminación en el Grupo B de la instancia de encuentro con una situación externa, ya sea de barrio o suceso específico, desplazando la fotografía del acontecer o inspirada en él, por una fotografía de la descripción. El cotidiano no es un lugar para la creación de un relato, es sino un escenario, un telón de fondo que alberga un escena detenida en el tiempo, donde nada ocurre y en ese estado puede permanecer. Se produce un estado sin tiempo ni acción relevante, en un medio constantemente móvil (digital).

Destella dentro de este tema, el primer anexo a mencionar: *Autorretrato N° 21, 22 y 23 variación*. Corresponden a tres videos que se crearon tomando los archivos iniciales e inconclusos de los *Autorretratos N° 21, 22 y 23* (las capas sin acoplar¹⁶, por tanto el archivo en construcción, no finalizado) para luego ser procesados por un programa de animación,

¹⁶ Comúnmente, los programas especializados de edición de imágenes mapa de bits, ráster o de píxeles, trabajan a través del concepto de capas. La edición, ya sea ejecutada desde el revelado o desde la manipulación digital, debe ser siempre no destructiva, para así resguardar la imagen como un original sin perturbar o dañar su información digital. Para llevar a cabo la edición no destructiva, el programa ofrecerá trabajar a través de ajustes independientes, que guardarán la modificación en un plano diferente al del original, las cuales serán siempre modificables desde capas apartes. Este trabajo debe ser guardado en archivos especializados que permitan guardar las diferentes capas, y éstos son considerados de edición, no finalizados. Estos formatos, han de ser guardados con todas las capas, el no hacerlo, impediría al editor ejecutar cambios sin dañar o perder información digital de la imagen. Las capas, pueden ser leídas por otros programas ya sea de video, animación o 3d, desde formatos universales o a través de una previa conversión, permitiendo una interconexión entre programas incluso de diferentes fabricantes. El concepto de acoplado tiene que ver con agrupar todas las capas de manera permanente, descartando el original sin editar. Esto se realiza cuando se desea finalizar la edición, y dar paso a exportación de la imagen a otro formato que dependerá de la finalidad o utilidad de la imagen en cuestión (web, impresión, video, etc.). Pero el acoplado, que reduce considerablemente el tamaño del archivo, no se realiza en el archivo de edición, sino en una réplica, para mantener su condición sin pérdida continuamente editable.

fabricando sutiles movimientos a una imagen fotográfica y de apariencia bidimensional¹⁷.

Si bien no se pretende relato ni dentro ni fuera de la imagen dentro del Grupo B, esto no quiere decir que el espectador no pueda imaginar o hacer preguntas que deriven hacia un posible relato o historia del personaje: ¿qué hace o porqué se encuentra ahí?. Muchos espectadores han mencionado leer ciertos estados psicológicos específicos, derivados de supuestos gestos faciales y corporales en algunas imágenes. Éstos, que no han sido desarrollados de manera intencional, fomentarían las preguntas en torno a un posible relato.

De las distintas estrategias utilizadas para la construcción de relato en el Grupo A, sólo permanecerá dentro del Grupo B el medio de presentación serial, que en este caso será enumerado y continuamente inacabado, y que además no tendrá pretensiones de construir un determinado relato.

Por otra parte, lo familiar no tendrá que ver con vínculos genéticos o situaciones familiares convencionales visualizados en una o más imágenes, sino que será potenciado por lo serial enumerado desde la similitud en la diferencia, específicamente en el rostro. Lo familiar será entendido como el denominador común tratado desde la condición digital, donde el relato es desplazado para lograr una noción general de familiaridad, comprendida desde el tratamiento global de la luz y color, el tratamiento de la piel, las deformaciones faciales y corporales sólo posibles desde la manipulación digital. Pero a diferencia del Grupo A, en que lo serial y familiar llevaban siempre a una multiplicidad, a muchos *otros*, imprecisos o inexistentes, en el Grupo B las posibilidades y variaciones siempre llevan al referente inicial. En ese sentido, en el segundo grupo, el asunto de representar a *otros*, desde el autorretrato y retrato, es siempre volver al autor como contenido, representar a un *uno-individuo-autor* en su estado mutable.

Podría afirmar entonces, que los retratados del Grupo B se vinculan a la noción de clon y no al árbol darwiniano de pertenencia y cambio, estratificadas en ramificaciones

¹⁷ Este anexo será trabajado en un subcapítulo posterior. Véase cap. IV, ap. 1.

ascendentes, ligadas a los procesos de adaptación en contextos o ambientes evolutivos¹⁸. Como ejemplo específico de las familiaridades clónicas del Grupo B, está la repetición de marcas exactas en la piel, los tatuajes que poseen la misma forma y color, la misma representación de edad, posicionamiento en lugares-escenarios cotidianos que repiten de la misma manera tratamiento de color, luz y textura. Si se agrega la inconexión con el lugar por parte del personaje creado, la ausencia de relato y acción que crea un tiempo detenido, el personaje se vuelve un *ser-digital* que sólo existe en el plano de imagen, pero que adquiere una cualidad espectral que en sus múltiples apariciones seriales alude a alguien no presente (*uno-individuo-autor*).

Si se continúa la metáfora en torno al árbol, como línea continua ascendente de linaje familiar, ¿qué relaciones se ejercen desde el *clon-ser digital-espectro* con el autor u original?, ¿poseen estos seres historia, memoria?

Segundo momento de montaje (A-B), sobre los elementos necesarios para la toma de la imagen, existe un proceso de depuración que genera un traslado o segundo estado de toma. En el caso del Grupo A, la vestimenta, el maquillaje, el fondo blanco y la actuación de los modelos, son puntos importantes para el reconocimiento rápido de la condición de los personajes. Estos elementos, siempre precarios, revelan la condición teatral de la imagen. Podemos, sin duda, hablar de disfraz para referirnos a la vestimenta, junto con el uso de pelucas y el maquillaje. En el Grupo A, independiente si el retrato que se pretendía crear provenía o aludía a alguien que existía o no en la realidad, siempre había una dicotomía entre el modelo y aquello que representaba. El modelo o amigo, obligado por el autor, entraba en un juego de ser *otro*, en ese sentido el disfraz y el set lo disponían y ayudaban a tomar y ejecutar un rol específico para la cámara, trabajando también la pose

¹⁸ Si los personajes construidos en el Grupo B, se alejan de a metáfora de tipo arbórea, de tronco principal de donde todo deriva, esta relación clónica y no familiar se podría pensar desde el crecimiento de tipo rizoma, desde la anulación de sistemas jerárquicos y desde la proliferación ligada al conjunto, lo colectivo y lo múltiple.

del cuerpo y la mirada. Es por eso que se puede comprender ese estado de juego de roles como estados momentáneos del ser *otro*, en donde finalmente sólo se reafirma el *yo* en su paso por el *otro*.

En el Grupo B, el sinfín y las luces artificiales se eliminaron, apareciendo el lugar y la luz natural. El vestuario seguirá las normas de color de la serie apoyando las ideas previamente planteadas de familiaridad. Las poses y las miradas también fueron estandarizadas. Cada imagen cruda del Grupo B, pasó por un alto proceso de postproducción para lograr su resultado final, ya sea desde una o múltiples imágenes. Si tanto la puesta en escena como la toma fotográfica y la postproducción con comprendidas como materia prima de igual relevancia para la construcción de la imagen final, el estado de revelado digital se desmantela y aparece un segundo estado de toma completamente digital. La postproducción no es comprendida desde el mejoramiento o edición o un estado posterior a la producción, sino desde la constitución de su sentido.

Se puede plantear, que como consecuencia del proceso de depuración del montaje escénico: primero, las imágenes resultantes del Grupo B sólo son posibles desde el segundo estado de toma; segundo, el disfraz del Grupo A es remplazado por una especie de *máscara-mosaico-pixel* que crea el nuevo *personaje espectral*.

Desde *El Inmóvil*, se abandona el uso de modelos y mi propio cuerpo es tomado como materia prima para el primer estado de toma (fotográfico) que deviene en *otro* a través del segundo estado de toma (virtual). Este doble momento es un montaje de naturaleza dual que ha de necesitar el uno del otro para constituirse. Por otra parte, la conformación del *otro* en el Grupo B, anteriormente calificado como *clon-ser digital-espectro*, explora con más profundidad el juego especular del *yo*, presentes en el germen Bayard, produciéndose un simulacro radical similar.

