



UNIVERSIDAD DE CHILE
FACULTAD DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUALES

STATUS: LA IMAGEN Y SU MASIFICACIÓN

ALEJANDRA MARIELA RIVERA NEIRA

MEMORIA PARA OPTAR AL TÍTULO
DE ARTISTA FOTOGRAFÍA

PROFESOR GUÍA:
RAINER KRAUSE

SANTIAGO DE CHILE
2015



Status: La imagen y su masificación por [Alejandra Rivera Neira](#) se distribuye bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-SinDerivar 4.0 Internacional](#).

*Las imágenes siempre son mentirosas,
justamente son imágenes porque no son la presencia.*

Humberto Maturana.

A mi querida familia que con su apoyo me acompañaron en este largo proceso.

A mis amigos y seres queridos con quienes converso y río eternamente.

A mis queridas y maravillosas Mary, Julia, Paci, Mona y Aless.

Al núcleo Obj por ser quienes son.

Resumen

Este texto es una revisión de operaciones en relación a la idea de fotografía-ficción que se vincula con un trabajo visual realizado desde el 2009 al 2011, en el cual posteriormente se reflexiona en torno a la imagen y su desborde *massmediático* hoy.

Status: la imagen y su masificación son un conjunto de acciones en relación a la fotografía artística que democratizan el alcance y pertenencia de la obra de arte. En un contexto en que las imágenes fotográficas se producen minuto a minuto entre la publicidad, actualidad, medios masivos y el arte. Este documento pone en cuestión el rol del artista dentro de este panorama.

Índice

I. Introducción	7
II. La imagen técnica y fotografía	9
i) Toda fotografía es una ficción que se presenta como verdadera	11
III. Ficción de lo real	17
i) <i>Site specific</i> : lugares comunes	21
IV. Pensar en imágenes	26
i) Caso Temple Grandin	28
ii) Tipología de imágenes	30
V. <i>Social media images</i>	35
VI. Atlas de <i>Mnemosyne</i> y Pinterest: el tablero virtual	37
VII. Objeto viral	40
i) Objeto viral: la circulación de las imágenes y <i>smartphones</i> al acecho..	44

VIII. Status de la imagen	50
i) Estado y volúmenes de edición	53
ii) Interacciones múltiples para hablar de un todo	59
ii) La abstracción de la ciudad contemporánea	61
IX. Conclusiones	64
X. Bibliografía	65

I

Introducción

El siguiente texto presenta una investigación y reflexión de la imagen y su desborde informativo en relación a la comunicación visual, esto a partir de su masificación en la era de internet, las redes sociales y los dispositivos móviles. Este fenómeno que con la popularidad establecida por el mercado se ha ramificado a niveles impensados.

La adquisición y porte de teléfonos móviles es tal en nuestro país que hay dos dispositivos móviles por cada habitante, aproximadamente. Este dato permite hacernos un panorama general en cuanto a que cada usuario es poseedor de un dispositivo de conexión a internet permanente y con característica multimedia, el llamado *Smartphone*. Disponiendo al usuario en un generador y consumidor permanente de contenidos mediales: imágenes, videos, sonidos y textos.

El interés del presente texto corresponde a una mirada bajo la convergencia relacional en las comunicaciones entre los seres humanos y los dispositivos, la condición de la imagen como forma de información y el valor de la imagen artística dentro de los distintos entornos de masificación, entre ellas internet.

Estos procesos han sido motivados bajo mi propia fascinación con las imágenes y en la actualidad con lo portable e inmediato que el uso de dispositivos móviles permiten la captura, publicación y difusión de manera inmediata de algún tipo de contenido. Otra motivación importante es el entender este fenómeno como objeto cultural contemporáneo y sus distintas relaciones desde la decodificación conceptual a nivel de lenguaje en imágenes, una aproximación transversal desde distintas áreas de la comunicación y lo que sucede en contexto del arte.

El objetivo de esta memoria es concentrar procesos de trabajo desarrollados desde mi más temprana práctica en la fotografía como estudiante y que convergen en operaciones y reflexiones en cuanto a la imagen hoy.

Lo planteado acá no pretende cerrar un proceso de investigación que he desarrollado durante el último tiempo bajo “Objeto Tecnológico en el Arte Contemporáneo - Lenguajes combinados y procesos creativos. Proyecto de Innovación e Investigación disciplinaria Iniciativa Bicentenario Juan Gómez Millas de la Universidad de Chile”, si no más bien -a partir de las operaciones planteadas- abrir a la reflexión: el encuentro de la imagen contemporánea bajo la sobreproducción y el valor del artista fotógrafo de trabajar ante semejante panorama. Abriendo sobre todo la posibilidad de formular encuentros entre el sujeto contemporáneo y la relación con la tecnología.

