

UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE ARTES  
ESCUELA DE POSTGRADO

“Tesis para optar al grado de Magíster en Artes con mención en Artes Visuales”

**“INSCRIPCIONES INTERMEDIAS,  
INSTANCIAS MEDIALES”**

Daniel Cruz Valenzuela

Profesores guías:  
Enrique Matthey  
Pablo Chiuminatto

2004

UNIVERSIDAD DE CHILE  
FACULTAD DE ARTES  
ESCUELA DE POSTGRADO

“Tesis para optar al grado de Magíster en Artes con mención en Artes Visuales”

# “INSCRIPCIONES INTERMEDIAS, INSTANCIAS MEDIALES”

Daniel Cruz Valenzuela

Profesores guías:  
Enrique Matthey  
Pablo Chiuminatto

Licenciado en Artes mención Artes Plásticas  
Universidad de Chile, 1999.

2004

*A mi amada Sandra y mi pequeña Sofía*

*A mis padres y hermanos*

*A mis amigos y compañeros de taller.*

## ÍNDICE TESIS

<b>INTRODUCCIÓN</b>	5
<b>A. IDENTIDAD REFERENCIAL</b>	8
1. Subordinación de la Imagen	9
1.1 Exposición	19
2. Transgresión del Index	22
2.1 Picture Perfect – Spam art	27
3. De la Fotografía al ATARI	31
<b>B. IMAGEN PERMEABLE</b>	41
1. Del DaDa al Digital	42
1.1 Múltiple, operatorias digitales.	44
2. Irrupción de la escena	47
2.1 60's CUT y 50 KAMIKAZES	54
<b>C. INSTANCIAS MEDIALES</b>	57
1. Narrativas, Zapping y Paisaje	58
1.1 Overall	61
2. Imagen Residual	68
2.1 JFK, d.cruz a.cruz + Be[lie]ve	72
3. Inscripciones Intermedias	78
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	82
<b>MATERIAL COMPLEMENTARIO</b>	
CD-Rom	Contratapa Posterior.

## INTRODUCCIÓN

El abordar la tesis de Magíster en Artes Visuales se constituye en un ejercicio para hurgar en los contenidos exteriores e interiores del continuo hacer desde el campo del arte. Esta exploración contempla la visión contemporánea de un productor de objetos, artefactos e imágenes que encuentra espacio amplio para la actividad creativa en los medios tecnográficos. Para esto reconozco en la fotografía una técnica exquisita en la proyección conceptual y la agudeza de la mirada, el primer lugar de producción y reflexión dentro del campo del arte. De este modo se gesta el desarrollo de proyectos que devendrían la inquietud en el uso de técnicas, tales como la imagen en movimiento y la imagen digital.

“Inscripciones intermedias, instancias mediales”, surge como un análisis de la imagen tecnográfica. Ella entendida como: toda imagen producida por medio de máquinas, cuya inscripción incide en un soporte transportable y revisable en una distancia temporal. Y que marca como hito fundacional la aparición de la imagen fotográfica y como límite inestable la domesticación de la imagen digital.

La ambigüedad presentada por el artificio receptor de la imagen tecnográfica, sumado al carácter dependiente entre el referente y su representación, constituyen el campo de acción de la producción de los proyectos incorporados en esta tesis. Los que fluctúan en el campo transmedial, donde las formas narrativas, los modelos de producción y comprensión se entrelazan. Para esto tengo como referencia, en cuanto a

formas de producción y nexos artísticos, un circuito que se construye entre los *mass media* y las artes visuales.

Es así como este texto de tesis aborda la fotografía y su relación entre referente y soporte, realidad y ficción, e indicialidad y simulacro. Para esto se generan cruces entre una selección de autores que reflexionan sobre el que hacer fotográfico y la problemática de la imagen y los *mass media*. Se incorporan obras propias y de otros autores, que se sitúan como referentes claros dentro del proceso creativo de mis proyectos. Además de fragmentos de secuencias cinematográficas que plantean asuntos de interés fotográfico y medial, e imágenes recolectadas de diversos medios gráficos, con lo cual se establece una trama que cubre los intereses del autor de ésta tesis: reflexión teórica, creación artística, cine, televisión, medios gráficos, internet, revistas, vídeo juegos y artes visuales.

De esta forma, se plantea a la imagen fotográfica y al modelo instaurado desde su incorporación a la producción visual, como un modelo de inscripción que oscila entre la realidad y la ficción. El simulacro interviene en lo que comúnmente denominamos el “real”, denotando ficción, instaurando un modelo que replantea los estatutos del conocimiento, producción y transacción de las imágenes. Se busca establecer una lectura de la fotografía, en sus orígenes, desde una identidad apegada al referente y como el surgimiento de nuevos sistemas tecnológicos han derivado en un cambio de esto. Por lo tanto, se replantea la subordinación al referente por medio de las operaciones constructivas de la puesta en escena y *collage* digital.

Desde esta óptica se presenta una nueva lectura de la imagen, donde las instancias mediales, generadas desde la fotografía en adelante, reconstruyen un nuevo paisaje y una nueva forma de producir, alcanzando el estatuto de domesticación fotográfica, remarcada por la incorporación digital. El soporte digital impulsa la transitoriedad del contenido visual inscrito en los medios tecnográficos, interviniendo de esta forma en los fundamentos teóricos y productivos de la fotografía, el cine, el vídeo, la animación y la imagen gráfica.

## **A. IDENTIDAD REFERENCIAL.**



## 1. SUBORDINACIÓN DE LA IMAGEN.

*“Debo creer que cuando cierro mis ojos, el mundo sigue ahí  
¿creo que el mundo sigue ahí?  
¿Sigue ahí?  
Necesitamos recuerdos para recordarnos quiénes somos  
Yo también los necesito”<sup>1</sup>.  
Lenny.*

Después de casi doscientos años desde la vista de Gras, primera imagen fotográfica obtenida por Joseph Nicéphore Niépce, encuadrando una vista desde la ventana de su taller con el uso de la cámara oscura y que podemos conocer hoy gracias a las experiencias desarrolladas en torno a la mezcla de procesos lumínicos y químicos para la permanencia de la imagen en el tiempo, no ponemos mayores obstáculos a textos alusivos a la sospecha existente en torno a la veracidad de la imagen fotográfica.

La fotografía se ha desarrollado productivamente en torno a metáforas tales como: espejo con memoria, notario de la historia o emanación del referente. La revolución tecnológica de la última década y su devenir en las formas de construir, transar y comprender la imagen, nos recuerda lo sucedido con la pintura y el surgimiento de la fotografía. De igual manera que la pintura en el siglo XIX, hoy la fotografía padece en su ontología, por lo tanto, la atención se dirige a los postulados clásicos y a la convulsión de sus bases teóricas que han dotado a la imagen fotográfica por la inmediatez tecnológica, la capacidad mimética y la indicialidad, una supra categoría dentro los sistemas de reproducción de imagen generadas por el hombre.

Es aquí donde radica la suspicacia de la fotografía. “...el hombre mismo tiene

---

<sup>1</sup> Lenny en *Memento*, Cristopher Nolan, Remember Productions, 2000.

una invencible inclinación a dejarse engañar y está como hechizado por la felicidad cuando el rapsoda le narra cuentos épicos como si fuesen verdades o cuando en una obra de teatro el cómico, haciendo el papel de rey, actúa más regiamente que el propio rey en realidad ”<sup>2</sup>.

La inquietud sobre la construcción de signos y su interpretación, se presentan como una buena forma de ingresar a los aspectos ontológicos de la fotografía. Esto a partir del análisis de ciertas imágenes recopiladas en un campo amplio, que van desde secuencias de *films* hasta recortes de periódicos, y que surgen en primera instancia como una recolección azarosa. Estas imágenes, cuyas temporalidades de apropiación varían y que posteriormente se transforman en elementos válidos para destramar las dudas existentes entre fotografía y verdad, e imagen y ficción; constituyen un cuerpo residual cuyo encuentro es depositario de sospecha.

En *Memento*, la segunda obra del director inglés Christopher Nolan, basada en un cuento corto de su hermano Jonathan Nolan, se encuentra un asunto de interés fotográfico, no sólo porque el personaje principal *Lenny* requiera de una cámara polaroid para retener su memoria, debido a su amnesia — metáfora clásica de la fotografía y su rol sociocultural —, sino porque esta afección, producida en el personaje por un shock violento a causa del asesinato de su esposa, donde la visión que nos entrega, finalmente, es la construcción de la memoria en torno a la fotografía como ficción.

---

<sup>2</sup> Nietzsche, Friedrich, *Sobre verdad y mentira en el sentido extramoral*, Obras Completas , Buenos Aires : Prestigio, 1970. Pag. 35.

Los elementos conservados por *Lenny* para retener su memoria, consistían en un expediente policial del asesinato de su esposa. Una bolsa de papel con objetos relacionados con su convivencia, principalmente de uso funcional; una libreta de apuntes, un dossier de fotografías polaroid. Algunas de estas imágenes dispuestas en un plano de papel, en una especie de organigrama, así como otras cuyo reverso y pie de imagen contenían textos en forma acotada, comentarios en relación al objeto fotografiado. “*Lenny*” tiene tatuajes al revés en su pecho y piernas, que al enfrentarse a una lectura especular, por su inversión, permitía leer en forma correcta, los denominados “*fact*” —hechos— en orden numeral con pistas efectivas del asesino de su esposa.

Toda esta metáfora, en torno a este personaje, presentada por Christopher Nolan, no es más que un indicativo de la relación de apego a formas externas. Por medio de los cuales se conservan los sucesos simples, banales y profundos



“Lenny”, Guy Pearce en Memento

de un acontecer diacrónico, cuya fugacidad requerimos hacer tangible. ¿Es acaso la fotografía parte de un entramado similar?.

Las posibles lecturas desde un lugar como éste, nos remiten a acciones simples, como el acumulamiento parcial o continuo de imágenes en un álbum familiar. A manera de ejemplo, si acudimos al álbum familiar, específicamente a aquellas imágenes donde de niño uno es el retratado, existirá, en primer lugar, un reconocimiento físico por características morfológicas; pero si ahondamos en la historia individual o familiar que convoca dicha imagen, uno no lo recuerda, con lo cual se establece una distancia que presenta un vacío. Este vacío se satura en forma inmediata cuando la madre, el padre o algún familiar comienza a narrar todo lo que gira en torno a la imagen. Aspectos paratextuales, que requieren de un traductor, que en forma mágica entrega un sentido, una coherencia. Incluso muchas veces el apego a ciertas imágenes surge por un traspaso de información heredada de éste intermediario, donde el amoldamiento del paratexto es transfigurado.

En *Blade Runner*<sup>3</sup>, encontramos una escena que describe en forma efectiva la relación entre memoria indicial y fotografía. *Rachel*, caracterizada por Sean Young, acude donde el Blade Runner, *Deckard* (Harrison Ford), después que éste le realizará un examen que entregaría resultados manifiestos en cuanto a su identidad de replicante.

*Rachel* aparece de improviso en el departamento de *Deckard* y en sus manos carga una fotografía que contiene la imagen de una niña y su madre.

---

<sup>3</sup> Scott, Ridley, *Blade Runner*, Warner Brothers, 1986, 117 min.

(*Rachel*) ¿Ud. Cree que soy un replicante.?

...Mire ...

...soy yo con mi mamá

(*Deckard*) ¿Recuerda cuando tenía 6 años?

Ud. Y su hermano se metieron en un edificio vacío para jugar al doctor

El le enseñó lo de él y cuando le tocaba a Ud. Se asusto y huyó

¿se acuerda?

¿le contó a alguien?

¿Recuerda la araña que vivía afuera de su casa ? cuerpo anaranjado patas verdes, la vio construir su telaraña todo el verano, luego un día, hay un huevo en la telaraña . El huevo se abrió...

(R) ... y salieron cientos de arañas y se la comieron

(D) Implantes. No son sus recuerdos, son de alguien más. Son de la sobrina de Tyrell...

... Bueno...

fue una mala broma

Ud. No es un replicante.



“*Rachel*”, Sean Young en *Blade Runner*.

Nuevamente, al igual que en *Memento*, encontramos en un *film* revelada la condición de ficción de la fotografía. ¿Es acaso necesaria la aparición de un medio tecnográfico<sup>4</sup> posterior a la fotografía para poder releer la constitución ontológica de un soporte de cuya génesis devendría un siglo después la imagen en movimiento?. No olvidemos que las primeras máquinas para reproducir imagen se encontraban ligadas al dibujo. De hecho las primeras pruebas fotográficas fueron catalogadas como dibujos.

---

<sup>4</sup> Entendiendo ésta como toda imagen producida por medio de máquinas, cuya inscripción incide en un soporte transportable y revisable en una distancia temporal, y que marca como hito fundacional la aparición de la imagen fotográfica y como límite inestable la domesticación de la imagen digital.

Esta relación trajo consigo la denominada liberación de la pintura, en torno a su ligazón referencial, ya que en el siglo XIX el soporte por excelencia del retrato fue la fotografía, llevando a los pintores a buscar un nuevo horizonte alejado de la representación.