Pero existe una distancia en estos cuerpos de obras con la experiencia a tiempo real y las posibilidades actuales de conexión entre los *seres- digitales* dada por internet. Esto

me lleva a mencionar el segundo Anexo que tratará un proyecto titulado *3D + Realidad, situar y observar el antiguo árbol de Augusto Villanueva a través de la Realidad Virtual en vivo*. Este anexo abordará un sistema de realidad compuesta ligado a la memoria de un lugar específico, radicalizando y conectando la serie Autorretratos con Los Sim-uladores¹⁹.

El juego especular del *yo* se desempeña de una manera distinta en *Autorretrato N°24* que en las imágenes que la preceden. En la producción total, la figura del autor ha tenido la influencia total o parcial en los resultados de la imagen. Si bien en cada caso varía, hay una tendencia general en las series en que se ocupan modelos, de pérdida de control por parte del autor debido a la traducción y ejecución del rol por parte del modelo no entrenado. Este caso siempre entrega cierto material inesperado o de bajo control. En el uso del propio cuerpo como materia prima, los niveles de control aumentan y el material inesperado disminuye o desaparece. Esto pasa en los *Autorretratos N° 01 al N° 23* y es un ejemplo de otro ordenamiento posible a la producción total (distinta a la propuesta A y B). En esta agrupación de imágenes nada sale del control, por tanto lo ordenado y lo pulcro acercan la imagen a lo quirúrgico y estéril. El *otro* irreal, sólo aparece gracias al segundo estado de toma y deviene desde lo serial enumerado al autor.

En *Autorretrato N°24* el *otro* cercano (familiar o amigo), ya no como modelo, aparece como un nuevo tipo de autor, siendo por tanto un proyecto de índole colaborativo, coautor. Se abre un nuevo estado de posibilidades y supuestos en el observador, el retratado o fotografiado, y el fotógrafo.

¹⁹ Véase cap. IV, ap. 2.

IV. LA PRODUCCIÓN: ANEXOS DEL GRUPO B

4.1. Autorretrato N° 21, 22 y 23 variación y las fotos vivas



Figura 48. Pia Bahamondes, *Autorretrato N° 21 variación*, proceso de construcción. El párpado cerrado debe inventarse digitalmente ya que no existe en las tomas iniciales, 2015.

Autorretrato N° 21, 22 y 23 en lugar imposible, variación; nace desde una exigencia externa durante el desarrollo de la serie *Autorretratos*. En el contexto de un taller de producción de obra, se me propuso dirigir mis trabajos hacia el video. A pesar de mi negativa inicial, decidí generar una solución que produjera un puente de conexión entre el medio el cual me ocupa y el cual me proponían.

La imágenes que constituyen la serie *Autorretratos*, corresponden a archivos que sólo puedo lograr por su condición de imagen matricial o mapa de bits y su edición por capas, es por eso que deseaba obligarlas a poseer o simular movimiento respetando su naturaleza inicial, para así entrar al problema del video desde el montaje de medios.

La animación se me presentó como una herramienta para articular y mover a los personajes desde su formato no finalizado o de edición. El programa que utilicé me permitió evadir la vectorización²⁰, y por tanto alejarme de la necesidad de transformar los archivos a otro tipo de imagen digital, como lo es la vectorial, manteniendo de esta manera su matriz de píxeles y la multiplicidad de capas editables.

En el formato de edición de *Autorretratos Nº 21, 22 y 23, variación*, el cuerpo presente en la imagen, que había sido construido desde el fragmento, desde múltiples fotografías que se tomaron desde diferentes perspectivas, estaba unificado en una capa de imagen final. En los autorretratos en cuestión, el cuerpo podía llegar a formarse por más de veinte fotografías distintas, llegando a alcanzar un número de 50 capas, que luego se iban acoplando para constituir un cuerpo, en una sola capa.

El programa de animación utilizado, se basa en la conformación de una estructura de tipo ósea, que se conecta por articulaciones que permiten controlar la figura total y entregar órdenes de movimiento. Para que la movilidad del cuerpo total funcione de manera más efectiva y controlada, cada miembro debe estar en una capa diferente. Es por eso que el cuerpo unificado debía nuevamente separarse, pero ahora según una estructura basada en puntos articulados o en un falso exoesqueleto digital. Estas puntos de unión o articulaciones conectoras de extremidades o líneas, podían trasladarse en base a una línea de tiempo

²⁰ El proceso de vectorización, transforma una imagen digital de mapa de bits o de píxeles a una imagen vectorial. Este tipo de imágenes digitales son creadas directamente en los ordenadores y no son obtenidas desde dispositivos de conversión analógico-digital como las imágenes ráster (creadas por cámaras digitales o escáneres). Por eso, no están constituidas de píxeles y no tienen una resolución inicial dada, ya que no necesitan transformar un impulso lumínico en un dato binario de color específico, que recree de manera fiel los colores visibles. Las imágenes vectoriales se constituyen a través de curvas matemáticas (Bezier) que determinan contornos y permiten rellenar planos. La imagen, que se comporta como un gráfico, puede modificarse sin perder calidad, a través del uso de puntos que modifican los intervalos de las curvas. Es importante mencionar, que la matriz de píxeles permite una representación del color continua, similar a lo que observa el ojo humano. Por otra parte, una imagen vectorial no permite este tipo de efecto, por ende, el transformar una imagen matricial a vectorial, no sólo pierde su naturaleza fotográfica sino también el detalle o características ligadas a la representación realista del color.

y cambiar a su vez, la forma, dirección y tamaño del esqueleto, simulando de esta manera el movimiento.

Al articular y mover la capa del cuerpo inserto en el espacio en la línea de tiempo, se generaba un vacío en el fondo el cual debía rellenarse con la información digital de la totalidad del espacio. El mismo problema aparecía en el pestañeo, en donde se debía inventar el párpado del ojo cerrado, con información de piel disponible en el rostro. Porque recordemos que estas animaciones son generadas de imágenes que no fueron pensadas para ser animadas. En ese impedimento aparece con más fuerza lo fotográfico. Lo rellenado y lo articulado perpetúan la rigidez inicial.

El resultado concreto de este ejercicio, son tres videos. En cada uno de ellos el cuerpo en escena posee sutiles movimientos: respiración lenta, pestañeo, movimiento de piernas y brazos que aluden al acomodamiento del cuerpo ante una pose agotadora o incómoda.

Con la variación de la serie, se busca potenciar desde el choque de lo fotográfico con el video, la no pretensión de relato y la extensión de un tiempo detenido, en donde nada acontece ni acontecerá. Al ser ya un cuerpo deforme, por su constitución inicial y por ser una imagen bidimensional no vectorizada ni modelada en sistemas 3d, todos los movimientos representados generan una extrañeza, ya que no se adecúan a la anatomía real del cuerpo humano. El cuerpo, el *clon-ser digital-espectro*, ha de estar ahí en un estado continuo, en un loop infinito y sólo ha de poder acomodarse en un estado de deformación constante.

Para la presentación de estos videos se ocuparon pantallas retroiluminadas, que acercaban la distancia imagen-espectador, manteniendo mayor fidelidad a los colores iniciales entregados por el ordenador independiente de la luz ambiente y abriendo la posibilidad de estar enfrentando una fotografía, inmóvil, por caja de luz.

Imagen fotográfica y movimiento es un tema que se remonta a los inicios del medio. Ya sea desde los avances que permitieron congelar movimientos y mostrar lo que para el ojo

humano era invisible, o desde su conexión con el cine, que debe gran parte de su desarrollo a la invención de la celulosa y el rollo fotográfico.