Este documento tiene una forma estructural fragmentada por títulos y subtítulos de los puntos de interés en relación al estudio antes mencionado, sin embargo su lógica fragmentada permite el estudio y comprensión de este documento por títulos en un orden aleatorio o de interés temático que el lector establezca, como una especie de diccionario que pretende dar coherencia a partir de títulos de significado sobre los puntos de interés, reflexiones y procesos que sustentan las operaciones aquí señaladas.

II

Imagen técnica y representación fotográfica

La palabra imagen viene del latín *imago* cuyo significado es imagen (retrato) y ésta del verbo *imitari* que es imitar¹. A partir de este significado podemos interpretar la representación como un retrato, un espejo, una imitación de la figura real.

En el terreno del arte y las comunicaciones las imágenes son significantes y cuentan con la capacidad específica de *abstraer superficies a partir del espacio-tiempo*². Este espacio-tiempo de las imágenes fotográficas es un estado, en la superficie (lo visible), donde todo se repite y todo participa de un contexto pleno de significado, es decir la capacidad “mágica” que posee un aparato fotográfico de congelar y capturar de la realidad un fragmento de espacio y tiempo. Esta capacidad es la de cifrar momentos en símbolos bidimensionales funcionan como representaciones y que por su naturaleza significativa da lugar a la interpretación o reminiscencia de algo que tuvo su presencia en algún lugar o tiempo determinado. Esta abstracción hace referencia a algo que no es propio de la fotografía: un objeto, una persona hasta un concepto, por esto su diferencia con las otras disciplinas donde lo material afecta la referencia del objeto y genera una representación a partir de lo técnico.

Esta interpretación se da debido al encuentro con el espectador quien observa de manera cuidadosa la imagen, una y otra vez, por cada elemento que en ella hay y vuelve analizar su totalidad y luego los detalles. Así puede estar interminables veces, estableciendo de esta manera un tiempo no lineal al encuentro con la imagen.

La definición con la que inicia este texto pretende vincular la realidad y el nivel de representación versus la alteración del mundo entendido a partir de las imágenes.

¹ Diccionario etimológico virtual <http://etimologias.dechile.net/>

² FLUSSER, Vilém. *Para una filosofía de la fotografía*. La marca editora, Buenos Aires, 2014. p. 13

² FLUSSER, Vilém. *Para una filosofía de la fotografía*. La marca editora, Buenos Aires, 2014. p. 13

Esta funcionalidad de la imagen actual está mediada hoy en día por la publicidad, por las imágenes de redes sociales y los medios de comunicación.

La imagen técnica como la describe Vilém Flusser, es la imagen generada por aparatos cuya función es la de abstraer del mundo concreto la imagen significativa. El leer o descifrar imágenes técnicas es leer a partir de ellas y de los aparatos. Lo (re)presentado en la imagen técnica no parece ser símbolo a ser descifrado, si no que aparece en el mismo plano de realidad que su significado y a través de él es que reconocemos el mundo.

El carácter objetivo de las imágenes técnicas, lleva al observador a verlas no como imágenes, sino como ventanas³.

El concepto de imagen técnica para Flusser se presenta como superficie, como lo que está en el espacio de lo visible y lo no visible (cómo se genera), la llamada *caja negra*. El descifrar estas imágenes técnicas significa leer a partir de ellas, concibiéndolas como una ventana. Su carácter objetivo de representación traduce el estado de las cosas (espacio-tiempo) en imágenes referenciales directas. De esta manera es que se entienden como visiones de mundo en las que el usuario del aparato fotográfico es quien fija particularmente una determinada visión y a partir de esto se genera una imagen que no pretenden modificar el mundo, sino que definir los conceptos en relación con el mundo.

Una apreciación ante esto apunta a la representación como visión semejante ante lo `representado` y estas representaciones abstractas, por cierto, no son más que representaciones de significados en base a traducciones visuales desde conceptos teóricos. La superficie significativa de la imagen técnica es la codificación de símbolos que se presentan de manera nueva en las imágenes, dándole sentido ilustrativos a los textos y dándole sentido teórico a las representaciones en imágenes.

³ *Ídem.* p..20

*Las imágenes son mediaciones entre el mundo y el hombre*⁴

La imagen técnica no necesita tener un sentido referencial de representación, simplemente es, habla por sí sola a nivel de representación. Así como la escritura (unidimensional) se basa en las letras, cuales en sus combinaciones dan sentido a las palabras, frases, textos, etc. Las imágenes son contenedoras de información (textual y que tiene relación con el conocimiento que tenemos del mundo) en dimensiones espacio temporales convergentes que al estar en todas partes disponen a reestructurar, como menciona Flusser, *mágicamente* nuestra realidad. Esta condición mágica a la que él se refiere, constituye a la noción de eterno retorno del estado de las cosas. Actualmente esta idea de representación es sobrepasada por el flujo y cantidad de imágenes que se generan a cada minuto. Hoy vivimos en función de las imágenes, cuya representación es una identificación.