Entonces, esta relación de apego a las imágenes, condición de relego de memoria, al igual que el último parlamento de *Deckard*, es una broma. ¿Una mala broma?. La imagen fotográfica constata un hecho, y paradójicamente puede ser ficcionado por sus condiciones de corte fragmentario espacial, temporal, óptico y paratextual. Esta condición, donde aparece parte del andamiaje constructivo, la encontramos en una imagen aparecida en un suplemento de un medio impreso nacional el viernes 5 de Noviembre del año 1999. En la portada se titulaba “Las Mejores Fotos del siglo XX”<sup>5</sup>. Tal imagen desbordaba todo el suplemento por sus características subversivas, en relación a la imagen fotográfica como documento.

El dossier, a lo menos de 50 imágenes, pasa por un resumen de acontecimientos históricos, comenzando en la portada con la imagen del estudiante deteniendo la columna de tanques en la revuelta de la plaza Tiananmen; Edwin Aldrin captado en la superficie de la Luna, mientras el módulo Aguila se refleja en la pulida visera de su casco; la “Mano de Dios” del futbolista Diego Armando Maradona, en el discutido gol que permitió la clasificación de Argentina frente a Inglaterra en el Mundial de México

---

<sup>5</sup> *Los Archivos del siglo XX, Período 1900-1999, Nro. 12, Santiago :La Hora, 1999.*Pág. 1.

1986; el estallido del transbordador Challenger; Marilyn Monroe mientras el viento levanta su vestido blanco, entre otras.

Una de las imágenes seleccionadas se encuentra en la antepenúltima página, y su pie de foto dice “1946: Mejor que la realidad: un fotógrafo polaco usa su telón para ocultar las ruinas de su ciudad destruida tras la Segunda Guerra Mundial.”<sup>6</sup>

Esta imagen de la imagen, desborda a toda la serie evidenciando la metonimia fotográfica, operación tautológica dentro de esta fotografía. El ocultar en forma parcial el fondo de edificaciones destruidas por la guerra por medio de un telón, cuyo motivo es un paisaje campestre, y la relación de concordancia que se establece por los ropajes entre la anciana de brazos cruzados y el fotógrafo, hombre robusto de trajes invernales, no hace más que exhibir el corte fotográfico. ¿Cómo actúa esta imagen dentro de este suplemento?.



AP/MICHAEL NASH

---

<sup>6</sup> *Los Archivos del siglo XX, Periodo 1900-1999, Nro. 12,* Santiago : La Hora, 1999, Pág. 10.

Podríamos decir que esta imagen denuncia la suspicacia fotográfica, siendo la oveja negra de una familia, cuyo apellido es : “Las mejores fotografías del siglo XX”. La orfandad de esta imagen fotográfica es lo que ha producido la revolución tecnológica. Orfandad que cuestiona una identidad definida durante casi doscientos años, en donde se aceptó a la fotografía como el medio más perfecto de reproducción de la apariencia visual del mundo, sin mayores tapujos o resquemores. E incluso ha derivado en textos que aluden a la muerte de la fotografía con lo cual se ha llamado a la actualidad como la era postfotográfica<sup>7</sup>. Esta pérdida de densidad en el campo del documental encuentra aún ciertos seguidores, específicamente en el campo de los sucesos paranormales, donde las imágenes de ovnis son un campo de continua avidez que profesa la utilización de los recursos tecno-tele-mediáticos como una forma de presentar pruebas fidedignas.

Dentro de este campo existe un suceso ocurrido en los años ochenta que revolucionó el mundo religioso nacional, específicamente el mundo católico.

“Entre los años 1983 y 1988, se produjeron unas apariciones de la Virgen María, en el Cerro de Peñablanca, ciudad de Villa Alemana, 5ª Región. Los reiterados milagros de la Virgen de Peñablanca, especialmente los referidos a fabulosos fenómenos, apreciables a simple vista, y producidos en el sol, la luna, las estrellas y las nubes, en ocasiones fueron apreciados por hasta cien mil personas al mismo tiempo. Se ha calculado que, durante los cinco años de duración de estos fenómenos, congregaron en el cerro a más de un millón de peregrinos.

Estos sucesos extraordinarios no estuvieron exentos de graves problemas, especialmente por la condición humana de su vidente, un muchacho expósito de 17 años, llamado Miguel Ángel Poblete. Por estas razones, la Aparición fue objeto de una gran cobertura periodística, no exenta de críticas, las que no siempre fueron bien intencionadas. Incluso, a veces, en determinados medios de comunicación, llegaron a constituir una verdadera "campaña de desinformación .”<sup>8</sup>

---

<sup>7</sup> Robins, Kevin, “¿ Nos seguirá conmoviendo una fotografía ?”, incorporado en *La imagen fotográfica en la cultura digital*, compilador Martin Lister, Barcelona : Paidós, 1997. Pág. 49.

<sup>8</sup> Campos, Boris, <http://boriscampos.cl/>



La detención en este suceso es pertinente, ya que como pruebas de lo acontecido se ha recurrido a un set de imágenes fotográficas, generando una trama entre registro, evidencia y medios de comunicación, produciendo a la vez una disputa entre la veracidad de los hechos, a cargo de los seguidores de estas apariciones, y la constitución de un mito sin afecto por parte de la iglesia católica.

Esta fricción en torno a la eficacia documental fotográfica establece una nueva función : la evidencia, que para efectos de este caso se constituye en la prueba de un suceso paranormal. Este medio, la fotografía, favorece la constitución del mito que no es más que la relación de apego a una creencia que puede ser puesta en duda. Esta relación se establece como una apuesta de fe. ¿Es entonces la imagen fotográfica un fiel testigo?. “La especificidad que permite distinguir el ícono fotográfico de otros íconos analógicos reside en su función indicial”<sup>9</sup>, esta función se entiende como la representación por contigüidad física del signo con su referente, ante lo cual entramos en una paradoja al revisar la siguiente imagen y su pie de foto, incluida dentro de la serie que avalaría el suceso paranormal.

Esta paradoja la podemos destramar de diversas formas aplicando el sistema que nos entrega Phillipe Dubois<sup>10</sup> según el carácter indicial del lenguaje fotográfico.

Lo primero es que la imagen fotográfica y la relación con el pie de foto es simplemente una relación de direccionamiento, en el sentido de que vemos lo que quieren que veamos desde la ejecución de una operación paratextual. Por lo tanto la

---

<sup>9</sup> Schaeffer, J.M., *La imagen precaria* Madrid : Cátedra, 1993. Pág 45.

<sup>10</sup> Dubois, Phillipe, *El Acto Fotográfico*, Barcelona : Paidós, 1986. Pág. 51.

imagen es utilizada con un fin comunicacional cuyo mensaje busca un receptor anhelante. El segundo es advertir que esta imagen se presenta con una mala calidad fotográfica, en donde la toma desprevenida, sin ánimo de buscar un encuadre, redundando en aberraciones ópticas y por ende es una imagen movida y desenfocada, donde la orientación del pie de texto se desvanece y lo que leemos es una reproducción cuyo análisis surge de una interpretación y transformación de lo real, con lo cual esta imagen es un conjunto de códigos. El tercer carácter es una posición que ve en la imagen una verosimilitud siendo concebida como espejo del mundo, una reproducción mimética de lo real, ante lo cual la contingencia de esta imagen se transforma en un hecho fáctico.



“Año 1986. Una niña de 13 años sacó esta foto cuando iba subiendo una procesión el 12 de junio de 1986, y al revelar las fotos, esta niña se encontró con una gran sorpresa, en la foto sale Jesús con el corazón en la mano.”<sup>11</sup>

En resumen, en cualesquiera de estas instancias se enfrenta la fotografía con su rol fundamental, de carácter funcional, donde correspondía de buena manera a una paridad representacional de atestiguar un hecho, encontramos una fisura, un descalce en

---

<sup>11</sup> Imagen y pie de foto obtenidos de sitio web relacionado con la aparición.

su contenido ontológico, por lo tanto la lectura de la imagen fotográfica se confunde, ya que presenta una ambigüedad en la dependencia que surge entre el referente y su representación, ante lo cual nos podríamos referir a una oscilación indicial. Entonces la relación por contigüidad física entra en un péndulo en busca de un momento de calce con lo que denominamos el real.

### 1.1 EXPOSICIÓN

El proyecto “*Exposición*”, desarrollado en Santiago el año 1999, tiene como marco de inscripción dicha fisura, donde la imagen pierde su contexto original. Por lo cual es despojada su referencia.

Se escogió un fragmento cuadrado de una imagen de 2x2 cm., correspondiente a una revista impresa de circulación nacional, la cual se traspasó y amplió modularmente por medio de fotocopias tamaño oficio. Copia de copia, pegadas en sus bordes con *tape* doble faz hasta llegar a un tamaño final de 200 x 200 cm., con lo cual se amplió en un 10.000 por ciento. El contenido de la imagen, por su amplitud y contraste, se diluye en una vista cercana, lo que a mayor distancia se reconstruye con cierta dificultad debido al descalce modular y al reencuadre del corte inicial.

La imagen final fue dispuesta en los muros de la calle Exposición, en el barrio de Estación Central, contemplando una serie de 4 imágenes, donde alternaban su posición arriba, abajo, izquierda y derecha, otorgando una ambigüedad en la lectura. La incorporación e intervención de los lienzos fotocopiados en el paisaje urbano se

presentó como una buena instancia en la devolución de la imagen cuyo origen publicitario encuentra coherencia en la tautología de la disposición.



D. Cruz, Proyecto “Exposición”  
Imagen 200x200cm. papel Bond 70 grms.  
Serie de 4 imágenes. 1999.

A partir de todos los procedimientos y acciones desarrollados, se construyó una instalación que daba cuenta del proceso de encolado de la imagen en los muros de la vía pública por medio de un vídeo de 30 minutos que registro el montaje, exhibición y recuperación de tres imágenes, que contenían las inscripciones de la intervención, cuyo desgaste, rasgadura e inscripciones convirtieron a la imagen incrustada en imagen intervenida. El desgaste del contenido original por medio de la ampliación, intervención y disposición presentó la condición inestable de la imagen frente a su categoría referencial, con lo cual el contenido representativo se diluye presenciando una composición gráfica de contraste blanco y negro que remite a una figura o forma irregular. De tal manera la inscripción entra en un juego especulativo para designar su contenido, donde el valor de la imagen está dado por los contenidos internos gráficos y no por su contexto original de exhibición, en la plana de una revista.



D. Cruz, Instalación "Exposición"  
3 imágenes 200x200 cm. papel Bond 70grms.  
1 Monitor 21", 1 Vhs. 30 minutos, 1 VCR  
Bienal Arte Joven, Cuenca, Ecuador.  
2000.

## 2. TRANSGRESIÓN DEL ÍNDEX.

*“Las viejas metáforas atribuidas a la fotografía [~espejo con memoria~, ~notario de la historia~ ] dejan por fin de tener sentido y los teóricos empiezan a referirse a la muerte de la fotografía, a una fotografía después de la fotografía, en definitiva a una ~postfotografía~”<sup>12</sup>.*

*Joan Fontcuberta.*

Llegar a un acuerdo básico y sustancial de que nuestra cultura es una cultura de la imagen, no significa entrar en terreno baldío, ya que los medios han transversalizado todas las capas de la comunicación, entendiendo que el campo del arte es sin duda el aspecto de la comunicación donde el artista, a diferencia del mundo del espectáculo y de la política, tiene mayor libertad .

“Todavía hoy, tanto en los dominios de la cotidianidad como en el contexto estricto de la creación artística, la fotografía aparece como una tecnología al servicio de la verdad. La cámara testimonia aquello que ha sucedido; la película fotosensible está destinada a ser un soporte de evidencias. Pero esto es sólo apariencia; es una convención que a fuerza de ser aceptada sin paliativos termina por fijarse en nuestra conciencia. La fotografía actúa como el beso de Judas: el falso afecto vendido por treinta monedas. Un acto hipócrita y desleal que esconde una terrible traición”<sup>13</sup>.

La capacidad de la fotografía de tener un corte fragmentario temporal y espacial, es una de las instancias más provechosas para la denominada puesta en escena, acción en la cual, al igual que en el cine, se apresta a llevar a cabo una organización exhaustiva y precisa de un plan que tiene como último fin la producción de imagen sobre un soporte tecnográfico.

---

<sup>12</sup> Fontcuberta, Joan, *El paseante* 27-28, *La revolución digital y sus dilemas, Identidades Fugitivas*, Barcelona : Siruela, 1999. Pág. 103.

<sup>13</sup> Fontcuberta, Joan, *El beso de judas*, Barcelona : Gustavo Gilli, 1997. Pág 17.

La puesta en escena tiene en el ámbito de la fotografía contemporánea a una expositora que logra desarrollar una amplia gama de posibilidades de manera precisa, a base de estudios de modelos clásicos de la pose y análisis complejos del escenario donde posarse, ya que es ella quién es fotografiada. Cindy Sherman se lanzó a la escena artística Norteamericana a fines de los años setenta con una serie titulada *Film Stills*, que recorría los estereotipos femeninos entregados por el cine Hollywoodense y los mass media. Esta serie abordaba imágenes tan cotidianas como el almacenamiento de las compras del supermercado o las vacaciones en playas de la costa oeste. Para esto Sherman se vale de un conjunto de elementos que podemos denominar prótesis (pelucas, vestuario, make up, etc.), elementos al igual que el origen del material de referencia, el cine, cumple la función de ortopedia. De tal forma construye infinitos personajes, donde el esqueleto (maniquí) es entregado por la acción travestista de la autora. De esta serie, las imágenes que tensionan el soporte fotográfico en una escala mayor, son aquellas que se presentan en el límite de alguna tragedia en torno al cuerpo, en este caso, cuerpo cedido por Sherman. “Si nos conmueve una foto es porque está cercana a la muerte”<sup>14</sup>.