Conocido es el trabajo de imagen secuencial de Eadweard Muybridge, en el cual se observa claramente que el caballo (el cual se fotografía a sí mismo al avanzar) levantaba las cuatro patas al cabalgar, corrigiendo siglos de dibujos y pinturas anatómicamente incorrectas. Otro efecto distinto al congelamiento, es la estela de movimiento marcada en una superficie fotosensible, causada por la luz reflejada de un cuerpo y un tiempo de exposición lento. Este corresponde a uno de los efectos fantasmales más comunes, que alejan la fotografía a la mimesis de la realidad y a su característica de instantánea, razón por la cual se quiso por muchos tiempos erradicar de las imágenes y se consideró como un error en la técnica.

Las relaciones actuales de imagen fotográfica digital y movimiento, son amplias dentro de contextos artísticos. Son categorizadas comúnmente dentro de lo que se conoce como nuevos medios o artes mediales, y se puede considerar como una rama que crece desde medio fotográfico para generar vínculos con otras tecnologías que se comunican en base al mismo idioma binario. Dentro de contextos masivos, como es el uso de plataformas web, han aparecido ciertas novedades que se pueden proponer como un nuevo estado de imagen fotográfica digital y movimiento. En estas prácticas posiblemente consideradas como extra artísticas, aparecen una serie de asuntos que vale pensar desde lo fotográfico.

En 1987 nace el Graphics Interchange Format (GIF), este formato no tiene pérdida de calidad y puede poseer una profundidad de 8 bit, es decir, puede representar hasta 256 colores²¹. Su simpleza, calidad, posibilidad de guardar transparencias y capas, lo hicieron

²¹ Joint photographic experts group (jpg), corresponde a un formato de archivo que soporta sólo imágenes fijas. Para realizar una comparación que ayude a comprender la naturaleza de un gif, un jpg posee pérdida de información, incapacidad de guardar capas, transparencias y animaciones, pero puede representar una cantidad de 16 millones de colores. Los 256 colores máximos de un gif, son sin duda pocos en comparación con un jpg, que es un formato bastante básico y poco recomendable para un fotógrafo profesional. Este bajo número de almacenamiento y codificación de

un formato altamente usado para el diseño de páginas web y para la creación de animaciones de bajo peso. El gif es un formato de imagen que crea un puente de conexión con el video, sin serlo. En su función animada, puede reproducirse de manera cíclica, una y otra vez, hasta que se le indique detener o hasta que se cierre el archivo (dependiendo del lugar de visualización o apertura).

La viralización de este formato que cumple treinta años, se da el año 2012, y desde entonces ha tenido una particular expansión dentro de la comunidad internauta. Prueba de esto, son las múltiples páginas web dedicadas exclusivamente a mostrar diariamente cientos de gif animados subidos por los mismos usuarios a través de sus cuentas personales. Algunas de ellas son Giphy, Gifstoday y Vayagif, que tiene por eslogan -porque un gif vale más que mil palabras-. A estas páginas se suman sitios altamente visitados como lo son 9gag o la versión chilena Porlaputa, que poseen categorías apartadas para este tipo de formato. Incluso, diversas redes sociales han tenido que modificar sus interfaces para poder leer y desplegar los gif.

Más allá de generar categorías, páginas web o actualizaciones específicas que soporten de manera más eficiente el formato, estas páginas reconocen el gif como una manera de transmisión de información diferente a la que se desarrolla a través del meme. El gif, en su capacidad de generar animaciones sin fin, aparece como un nuevo sistema de comunicación que se distribuye o comparte únicamente a través de los medios de comunicación digitales. El gif, entendido ya no como un sistema de compresión de imágenes, sino una animación de corta duración, directa y dinámica, no puede ser impreso y sólo cobra sentido en un medio de las mismas características. Al ser creado, compartido, visualizado, y si llega a ser efectivo, entra a una biblioteca en la cual de manera constante se vuelve a utilizar.

color del gif, derivado de la profundidad de bits, no pasa desapercibido y se observa en un corte en la representación del color continuo.

Desde la economía de recursos multimedia, este formato de imagen logró ser utilizado de manera global y constituir una manera de establecer relaciones visuales con otros usuarios. Un gif tiende a citar o a referirse desde la imagen en movimiento a situaciones actuales de atención mundial. Este sistema pone a prueba nuestra cultura de imágenes a través de un sistema hipnótico, a medio camino entre la fotografía y el video.

Por otro lado, las denominadas Live Photos, que aparecen desde la versión 6s de los iPhone, pueden establecer una nueva manera de relacionar imagen fotográfica fija e imagen en movimiento. Esta nueva configuración permite grabar los instantes anteriores y posteriores al tomar una fotografía. Su nombre -imagen viva- demuestra el énfasis en plantear una progresión o una novedad en torno la fotografía inserta en el medio digital y no una evolución del video. Es un claro gesto o intento de demostrar que la fotografía hoy se aleja de la concepción de instantánea. En las Live Photos, cada imagen está relacionada a un contexto que tiene un pasado y un futuro. Al tocar la fotografía y activar la animación, se rompe el paradigma moderno del instante decisivo.

Pero algo sucede, ya que esta función no ha tenido la aceptación que Apple quizás esperaba. Probablemente el peso digital que cada Live Photo ocupa en los dispositivos móviles provoca que los usuarios desactiven esta función, prefiriendo poder tomar más imágenes por sobre que éstas se muevan. O quizás la modernidad de Bresson sigue pesando, y las imágenes fotográficas, para que sean tal, deben ser para la mayoría de los usuarios un corte fijo e inmóvil de la realidad.

Los 1,5 segundos anteriores o posteriores de la foto, los gif o mis proyectos de animación, hacen mención a la constitución específica de la imagen fotográfica digital y su separación con la fotografía física-química. En el choque con el video resalta lo fotográfico, y en ese instante se redefine a sí mismo en la nueva condición digital.

4.2. El Árbol de San Augusto de la Villa Nueva y Pokémon GO.



Figura 49 y 50. Pia Bahamondes, *3D + Realidad: Situar y observar el antiguo árbol de Augusto Villanueva*, fotogramas del registro audiovisual, 2016.

Este anexo se refiere al proyecto *3D + Realidad: Situar y observar el antiguo árbol de Augusto Villanueva a través de la Realidad Virtual en vivo*²², que corresponde a un ejercicio que nace y se ejecuta en torno al espacio público.

Como se ha mencionado en los subcapítulos anteriores²³, en la totalidad de la serie *Autorretratos*, los espacios se construyen desde el espacio privado y desde ese lugar se generan relaciones con el cuerpo, y las nociones del *otro* y el *yo*. En *3D + Realidad: Situar y observar el antiguo árbol de Augusto Villanueva a través de la Realidad Virtual en vivo*, si bien se aborda el espacio público como problemática, no se abandona del todo lo autorreferencial o lo relacionado con el *yo*, ya que el objeto de estudio pertenece a la calle donde resido, lugar previamente tomado como escenario para la creación de ficciones diversas²⁴.

Para este proyecto elegí una situación que aglutina el espacio físico, concreto, y su característica de ser reconocido y recordado por parte de aquellos que lo viven.

La calle Augusto Villanueva se sitúa en Ñuñoa y conecta dos avenidas importantes de dicha comuna, Av. Diagonal Oriente y Av. Irarrázaval, y en ellas termina. A pocas cuadras hacia la cordillera, ambas calles se cruzan, por lo que Augusto Villanueva pese a ser una calle ancha, no posee ni mucha circulación, ni mucha razón de existir. Su ingreso parece sólo justificarse al ser residente, visita o el estar perdido. Sin grandes edificios, esta calle alberga las mismas familias de hace décadas, y las historias o sus personajes circulantes me han motivado a tomarla como tema con anterioridad.

Para este proyecto, tomé la existencia de un pequeño bandejón central ubicado en la primera cuadra norte, construido para proteger un pimientero. Este inusual gran árbol al medio de la calle, fue por muchos años un marcador, un punto de referencia. La corta calle Augusto Villanueva era conocida, a pesar de su poca concurrencia - la calle con el árbol al medio de

²² Registro audiovisual disponible en: <https://vimeo.com/171148344>.

²³ Véase cap. III, ap. 3.

²⁴ Véase cap. III, ap. 1.

Ñuñoa -, hasta que fue derribado por un camión. El conductor, claramente no esperaba que hubiese un gran árbol solo en la mitad de la calle. El bandejón central, de tamaño no mucho mayor que el destruido tronco, se mantuvo y se plantó en ese mismo lugar otro árbol, el cual después de varios años no logra crecer, ni sostenerse por sí mismo, como si el fantasma del pimiento le impidiera desarrollarse.