Hablar de imágenes técnicas es hacer mención a los aparatos que las producen; en el caso de la fotografía es la cámara fotográfica, para las imágenes vectoriales es el computador y así sucesivamente sucederá cuando salgan nuevos aparatos al mercado que a partir de máquinas generen visualidades. Estos aparatos median entre la realidad y la imagen, su condición de aparato en la actualidad ha pasado a tal grado de importancia que el hombre está en función de éstos y ya no mantiene una distancia crítica, es parte de ellos.

i) Toda fotografía es una ficción que se representa como verdadera⁵

La invención de la fotografía fue un hecho tan importante y decisivo para la

⁴ *Ídem*. p. 14

⁵ FONTCUBERTA, Joan. *El beso de judas*. Editorial Gustavo Gili, S.A., Barcelona, 1997. p.11

*humanidad como lo fue la invención de la escritura*⁶, la representación desde la fotografía pasa a ser automática y *objetiva*. Lo experimentaba J. N. Niépce en 1826 con *La vista desde la ventana en Le Gras* en la cual esta simple vista deja huella de ocho horas de exposición al material fotosensible y que no solo representa la vista de la ventana sino que da cuenta de las distintas luces y sombras que se fueron alterando a medida que pasaban las horas y la luz afectaba la superficie fotosensible.

Un primer problema que surge cuando abordamos este tema y esta imagen particularmente, tiene que ver con la temporalidad representada en la fotografía. Si bien esta imagen es de una vista concreta del pueblo en Le Gras, el tiempo de exposición es determinante para el resultado de la imagen, en este caso una vista bastante crítica de un pueblo, que podría también ser cualquier pueblo.

Esta condición de vulnerabilidad que nos presenta esta fotografía, tiene que ver con el potencial expresivo que se separa en dos estados de pertinencia informática. El primer estado es la vista de la ventana -el nivel objetivo de la representación-, el otro estado es lo que determina el título de esta fotografía *La vista de la ventana en Le Gras*. Este estado carga significativamente a la fotografía singularizándola del estado anterior y en la que se modifica sustancialmente el vínculo de la fotografía y su referente. Pasar de un estado a otro es un salto arbitrario que le asigna el sentido y le da su valor de mensaje a la imagen fotográfica.

La naturaleza fotográfica, más allá de su contexto dentro de las artes visuales, problematiza desde sus inicios la crisis de la verdad. Esta radica en la génesis óptica del principio fotográfico: el "*mirar a través de*" en que la fotografía por sus condiciones físicas nos presenta de la manera más natural la ficción de lo representado dado por la refracción lumínica, fenómeno físico que altera la dirección de la luz al cambiar de un material a otro.

⁶ FLUSSER, Vilém. *Op. cit.* p.22

Cuando los rayos lumínicos pasan por el objetivo (lente), dependiendo de las características de este en cuanto a su distancia focal, tenemos la primera variación de acuerdo a lo real, por más mínima que esta sea a nivel óptico, ya existe otra realidad.

La ilusión que conlleva el reproducir la realidad tan fielmente, poco dejaba a la interpretación ya que *su verdad* está contenida en el cuadro. En otro de los primeros intentos de fotografía, como el *Vista de Boulevard du Temple de Paris*, 1838, Louis Daguerre sustituye la emulsión de la placa de peltre de Niepce por una placa de cobre cubierta de plata. El resultado es un menor tiempo de exposición. En esta imagen de Daguerre se visualiza un hombre a quien lustran sus zapatos y que permanece quieto alrededor de treinta minutos (lo que dura la exposición). De este modo se ratifica que no es fielmente veraz a la representación del Boulevard y que pese a su verosimilitud en cuanto a la representación arquitectónica, nos lleva al engaño. Por un lado, en cuanto a lo cromático (la ausencia de éste por la escasa tecnología recién descubierta) y por otro, respecto a la escena, ya que como es sabido en el Boulevard transitaba mucha gente y que no se alcanzaron a fijar a la fotografía por la reducción en el tiempo de exposición y la poca sensibilidad sobre las superficies fotosensibles con la que recién experimentaba Daguerre.

La paradoja que revela esta imagen, es por cierto el efecto que logra en sí la fotografía y que refiere al hecho de perpetuar un instante que muchas veces es imperceptible ante nuestros ojos. Esta *sensación tangible de verdad*⁷ nos ha hecho creer siempre en la autenticidad de la imagen fotográfica y que la fotografía es igual a verdad.

En este caso que estamos analizando, vemos el Boulevard du Temple casi vacío sin su vorágine característica, paradójicamente aquí la fotografía nos revela el ocultamiento. El acto fotográfico pasa a ser una reinención del referente (lo real)

⁷ FONTCUBERTA, Joan. *Op. cit.* p. 33

utilizando así su artificio óptico con el que a simple vista "refleja" la realidad cuya opción -siempre mediada por quien la opera- reconstruye un contexto que está articulado por concesiones culturales, sociales, políticas, etc.