En la imagen Untitled #153, aparece la imagen de una mujer presumiblemente asesinada. Imagen clásica de serie policial, cuerpo desechado, cuerpo del delito, con su mirada fija en un punto donde sus ojos perdidos emulan la visión característica de un

---

<sup>14</sup> Boltanski, Christian, *La imagen fotográfica en la cultura digital*, Barcelona : Paidós, 1997. Pág. 49.

cuerpo sin vida. En esta imagen presenciamos una mezcla exacta que conjuga ontología fotográfica clásica, y transgresión indicial.



Cindy Sherman  
Untitled#153  
1979.

La transgresión del índice es lo que la puesta en escena de Cindy Sherman provoca, mezcla de travestismo fotográfico, donde la imagen halúrica<sup>15</sup> es llevada a un lugar que reconoce. Cada vez que el obturador se dispara presenciamos la muerte del tiempo, una fracción de segundo es puesta en evidencia del tiempo que pasa continuo sin detención. El contenido de simulacro presente en esta fotografía, que por cierto nos recuerda la alegoría de la caverna Platónica<sup>16</sup>, es parte de la construcción artificial de la fotografía, conformando un nuevo aspecto de su ontología.

“Por una parte, por la voluntad de perfeccionamiento cada vez mayor de su función mimética, la exaltación de la capacidad ostensiva de la imagen como copia fidelísima de las apariencias ópticas del mundo visible, en una ambición que culmina en el hiperrealismo de la realidad virtual. Esta ambición ha sido la del engaño a los sentidos y a la inteligencia, como ya avanzó Platón, pues

---

<sup>15</sup> Cuando un fotón de luz choca contra la superficie de un cristal de haluro de plata, tiene lugar una reacción fotoeléctrica. Esta reacción modifica el estado de la energía de los electrones de los iones de plata, lo cual provoca la formación de plata que se amplifica mediante el revelado químico.

<sup>16</sup> *República*, VII 1-3, 513-18, trad. De R. Mondolfo.



quiere hacer creer al observador colocado ante la imagen que está en realidad ante su referente y no ante su copia”<sup>17</sup>.

Esta característica de la imagen tecnográfica, específicamente de la fotografía, ya la había comprendido Michelangelo Antonioni en su *film* *Blow-Up*<sup>18</sup>, película citada continuamente en textos referidos a la fotografía. En esta película, inspirada en un cuento corto de Julio Cortázar, nos entrega una visión de finales de los sesenta de cómo era entendida la producción de imágenes, presentándonos a un fotógrafo de moda de aspecto *cool* que deambulaba por distintos estratos y lugares fotografiando. La película se centra en el descubrimiento de un asesinato, el cual encuentra el personaje principal después de revelar y ampliar un fragmento de una imagen obtenida en forma azarosa.

La primera lectura sobre esta película podría ser una lectura clásica, donde la fotografía atestigua un hecho que a primera vista pasa desapercibido, otorgándole a la imagen fotográfica la cualidad de ver más que el propio ojo del fotógrafo. Pero existen dos secuencias, al iniciar y terminar la película que nos presenta un grupo de mimos que deambulan por la ciudad. Estas secuencias toman sentido en el final, ya que los mimos llegan a un parque donde comienzan a jugar tenis, haciendo todas las gesticulaciones, sin raquetas, sin pelota y, por ende, sin sonido.

Es aquí donde en un movimiento preciso el director presenta su visión sobre la fotografía. La pelota virtual sale de la cancha y todos miran al fotógrafo para que éste la busque y devuelva, el fotógrafo acude, toma la pelota virtual y la lanza de vuelta a la

---

<sup>17</sup> Gubern, Roman, *Del bisonte a la realidad virtual*, Barcelona : Anagrama, 1996. Pág 8.

<sup>18</sup> Antonioni, Michelangelo, *Blow-Up*, 1966.

cancha, cerrándose en un *close-up* sobre el fotógrafo. En ese instante se escucha el audio del partido de tenis, como si el fotógrafo hubiera entrado en otra dimensión, la dimensión virtual, simulada de los mimos.

La actitud del fotógrafo durante todo el *film* no es más que una metáfora de la fotografía, y la utilización de la imagen que revela la existencia del asesinato se presenta como una imagen contenedora, registro que en este caso es evidencia que se encuentra arraigada en lo más profundo de la textura fotográfica, el haluro de plata. La visión complementaria entregada por los mimos y la participación del fotógrafo en la secuencia final en el *court* de tenis, es la visión del medio mecánico productor de imágenes cuya mimesis artificiosa deviene el simulacro.

El precisar el simulacro nos dispone un nuevo marco de comprensión, transacción y creación de la imagen fotográfica, por lo cual entramos en un campo ambiguo donde la función contenedora de significados referenciales, basados en la condición de ser un elemento ajeno a manipulación, por lo tanto neutral, se disipa.

El proyecto desarrollado por Alfredo Jaar durante el genocidio de Rwanda, se encontró con esta problemática, con lo cual llevó al artista a una tensión entre la cantidad de imágenes que fotografió y la edición para su exhibición.

En un texto referido al proyecto Rwanda, denominado “The Lament of the Images”<sup>19</sup>, que incluye una compilación de las experiencias, exposiciones e imágenes del despliegue final de la obra, uno de sus capítulos se titula con una frase que resume los procedimientos y la utilización del soporte fotográfico en esta experiencia extrema :

---

<sup>19</sup> Bricker Balken, Debra, *Alfredo Jaar, "Lament of The Images"*, List visual Art Center : MIT, 1999.

*“The truth of the tragedy was in feelings, words, ideas, and not in the pictures”* (La verdad de la tragedia está en los sentimientos, palabras, ideas, y no en las imágenes). Esta frase cautiva por la relación entre tragedia, verdad e imágenes que no compatibilizan en estos registros, los ejecutados por Jaar, y sólo pueden apelar a un orden retórico en cuanto a su significación, cuya impronta lumínica construye signos que no necesariamente representan o atestiguan. De ahí proviene el procedimiento en la utilización de la imagen de los ojos de Gutete Emerita.

### 2.1 PICTURE PERFECT – SPAM art

Dos proyectos expuestos en distintas instancias y soportes reflejan esta problemática. Ambos utilizan la cita encontrada en el texto de Jaar para entrelazar contenidos que conforman la producción de una instalación denominada *“Picture Perfect”* y una imagen enviada vía mail, el día 11 de septiembre del 2002, utilizando el *Spam* como forma de difusión de información masiva en Internet.

La instalación *“Picture Perfect”* desarrollada el año 2000, se compone de siete módulos cúbicos (estacionarios) emplazados en una sala del Museo de Arte Contemporáneo (M.A.C.), cada uno soportando un audífono que emite el sonido de un vídeo proyectado sobre la pared en *loop*.

El proyecto surge de una pregunta, de un cuestionamiento de las imágenes recibidas a través de los medios y la relación que establecen con su estructura contenedora, léase soporte, espacio de emisión, objeto de proyección.

Las imágenes mediáticas connotadas de transmitir emociones, ideas y percepciones de un hecho acontecido en otro punto, en otro contexto, se tensionan al sufrir por un mecanismo propio que revela la génesis artificiosa y simulada de la imagen: el barrido de 525 líneas por segundo irrumpe violando su íntimo secreto.

Al hacernos conscientes del corte fragmentario, de tiempo y espacio, del artificio proyectado, el mensaje recibido por medio de la imagen se diluye, permaneciendo sólo el sonido: alaridos constantes que nos hablan de una tragedia. La cita se sitúa en los muros de la proyección, *“The truth of the tragedy was in feelings, words, ideas... and not in the pictures”*.



D. Cruz, “Picture Perfect”,  
86 letras adhesivas de PVC, 7 audífonos stereo, 7 estacionarios de PVC alta densidad,  
vídeo NTSC (edición digital. 100 seg. en loop), 1 proyector de vídeo.  
M.A.C., “Salón de Alumnos, Facultad de Artes, Universidad de Chile”, 2000.

En el segundo caso, la construcción de un *spotmail*, cuyo contenido fue enviado a 600 personas vía mail a las 00:01 a.m. del día 11 de septiembre del 2002, establece un cruce de contenidos que reflejan la ausencia y presencia extenuante de imágenes que intervienen en la construcción de una historia paralela entre los acontecimientos del 11.09.1973 y el 11.09.2001, cuyos contenidos no logran transmitir o reflejar la incidencia de sendos acontecimientos que marcan la historia nacional e internacional. Aquí surge un cruce gráfico por medio de la tipografía que demarca un contenido que afirma “*the truth of the tragedy was not in the pictures.*” con la simbología de internet, que designa un ícono, cuyo contenido es una equis blanca de bordes grises, dentro de un círculo rojo enmarcado en forma cuadrada de tintes grises y negros.



**The tragedy  
was not in  
the pictures.**

**XI.IX.MMII**

D. Cruz “SpamArt”  
Imagen jpeg, enviado a 600 personas  
vía mail, a las 12:01 a.m.  
del día 11 de septiembre del 2002.

Este cruce gráfico se constituye en un signo que designa de forma aséptica, sin incurrir en descripciones delirantes y referenciales que activen nuestro ser voyeurista. De tal forma intervienen el espacio virtual de la red —llegando a la denominada casilla electrónica con el epígrafe “*SpamArt*”—, que de forma inversa, para un consumidor de imagen referencial, no es requerida, sino más bien es una invasión que ocupa un espacio designado por sus 52 Kb en una dimensión de 500x500 píxeles.

La designación de un compuesto que incorpora simulación y artificio en la fotografía, anticipa el desmembramiento del postulado construido en torno a su indiciabilidad. Por lo tanto esta oscilación establece un circuito entre verdad y mentira que deriva en una ficción, con lo cual la irrupción digital reafirma lo que surge casi dos siglos antes. Las imágenes tecnográficas se construyen en base al artificio mecánico y la tecnología nos ha llevado a comprender que el artificio contenedor de imagen se puede manipular; en consecuencia la relación construida entre referencia e inscripción se friccionan, trasladándonos a un nuevo marco de comprensión de la imagen contemporánea, cuya fugacidad e instantaneidad no incurren en el compromiso de la referencia testimonial, más bien participan de una posible ficción y por ende de un campo fructífero que desliga a la imagen de su condición representativa.

### 3. DE LA FOTOGRAFÍA AL ATARI.

*“Al niño televidente de hoy se le afina con el diapasón de las noticias “adultas” al minuto: inflación, disturbios, guerra, impuestos, delincuencia, beldades en traje de baño, y queda perplejo cuando ingresa al ambiente del siglo XIX que caracteriza todavía al sistema educacional, con información escasa pero ordenada y estructurada por patrones, temas y programas fragmentados y clasificados”<sup>20</sup>*

*Marshall McLuhan.*

Transitar por la ciudad hoy, consiste en reconocer diversos planos que constituyen el paisaje. El paisaje urbano ha sido invadido por el uso de diversas calidades y soportes de imagen, encontrándonos con paletas publicitarias, afiches promocionales, señaléticas, carteles monumentales desplegados sobre edificios, etc.. En cada una de éstas las calidades fotográficas han transfigurado un paisaje arquitectónico y geográfico en una mezcla entre geografía, urbanidad e imagen, donde los códigos mutan continuamente, ante lo cual presenciamos un paisaje cargado de referencias. Ciertamente transitar hoy por la ciudad no es lo mismo que hace simplemente una década. Un gran cartel publicitario cubre un edificio histórico de 12 pisos por medio del uso de andamiajes y telas semitraslúcidas impresas digitalmente, que permiten el paso de la luz hacia los ventanales y que incorpora leyendas e imágenes simples, tales como: “El blanco de Chile”. Estos procedimientos publicitarios han encontrado asidero en el gasto sustancial que conlleva el hermoejamento de las fachadas de edificios históricos de la Alameda y que encubre un diálogo entre la producción de imagen y factibilidades técnicas que se remontan a tiempos pasados, cuyos orígenes están en los procedimientos

---

<sup>20</sup> McLuhan, Marshall, “*El Medio es el Masaje*”, Barcelona : Paidós, 1995. Pág. 18.

e investigaciones desarrolladas por los inexpertos en la naciente fotografía, donde las posibilidades estaban entregadas a un círculo elitista de precursores que veían en esta técnica diversas funciones que iban desde aspectos científicos, hasta posibilidades mercantiles. En sus sueños habrían pensado en una imagen de dimensiones monumentales, producidas por medios mecánicos y menos aún, en una difusión y propagación del medio fotográfico que traspasara los límites productivos, llegando a una domesticidad de la imagen.