Al comenzar con este proyecto, no conocía la especie del árbol y tampoco su razón de desaparición. Simplemente un día ya no estaba. Es por eso que realicé una investigación en torno al barrio, para conocer el tipo, origen e importancia del árbol en la comunidad, para saber si aquello que había sido relevante o por lo menos notorio para mí, lo había sido para otros.

Deseaba restaurar el antiguo árbol, hacer renacer un recuerdo que efectivamente, según los resultados de la investigación, era colectivo. Por lo tanto, era coherente hacer partícipe al grupo vecinal, razón por la cual descarté hacer fotografías, las cuales serían expuestas en un medio limitado o al menos dirigido a un público inexacto. El árbol debía restituirse en el mismo lugar y tenía que poder hacerse de manera reiterativa y colectiva con los vecinos. Sólo de esta manera, sería un gesto de memoria.

La tecnología de la Realidad Aumentada prestaba una solución ante el problema de la restitución en vivo en el lugar exacto, con las personas involucradas. Se pensó entonces, situar el árbol ausente dentro del bandejón central para poder ser visto a través de dispositivos móviles, que actuarían como una prótesis ocular para una visión aumentada.

El aprendizaje que realicé sobre la realidad aumentada, que comprendía las aplicaciones ligadas a su despliegue, la descarga y edición de modelos 3d, fueron a la par con la investigación de barrio. Eso permitió que la construcción del árbol comenzara antes de conocer su especie exacta, la que me fue dada a conocer por una querida y recordada vecina, hoy ausente, que llevaba viviendo más de 30 años en el barrio y a la cual dedico todo este proyecto. Al corresponder el árbol en cuestión a una especie de origen

latinoamericano, busqué sin éxito modelos pre-construidos en plataformas de descarga gratuita (la mayoría de los archivos de obtención libre por internet no son creados ni subidos por usuarios latinoamericanos). Pero antes de tener certeza de la especie, descargué un árbol que según recordaba era similar y lo estaba moldeando en un programa de edición 3d, para que su forma y tamaño llenara el supuesto espacio que antiguamente ocupaba. Decidí por tanto, ser fiel a la mala memoria y no seguir en búsqueda del pimiento latinoamericano, ni construirlo desde cero.

Repartí afiches en la calle, invitando silenciosamente a los vecinos a ver este nuevo árbol en una fecha y hora indicada, como un ritual al que sólo algunos pocos podrían asistir y comprender. A la hora del encuentro los asistentes llegaron lentamente y vieron el árbol a través de un celular y tablet que había dispuesto en marcadores fijos. Estos marcadores definían dónde debía posicionarse y con qué dirección aquél que quería observar el árbol. La decisión de estos puntos de posición permanentes, se basó en la evasión de posibles problemas técnicos, ligados a la falta de conectividad y transversalidad de la aplicación en todos los dispositivos móviles. Es decir, no todos los dispositivos podían ver objetos de realidad aumentada a pesar de tener artefactos de última generación, internet móvil y la aplicación descargada. Pero mis acompañantes y ayudantes, por su propia cuenta, tomaron sus celulares, descargaron la aplicación gratuita y comenzaron a ver el árbol virtual desde su propio punto de vista, desde su propia prótesis óptica, desobedeciendo el marcador impuesto que no sólo daba órdenes de posición corporal, sino que bloqueaba el árbol a un determinado lugar y tamaño en el espacio público real. El ritual se estableció en el momento en que las reglas se rompieron, cuando los participantes se revelaron y crearon un juego lúdico, fotografiándose con este objeto ausente pero presente en el mundo digital desde sus dispositivos-prótesis. Si bien cambiaron el tamaño del árbol como un juego, siempre lo mantuvieron dentro del bandejón central (a pesar de que podían moverlo a su antojo). Los asistentes entendieron a la perfección la restitución, y cerraron el ritual a través de la

fotografía, trastocando de esta manera el concepto de testificación, ya que las imágenes resultantes representan o conmemoran un acontecimiento que pasó en un plano compuesto.

Desde ese punto de vista, el montaje en este trabajo cobra un nuevo sentido, se unen realidades a través de dispositivos-prótesis que hacen posible vivir una experiencia aumentada, un nuevo momento de arte, vida y memoria, creando un nuevo estado testimonial de lo fotográfico: eso ha sido, sólo que no en el plano de lo real.

En esta unión forzosa de planos de realidad, la discontinuidad se evidencia, el árbol no esconde su condición digital y se separa claramente en color, textura y sobre todo en definición de todo lo que lo rodea. Esa diferencia se explica primero por la simpleza o precariedad del archivo 3d descargado y modificado, sumado a la versión beta de los programas de realidad aumentada. Sea o no este desencaje producto de una deficiencia tecnológica, se produce una colisión en donde aparece el presente real, uno divergente ligado a lo virtual y un tiempo pasado que hace mención al pimiento, recalcando su ausencia.

Podría entenderse este proyecto como un estado de simulacro radicalizado desde lo hiperreal, en que ambos planos, lo virtual y lo real, se oponen a fundirse.

El Pimiento de Augusto de Villa Nueva, es una historia trágica, que intenta sobreponerse a la muerte, que toma la relación previamente quebrada con lo real que explota silenciosamente con Bayard y lo performático, para traer reiteradamente a la memoria lo ausente pudiendo permanecer y viajar gracias a un nuevo sentido de testimonial fotográfico. Desde lo fantasmal, el desfase, la prótesis (posible tipo o evolución del disfraz), y lo fotográfico, al igual que Hippolyte, se produce un nuevo acto de justicia que sólo puede intentar ejercerse desde el montaje y la simulación.

Al establecerse un acontecer dinámico, de superposición de materialidades y tiempos divergentes, podríamos catalogar este proyecto como un juego ubicuo. La computación

ubicua se compone del acoplamiento de lo digital con la experiencia del usuario en su entorno real, incorporando por tanto la comunicación social, movimiento espacial y temporal del sujeto-usuario. En el caso de los juegos computacionales ubicuos, se persigue siempre un objetivo o el cumplimiento de metas sucesivas que le permitan ganar al sujeto-usuario-jugador ciertas herramientas, habilidades, subir de determinado nivel o categoría, dependiendo de la realidad compuesta que se haya creado, es decir, del estado específico de simulacro engendrado. Estos objetivos pueden aplicarse en diversos medios, como educacionales o recreativos.

La realidad aumentada, entendida como ubicua, se ha usado de manera efectiva en contextos reducidos, sobre todo en instituciones educacionales, pero según mi opinión no ha tenido el potencial impacto en medios relacionados con la historia, la memoria colectiva y las vivencias personales, posiblemente por la inestabilidad de las versiones en los múltiples dispositivos móviles existentes en la industria.

El único juego ubicuo exitoso, que tuvo un uso realmente masivo fue sin duda Pokémon GO. Lanzado de manera sectorizada en el 2016, el juego de realidad aumentada colapsó en menos de veinticuatro horas de su estreno, a causa del hackeo de usuarios latinoamericanos, quienes descargaron versiones destinadas a otras zonas, produciendo la caída y posterior bloqueo de la aplicación. Pokémon GO hace que sus usuarios recorran la ciudad y se encuentren de manera física con otros usuarios de la aplicación. Los monumentos, lugares de relevancia política o social, se vuelven escenarios para el desarrollo de un estado de simulacro y por ende la creación de un nuevo plano de realidad compuesto. La común crítica asociada a los videojuegos, de sumergir al usuario en una pantalla dentro de cuatro paredes, pareciera en un primer momento desmantelarse ante este llamado a salir y desplazarse por la ciudad e interactuar con otros-usuarios en un plano físico. El corto boom del juego, generó inusuales grandes masas de gente en lugares

específicos y más que una y otra anécdota de usuarios entrando a lugares inapropiados para capturar un Pokémon o disputarse con otro usuario en un gimnasio.