Estos ejemplos mencionados como hitos de la fotografía, reflexionan en torno a que -además de ser la primera fotografía urbana de la historia de la fotografía (*Vista de Boulevard du Temple de Paris, 1838*)- son entendidas como documentos que muestran el contexto de un tiempo y lugar determinado, objetos de verosimilitud que ponen en cuestión la veracidad y la referencia histórica que se tiene del lugar bajo este punto.

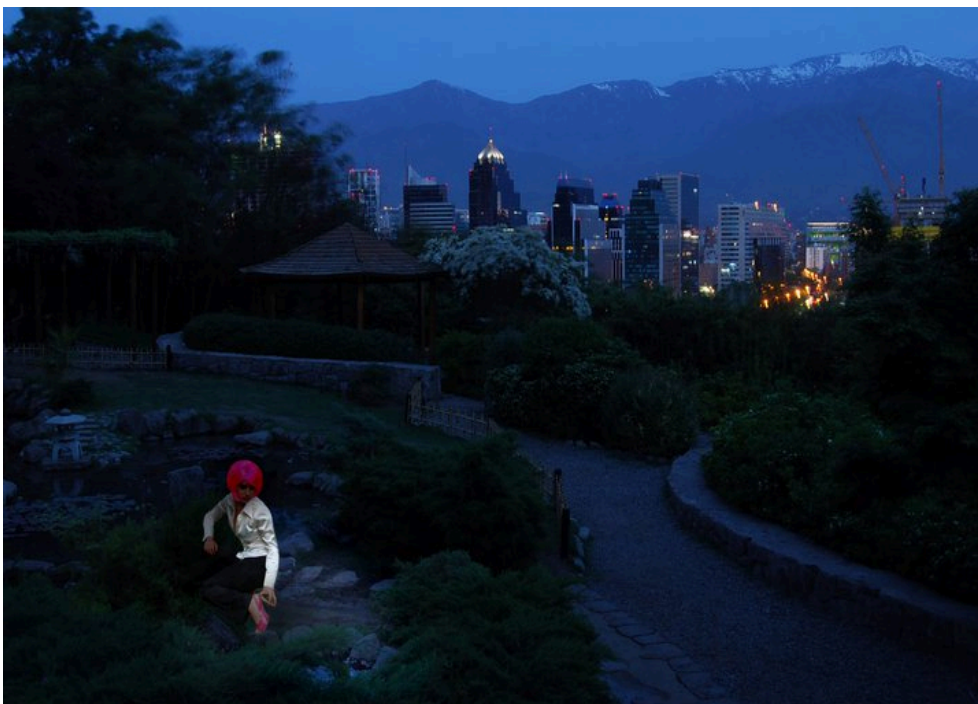


Louis Daguerre: *Boulevard de Temple de Paris, 1838*.

Por lo anterior, esta idea de imagen generada por el aparato y de imagen ficción es lo que desde el principio me ha interesado hacia una búsqueda de imágenes

estéticas en la que se articula la noción de paisaje contemporáneo. Estos lugares vistos como híbridos urbanos, en los que la idea de paisaje urbano santiaguino se pierde dentro del desarrollo de la ciudad que importa modelos de globalización, en una constante visualización mutante del paisaje urbano contemporáneo.





Alejandra Rivera: *Paisaje Final*, 2008

Las fotografías que se presentan en la página anterior, son representaciones de lugares cercanos y reconocibles a primera vista dentro de Santiago, pero que sumergen al espectador de cierta extrañeza ante un Santiago diverso ante la construcción de una idea de identidad urbana. Estas imágenes representan una línea de trabajo que exagera los elementos propios del entorno urbano para (re)crear ficciones.

Como estrategia de documentalismo subjetivo, aquí la propia experiencia ante el paisaje sustenta la fotografía resultante, el campo de acción es lo urbano retratándolo bajo una idea de microcosmo escenificado, que incluye exagerar y marcar ciertos puntos de interés a partir de las luces e incorporación del personaje. Presentadas en par dan cuenta de una especie de narrativa que propongo para un diálogo visual entre una y otra imagen.

III

Ficción de lo real

La utilización de aparatos fotográficos en sus distintas versiones y tecnologías desarrolladas, guarda una génesis que deviene de la imagen espejo, que como símil y referente de lo real nos introduce a la siguiente paradoja: “*El reflejo aséptico del espejo se superpone a otro reflejo especulativo*”⁸. Esta frase nos transporta inmediatamente a la noción espacial de la realidad versus la imagen. El objeto al ser una imagen especular (de reflejo) pierde sus cualidades tridimensionales de la realidad y modifica la imagen. Muchas veces este reflejo toma diversas formas en las que se modifican sus características y se ve más achatado, estilizado o con diversas distorsiones de acuerdo a la superficie reflectante.