“El surgimiento de la cultura moderna del consumo a partir del siglo XII se puede explicar como la historia de la adquisición de importancia cultural y comercial para una serie de cuadros medios: en primer lugar, el ascenso de las clases medias urbanas comerciales y empresariales en el siglo XVIII que, con el tiempo, se consolidarán como burguesía victoriana.”... “el progreso de las nuevas clases medias de trabajadores administrativos, directivos medios, y jóvenes de oficinas de la burocracia estatal y privada en los albores de principio de siglo y hasta los años veinte. Estos cuadros unen al interés por la respetabilidad doméstica de sus superiores el deseo de modernizar la vida doméstica mediante los productos y experiencias de producción masiva de la industria moderna. Las nuevas clases medias pronto se adhirieron a un proyecto de modernización de la vida y el ocio domésticos a través del consumo –la modernización del hogar a través de los aparatos domésticos (máquinas de coser, iluminación eléctrica, aparatos de cocina, aspiradoras).”<sup>21</sup>

El naciente soporte fotográfico en los inicios del siglo XIX, mezcla de técnicas mecánicas y procedimientos científicos, y que encontrara soluciones en investigaciones paralelas entre Joseph Nicéphore Niépce, William Henry Fox Talbot y Louis Jacques Mande Daguerre, donde el conocimiento y publicación de la información de los avances para retener la imagen construida por el reflejo de la luz, se desarrollaría al pulso del tránsito de las cartas y visitas entre aficionados a una nueva técnica. Este interés surgía por un afán de investigar y descubrir nuevas formas de comprender y representar la

---

<sup>21</sup> Lister, Martin, “ *La imagen fotográfica en la cultura digital* ”, Barcelona : Paidós, 1997. Pág. 181.



época. Esta transacción de experiencias de ritmo letargo culminaría con éxito en su difusión y ampliación del espectro de practicantes, en los inicios del siglo XX, reuniéndose después de un siglo de investigaciones, las soluciones más efectivas en torno a los procesos y soportes foto-químicos con la industria de la producción en serie.

“En Rochester, estado de Nueva York, George Eastman (1854-1932), empleado de banca, se dedicaba por la noche a experimentar la aplicación de gelatina sensible sobre placas de cristal. En 1879, patentó en Inglaterra una máquina de su invención que aplicaba el gelatino-bromuro de manera homogénea. En 1880, patentó su invento en Estados Unidos. La casa Antony empezó a distribuir las placas secas de Eastman y el precio de las cámaras bajó sensiblemente: una cámara de formato 4x5 inches, con trípode, objetivo y 12 placas Eastman se vendía por 12 dólares con 25 cents. En 1881, Eastman abandonó su puesto en la banca para dedicarse por entero a su incipiente industria fotográfica. Sustituyó la placa de cristal por papel y en 1888, sacó ‘Kodak 100 vistas’ con rollo de papel. Los fotogramas, circulares, median unos cinco centímetros de diámetro. La máquina se entregaba cargada y, una vez impresionada las cien vistas, el fotógrafo aficionado mandaba la cámara a la fábrica, donde se procesaba el rollo y se devolvía al cliente la cámara nuevamente cargada, acompañada del negativo revelado y de las copias positivas, todo por 10 dólares, la cámara costaba 25 dólares. ‘You press the button, we do the rest’, el lema de la nueva marca, resumía la gran idea comercial que ponía la fotografía al alcance de todos.”<sup>22</sup>

Aquí surge una mezcla para la producción de imágenes no concebida hasta ese momento, entre diseño, técnica y comerciabilidad que no se detendría hasta hoy. Se instala la primera estaca en la domesticación de la fotografía.

Esta explosión de mercado trae de la mano una mixtura que devendría invenciones en torno a modelos y sistemas de producción y reproducción de imágenes. Solamente en los últimos treinta años hemos conocido variados modelos fotográficos portátiles, que van desde la ya discontinuada *polaroid*, a las cámaras digitales incorporadas a teléfonos celulares. Lo que tardó un siglo en investigaciones para

---

<sup>22</sup> Loup Sougez, Marie, “*Historia de la Fotografía*”, Madrid: Cátedra, 1991. Pág. 182.

consolidar a la fotografía como una técnica accesible, hoy tiene una celeridad inusitada.

La fotografía lograría establecerse en un plano amplio del desarrollo cultural y social de occidente. La familia del siglo XX no se estructura sin un set de imágenes que abarcan el recorrido histórico de acontecimiento que marcan etapas en la construcción temporal de lo cotidiano y del suceso.

La relación que se establece entre el mercado y la producción de diseños que simplifican la captura de imágenes en conjunto con un aparataje que soluciona la reproducción fotoquímica del laboratorio, sería uno de los grandes avances del siglo pasado. Por lo tanto la domesticación en la producción de imágenes fue la máxima, con expresiones que pregonaban la simpleza en la toma fotográfica: “Sólo apunta y Dispara”<sup>23</sup>, reglas básicas que deslindan con la metáfora de la caza. La relación de entretenimiento y mercadeo en la utilización del soporte fotográfico, sería comprendida como uno de los requerimientos para su afianzamiento popular. La simpleza en el uso constituirá uno de los aspectos para la permanencia.

Entonces la domesticación es un nuevo hito dentro del campo de la producción de imágenes que se instaura con la fotografía. Técnicas anteriores no lograron esto: el dibujo, el grabado y la pintura, no traspasaron este límite por una relación directa entre técnica y habilidades. En definitiva la fotografía es una técnica de uso masivo, lo cual trajo consigo complicaciones cuando esta técnica ingresó al ámbito del arte, ya que

---

<sup>23</sup> “Just Aim and Shoot”, expresión encontrada en la caja de una cámara de 35mm, en una tienda no especializada en fotografía, cuyo costo era 3 dolares y su diseño no incorporaba mediciones de ningún tipo donde el usuario solamente debe apuntar y disparar.

debió buscar razones de peso para situarse como un soporte que hoy en día es concebible como arte. Es así como este soporte inicial de las tecnografías, en primera instancia recurrió a discursos prestados para construirse un traje que hasta hoy en día sufre sus retoques.

La brecha abierta por la fotografía, en relación a su domesticación y uso en el campo del arte, coincide temporalmente con la búsqueda de las vanguardias del siglo pasado en la ampliación del lenguaje del arte. Por lo cual, la transformación ejecutada magistralmente por el gesto *Duchampiano* del *ready made*, conlleva una transversalidad en la apropiación y comprensión de nuevos códigos constructivos visuales, siendo afianzada y asumida sin gran complejidad la incorporación del uso de computadores para la producción de imágenes en todos sus estados (animaciones, cine, vídeo, gráfica 2d, gráfica 3d, etc.).

Es reconocida la ventaja de tener un computador personal que permite desarrollar tareas simples y complejas como la escritura de un texto, la manipulación de imágenes o la edición de vídeo.

A finales de los años setenta y principio de los ochenta, del siglo recién pasado, el primer modelo de Atari doméstico, el VCS 2600, fue sin duda el sistema de vídeo juegos más importante de su época y el detonante de toda una industria dedicada al entretenimiento electrónico. Se estima que en total se vendieron más de 30 millones de consolas en todo el mundo y varios cientos de millones de cartuchos de juego para el VCS 2600. A la fecha, 25 años después, se siguen produciendo juegos nuevos en cantidades limitadas por entusiastas en los Estados Unidos, y cuenta con varios

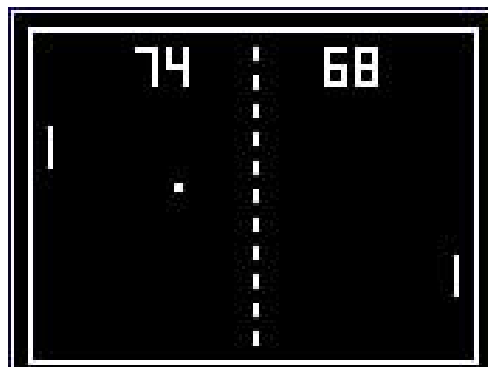
aficionados en todo el mundo que lo siguen coleccionando y disfrutando con la misma ilusión del primer día.

Surge la era de los procesadores domésticos que cumplen tareas específicas y surgen de la mejor manera, ligada al juego. Se establece un nuevo hito en la producción de objetos tecnográficos entregando otro de los frutos de la búsqueda entre ciencia y mecánica, naciendo el primer Computador Personal.

La fotografía comienza un diálogo que en primera instancia es conceptual. La relación que se establece habla de una domesticación llevada a un estado cero, en donde el juego se presenta como otra excusa. Relaciones mercantiles, productivas y de desarrollo tecnológico son las que se combinan reconociéndose en los nuevos sistemas productores de imágenes; la distancia entre la producción de imágenes digitales de calidad fotográfica se estrecha.

El juego más recordado de la historia de los video juegos es el PONG, juego de simpleza absoluta, que consistía en una especie de tenis cuyo nombre surge del sonido de choque entre la pelota y los planos rectangulares. Aquí comienza la era del píxel. La configuración de las imágenes de los primeros video juegos se construyeron bajo este sistema, que ha desarrollado una gran competencia en la definición de la imágenes, confrontando a la imagen fotográfica con su calidad construida por el haluro de plata versus el píxel. Esta discusión, quizás la última para aprehender el soporte digital, refleja una necesidad de encubrir lo artificioso del medio reproductor en la configuración de imagen. Pero pensemos que la construcción artificiosa de la imagen tecnográfica que tiene a su haber las tramas serigráficas, la cuatricromía del *offset*, el

barrido interlazado del televisor, la secuencia de 24 fotogramas por segundo en el cine, basados en efectos ópticos o estudios de la percepción, como la persistencia retiniana, hablan de un proceso de familiaridad y adaptación. Al igual que el vídeo juego PONG, es cosa que entremos en la experiencia del juego para olvidar la trascendencia que requerimos en la representación efectiva y continua de una acción.



Escenario de vídeo juego PONG

Los proyectos que surgieran con la incorporación de máquinas para complementar acciones de divertimento lograrían un claro avance cuando entrara en escena, el 12 de agosto de 1981, el IBM PERSONAL COMPUTER (IBM PC). Este computador, que costaba US\$ 3.000, se convirtió en el estándar de la industria y desplazó a todos los microcomputadores rivales. Los PC actuales descienden del IBM PC, por ello a veces se le menciona como el primer PC. El IBM PC, utiliza un procesador Intel 8088 de 4,8 MHz y tenía 64 KB de memoria RAM (expansible a 256 KB). No tenía disco duro, sino una o dos unidades de disquete de 160 KB de capacidad. En los primeros 18 meses se vendieron 136.000 unidades y a finales de 1983 IBM era el líder del mercado de los PC. Buena parte del éxito se debe a que, rompiendo su tradición, IBM construyó el IBM PC con componentes de terceros estándares en la

industria y no con tecnologías de su propiedad. Gracias a ello, docenas de fabricantes comenzaron luego a construir PC basados en el modelo de IBM, lo que hoy llamamos “Clones” o “Armados”, lo que acarreo como consecuencia una industria gigantesca. El IBM PC incluyó el sistema operativo MS-DOS (*Microsoft Disk Operative System*), siendo determinante para convertir a Microsoft en el principal fabricante de *software*.

La revolución que surge en el momento de la incorporación de un nuevo medio en la escena de la producción de contenidos tecnográficos y el avance en el campo de la investigación científica y tecnológica, producirá cambios ostensibles en los últimos 20 años; cambios que no sólo contemplan el desarrollo de diversos dispositivos y soportes con estrategias para la producción de imágenes que mezclan el campo analógico y el digital, construyendo un hibridaje que intenta resolver una mediación graduada entre el contenido indicial y el virtual, sino también los cambios experimentados en la forma de comprender, analizar, transar y presenciar las imágenes digitales.

El campo de la virtualidad de la mano del lenguaje binario transforma los aspectos semióticos, epistemológicos y retóricos de la imagen visual contemporánea, con lo cual el dinamismo otorgado por un medio que convoca todas las formas de producción establecidas previa incorporación digital, transforma a la imagen en una imagen flujo, cuya identidad y estabilización en un plano técnico es transitorio. La imagen es hoy información mutable, donde el fotografiar no presenta una categoría final, sino más bien presenta una transitoriedad de un código donde las nuevas tecnologías electrónicas prometen inaugurar una era de flexibilidad y libertad sin fronteras en la creación de imágenes.

El proyecto desarrollado por Yasumasa Morimura (Osaka, 1951) se nutre de este dinamismo, construyendo una obra que opera entre el ámbito de la fotografía y el soporte digital, estableciendo cruces entre la cultura oriental y la cultura occidental donde la historia de la representación del cuerpo es entendida con una historia signica. La apropiación de referencias occidentales, que en primera instancia fueran las del ámbito pictórico europeo de las catalogadas “obras maestras”, son absorbidas por Morimura de forma directa, creando un plano de cruces entre la historia y su propio cuerpo, siendo éste un recipiente de experiencias culturales.

Yasumasa Morimura se infiltra y pervierte nuestro ámbito cultural, un hecho que percibimos de inmediato, aunque, por otra parte, puede que nos pasen inadvertidas muchas de sus alusiones al contexto japonés (bien sea en lo relativo a su arte, su historia o su sociedad). Para ello se cuela literalmente en los cuadros más representativos del arte occidental, transformándolos por medio de su casi impertinente omnipresencia con tal perfección técnica, que lo primero que el espectador experimenta es admiración. Podemos observar cómo la Mona Lisa, la Maja Desnuda o las Meninas —por citar algunos ejemplos— adquieren rasgos asiáticos gracias a su intervención. Es más, es el propio rostro de Morimura el que aparece sustituyendo al de cada personaje. Se pone en su lugar, en el espacio icnográfico reservado a los protagonistas de la historia del arte europeo. Una magistral metáfora de su personal ajuste de cuentas con el occidente colonizador<sup>24</sup>.