El primer video juego de esta gran saga, se estrenó antes que la serie y tuvo su primera versión en el año 1996 para la consola Gameboy, desde género RPG (role playing game). Pokémon tiene hasta la actualidad emisiones en juegos, series y películas. Ya sea por el exitoso marketing o simplemente por una historia atrayente, desde sus inicios la franquicia generó en sus seguidores un deseo de poseer estos monstruos de bolsillos, y cada evento tecnológico apostaba a conseguirlo. Podemos encontrar adultos, hoy de 30 a 35 años, que vieron la serie, jugaron y descargaron Pokémon GO.

Propongo entonces, que este juego ubicuo de realidad aumentada, no habría tenido la misma popularidad de no ser una franquicia que caló hondo en una generación extendida. Es decir, el evento tecnológico pretende satisfacer una fantasía ligada a una emocionalidad, a una memoria infantil, para vivir de manera más plena la ficción desde el propio cuerpo, desde el yo. En ese sentido, la realidad aumentada, como evento tecnológico, tiene una relación no sólo sensorial y temporal sino también emotiva, que puede llegar a remecer y destellar la memoria colectiva e individual.

V. DE LO CORPÓREO A LO INCORPÓREO: LLENADO DEL *SER-DIGITAL*



Figura 51. Amalia Ulman, *Excellences & perfections*, 2014.

Según las reflexiones de los capítulos anteriores, la fotografía nace desde el deseo de mostrar a *otros* en una condición de perdurabilidad. Aparece como medio de relación que se extiende más allá del instante pero que ha sido subyugado por la historia lineal, del progreso y los vencedores, dotándola de una fecha de creación e inventor. El retrato fotográfico, que se desarrolla desde este paradigma primigenio, camina hacia la representación de un estereotipo o del sujeto absoluto, estableciendo cimientos insolubles reconocidos como tríada fotográfica (fotógrafo, fotografiado, observador).

En este contexto, destella un germen silencioso que intenta derrocar a los grandes maestros, la configuración del estereotipo y la develación del sujeto absoluto. El germen se opone a la inmovilidad del *yo*, a la distancia con el *otro*, a los roles fijos de la tríada. Este esbozo de algo nuevo, pero también patógeno de lo establecido, se nutrió del sentimiento de derrota ante una verdad no reconocida, transformándolo en un acto de protesta expresado en la desestabilización de los roles únicos. Hippolythe Bayard ha de ser el agente patógeno que lentamente enferma al paradigma, esperando el momento propicio para germinar, crecer y sin duda, dañarlo.

En el germen, el cuerpo asciende como contenido global, alejándose de los paradigmas fotográficos ligados a la representación de los individuos y el develar de su interior. Aparece el montaje como acción deliberada y única para alcanzar simulacros radicales o llegar a la simulación.

La simulación y el montaje rompen los acuerdos con la historia de los vencedores y lo lineal. Niegan la noción de la invención de la fotografía como momento único, y su nacimiento se anula para convertirse en un largo proceso, sin data ni creador, para establecerse como un conocimiento resultante de lo humano y lo colectivo.

Luego de la aparición del germen, comienza un proceso silencioso, de germinación o de asentamiento (metáfora dual), que da como resultado un sistema comunicacional complejo, rizomático o de enfermedad. Este sistema aparece en plenitud en el contexto de

la era digital y el internet, ya que en ésta se establece el ambiente o huésped propicio, en donde no hay tiempo lineal, no hay seres absolutos sino avatares, sólo superficies y piel (Lipkin, 2005: 55), por tanto el germen puede finalmente desplegarse.

La imagen digital posee una naturaleza binaria e ilusoria, su visión compacta y bidimensional no es más que un espejismo de los dispositivos de visualización. Posee capas, y como código hace un pacto con los sistemas de conectividad para ser multiplicada, guardada, reproducida y vista como nunca antes. Sin error, los archivos son duplicados como réplicas exactas, desplazando los conceptos de original y copia (Lipkin, 2005). En este contexto, las figuras del autor, modelo y observador, se acoplan para constituir la figura del usuario, un *ser-digital*, que sin necesidad de poseer historia ni memoria, puede existir desde el despliegue de imágenes digitales que le permiten relacionarse con *otros* usuarios. Este tipo de *ser*, que se construye en sistemas de conectividad incorpóreos, se vincula a la noción de *espectro* y su reproducción a la del *clon*. Pero el usuario, *ser digital-clon-espectro*, se crea a partir de un ente programador o controlador, con historia, memoria y cuerpo. En ese sentido, debe existir una relación directa entre usuario, su imagen desplegada en el mundo de lo digital, y un *ser-controlador*.

Simone no podía existir sin su *ser-controlador* y él, a su vez, no podía existir sin ella. Se abre por lo tanto una nueva tríada: *ser-controlador*, *ser-digital* e imagen digital. Para ejemplificar, Lil Miquela, es el usuario y su imagen digital es visibilizada en la red social Instagram. Su *ser-controlador* es anónimo y puede ejercer su existencia en el mundo virtual a través de múltiples usuarios y, por ende, presentarse a *otros* desde múltiples formas visuales binarias o imágenes digitales. El controlador anónimo usa las capacidades de la *máscara-mosaico-pixel*, para crear un rostro nuevo y entrar en el sistema de relaciones.

En apartados anteriores, se propuso al *ser-digital* como un vacío, el cual puede ser llenado con cierta información, pero ¿cuál es esa información?, y en ella ¿puede existir un trasvasije inconsciente de la forma corpórea a lo incorpóreo, que tenga que ver con la

historia, la memoria y la identidad, como un eco automático sobre imagen digital que intencionalmente construyo y presento?.

Para desarrollar el problema expuesto, me gustaría mencionar el trabajo de Amalia Ulman. La artista de origen argentino, comenzó a presentar un personaje en su cuenta personal de Instagram, que seguía el estereotipo de las usuarias con más seguidores en dicha red social. Amalia aplica esta fórmula pero no se esconde tras el disfraz, ni a través del anonimato que puede ofrecer la *máscara-mosaico-pixel*. Ella sigue ciertas reglas de construcción fotográficas y las aplica en su usuario @amaliaulman, sin avisar que se trataba de un proyecto de arte.

Sus pares la criticaron y se le exigió una línea tolerable entre lo que presentaba como usuario y como mujer. *Excellences & perfections*, del año 2014, resalta una disonancia posible entre un usuario y su *ser-controlador*. Si bien a través de las posibilidades que entrega la *máscara-mosaico-pixel* se puede ser y presentar cualquier cosa de sí mismo, existen criterios éticos, de género y culturales, que obligan a tener una congruencia aceptable entre lo que somos y lo que presentamos en el mundo digital, para así poder relacionarnos armónicamente con *otros*.

Por lo tanto, podríamos decir que el llenado del *ser* vacío contiene como primer momento una carga cultural. Pero por otra parte, si bien ha germinado la semilla, se ha desarrollado como un rizoma y el patógeno se ha asentado, los paradigmas reinantes anteriores a la imagen digital permanecen en este medio y continúan expresándose:

“La imagen digital ya no comparte las funciones esenciales de la fotografía encaminadas a autenticar la experiencia. Pero su tremendo impacto deriva de que todavía simula adscribirse a una cultura fotográfica predigital a pesar de que ésta haya periclitado. Su efecto trasgresor es parecido al caballo de Troya: infiltrarse tras las murallas de la credibilidad para asestar el golpe definitivo” (Fontcuberta, 2012: 63).

La fotografía digital guarda características foto realistas o de tipo indicial de la imagen como huella, y por tanto similar a la realidad: la imagen que construyo y presento puede ser un ideal, pero aún debe ser familiar a mis características y a las del mundo. Sumado a esto, se percibe un rechazo a la evidencia de la manipulación y una aversión a observar el pixel: una imagen pixelada tiende a ser desechada y se prefieren las que el pixel es totalmente imperceptible. ¿Cuál es el golpe definitivo que puede dar la fotografía digital, desde su infiltración al mundo dañado, pero aún vigente de lo análogo o similar al mundo de las cosas?

Se puede afirmar que el *ser-digital* que construimos para presentarnos a los *otros*, no es realmente una tela en blanco. Existe por una parte un contenido global impuesto, que devela las características del contexto y la historia del medio. Pero pienso que desde el montaje, es aún posible filtrar o depositar aquello que nos configura como individuos.