La idea de la imagen especular instala en las imágenes anteriores un punto de partida para exploraciones fotográficas a partir de la escenificación de espacios, proceso que comenzó con la realización de maquetas con juguetes en las que se desarrollaban y fotografiaban escenas cotidianas de una pareja homosexual. En estas imágenes los personajes son tomados de juguetes para niños, los que se comercializan como iconos de masculinidad y de superhéroe de acción impuesto por el mercado.

La utilización de juguetes y la fotografía a una escala mayor a la del espectador son decisiones que generan un impacto entre el espectador y la imagen. Me interesa una inmersión de quien observa los detalles una y otra vez, en lo compositivo de la imagen y sobre todo en el contenido de la escena, como en un fotograma del cine, en el que la temporalidad se detiene y solo aborda un cuadro congelado, sin antes ni después.

⁸ Ídem. p. 39



Alejandra Rivera: *UnderMaxSteel*, 2008

La realización de maquetas a escala fue una exploración en cuanto a la escenificación y el empleo de fuentes lumínicas que crean distintas atmósferas para las fotografías y las escenas en las que se desarrollo este proceso: filtrar luces, experimentar con ampolletas de bajo voltaje hasta llegar a la luminaria *led*, fueron parte de la búsqueda respecto de cómo ir modelando las luces y sombras en los objetos, la manufactura de elementos, de los decorados, texturas y símbolos que se pudieran leer dentro de la imagen fotografiada.

El trabajo realizado en estudio derivó a la escenificación en el espacio urbano. Un primer análisis en el exterior fue la observación de la luz durante el amanecer y el atardecer que condujo a la fascinación cromática de la ciudad en sus distintas luces y horas. Los cambios que se producen en el paisaje a la hora del amanecer y en el atardecer dan cuenta de lo que se conoce como la *hora mágica* que es cuando la luz del sol cae indirecta causada por la reflexión en la atmósfera, alrededor de 20 o 30 minutos antes de que amanezca y que anochezca. Durante este breve periodo de tiempo la temperatura de color aumenta tiñendo el paisaje de tonos azules y en la que vemos colores más saturados, el sol está en una posición muy baja en la que ya no se producen sombras y que fotográficamente las luces se subexponen.

El cambio en la luminosidad del paisaje es crucial para los ritmos de la ciudad y de la naturaleza, si bien cuando amanece hay un despertar sonoro que va marcando el paso del tiempo, a diferencia de cuando anochece los ruidos bajan, la vorágine de la ciudad comienza a calmarse (gradualmente), la pupila tiende a dilatarse por la escasez lumínica, andamos con más cuidado, inconscientemente más alertas.



Alejandra Rivera: *Solos*, 2009

i) Site specific: lugares comunes





Alejandra Rivera: *Site specific: lugares comunes*, 2010

La apropiación de ciertos espacios son operaciones transitorias en las que el lugar elegido se transforma brevemente en una maqueta donde se instalan diversas luces, se mueven y agregan objetos, los personajes se apropian y se disponen ante la escena propuesta.

La serie *Site specific: lugares comunes* es un conjunto de seis imágenes que abordan la idea del retrato escenificado. En este caso no hablamos de un retrato característico de la fotografía ya que este implicaría la individualización del personaje. Los personajes aquí están más allá del interés de fotografiarlos por quienes son realmente y adoptan características de personajes en escena. Personas que están ensimismadas, excluidos del espacio en el que están instalados y en una actitud que los aleja de la interacción y parte de la vorágine de la ciudad, son personajes que están dentro de la pausa fotográfica, en un tiempo distinto al que pareciera su entorno.

Los signos de la ciudad contemporánea y el excesivo uso de las tecnologías alejan al sujeto del entorno social hacia el ensimismamiento. En estas imágenes la ciudad está en una velocidad en la que a diario estamos insertos, en la que cada cosa tiene su distinto tiempo y estos personajes hacen referencia a estados en pausa que la representación fotográfica exagera.

Las escenas aquí propuestas tienen diversas referencias desde la pintura con Edward Hopper hasta el cine de Wim Wenders en *Paris Texas*. En ambos artistas la visión desde la ventana -o bien la visión recortada hacia fuera- es reemplazada por el arte de imágenes que invitan hacia el interior. El lugar del paisaje percibido a través de la ventana es ocupado por el *paisaje interior*⁹ en el que el paisaje reconstruye la experiencia de quien lo observa a través del clima de la escena representada.

⁹ RENNER, Rolf G. *Edward Hopper*. Taschen, Alemania, 2002.