---

<sup>24</sup> Gonzalo, Pilar, *“El cuerpo como signo”*, Yasumasa Morimura y la identidad del cuerpo expandido, Madrid : Fundación Telefónica, 2000.



Yasumasa Morimura  
Portrait (Futago), 1988 - 1990  
Cibachrome, 266 X 366 cm.

Este híbrido cultural, lleno de citas pictóricas y fotográficas se construye en el plano de la virtualidad de la imagen numérica, intervención depositaria del cuerpo como un cuerpo cultural, enfatizando el carácter dinámico de la imagen digital, entendiendo la cultura de la imagen como una cultura amplia de construcción simbólica, a lo cual Morimura replica con una expansión del cuerpo, su propio cuerpo.



**B. IMAGEN PERMEABLE.**

## 1. DEL DaDa AL DIGITAL.

*“La imagen visual contemporánea sufre una de las revoluciones más interesantes de los últimos tiempos, generada por la incorporación de los medios tecnológicos. La fricción se traslada al ámbito de la representación y por consecuencia a la forma de entender, asimilar, clasificar y comprobar las imágenes”<sup>25</sup>*

La definición de una nueva forma de comprender la imagen fotográfica, a partir del componente de ficción que otorga la puesta en escena y la oscilación indicial, nos permite la revisión de los postulados clásicos, quedando en evidencia el carácter artificioso de la mirada desde el encuadre fotográfico. De tal forma, es posible generar nexos conceptuales y formales en la constitución de la mirada a partir de la incorporación, desarrollo y devenir histórico de las artes visuales y los medios tecnográficos.

Ver televisión, leer una revista, ir al cine o simplemente hacer un análisis gráfico del paisaje urbano, conlleva contemplar una superposición de encuentros y desencuentros de instancias visuales que se asocian al carácter constructivo de la mirada fotográfica. Esta forma de posar la mirada es complementada en su totalidad por los medios digitales, donde su carácter receptor de diversas técnicas tales como: la fotografía, el vídeo, la animación, el diseño, la televisión, la gráfica, etc., constatan una plataforma híbrida que constituye un soporte afable en el desarrollo de productos

---

<sup>25</sup> Notas del autor de esta Tesis, incorporada en el fundamento del proyecto “*Múltiple, operatorias digitales*”: Fondart 2002.

binarios o de intermediación binaria, donde la materialidad de cada una de las instancias de imagen se unifican.

Este carácter intermedio del soporte digital encuentra referencia en la producción DaDa, subversiva en las estructuras productivas de las artes académicas, donde el *collage*, por su carácter combinatorio, se transformaría en el modelo más rupturista de las artes visuales del siglo XX. El *collage* incorpora el encuentro de diversos materiales, calidades gráficas y choques icónicos, siendo el predecesor de operaciones visuales tales como el fotomontaje, *ready made*, *action painting*, *combines paintings*, etc., instaurando un modelo dinámico en la acción simbólica (Serialización, Disolución, Yuxtaposición, Representación, Traducción, Síntesis, Espacio de representación).



Kurt Schwitters  
875 G 1921/1924  
16 x 12.6 cm

### 1.1 MÚLTIPLE, OPERATORIAS DIGITALES.

Dentro de este marco antes expuesto, se inscribe el proyecto *Múltiple, operatorias digitales*, presentado en la exposición colectiva *S\_edición*, en el Centro Cultural de España, que contó con el financiamiento de Fondart el año 2002.

Este proyecto contempla al soporte digital como un soporte depositario de imágenes residuales de calidades fotográficas, gráficas y pictóricas, permitiendo la interacción visual de diversos estados de la imagen que convergen en la virtualidad de la imagen numérica, construyendo un sistema de yuxtaposiciones, que surgen de la narrativa medial, narrativa no lineal que acontece de igual manera que en el paisaje urbano, donde las imágenes, gráficas, textos y anuncios, se traslapan generando un acontecer no estructurado, similar al zapping televisivo o el hipertexto de una web.

La forma constructiva conjuga la acumulación y la mezcla a partir de la revisión de diversos soportes de imagen tecnográfica como televisión, periódicos, revistas, impresos, fotografías, etc., con lo cual alude al orden estructural instaurado por el *collage* DaDa, el cual se constituía por un orden residual de significados. La recolección se produce por una acumulación de imágenes que han permitido o favorecido la constitución de un mito, "íconos" dentro de los *mass media*, estableciéndose paralelos disímiles o similares con otras manifestaciones dentro del paisaje popular.

Este sistema constructivo genera calces y traslapes en cuanto a la iconografía que se acumula y mezcla. Por lo tanto cada imagen y su contexto participa de una multiplicidad de significados, contextos y referencias, construyendo un ensamblaje y

articulación por un diálogo entre sí. A partir de esta idea no sólo se desarrolla una imagen y sus posibles conexiones internas, sino también los posibles nexos entre la serie, entendiéndolas como un políptico, por lo cual la imagen presenta un carácter dinámico y su sentido final se establece por relaciones intersticiales.



D. Cruz, "copy & paste"  
Impresión digital, 300x300cm.  
S\_edición, Centro Cultural de España.  
2002-2003.

Otro aspecto que se incorpora en la construcción de las imágenes de la serie *Múltiple*, es la monumentalidad. La producción de gigantografías desde la plataforma digital incorpora la transformación de la relación entre imagen/productor e imagen/espectador. De tal forma se establece una percepción multifocal y multiplano en la producción y en la instancia de exhibición. Es así como en la producción y construcción de imagen a partir de un *software* como *Adobe Photoshop*, que incorpora una herramienta de navegación y lupas, permite un acercamiento y distanciamiento

virtual al plano de la imagen en pantalla. Esta instancia perceptiva se complementa en la construcción de las imágenes definitivas con el uso de elementos en diversos tamaños y distintos planos de enfoque, entramando una relación entre las escalas del cuerpo/espectador e imagen, con lo cual el *Múltiple* en su exhibición se potencia y anula en un alejamiento y acercamiento de los planos que parecieran destacar algunas zonas, pero que en el transitar frente a la imagen se dinamiza apareciendo nuevos planos de interés.



D. Cruz  
“federratas”  
Impresión digital, 300x500cm.  
S\_edición, Centro Cultural de España.  
2002-2003.

## 2. IRRUPCIÓN DE LA ESCENA. [Rousee, Wall y Wähler]

*“ Mostré mi primera obra de arte a las personas mayores y les pregunté si les daba miedo. Me contestaron : “¿ Por qué nos va a dar miedo un sombrero ?”. Mi dibujo no representaba un sombrero, sino una serpiente boa digiriendo un elefante, dibujé la serpiente boa por dentro. Ellos siempre necesitan explicaciones...”<sup>26</sup>*

*El Principito.*

La incorporación de la nuevas tecnologías ha generando una de las renovaciones y revisiones más interesantes de los últimos años en el campo del arte, donde efectivamente se han desarrollado más propuestas y usos que en cualquier otro campo. El uso de la fotografía en la producción de arte contemporáneo es uno de los antecedentes que precede esta tendencia, basta sólo con visitar cualquier exhibición de museo o galería dedicada al arte contemporáneo, para comprender que a lo menos un setenta por ciento de las obras incorporan procedimientos fotográficos en alguno de los niveles de su producción. Esto sería por el encuentro de un soporte versátil y dúctil por parte de los productores de arte, reconociendo que la fotografía es el punto inicial de una cultura de imagen masiva que invade todos los estratos y espacios posibles, donde la imagen digital, uno de los últimos peldaños, infiltra y hace aparecer instancias de fricción en la constitución de la mirada. Para hacer una revisión sobre este punto, visitaremos tres artistas que han incorporado la fotografía en sus procedimientos de construcción de obra en una instancia más bien constitutiva de la mirada. De tal forma,

---

<sup>26</sup> De Saint Exupery, Antoine, “ *El Principito*”, Santiago : La Nación, 1984. Pág.4.

según lo que hemos visto en capítulos previos, el origen de las tecnografías instala una nueva mirada, una nueva forma de entender nuestro entorno.

Georges Rousee, artista de origen francés, ha desarrollado un proyecto transmedial desde ya hace 30 años, donde la mixtura establecida entre pintura y fotografía es precisa. Dicha precisión, como un asunto de materialidad, donde el conocimiento cabal de cada uno de los soportes permite un diálogo de ida y vuelta. Rousee toma espacios destinados a la demolición, espacios en ruina, y su primera acción es limpiar este espacio; depuración que propiciará la intervención pictórica desde una mirada fotográfica donde la perspectiva se presenta como el eje constructor. La propuesta de Georges Rousee presenta una fricción o un solapado entre la pintura y la fotografía a partir de una dialéctica en la constitución de la mirada: el diálogo del lenguaje fotográfico y pictórico permiten hablar de uno a través del otro. La obra de Rousee plantea desde la pintura un cuestionamiento a la “realidad” fotográfica y a la apariencia de ésta; establece la ilusión como principal soporte de su discurso, creando un híbrido coherente que plantea la ilusión y lo aparente, donde el espectador es llevado a un lugar único para presenciar la imagen desde su creación hasta su presentación, sublimando el obturador fotográfico.

Enfrentarnos a estas imágenes fotográficas es una instancia a detener la mirada para presenciar la imagen no como cuando nos enfrentamos a una imagen que nos habla de un hecho —entendiendo esto como un pasado o como un registro al cual acudimos para situarnos en ese tiempo y espacio— sino a situarnos a presenciar la construcción de la imagen siendo partícipes de la estructuración de un lenguaje cargado de fricciones y



ficciones, descalces, traslapes y empalmes, donde surge un aspecto lúdico de la mirada o de la construcción de imagen. Pensemos en un simple puzzle, juego que de niños cautivaba el descubrimiento por medio de un desafío, en éste, la imagen fragmentada esta sostenida por una cuadrícula que nos permite trasladar el cuadro (fragmento) de un lugar a otro, para ensamblar el contenido correcto de la figura total que se da por la relación arriba, abajo, izquierda y derecha, buscando la orientación para el calce perfecto.



Georges Rousee  
“Metz”, 1994

De esta forma las obras de Rousee son, en primera instancia, una estructura que nos presenta un modo de construir que se singulariza por la tensión que sufre el comprender la irrealidad de la mirada. Ficción que esconde un truco mágico que ha envuelto a la cultura de la imagen desde el siglo XV con la invención de un artefacto construido por León Battista Alberti, denominado el velo de Alberti, artefacto que permite la reducción de escala del natural al dibujo por medio de una cuadrícula interpuesta formada por hilos gruesos en un tejido de gasa y que la imagen digital ha evidenciado.

“Las nuevas formas de ver se balancean entre el "efecto realidad", que es una emanación de aquella crisis de la noción de verdad en lo fotográfico, y la estética digital que aprovecha ese presupuesto para crear, por contra, un repertorio de imágenes enfáticamente artificiosas. De forma que la mayoría de las paradojas digitales surgen sobre el fondo estético derivado de las imágenes ‘realistas’ a las que nos había acostumbrado el vídeo y la fotografía de prensa. Un fondo que constituye hoy un modelo retórico más entre muchos. Por tanto, la imagen digital no supone una ruptura con el valor de verdad de la fotografía, sino que se fundamenta sobre una crisis de ese valor que ya había tenido lugar antes de su aparición.”<sup>27</sup>.

Entonces, ésta construcción de imagen es una invitación a la contemplación, donde el sentido se configura por la paradoja visual analítica de Rousee.

Este sentido de contemplación, detención de la mirada en la imagen por encontrar alguna extrañeza, o búsqueda de sentido de la imagen, encontramos el trabajo fotográfico desarrollado por Jeff Wall (Vancouver 1946), cuyo trabajo ha precisado un estudio de la imagen desde la pintura. Admirador concretamente de las obras de Velázquez, Delacroix o Manet, presenta sus fotografías en caja de luz, de amplio formato, imágenes que se muestran como una construcción de personajes sobre un tableaux —término que se ocupa para referirse a una representación sobre un escenario donde sus componentes permanecen estáticos—. Las escenas de Wall construyen una relación entre ficción y fotografía que precisa detención.

Al ver una imagen de Wall, que por ahora sólo la veo en las dimensiones del catálogo<sup>28</sup>, logro apreciar un hieratismo en sus figuras, creando una sensación de rigidez y tiesura que en cierta forma unifica la escena. Esta sutura artificial permite entrar en la

---

<sup>27</sup> del Río, Víctor, “*El Efecto Photoshop*”, Revista Lápiz Nro.170 Pág 107.

<sup>28</sup> Wall, Jeff, “*Second Edition, revised and expanded*”: Phaidon, 1999.

dimensión mecánica del signo, en su naturaleza constructiva, permitiendo establecer relaciones dinámicas, donde un antecedente podría ser el fotomontaje y *collage* dadaísta que por sus características subversivas desarrolló un sistema de choque de sentidos donde la oposición de materiales, gráficas e imagen se subyacen en la totalidad del cuadro. Esta irrupción de la escena adquiere mayor sentido al contemplar el motivo construido por Wall, donde la violencia de la ficción vampiresca se mezcla con la urbana de un suburbio como *tableaux*. Esta dimensión, que nos recuerda por sus características compositivas a cuadros como la Ronda Nocturna, plantea una construcción desde la sumatoria, la adición de los personajes, la definición de sus acciones y poses presentan el problema de la producción de imagen.