Existen muchas obras actualmente que trabajan con los rostros digitales y que incluso lo desvinculan con las nociones que podrían configurar lo humano. Estas imágenes potencian la *máscara-mosaico-pixel* y el personaje *espectral* y por tanto siguen las ideas planteadas en torno el germen. Pienso en los retratos sin huella de Desiree Dolron, los niños inmóviles de Loreta Lux, los híbridos de Daniel Lee y los rostros parahumanos enfermos de Oleg Dou. Las imágenes de los artistas mencionados, en un primer momento no se configuran desde la lógica de internet o de las redes sociales como medio de relación con *otros*. Ellas son impresas y presentadas en contextos artísticos, pero se podrían adherir a las mismas características descritas una vez que son depositadas en la red. Pero es importante recalcar que me estoy refiriendo a las imágenes que elegimos para presentarnos o autorretratos, independiente que éstas se configuren desde la noción de *otros*

Desde sus diversos proyectos sobre la imagen digital, Nancy Burson aporta interesantes propuestas desde los inicios del medio. Me interesa específicamente The Human Race Machine, del año 2000, que corresponde a una obra-software que puede

escapar del cubo blanco de galerías y museos. Este proyecto aborda la imagen digital desde el contexto artístico pero también desde su naturaleza rizoma, inmaterial y relacional. La máquina de la raza humana, es una especie de gran ordenador con cámara, pantalla y software único, en la cual puedes entrar y tomar asiento, similar a los juegos de video Arcade. Se instala también en universidades, y su sistema es fotografiar a la persona que esté participando, la cual no sólo adopta una posición frontal con la pantalla, sino que entra a la máquina y es observador, autor y fotografiado a la vez. El participante, si bien no construye propiamente tal su imagen, sí la activa desde su presencia y ordenanza. En la página web dedicada exclusivamente a este proyecto aparece como texto introductorio:

“Changing perspectives on racial diversity since 2000” y continúa “The Human Race Machine shows you how yo`ll look as Asian, Black, Hispanic, Indian, Middle Eastern, and White. It gives us the opportunity to have a unique personal experiencia of being other than what we are. We are all one race, the human one; one nationality called humanity” (The Human Race Machine, 2016)

Nuevamente estamos frente a una multiplicidad que lleva al *uno*, otorgada por la naturaleza de la *máscara-mosaico-pixel* y el montaje. Pero ese *uno* no es un cuerpo, es un contenido. Es la raza humana como unidad en lo múltiple de su presentación, que aparece disociando el *yo* y presentándolo desde la figura del *otro*. The Human Race Machine es un espejo digital en que se cuele nuestra historia personal y colectiva, nuestras percepciones sobre nosotros mismos y los *otros*.

En el caso de la serie Autorretratos, la serialidad, lo múltiple que siempre se refiere al *uno*, alude a que la totalidad de las imágenes convergen a la presentación del autor más allá de su forma física. En su creación y presentación, existe un trasvasije consciente y uno inconsciente. Este último, no sólo demuestra caracteres culturales o pesos de determinados

paradigmas fotográficos resistentes, sino también nociones subjetivas personales y posiblemente identitarias.

En ese sentido, se pueden reconocer ciertos elementos dentro de la serie que aportan a estas nociones. Por ejemplo, en *Autorretratos N° 01-20* con el uso de una paleta de color restringida, los pocos objetos presentes y el tratamiento de la luz, intenté aludir a la casa en la que durante varios años residí, es decir, con estos elementos formales poder construir una atmósfera desde el pixel para denotar una vinculación subjetiva con el espacio. Lo que apareció de manera inconsciente desde la colisión del conjunto, fue la desvinculación del personaje con el espacio. Muchas pueden ser las interpretaciones y explicaciones de esta separación que destella con el montaje serial. El más acertado puede relacionarse a temas biográficos, como es el hecho de mi partida inminente de ese lugar a otro, el cual justamente se ocupa como materia prima para la siguiente parte de la serie: *Autorretratos N° 21, 22 y 23*.

En este segundo grupo emerge un espacio nuevo desde lo digital y lo biográfico, la creación de un lugar-hogar. En este trío de imágenes compuestas, aparecen ciertas manchas y huellas que son consecuencias del habitar: marcas de manos y zapatos sobre murallas, el piso rallado por el uso, el sillón protegido para su durabilidad, el baño con humedad, la persiana rota. Esas huellas pudieron haber sido fácilmente creadas o también eliminadas para respetar la atmósfera quirúrgica, pero no sólo se dejaron, sino que también se repitieron. En un primer momento como un recurso estético, pero luego, al finalizar las tres imágenes, se cuelan las posibles acciones reales que dejaron esa huella. El personaje en escena, que también mantiene huellas como lo son moretones y heridas, contiene una pasividad tal que no se produce una noción de acción-reacción o relato, y no quedaría más que buscar las respuestas fuera de la imagen.

En ese sentido, lo real pareciera siempre resistir a través de la lectura que realizamos de las imágenes digitales, independiente que éstas sean generadas o altamente

manipuladas. El *yo*, desde su desmantelamiento, desde el *otro*, y desde el montaje se manifiesta. Un ser vacío, binario, puede guardar y expresar caracteres de subjetividad que aluden a una identidad con cuerpo. Este eco es la resistencia de lo corpóreo. Pero el peligro aún existe, el ya anunciado por Bayard, el triunfo del germen patógeno, muerte absoluta de lo real, desvinculación total, silencio del eco.

CONCLUSIONES

El trabajo que desarrollé durante los dos años de magíster, va de la mano con ciertas reflexiones sobre el medio fotográfico actual, en su relación con su pasado. Camina junto a mi interés profundo por las imágenes, su viaje por la historia y la razón por la cual las hacemos. Es por eso que mientras avanza la lectura, existe una clara demora en hacer referencia a mi obra desarrollada en dicha instancia académica.

En los dos primeros capítulos propuse dar a conocer estas reflexiones, que tienen que ver con entender la imagen fotográfica como un medio en que el *yo* y el *otro* no sólo pueden comunicarse, expresarse y constituirse como tales, sino que también pueden presentar el contenido de una era y el sentido de un medio. Específicamente me referí a las imágenes de retrato y autorretrato, ya que en ellas pienso que este contenido, las nociones del *yo-otro*, y el medio en sí mismo, puede develarse con más fuerza. Pero también, porque los rostros fotográficos son una visualidad punzante que no dejan de intrigarme y han sido parte de todos mis proyectos fotográficos.

Lo que considero como relevante en el cuerpo de obra que realicé durante del magíster, se relaciona con contenidos que tienen sus inicios fuera de lo digital pero que son aumentados por la condición binaria. Es por eso que partí este escrito con una teoría que vincula pasado con presente en una línea directa. Con este montaje, que se refiere específicamente al ejercicio de tomar una imagen única e identificarla desde el concepto biológico -germen-, espero haber producido una especie de rescate, para en alguna medida, entregarle justicia e importancia en los medios de producción actuales.

El objetivo de generar una metáfora en torno al concepto germen, era tomar su doble sentido: por una parte su característica de organismo inicial listo para desarrollarse en un ambiente propicio (comprendido como -lo digital-); y el germen como patógeno, que desde esta misma dependencia con un ambiente, pone en peligro la existencia del huésped (que

puede considerarse como -lo real-). Pienso que durante el desarrollo de la tesis, el germen apareció como una fuerza que emitía ciertos destellos, sin normar las temáticas emergentes. Se transformó en una guía, para repensar la fotografía como un invento colectivo, con el que podemos deshacernos y rehacernos desde nuevas condiciones móviles, eliminando la noción fija del *yo* y el *otro*, y construir desde esta mirada una realidad y una identidad consecuente a este desmantelamiento.

Desde la propuesta del germen, mi trabajo le debe su existencia a Bayard, a su decepción y genialidad no reconocida en vida. Bayard demuestra que -lo fotográfico- es una “herramienta conceptual, dispositivo ficticio e imagen que refiere al mundo contemporáneo concebido como un teatro de realidades donde se solapan simulacros y estratos de representación” (Goffard, 2013: 232). El falso ahogado nos muestra que la fotografía fue unida a la verdad y el progreso por una causalidad histórica, pero que desde diversas categorías de montaje, entendida como acción-dimensión deliberada de unir, pueden romperse los lazos con la imitación y caminar hacia la simulación.