Edward Hopper:
New York Movie, 1939
Óleo sobre lienzo, 81,9 x 101,9





Wim Wenders: Imágenes de la película *Paris Texas*, 1984

IV

Pensar en imágenes

El concepto de imagen y representación es necesario analizarlo desde la interacción que tenemos con las imágenes y cómo estas se activan en la mente. El ser humano se vincula con las imágenes de dos maneras, la primera desde la visión (relación pasiva) y la segunda la imaginación (relación activa). La relación pasiva comprende la luz que entrega información del entorno exterior a nuestro cerebro y este interpreta a través de la conciencia visual.

Este primer proceso corresponde a las imágenes externas en el cual la detección visual activa la percepción consciente. Lo que vemos en una imagen corresponde a una discriminación de elementos que compiten en distintos niveles de atención. Este patrón corresponde al procesamiento de información desde la detección consciente de la modalidad sensorial, la vista. Sin embargo existen discrepancias entre la imagen vista (estímulo objetivo) y lo percibido (experiencia subjetiva).



Giuseppe Di Archimboldo:
Rudolf II of Habsburg as Vertumnus, 1590

Ejemplos como la obra de Giuseppe Di Archimboldo (1527-1593) sirven para corroborar este mecanismo asociativo del cerebro con las imágenes o formas que reconoce. Archimboldo agrupa objetos (verduras) en los que la textura y disposición en el cuadro sugieren una figura humana. El observador se enfrenta a dos niveles de interpretación: a la pintura como tal y a los objetos, las figuras independientes. Se sostiene que cuando uno se enfrenta a una obra de arte visual no es posible tener conciencia del objeto representado, el motivo y del medio de la representación (lo material) a la vez. Esta dicotomía es propia de figuras ambiguas como esta y de ejercicios que ponen en duda la percepción.

La discrepancia entre realidad y experiencia subjetiva ocurren en diversos grados de la relación que tenemos con casi cualquier imagen y contribuyen a la posibilidad de que personas distintas opinen distinto respecto a realidades objetivamente iguales. La mayoría de las diferencias en la percepción de una escena visual están vinculadas al hecho de que el cerebro de los observadores es consciente de diversos rasgos de la escenas, es aquí donde los elementos compiten y captan distintos niveles de atención. Esta capacidad permite que el ser humano pueda describir una imagen poco después de verla cuya información queda en la conciencia discriminando lo que le es de interés o no. Sin embargo, el procesamiento de la información funciona con y sin conciencia, es decir, se puede procesar información sin conciencia. La experiencia consciente sobrepasa los rasgos sensibles de la percepción y esta es la función más importante y también la más elusiva.

La capacidad de generar imágenes mentales de cosas que no son posibles de percibir no solo es central para el pensamiento humano, si no uno de los atributos más misteriosos. La capacidad visionaria de la imaginación contribuye a la creatividad artística. Aristóteles hace una diferencia significativa entre la imaginación, considerando esta una falsedad y la percepción considerándola como verdadera. La imaginación y la percepción interactúan, además de permitirle al pensamiento salir de los límites de la realidad presente, hacia zonas de lo

ausente y lo inexistente, la generación de imágenes mentales enriquece a la percepción sensorial al darle una interpretación significativa que se eleva por sobre el ámbito puramente físico, la realidad material.

En la representación el artista puede establecer un *estándar interpretativo correcto* seleccionando así la percepción hacia lo primero que nos muestra una imagen, es decir la estructura general de una obra entre las posibles percepciones que se pueda tener de ella. En el caso de una obra abstracta es más flexible el *estándar de interpretación* y mayor es el aporte de la imaginación, es decir, mientras más se apoya el potencial expositivo de una obra en la imaginación de quien observa, su interpretación nos informa más sobre la personalidad y características del espectador, que del propio artista, fenómeno similar al que se someten las personas al aplicar test psicológicos como el de Rorschach donde no hay ningún estándar de interpretación correcto.

*Las imágenes, en cuanto a vestigios, son siempre indicio de una época y de un contexto cultural donde fueron creadas*¹⁰

Siempre al crear una imagen, esta es un universo de información. Por muy instantáneo que sea, existe ahí un contexto, un tiempo y también su propia historia. Este poder informativo de la imagen corresponde al efecto de referencialidad inmediata apreciable a su rol cognitivo en general. Esto es esencial para el encadenamiento iconológico que integra la imagen junto a la información mental y sensible que permiten su comprensión.

i) Caso Temple Grandin

El testimonio de M. Temple Grandin (1947) es el caso de una mujer estadounidense que a temprana edad le diagnostican autismo, esta patología,

¹⁰ CHIMUNIATTO, Pablo. *Una cosa a la vez. Consideraciones sobre semiología visual a partir de un emblema barroco y un afiche reciente*. Vertebra. Revista de arte y literatura. 2009

como lo traduce bajo su experiencia en el libro *Thinking in Pictures: Other Reports from My Life with Autism*.¹¹ , sirve para analizar un tipo pensamiento y memoria regidos por la visualidad.