Jeff Wall "The Vampires Picnic", 1991.  
Transparencia en caja de luz  
229x335 cm

En contraposición tendríamos la fotografía de Henri Cartier Bresson y su momento decisivo. Por esto las imágenes fotográficas de Wall se encuentran más cercanas a la pintura en su construcción. “La pintura es lenta. Nunca puede rastrear el mundo con la velocidad y completud de la cámara, y necesariamente entonces todo cuadro pintado es una construcción. Esto siempre ha sido así, y es por esto que el cuadro crítico proviene directamente de la pintura histórica, y por lo que da a menudo la impresión de que lo que hace es ofrecer pintura en otra forma”<sup>29</sup>.

De esta forma, las ejecuciones desarrolladas por Jeff Wall, exploran este terreno, donde la producción y construcción de imagen no está dada por un cierto aire de inspiración, metáforas añejas, sino más bien por la continua exploración y creación desde los materiales y soportes. La inmediatez en la obtención de imagen cuya similitud con el referente sintetiza las abarrotadas galerías en busca de realidad creadas por siglos, ha llevado la problemática de la producción al terreno del qué hacer. La velocidad generada con los nuevos medios y la capacidad de construir, obtener, transformar y transar imágenes, constituyen un nuevo marco de acción para las propuestas contemporáneas.

Los hallazgos productivos desarrollados por los dadaistas dieron con uno de los sistemas más innovadores dentro del campo de la vanguardia: su interés en la producción del no arte derivó en transformaciones y búsquedas que irrumpieron en el sistema academicista, en la forma de pensar y construir imagen, surgiendo el fotomontaje y el *collage*, procedimientos que se han desarrollado con gran interés por su

---

<sup>29</sup> Linsley, Robert, *Del "cuadro crítico" al "fragmento móvil"*, [www.accpa.org/numero1/linsley.htm](http://www.accpa.org/numero1/linsley.htm)

simplicidad en el proceder de una técnica que ha transversalizado la historia del arte del siglo XX, entregando procedimientos que la imagen digital ha revalorizado.

El artista Alemán Matthias Wähler ha entendido esto en la producción de los últimos 15 años. Su trabajo aborda la construcción de la historia y la relación existente entre los hitos populares, la fotografía y los medios. En una serie de 40 imágenes denominada *Mann of Eigenschaften* (Hombre sin cualidades), presentada en 1994, Wähler ha desarrollado un procedimiento similar al fotomontaje dada, con cierto aire de crítica o simplemente una actitud irónica, donde evidenció la constitución de una historia fotográfica a partir de ciertos personajes, cuya reiteración o impacto sobre los medios generaría una iconografía popular. Dirigió la mirada específicamente al archivo de la revista *Quick*, que durante los años cincuenta y sesenta era la líder en la prensa popular alemana.



Matthias Wähler  
Mann of Eigenschaften  
1994

Wähner ha irrumpido en la historia que se encuentra en esas imágenes con un procedimiento muy simple. Él se ha incluido en las escenas mediante el uso del montaje digital vestido siempre de la misma forma, de traje oscuro y camisa blanca. Las escenas, que son seleccionadas como escenarios de la historia con personajes y paisajes, van desde la imagen de la muerte del Che Guevara, hasta un paseo en el auto presidencial que lleva a Nixon junto a un joven John F. Kennedy.

Es así como podemos observar en escenas icónicas de la historia del siglo XX, a un ser que participa en forma pasiva, como espectador aséptico o activo, en sendas instancias, al observar las imágenes que forman parte del inconsciente popular, encontramos algo que nos produce cierta incertidumbre: la irrupción de Wähner, quién con su presencia nos recuerda que la historia construida en la imagen fotográfica es una ficción, siendo posible falsearla, instalando en forma más categórica el simulacro de la imagen tecnográfica.

### 2.1 60's CUT y 50 KAMIKAZES

La disponibilidad de herramientas que entregan los nuevos medios tecnológicos, sumado a la posibilidad de abordar distintos soportes y técnicas que tengan como base el lenguaje binario y la amplitud de salidas como una animación para tv, un vídeo clip, un disco de música, una serie de imágenes a imprimir en gran formato o un diseño propio impreso en un *transfer* para adherir a una camiseta, permiten construir proyectos a partir

del conocimiento de un *software* de aplicación específico o la fusión de programas para un proyecto más complejo. Esta posibilidad en la producción contempla un avance en el adquirir y desarrollar conocimiento a partir de una búsqueda personal, donde el aprendizaje va de la mano de un tutorial en *PDF* que entrega los *tips* precisos para resolver alguna compleja acción.



D. Cruz, "60's CUT", 2003.  
Impresión digital, 90x150cm.

La imagen Digital y sus procesos de retoque, montaje, clon e hibridaje, nos presentan una nueva instancia en la imagen. Todos los procedimientos de manipulación relacionados con la imagen, incorporados en las aplicaciones de un computador, nos trasladan a una nueva forma de ver y asimilar, donde la construcción de ella sea un asunto que siempre esté presente. De tal forma, ver imágenes hoy es presenciar la

imagen y sus posibles cuestionamientos constructivos, de empalmes y traslapes de algo incierto, ante lo cual se instalan la ficción, el artificio y el simulacro.

Este juego especulativo se inserta dentro de la construcción gráfica de las imágenes digitales de *60's CUT* y *50 KAMIKAZES*, imágenes de orden residual, cuyos referentes surgen de la gráfica mediática, más intervenciones lineales imprevistas que remiten a la idea de que todos los medios visuales tienen un valor similar por lo cual coexisten. Un texto tipografiado, una gráfica, un signo, una imagen desenfocada, una línea inconclusa repetida incesantemente, un recorte de periódico escaneado, una falla en la impresión, se reúnen para configurar estas imágenes digitales, instancia recíproca que permite el diálogo de residuos visuales coexistentes en la narrativa medial.



D. Cruz, "50 KAMIKAZES", 2003.  
Impresión digital, 90x150 cm.



**C. INSTANCIAS MEDIALES.**

## 1. NARRATIVAS, ZAPPING Y PAISAJE.

*“...Nos han criado viendo la televisión y creyendo que un día seremos millonarios y estrellas de Rock. Pero es falso y lentamente nos estamos dando cuenta...”<sup>30</sup>*

*Tyler Durden.*

La transformación generada por la incorporación de la televisión a la cultura del siglo XX, genera un cambio radical en la forma de comprender el mundo. La posibilidad de acceder a imágenes de tiempo real vía satélite de una guerra en Irak, de un concierto musical o de un encuentro deportivo de fútbol, ha generado un cambio en la cultura del consumo de imagen. Las referencias se validan por la presencia de un objeto de pantalla bidimensional que innovaría en todas las formas de proceder, entender, asimilar y narrar el mundo, surgiendo como nuevo referente, la televisión. Este nuevo referente, se transforma en el lugar de recepción del acontecer social, cultural y político, que desde los años sesenta en adelante se valida como el paradigma para comprender la cultura visual de la última fracción del siglo XX. Entonces, la televisión irrumpe generando un espacio referencial que emancipa el conocimiento visual. De esta forma, reconozco en la cultura televisiva un lugar de apego que me traslada por medio de estructuras formales, a un nuevo espacio que genera instancias de exploración, fantasía y ficción.

Ingresar a mi inconsciente medial —estirando el inconsciente fotográfico de Walter Benjamín— es sin lugar a dudas recordar una serie de programas que incorporaban de manera efectiva el entretenimiento con los dibujos animados, los *video clips* o series de TV. De tal forma la caricatura, el *cartoon* y los personajes de ficción se

---

<sup>30</sup> Durden, Tyler, “*The Fight Club*”, David Fincher, Fox Movies 1999.

instalaban en el living de mi casa. Esta relación con la televisión surge con programas como el festival de los Robots, de Canal 5 UCV TV, el Show de Chespirito, Tom y Jerry, la Liga de la Justicia, Batman, El Capitán Futuro, Charlie Brown, Robotech y otros que sin lugar a dudas construyeron los primeros referentes trasladables al primer lugar de experiencia visual, el dibujo. En mi caso aún hoy puedo pasar horas sin mayor comezón viendo Bob Esponja, 31 minutos, Los Simpsons o cualquier serie animada que involucre cierta ironía de lo cotidiano con entretención.

También existe una cercanía con los Vídeo Clips, donde la incorporación de micro historias para acompañar una música serían otra forma de entretenimiento frente a la pantalla. Michael Jackson en *Thriller*, Madonna en *Like a Virgin*, *Gun's and Roses* en *Patience*, Metallica en el asombroso *One* o *The Reflex* de Duran Duran, serían los primeros *video clips* donde la imagen construida en torno a un tema musical me cautivara. De esta forma mi primer nexos con los medios se establece por una categoría que la podríamos definir como el entretenimiento, donde la mixtura entre la música, la actuación, la animación y el vídeo visten el mismo saco, el de la imagen interlazada. Además cabe mencionar que surgen los primeros encuentros con historias de diversas formas narrativas que contemplan variados formatos, tales como la serie televisiva, el *film* cinematográfico y el ya mencionado *video clip*. Esto lo podría denominar hoy como un reconocimiento de formas narrativas que variaban en sus estructuras dependiendo de la duración temporal. Es así como el establecer diferencias narrativas entre *filmes*, sería algo que encontrara asidero cuando profundizara en asuntos estructurales y narrativos del audiovisual con una distancia temporal a los años ochenta. Este reconocimiento, más

la investigación en el soporte vídeo como herramienta productiva, me permitirán hablar más delante de un par de proyectos.

Existe otro evento que en mi revisión es fundamental. El avance tecnológico entregaría un artefacto que permitirá un estado más dinámico en la sucesión de imagen y que irrumpe de manera abrupta las formas de ver televisión: donde el acceso y el multicanal serán respuestas frente al control remoto que incorpora en primera instancia una forma de intervenir al televisor sin la necesidad de mayor acción que la pulsación digital. Este avance modificaría las estructuras narrativas, ya que permitirá llevar tres relatos en forma paralela, donde lo que se denomina en el cine como tiempo muerto devendría el sorprendente *zapping*. Sorprendente por sus características abismales, ya que hacer *zapping* es entrar en un abismo donde el montaje de imagen y sonido construyen un nuevo relato, surgiendo nuevos empalmes, con lo cual las narrativas del relato serían trastocadas.

Otro campo que se vería afectado con el *zapping* es el ámbito de la publicidad, ya que los intermedios publicitarios serían remplazados por otro relato en otro canal. De esta forma los creativos construyeron un nuevo sistema de aviso publicitario que se designa como *Placement*, siendo ésta, una operación publicitaria de incrustación de objetos de mercado dentro de un relato o narración como una forma de contrarrestar el denominado *zapping*. La operación consiste en incorporar un producto específico en la historia de un *film* o serie para no interrumpir la continuidad del relato, de manera que los objetos incorporados aparezcan sutilmente. Es así como el auto de James Bond, que posteriormente rodará por el aire en una persecución, debe pertenecer a alguna marca

que el agente 007 le de un valor agregado. Entonces aquí surge el instante de incorporar una marca transnacional por medio del procedimiento del *Placement*, de tal forma, la promoción de un producto aparece de manera cotidiana, no interrumpiendo la acción, sino más bien participando de la acción, con lo cual la narración forma parte de un articulación de contenidos publicitarios

### 1.1 OVERALL<sup>31</sup>

Lo anteriormente expuesto son algunos antecedentes de un proyecto definido como *Overall* y que consiste en intervenciones, a modo de performance, de espacios públicos, privados e intermedios. Esto se entiende como arquitectura + tránsito + habitar, constituyendo un paisaje. La intervención consiste en una irrupción corporal del paisaje urbano cuya epidermis es un overol rojo que es utilizado para romper con la vestimenta cotidiana. De esta forma se entiende a la acción performática como un trabajo específico que requiere de un quiebre en el transitar y habitar la ciudad. Además se escogió el color rojo por ser un color constante en el paisaje urbano, incorporado en las señaléticas como ícono de restricción.

Este proyecto ha tenido hasta ahora tres momentos enmarcados en el sector céntrico de Santiago. Se ha utilizado el registro de vídeo y fotografía como forma de documentar las acciones.

---

<sup>31</sup> Overalls: s. Pl. overol, traje de faena, mono, Diccionario Inglés/Español, University of Miami, editorial América S.A. Panamá

El lugar a intervenir se visualiza como un espacio con cualidades escenográficas donde la acción prevista genere alguna relación espacial, física o perceptual entre el paisaje y el *cuerpOverall*; que a manera de *placement* el cuerpo recubierto se introduzca en forma prevista y genere calces o interrupciones con el paisaje. Existe, por cierto, dentro de la planificación de la intervención un factor no contemplado, que es la reacción del transeúnte, siendo factible que al primer momento de activar la acción cambie completamente la estructura definida, con lo cual se entiende la acción como una relación dinámica entre paisaje versus *cuerpOverall*.