Como se revisó, la imagen digital es hoy el medio transversal por excelencia, todos somos creadores y consumidores gracias a la red de conexiones anti-jerárquicas de internet. Todos los usuarios le debemos a Bayard el poder ejercer la imagen fotográfica digital como escritura, como un medio por el cual no capturamos la realidad. Es por esto que me parecía imposible hablar del autorretrato en la imagen digital sin referirme a los fenómenos que se denominaron como extra-artísticos. La gran cantidad de acceso a cámaras y a internet, permite que todos construyamos día a día una imagen de nuestro *yo* en relación a la visualización por *otros* en los medios de conectividad. En ese sentido, es lógico reconocer a todos los usuarios como pares y el autorretrato digital como un tema global.

Si bien quedó establecido que mi trabajo no se sumerge en las redes rizoma del internet, a excepción del trabajo de realidad aumentada, pienso que apunta a sistemas

similares, que son englobados en los conceptos asociados al germen, una vez que se ha radicado en la era digital. La relación de mi trabajo con los ejemplos extra artísticos podría establecerse como: en ambos, no existen retratos que se acerquen o conformen un sujeto absoluto o un estereotipo, es sino la totalidad, el conjunto, el todo, en su estado mutable, el que conforma en alguna medida el acontecer fotográfico que somos y soy, el *uno*.

Fontcuberta, rompiendo los paradigmas modernos, escribe “es algo de la fotografía lo que se incrusta en el referente” (2012: 28). La fotografía no es la ventana hacia el mundo, sino que ella misma nos permite ver y comprender otro tipo de realidad circundante, una móvil en que se puede “pensar el tiempo y el espacio como fluidos, no estáticos” (Wolf, 2010: 52).

¿Qué sucede finalmente con el peligro anunciado por el germen?, si bien es una amenaza a lo corpóreo, a lo real, se puede presentar como una posibilidad de depositar todo eso que somos, en un espacio de ubicuidad en el que es posible permanecer más allá de lo finito. Se podría pensar el *ser-digital*, desde su categoría de *clon* y *espectro*, como el lugar idóneo para satisfacer el supuesto deseo inicial primigenio que llevó a la conformación de la fotografía: el de existir, desde la presentación a *otros* en una condición de perdurabilidad. Porque el retrato, como lo fue para Bayard y me atrevo a decir que para todos quienes hemos observado a aquellos que ya no están en una imagen, es el último aliento ante el olvido, y es posible que lo digital, desde su proceso de desmaterialización constante, se presente como un último estado de resistencia ante la muerte.

En este proceso de conformación de *seres-digitales* y en el hacer imágenes en general, podemos encontrar una homogeneización, una estandarización que podría evidenciar un sistema que nos vigila y norma, que amenazaría no sólo la creatividad sino nuestra libertad y la utilización del medio como resistencia. En este caso, no me cabe duda que aparecerá un nuevo Bayard, desplazado y derrotado, que romperá desde lo desconocido el paradigma imperante, para desde un nuevo germen poder emerger.

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Pág. 7. Figura 1. Hippolythe Bayard (1840). *Self portrait as a drowned man.* [Negativo de positivo directo]. Recuperado de <http://arthistoryunstuff.com/hipployte-bayard-1801-1887/>

Pág. 15. Figura 2, 3 y 4. Keith Cottingham (1992). *Fictitious Portraits: single, twins.* [Fotografía digital, Archival Fuji color coupler prints]. Recuperado de <http://www.keithcottingham.com/1992-fictitious-portraits/>

Pág. 16. Figura 4. Keith Cottingham (1992). *Fictitious Portraits: single, twins, triplets.* [Fotografía digital, Archival Fuji color coupler prints]. Recuperado de <http://www.keithcottingham.com/1992-fictitious-portraits/>

Pág. 17. Figura 5. Robert Mapplethorpe (1975). *Autorretrato.* [Fotografía, copia de gelatina de plata sobre papel]. Recuperado de <http://www.tate.org.uk/art/artworks/mapplethorpe-self-portrait-al00387>

Pág. 18. Figura 6. Diane Arbus (1945). *Autorretrato.* [Fotografía, copia de gelatina de plata sobre papel]. Recuperado de <https://onlineonly.christies.com/s/photographs-diane-arbus/self-portrait-pregnant-n-y-c-1945-1/222>

Pág. 18. Figura 7. Jacques Henri Lartigue (1904). *Autorretrato en la tina.* [Fotografía, copia de gelatina de plata sobre papel]. Recuperado de <https://sientateyobserva.wordpress.com/tag/jacques-henri-lartigue/>

Pág. 21. Figura 8. Robert Mapplethorpe (1980). *Autorretrato.* [Fotografía, copia de gelatina de plata sobre papel]. Recuperado de <https://www.guggenheim.org/artwork/2695>

Pág. 21. Figura 9. Andy Warhol(1981). *Self-portrait in drag.* [Fotografía, Polaroid]. Recuperado de <https://fstoppers.com/portraits/andy-warhols-polaroids-4765>

Pág. 22. Figura 10. Andy Warhol (1977). *Self-portrait with the skull.* [Fotografía, Polaroid]. Recuperado de <https://www.pinterest.com/pin/172684966942455304/>

Pág. 22. Figura 11. Richard Avedon (1969). *Retrato de Andy Warhol.* [Fotografía, copia de gelatina de plata sobre papel]. Recuperado de <http://www.artnet.com/artists/richard-avedon>.

Pág. 25. Figura 12. Robert Mapplethorpe (1988). *Autorretrato.* [Fotografía, copia de gelatina de plata sobre papel]. Recuperado de http://www.tate.org.uk/art/images/work/AR/AR00496_10.jpg.

Pág. 26. Figura 13. Ana Mendieta (1973). *Rape scene.* [Fotografía, copia de gelatina de plata sobre papel]. Recuperado de <http://curaduriacma2010.blogspot.cl/2010/10/ana-mendieta.html>

Pág. 29. Figura 14. Martin Parr (1999). *Autoportrait.* [Fotografía Chromogenic Print]. Recuperado de <http://pro.magnumphotos.com/C.aspx?VP3=SearchResult&VBID=2K1HZO410PFDJO>

Pág. 30. Figura 15. Francis Galton (1883). *Retratos compuestos*. [Copias de plata logradas por sobre posición de negativos]. La cámara de Pandora, Joan Fontcuberta.

Pág. 38. Figura 16. Lil Miquela (2017). *Cuenta Instagram*. [Imagen digital]. Recuperado de https://www.instagram.com/p/BZ1m_VBnLNH/?taken-by=lilmiquela

Pág. 45. Figura 17. Lil Miquela (2017). *Cuenta Instagram*. [Imagen digital]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/BZU3AP-It2E/?taken-by=lilmiquela>

Pág. 45. Figura 18. Lil Miquela (2017). *Cuenta Instagram*. [Imagen digital]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/BaH8B5zlefT/?taken-by=lilmiquela>

Pág. 48. Figuras 19. Electronic Art (2000). *The Sims*. [Juego de video]. London: Electronics Art. Inc. Recuperado de <https://eugeniocity.wordpress.com/2009/02/28/descarga-juego-the-sims-portable-en-espaol-pc-gratis/>

Pág. 48. Figuras 20. Electronic Art (2014). *The Sims 5*. [Juego de video]. London: Electronics Art. Inc. Recuperado de <http://quovx4d83tr2hp1r22mgwa1m.wpengine.netdna-cdn.com/wp-content/uploads/2014/09/adjustingnosesims4.jpg>.

Pág. 49. Figura 21 y 22. Andrew Niccol (Andrew Niccol, Daniel Lupi) (2002). *S1m0ne* [Cinta cinematográfica]. USA: New Line Cinema.

Pág. 50. Figura 23. Pia Bahamondes (2011). *El Figueroa*, Imagen N°30. [Fotografía digital]. Archivo personal.