Estableciendo distintas maneras de pensamiento y definiendo la suya como pensamiento fotorrealista,¹² Grandin a través de la observación consciente, almacena gran cantidad de información guardados en su memoria, que posteriormente utiliza como recursos para la imaginación y diseño de sus proyectos, los que explica como si fueran mini películas de las imágenes que tiene en la mente. Su memoria visual se estructura de modo rizomático en la que clasifica información sensorial en múltiples categorías a las que recurre como un gran catálogo tipográfico relacionado con sus ideas.

La esencia de la mente autista se fija mayoritariamente en los detalles, el cerebro normal en los conceptos o en lo general de una imagen. Frente a la obra de Archimboldo, una mente normal asocia de inmediato la figura humana, en cambio la de un autista ve los objetos, las verduras que componen la forma.

La imagen como sistema codificado de información posee un nivel de pregnancia y recordación tal, que en casos como el de Temple Grandin estructuran maneras de pensamiento. Este tipo de pensamiento funciona como modelo descriptivo en el cual la información no tiene un orden jerárquico. Todos los conceptos e imágenes están de alguna forma conectados entre sí, vinculándose y creando nuevas variables de este sistema integrado. Para entenderlo de mejor manera es preciso definir el pensamiento rizomático bajo tres conceptos claves, según Delleuze y Guattari:

¹¹ GRANDIN, Temple. *Thinking in Pictures: Other Reports from My Life with Autism*. 2006

¹² GRANDIN, Temple. [El mundo necesita todo tipo de mentes](#). Charla TED. Febrero 2010.

Conexión: Cada punto del pensamiento *rizomático*¹³ puede conectarse con cualquier otro punto, es decir, como opera la búsqueda en *google* al buscar una imagen o concepto. Esta inmediatamente me lleva a otros hipervínculos que se relacionan con este y así sucesivamente.

Heterogeneidad: Constantes cambios en la forma de pensamiento, es decir, una mente dúctil en la que se va sumando y mutando la estructura de pensamiento.

Multiplicidad: Las variadas formas de relacionarse también varían el sistema de pensamiento. La multiplicidad se da en los fundamentos de pensamiento, es decir, todas las condiciones que lo afectan generan mutaciones permitiendo así múltiples entradas.

ii) Tipología de imágenes.

Dentro de la historia de la representación y más específicamente, la historia de la fotografía, la Escuela de Düsseldorf en las décadas de 1960 y 1970 jugó un rol fundamental para lo que hoy entendemos como fotografía contemporánea.

A partir de los años cincuenta, el matrimonio Hilla y Bernd Becher comienza a fotografiar las fábricas abandonadas en las regiones de Segerland y Ruhr realizando así una catalogación sistemática que se extendió posteriormente a Bélgica, Luxemburgo, Francia y Holanda. Su interés era el retratar, a través del lenguaje fotográfico, estos edificios dedicados a la explotación minera del carbón en las distintas formas arquitectónicas que componían cuando el fin industrial era el mismo.

Posterior a esta investigación los Becher comienzan a expandir el motivo arquitectónico fotografiando tanques de agua, torres de refrigeración y altos

¹³ DELLEUZE, Giles y GUATTARI Félix. Rizoma.

hornos, siempre con el mismo método: fotografía en blanco y negro, aislado del contexto en el cual estaba emplazado, visión frontal y siempre bajo una luz difusa en la que no aparecen sombras y claroscuros. El resultado es una fotografía, cuya visión es completamente objetiva, caracterizada por una precisión en la toma como si fuera un análisis científico de los detalles de cada una de las estructuras fotografiadas. Este estilo que hicieron su marca también tuvo sus inicios en la fotografía de los años veinte y treinta con figuras referenciales para los Becher, como Eugene Atget, Karl Blossfeldt y sobre todo un detallado estudio sobre la obra de August Sanders y sus series de retratos.

Sin embargo la esencia de esta dupla alemana era utilizar el lenguaje fotográfico para superarlo y salirse del territorio de las artes visuales. En 1969 titularon su muestra personal en la Kunsthalle de Düsseldorf como "*Esculturas Anónimas – Tipología de edificios industriales*", con este título expresan una voluntad de mirar la imagen más allá del motivo en su totalidad y ver en detalle la singularidad de cada imagen con el fin de enfrentar al espectador a las distintas formas arquitectónicas.