#### CASO UNO.

El espacio escogido fue el puente Los Carros, puente del Río Mapocho que une el tránsito peatonal entre la Vega y El Mercado Central. Este puente tiene características especiales por ser un espacio bajo vigilancia de tránsito público, siendo esto lo que demarcaría la acción a ejecutar.

- a. Escoger un lugar definido como espacio intermedio donde exista una ambigüedad entre el espacio público y privado.
- b. Delimitar espacio personal definido por la extensión del brazo trazando circunferencia con tiza sobre el suelo.
- c. Detención corporal en el lugar hasta invasión del espacio trazado .
- d. Una vez invadida la circunferencia trazada, abandonar espacio público/privado trazando los límites del espacio intermedio<sup>32</sup>.

---

<sup>32</sup> Notas del autor.



D. Cruz, "Overall, caso uno", Junio 2002.

### CASO DOS.

La elección del espacio surge por una observación de la rítmica urbana y sus rituales. Se contempla el ritual del cambio de guardia presidencial como un factor de intervención urbana que se desarrolla cada dos días con puntualidad militar, donde la ejecución tiene un protocolo estricto, demarcando un territorio, un circuito entre las calles Alonso de Ovalle, Zenteno/Morande, Moneda, Teatinos/ Nataniel Cox, Alonso de Ovalle, siendo el paisaje un lugar de acción con lo cual se interviene la ciudad utilizándola como un escenario. Se observó dentro de la ejecución del ritual la estabilidad de dos guardias que se formaban con sus respectivas carabinas frente a la entrada principal del Palacio de La Moneda, mirando al norte. Este sería un factor a utilizar para la intervención del *cuerpOverall*. De esta forma la acción utilizó este nuevo paisaje para establecer relaciones formales donde la quietud de los guardias fuera el factor relevante. La acción performática se presenta como una instancia donde el flujo peatonal contrasta con el hieratismo de la triada guardias + *cuerpOverall*.

La singularidad entregada por el Palacio de la Moneda a este paisaje escenográfico, presenta un gancho comercial hacia la construcción narrativa de la historia oficial. La utilización del registro vídeo sería utilizado como una forma de construir una escena donde el encuadre se definiría en forma previa, con lo cual el registro vídeo constituiría el paisaje a forma de postal.



- a. Entrar en cuadro
- b. Caminar como un peatón más por calle moneda en dirección oriente, detenerse frente al portal del Palacio de La Moneda mirando al norte por 40 segundos.
- c. Girar a la derecha siguiendo el tránsito peatonal.
- d. Salir de cuadro<sup>33</sup>.



D. Cruz, "Overall, caso dos", Noviembre 2002

---

<sup>33</sup> Notas del autor.

### CASO TRES.

En este caso se comprendió una relación cromática y rítmica por medio de la señal del semáforo, donde ésta pulsaba un ritmo que provoca en forma continua un flujo urbano. A partir de una estructura simple de reunión de códigos y pulsos se establece una superposición de sentidos: relación entre transitar, habitar, señalética y detención. El habitar el espacio público donde el transitar del cuerpo es intervenido por códigos y ritmos establecidos previamente se presenta como una acción cotidiana. En este caso, el pasamontañas y el *cuerpOverall* rojo construyen un sentido inverso, apareciendo las estructuras que organizan la rítmica urbana.

- a. Entrar en cuadro.
- b. Caminar hacia el semáforo, detenerse en el rojo.
- c. Poner pasamontañas rojo.
- d. Esperar cambio de semáforo.
- e. Salir de cuadro<sup>34</sup>.



D.Cruz, "Overall, caso tres", Mayo 2003

---

<sup>34</sup> Notas del Autor.

El factor constitutivo de una forma de ver y aproximarse al entorno desde una cultura de la imagen tecno-tele-mediática es lo que incorporan estos tres proyectos, de tal forma que el acercamiento al paisaje, las estructuras narrativas de origen cinematográfico y el continuo visionaje de series televisivas de corte animado o dramático, presentan un campo al proceder de la acción performática del “*overall*”, entendiéndolo como un traslado o desplazamiento donde la mirada contemporánea de las imágenes está “*sobretudo*” influenciada por la cultura televisiva.

## **2. IMAGEN RESIDUAL.**

*“Welcome to the the desert of the real”*  
*Morpheus*<sup>35</sup>

La cultura de masas nos ha acostumbrado al acceso, por medio de pantallas, a la información que acontece en cualquier lugar del planeta. Esta escena informacional, nos bombardea sin detención, transformándose este acontecer en la era “en vivo” y “en directo”. Esto pareciera otorgar una condición estable a la información, como si estuviéramos presentes en el lugar de los hechos. Esta posibilidad de acceso a tiempo real conlleva, muchas veces, una concesión de nuestra parte: el asumir como fidedigna la información recibida por medio del *RGB* parpadeante.

Debemos reconocer que la imagen de pantalla ya no refleja un estatuto verídico, ya que es de reconocimiento público el montaje de diversas cadenas televisivas transnacionales, dependiendo de los intereses económicos que intervengan, generados específicamente en los estados de guerra o terrorismo, cuya manipulación muchas veces determina el acontecer político, económico o social.

La “imagen pantalla” y el manejo de la información revelan una condición inestable de los códigos referenciales que intervienen. El *make-up* y el montaje constituyen un estado que sintoniza con la producción de imagen en pantalla, formateando la producción audiovisual de los *mass media* que entregan puntos de “*rating*” a quién lo manipule de mejor manera. Un caso emblemático de este hecho es el ocurrido en la invasión a Irak en marzo del año 2003.

---

<sup>35</sup> Wachosky brothers, “*The Matrix*”, Warner Brothers, 1999.

Esta invasión estaba precedida por la guerra del golfo, el año 1991, campaña militar denominada “*Desert Storm*”, donde de manera magistral se crearon diversos códigos audiovisuales para presenciar la guerra desde nuestro TV doméstico. Uno de ellos es la incorporación de cámaras infrarojas que permitían las recordadas imágenes en tonalidad verde. La cámara dispuesta en el avión “fantasma” permitió que presenciáramos la imagen del lanzamiento del misil hasta el momento de la explosión sobre el “objetivo”, de igual manera que un vídeo juego, donde la sangre, ciertamente, está más presente que en estas imágenes. Este avance en la transmisión entregó una nueva forma de presenciar la guerra.

Es así como unos años más tarde en Irak, fue necesario crear una nueva categoría de corresponsales de guerra: los “incrustados”. Estos periodistas ya no tenían como telón de fondo el tronar de las explosiones o el cielo parpadeante de la “Tormenta del Desierto” por las ametralladoras antimisil, sino que estaban en la primera línea de batalla “incrustados” en los tanques y transmitiendo imágenes a tiempo real con una calidad de *webcam* (Los vídeo juegos más básicos contienen imágenes de mejor resolución); de esta forma estábamos en el tanque rapando sobre el desierto, avanzando con el comboid “americano” solamente con sintonizar CNN.

Como se recordará, en abril del año 2003, todos los medios masivos de comunicación estadounidenses —*Washington Post*, *New York Times*, *CNN* y demás— difundieron con lujo de detalles la historia de la soldado Lynch. Fue una de 10 militares estadounidenses capturados por las fuerzas iraquíes en los primeros días de la invasión terrestre. Algunos medios informaron que Lynch había resistido hasta el final, que

disparó hasta la última bala antes de ser capturada, e inclusive recibió puñaladas. Después fue trasladada a un hospital en territorio enemigo.

Revisemos el siguiente texto incorporado en un artículo de prensa digital.

”Todas las guerras necesitan héroes. El arquetipo del héroe iraquí seguramente sería ese campesino que, el 24 de marzo, derribó con un disparo de su viejo Kalahnsnikov un helicóptero Apache cerca de Nayaf.

En Estados Unidos, el héroe de esta guerra es una mujer, Jessica Lynch. Esta joven soldado de 19 años fue capturada el 23 de marzo cerca de Nasiriya por las fuerzas iraquíes, en una emboscada en la que murieron varios de sus compañeros. Integraba la lista de ‘desaparecidos’ hasta que el miércoles, 2 de abril, EEUU anunció su liberación, que habría sido "de película". Según la versión filtrada a los medios de comunicación, la soldado Lynch permanecía fuertemente custodiada en la cama de un hospital de Nasiriya con heridas de bala por todo el cuerpo, y con las dos piernas y un brazo rotos.

En la operación participaron marines, rangers y numerosos efectivos de fuerzas especiales. El rescate fue posible, según el Pentágono, gracias a un espía de la CIA infiltrado en las filas iraquíes. Hoy hemos conocido que los jefes militares de EEUU ‘adornaron’ con algunas mentiras la historia.

En primer lugar, no fue la CIA quien localizó a la joven. El rescate fue posible gracias al soplo de un abogado iraquí, cuya esposa, una enfermera del hospital, le contó la historia de la paciente norteamericana. La soldado Lynch ha contado a sus padres que en realidad no sufre ninguna herida de bala, aunque sí fracturas en un brazo y en las piernas. Por cierto, en el momento del asalto, el hospital apenas contaba con vigilancia. El rescate de Jessica Lynch es una noticia tan venturosa en sí misma, que no necesita ser magnificada con pequeñas falsedades.”<sup>36</sup>

Finalmente, en una investigación, la BBC londinense concluyó que la versión oficial de la historia que dio la vuelta al mundo sobre la captura, resistencia y rescate de la soldado Jessica Lynch fue una manipulación de los hechos. "Su historia es una de las piezas más asombrosas del manejo de la noticia jamás concebidas", concluyó la cadena televisiva.

---

<sup>36</sup> Estévez, Ernesto, *La película de la soldado Lynch, Retoques en el guión*.  
<http://www.cadenaser.com/comunes/2003/guerrairak/mentiras10.html>



Fotograma de la secuencia de rescate de la soldado Lynch,  
2 de abril 2003.

Esta inestabilidad, en cuanto a la transmisión de información por medio de conductos artificiales, máquinas, nos trasladan a un estado donde la imagen “objetiva” pierde esta categoría. De esta forma las imágenes mediáticas incorporan una trampa, un engaño al ojo, dado por la manipulación de estructuras formales como el montaje, el guión o la secuencia. Por lo tanto, el espectáculo será de mejor calidad, dependiendo de su credibilidad.

Reconocer el estado intermedio, en cuanto a la inscripción, de instancias que median entre el objeto y nuestro ojo, remite nuevamente a la simulación.

En uno de los diálogos que pretenden abrir los ojos a *Neo*, cuando es rescatado del sueño construido por la máquinas en el *film* “*The Matrix*”<sup>37</sup>, *Morpheus* le presenta de manera lógica el espacio virtual en el que estuvo inserto y al cual donó sus impulsos

---

<sup>37</sup> Wachosky brothers, “*The Matrix*”, Warner Brothers, 1999.

eléctricos desde su origen. Esta presentación sucede en un espacio blanco, aséptico, donde ingresan uno a uno los objetos que conforman el paisaje, “proyecciones mentales de su ser digital”<sup>38</sup> definidas como imágenes residuales.

El reconocimiento de esta instancia en su totalidad, ocurre en el momento que se traspasa la imagen simulada, apareciendo un conjunto de códigos binarios. De esta forma, *Neo* no ve imágenes, sino la trastienda que genera imágenes, por lo cual la capacidad de contrarrestar la inserción en un mundo simulado y dejarse llevar por los espejismos virtuales, le entrega super poderes, transformándose en el escogido, “*the one*”, para la subversión contra las máquinas.

Esta paradoja incorporada en este *film* mezcla de alegorías cristianas y animé, presenta la problemática frente a un mundo de continuos artificios, donde la percepción es desdoblada en su lado frágil: la representación deviene simulacro, coartando la cadencia presentada a ritmo de *loop* por los *mass media*.

### 2.1 JFK, d.cruz a.cruz + Be[l]ie[ve].

De lo anterior surge una nueva instancia de exploración. Lo aparente e ilusorio se presenta como el punto de abordaje de la imagen en movimiento. Al ingresar al campo de los sucesos registrados por medio de cámaras de cine y vídeo, instalo en primer lugar

---

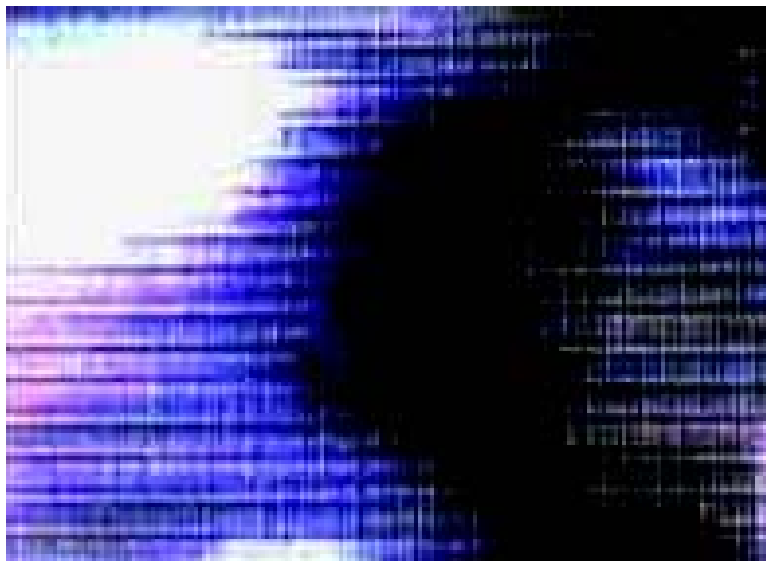
<sup>38</sup> Wachosky brothers, “*The Matrix*”, Warner Brothers, 1999.



la siguiente propuesta: “la aparición de los códigos que construyen el simulacro de la imagen en movimiento disipan el contenido referencial”<sup>39</sup>.