Pág. 55,56. Figura 24. Pia Bahamondes (2011). *El Figueroa*, selección de imágenes. [Fotografía digital]. Archivo personal.

Pág. 56. Figura 25. Pia Bahamondes (2012). *LOS SAVN (Los de San Augusto de la Villa Nueva): El Alcalde Patito, La Parlamentaria Muñoz y El Turba Aguirre*. [Fotografía digital]. Archivo personal.

Pág. 57. Figura 26. Pia Bahamondes (2012). *LOS SAVN (Los de San Augusto de la Villa Nueva), Jaimito Ortega*. [Fotografía digital]. Archivo personal.

Pág. 58. Figura 27. Pia Bahamondes (2013). Selección de imágenes de *Los Re-creados*. [Fotografía digital]. Archivo personal.

Pág. 58. Figura 28. Pia Bahamondes (2014). *Éramos todos vecinos*. [Fotografía digital]. Archivo personal.

Pág. 58. Figura 29. Pia Bahamondes (2014). *Autorretratos* (en proceso de construcción). [Fotografía digital]. Archivo personal.

Pág. 59. Figura 30. Pia Bahamondes (2014). *El Inmóvil*. [Fotografía digital]. Archivo personal.

Pág. 65. Figura 31. Pia Bahamondes (2015). *Autorretrato N° 16*. [Fotografía digital manipulada]. Archivo personal.

Pág. 66. Figura 32. Pia Bahamondes (2015). *Autorretrato N° 04.* [Fotografía digital manipulada, copia realizada en impresión Lambda, papel fotográfico profesional mate sobre trovicel, 120 x 80 cm.]. Archivo personal.

Pág. 66. Figura 33. Pia Bahamondes (2015). *Autorretrato N° 12.* [Fotografía digital manipulada, copia realizada en impresión inkjet, en papel finas artes Canson, 30 x 40 cm.]. Archivo personal.

Pág. 69. Figura 34. Pia Bahamondes (2015 - 2017). *Autorretratos N° 21 en lugar imposible.* [Fotomontaje digital, copia realizada en impresión inkjet, sobre papel finas artes Glossy Canson, montada sobre sistema de metacrilato y plancha de dibond, 40 x 67 cm.]. Archivo personal.

Pág. 70. Figura 35. Pia Bahamondes (2015). *Autorretratos N°22.* [Fotomontaje digital]. Archivo personal.

Pág. 70. Figura 36. Pia Bahamondes (2015 - 2017). *Autorretratos N° 22 y N° 23.* [Fotomontaje digital, copia realizada en impresión inkjet, sobre papel finas artes Glossy Canson y montada sobre sistema de metacrilato y plancha de dibond, 40 x 120 cm.]. Archivo personal.

Pág. 72. Figura 37. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24.* [Hoja de encuesta digitalizada]. Archivo personal.

Pág. 73. Figura 38. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24.* [Dibujos digitalizados]. Archivo personal.

Pág. 73. Figura 39. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24.* [Copia digital a la pantalla en proceso de medición de facciones]. Archivo personal.

Pág. 74. Figura 40. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N°24.* [Tabla Excell de datos]. Archivo personal.

Pág. 74. Figura 41. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24 .* [Dibujo digital]. Archivo personal.

Pág. 74. Figura 42. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24 .* [Copia digital a la pantalla en proceso de superposición de dibujos digitalizados]. Archivo personal.

Pág. 75. Figura 43. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24.* [Dibujo digital]. Archivo personal.

Pág. 75. Figura 44. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24.* [Fotografía manipulada y fotomontaje digital]. Archivo personal.

Pág. 76. Figura 45. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24.* [Fotografía manipulada y fotomontaje digital]. Archivo personal.

Pág. 77. Figura 46. Pia Bahamondes (2014) *Éramos todos vecinos.* [Registro fotográfico digital]. Archivo personal.

Pág. 78. Figura 47. Pia Bahamondes (2017). *Autorretrato N° 24.* [Copia digital a la pantalla en proceso de construcción de autorretrato fotográfico]. Archivo personal.

Pág. 84. Figura 48. Pia Bahamondes (2015). *Autorretrato N° 21, variación.* [Copia digital a la pantalla en proceso de construcción de autorretrato fotográfico para exportación a programa de video]. Archivo personal.

Pág. 90. Figura 49 y 50. Pia Bahamondes (2016). *3D + Realidad: Situar y observar el antiguo árbol de Augusto Villanueva.* [Video]. Recuperado de <https://vimeo.com/171148344>

Pág. 97. Figura 51. Amalia Ulman (2014). *Excellences & perfections.* [Cuenta de Instagram]. Recuperado de <https://www.instagram.com/p/or2OnqIVwc/?hl=es&taken-by=amaliaulman>

BIBLIOGRAFÍA

Agamben, G. (mayo-agosto de 2011). *¿Qué es un dispositivo?*. Sociológica, Año 26, Número 73, pp. 249-264.

Baqué, D. (2003). *La Fotografía Plástica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Barthes, R. (1989). *La Cámara Lúcida*. Barcelona. Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Baudrillard, J. (1992). *El intercambio simbólico y la muerte*. Caracas: Monte Ávila Editores Latinoamericana.

Bauman, Z. (2000). *Modernidad Líquida*. Buenos Aires: Fondo de Cultura Económica de Argentina S.A.

Benjamin, W. (2013). *Breve historia de la fotografía*. Madrid: Casimiro Libros.

Benjamin, W. (1982). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, en:

Benjamín, W. Discursos interrumpidos I. Madrid: Editorial Taurus.

Brea, J. (2012). *Las tres eras de la imagen. Prácticas Artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Ediciones Akal S.A.

Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-image*. Barcelona: Akal.

Brea, J. (2002). *La era postmedia: Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*. Salamanca: Editorial CASA.

Cottingham, Keith (2008). *1992 Fictitious Portraits. Constructed Photographic Images*. [online] Disponible en: https://static1.squarespace.com/static/532a2728e4b0e6ed6dac7bf1/t/533d912ce4b05fdb12d68e21/1396543788933/KC_1992.pdf

Deleuze, G. (1987). *La imagen-tiempo, Estudios sobre Cine 2*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Deleuze, G. (1983). *La imagen-movimiento, Estudios sobre Cine 1*. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Dubois, P. (1994). *El acto Fotográfico*. Barcelona: Paidós.

Expósito, M. (2006). *Entrar y salir de la institución: autovalorización y montaje en el arte contemporáneo*. [online] Disponible en: <http://eipcp.net/transversal/0407/exposito/es>

- Fontcuberta, J. (2012). *La cámara de Pandora*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.
- Fontcuberta, J. (1997). *El beso de Judas*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Goffard, N. (2013). *Imagen criolla*. Santiago: Metales pesados.
- Human Race Machine (2016). "Changing perspectives on racial diversity since 2000. What would you look like as another race?". [online] Disponible en: <http://humanracemachine.com>
- Krauss, R. (1990). *Lo Fotográfico, por una teoría de los desplazamientos*. Barcelona: Ediciones Gustavo Gili.
- Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos, aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Ediciones Morata.
- Lipkin, J. (2005). *Photographyreborn. Iagemaking in the digital era*. New York: Adams.
- Nancy, J.L. (2006). *La mirada del retrato*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Newhall, B. (2002). *Historia de la fotografía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Peirce, C. S. (compilación de textos 1893-1903). *El ícono, el índice y el símbolo*. [online]. Disponible en: <http://www.unav.es/gep/IconoIndiceSimbolo.html>.
- Prada, J. M. (2012). *Prácticas artísticas e internet en la época de las redes sociales*. Madrid: Akal.
- Ranciére, J. (2014). *Política de la ficción*. Revista de la Academia, N°18, p. 25-36.
- Schaeffer, J.M. (1990). *La Imagen Precaria*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía*. México D.F: Santillana Ediciones Generales S.A.
- Soulages, F. (2005). *Estética de la fotografía*. Buenos Aires: La Marca Editora.
- Wolf, S. (2010). *The digital eye, photographic art in the electronic age*. New York: Prestel Verlag.
- Zúñiga, R. (2013). *La extensión fotográfica*. Santiago: Metales Pesados.