En el primer proyecto que mezcla vídeo y soporte digital, del año 1999, recurrí a una imagen obtenida por Zarpruder que se cataloga como imágenes de aficionado, perfecta deriva del asesinato de John F. Kennedy en Dallas, en noviembre del año 1963.

Estas imágenes generan hasta hoy diversas teorías sobre la muerte de Kennedy en los brazos de su mujer, Jackie, convirtiéndose en imágenes icónicas que demarcan un hito dentro de las imágenes mediales.



D.Cruz  
“JFK versión Blow-up”  
Vídeo Digital 02:06  
Arte Joven, Sala el Farol, Valparaíso 2001.

---

<sup>39</sup> Notas del autor.

En “*Jfk versión Blow-up*” la dilución del grano o trama expandida a partir de la apropiación de la imagen, desde el mismo televisor, cita a la operación realizada por el fotógrafo *Thomas* en *Blow-Up*, y que en éste caso, donde aunque se encuentra todo, termina perdiéndose la imagen referencial transformando el contenido en manchas y trama cuya cadencia, por el letargo y extensión del tiempo de duración, disipan el contenido primario. Esta forma de proceder con la imagen en movimiento — manipulación en su dimensión temporal y la disolución o aparición de contenidos ocultos por la continuidad efectiva de 24 fotogramas por segundo en el cine o 30 en vídeo digital— presenta una desarticulación del tiempo que reconstruye el espacio versus el movimiento como lo conocemos. Por lo tanto, distender o comprimir permiten descubrir lo que la persistencia retiniana nos oculta.

Detener, poner pausa, luego *slow motion*, dan cuenta de un percibir —a través de— comandos que están en cualquier reproductor de imagen *VCR* o *DVD*, siendo estos comandos parte de la imagen-vídeo.

Esta forma de releer la imagen en movimiento (deconstruir) es la incorporada como estructura base para la edición del vídeo “*d.cruz a.cruz*”, realizado el año 2002. La duración del vídeo es 4:36 segundos, y revisa los gestos y articulaciones que realiza un guardia del Palacio de Gobierno de “La Moneda” durante el relevo. La duración efectiva de la secuencia capturada es cercana a los 30 minutos, siendo comprimida temporalmente 500% en las instancias de detención y expandidas en 500% en las de movimiento, con lo cual la cámara lenta adormece los movimientos y la cámara rápida permite percibir las vacilaciones que en velocidad normal se disipan. De esta forma la

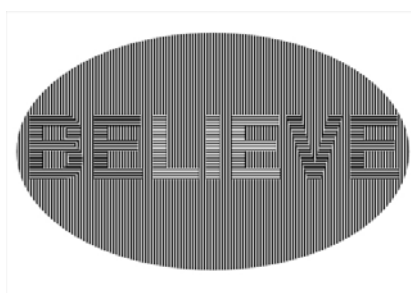
imagen del vídeo digital, sumada a las posibilidades de manipulación en sus velocidades, es utilizada como un recurso de captura e inserción. Esto permite introducirnos en el proceso de relevo, donde la aparición de códigos y mínimos gestos en sus detenciones y desplazamientos evidencian la subversión de la imagen frente a la reconstrucción retiniana.



D. Cruz “d.cruz a.cruz”, Vídeo Digital 4:36  
“Hechos de la Historia de Chile”  
MuroSur, Artes Visuales  
2002.

En la animación “Be[l]ie” versión *moire*, del año 2002, se establece una relación del contenido artificial de la imagen medial con el barrido interlazado de la pantalla de televisión. Por medio de una superposición de tramas se configura un texto

cuyo vaivén, hace aparecer y desaparecer el contenido de la palabra *believe*. Este texto contiene un cambio de opacidad en *lie* y por medio de la superposición del barrido interlazado de las 525 líneas que configuran imagen en un monitor de TV, estableciendo una dialéctica entre percepción y soporte desde una óptica reveladora de artificios que activan la palabra dual en inglés. Aquí el contenido se refuerza, la imagen interlazada irrumpe su secreto, al igual que en “Jfk, versión blow-up” y “d.cruz a.cruz”, develando su contenido artificioso que despoja de valor referencial a los signos interpretados.



D.Cruz, “BE[LIE]VE, versión moire”  
Animación Digital, 2002.

Crear (*believe*) y Mentira (*lie*) se empalman, construyen una mezcla de sentido que interviene de manera simple la condición inestable de la imagen en movimiento. Ante esto, lo que prevalece son referencias que atestiguan la necesidad de catalogar e interpretar el sentido de toda imagen. El simulacro se establece en la transversalidad del contenido de la imagen tecnográfica. Desde la fotografía hasta la imagen digital en los estados cinético y estático, se hace latente la construcción de simulacros, por lo cual la

ficción y el artificio irrumpen conformando un nuevo circuito que establece que las instancias mediales se constituyen como áreas de inscripción intermedia.

### **3. INSCRIPCIONES INTERMEDIAS..**

Al concluir, luego de haber revisado diversos aspectos que intervienen en la relación de la fotografía y la forma de transar, producir y comprender la imagen tecnográfica, es posible establecer que esta técnica, la fotográfica, inaugura los procedimientos de construcción de imagen por medio de máquinas sobre un soporte estable, permitiendo su traslado, multiplicación y revisión con una distancia temporal. Estos procedimientos, revolucionarios para su época, por sus características ópticas y reproductivas, instauraron la comprensión del mundo desde la mimesis.

La conquista del espacio de reproducción de imagen, sumado a la masificación de su uso por medio de una relación de mercado, gracias a un sistema simple de aprendizaje ligado a aspectos de la ciencia, física y química de costos bajos y que no requiere mayor esfuerzo que el interés en su uso, confabularían para su consolidación, determinando al siglo XIX como el siglo de la fotografía.

Por lo tanto, el devenir histórico encuentra en la fotografía los antecedentes para sistemas posteriores como la imagen en movimiento y la imagen digital. Esta historicidad nos permite ligar dichos sistemas “tecnográficos” para comprender la génesis del denominado modelo indicial, modelo que se entiende como la representación por contigüidad física con su referente. El pasar del tiempo y la incorporación de nuevos sistemas de reproducción de imagen, presentaría la inestabilidad de dicho modelo, cuyo apego a una cierta objetividad, oscilaría.

La relación de subordinación al referente, situación de apego formal a la figuración, entraría en conflicto a partir de operaciones visuales de construcción de imagen que están ligadas a la fotografía, al cine, la televisión y las artes visuales. De tal forma, el modelo indicial incorporado por la fotografía, y que avalara las propuestas en torno a la veracidad documental, haciendo entender a la imagen fotográfica como un notario de la realidad, requiere ser revisitada. De esto, surge la propuesta de un modelo indicial que oscila entre lo que denominamos el “real” y la ficción.

Las operaciones constructivas de imagen, tales como la puesta en escena, montaje y collage, permiten ingresar a un cuestionamiento de la imagen tecnográfica y su relación de apego referencial. Por esto, el modelo indicial requiere de un ajuste que involucre la ficción y artificio del contenido visual, ya que el corte o fragmento instaurado con la fotografía, e incorporado en los sistemas posteriores de producción de imagen, deviene simulacro. Esto se entiende a partir de la incorporación de las nuevas tecnologías que instalan el simulacro y ficción, cuya manipulación de contenidos presentan las posibilidades del montaje.

Al establecer el simulacro y su fricción sobre el contenido indicial, se presenta la oscilación entre el real y la ficción, presentando una plataforma que instala un nuevo marco en la comprensión y producción de imágenes, cuyo contenido permite establecer nexos con las operaciones constructivas de las artes visuales y la difusión de los *mass media*. De esta forma, se plantea que todo contenido visual coexiste por lo tanto tiene el mismo valor en su significación. Ante esto, la comprensión de la imagen se dinamiza, por lo cual surge un estado transmedial en la producción.

Si a esto sumamos la noción de irrupción de escena, podemos establecer que la instancias mediales, momento de producción tecnográfica, contienen inscripciones intermedias cuyo contenido referencial es ambiguo.

Estas instancias cruzan el desarrollo histórico del siglo XX e inicio del XXI, transformando las referencias en espacios de simulación y ficción. De tal forma presenciamos desde nuestro hogar una proliferación de contenidos infomacionales de orden mecánico y electrónico que define un nuevo marco en la comprensión del entorno (paisaje, ciudad, cuerpo e identidad). La televisión, internet, el cine, los vídeo juegos, se cruzan sobre lo cotidiano, trazando contenidos que fluctúan entre espacios de ficción y veracidad.

La inestabilidad del contenido de la imágenes, su posible ficción y simulación, permiten la incorporación a aspectos que surgen en las artes visuales o en el campo de los *mass media*. La constitución de un espacio amplio para el desarrollo de proyectos se instala en lo transmedial, permitiendo un traslado y dinamismo que requiere toda proyección, creación e investigación desde las artes visuales. Es por esto que el modelo que presenta el *collage* “DaDa” o el híbrido “digital” se establece como una operación visual determinante, que inflexiona generando un espacio para la creación.

De tal forma, las obras desarrolladas desde este lugar de especulación, y su selección incorporadas en esta tesis, tienen el modelo fotográfico mimético como inicio, cuya problemática, generada por la irrupción tecnológica del último tiempo, traza un nuevo espacio de referencia y ficción que el lenguaje binario, como intermediario,



articula. Ante esto, el lenguaje digital se transforma en receptáculo de los diversos soportes de la imagen y el audiovisual.

El demarcar un área de interés desde donde surgen y hacia donde apuntan los proyectos creativos, ha sido una continua revisión en esta tesis, que ha llevado a contenidos externos e internos del campo de las artes visuales y de las referencias que constituyen mis experiencias con la imagen que, en un primer lugar, fuera el de espectador; a lo que hoy se suma, un productor de objetos, artefactos e imágenes que encuentra espacio amplio para la actividad creativa en los medios tecnográficos.

## **BIBLIOGRAFÍA**

## I. TEXTOS

ADES, DAWN. *Fotomontaje*, Barcelona : Gustavo Gili 2002.

ARNHEIM. RUDOLPH. *Pensamiento Visual*, Buenos Aires : Eudeba 1985.

BARTHES, ROLAND. *Cámara Lúcida*, Barcelona : Paidós 1994.  
*Lo obvio y lo Obtuso*, Barcelona : Paidós, 1986.

De SAINT EXUPERY, ANTOINE. *El principito*, Santiago : La nación 1984.

DERY, MARK. *Velocidad de Escape*, Madrid : Siruela 1998

DUBOIS, PHILIPPE. *El Acto Fotográfico*, Barcelona : Paidós 1994.

FONTCUBERTA, JOAN. *El Beso de Judas, Fotografía y Verdad*, Barcelona : Gustavo Gili 1993.  
*Historia de la Fotografía, desde sus orígenes hasta nuestros días*,  
Barcelona : Gustavo Gili 1993.

GUBERN, ROMAN *Del Bisonte a la realidad virtual*, Barcelona : Anagrama 1999.

KRAUSS, ROSALIND. *Lo fotográfico, por una teoría de los desplazamientos*, Barcelona : Gustavo  
Gilli 2002.

McLUHAN, MARSHAL. *El medio es el masaje*, Buenos Aires : Paidós 1969.

NIETZCHE, F. *Sobre verdad y mentira en el sentido extramoral, Obras Completas*, Buenos Aires :  
Prestigio, 1970.

SHAEFFER, J.M. *La imagen Precaria*, Madrid : Cátedra 1993.

TAUSK, PETR. *Historia de la Fotografía del siglo XX*, Barcelona : Gustavo Gili 1978.

VIRILIO, PAUL. *El ciber mundo, una política suicida*, Barcelona : Anagrama 1996.

## II. CATALOGOS Y REVISTAS

de DUVE, THIERRY. *Jeff Wall, secon edition, revised and expanded* : Phaidon, 1999.

JAAR, ALFREDO. *Lament of The Images, Debra Bricker Balken, List visual Art Center* : MIT, 1999.

FONTCUBERTA, JOAN. *El Paseante Nro. 27 y 28, La revolución digital y sus dilemas*,  
Barcelona : Siruela 1998.

GONZALO, PILAR. *El cuerpo como signo, Yasumasa Morimura y la identidad del cuerpo expandido*, Madrid : Fundación Telefónica, 2000.

Del RIO, VÍCTOR. *Revista Lápiz, Nro. 168*.

ARCHIVOS DEL SIGLO XX, *La Hora 1999*.

### **III. FILMS**

Antonioni, Michelangelo. *Blow up*, 1966.

Fincher, David. *The Fight Club*, Fox Movies 1999.

Nolan, Cristopher. *Memento*, Remember productions 2000.

Scott, Ridley. *Blade Runner*, Warner Brothers 1986.

The Wachosky Brothers, *The Matrix*, Warner Brothers, 199.