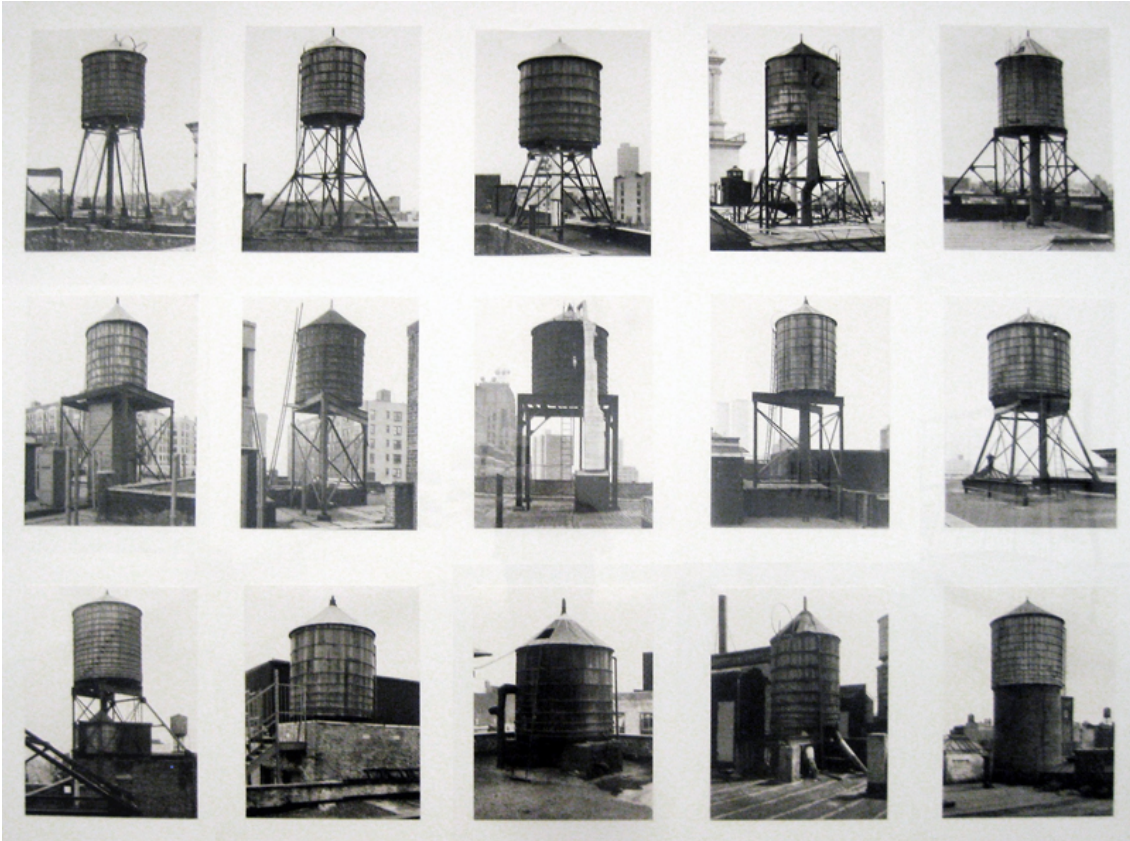
Este tipo de operaciones que los Becher instalan -haciendo este monumental archivo rigurosamente catalogado de industrias abandonadas, cuyo protocolo procesual es permanente y sin pretensión de salirse de esta metodología- forma parte de la inserción de la obra de los Becher en el arte conceptual, considerándolos artistas que trabajan con fotografía y no fotógrafos puros.

La idea de anonimato -presente siempre en la fotografía y específicamente cuando miramos los trabajos de los Becher- nos sitúa en un estado de distancia entre el sujeto y objeto, autor y obra, donde el aparato fotográfico es un elemento aséptico encargado de la representación. En este caso la distancia sujeto y objeto es con el fin de ser lo más fieles y honestos con el tema, la cercanía autor y obra aquí se establece en la observación, en el análisis del motivo previo a la acción fotográfica.

Este lenguaje visual de tipología constituye un análisis de un conjunto de partes que -en su agrupación colectiva- representa un determinado sistema. La agrupación de imágenes bajo un criterio establecido corresponden a la discriminación, tanto conceptual y estética, de ciertas operaciones que consiente e inconscientemente me llaman a la captura fotográfica. Tal como las letras componen las palabras y estas establecen significados, con las imágenes existe la misma coherencia en relación a cómo dialogan unas con otras. El paso de tiempo es fundamental para este tipo de operaciones ya que la tecnología y los motivos están en constante cambio.



Bernd y Hilla Becher: *Minas de carbón.*



Bernd y Hilla Becher: *Depósitos de agua, New York, 1988*

V

Social media images

Imágenes que se suben a plataformas sociales para crear, compartir o intercambiar información permitiendo interacción de los contenidos generados por los usuarios en la web 2.0, son las llamadas *social media images*. La tecnología móvil es fundamental para este tipo de formas de comunicación actuales, ya que con los *smartphones* la inmediatez en el acto de capturar, archivar, editar (postproducción) y compartir es parte de una pulsión constante del sujeto contemporáneo, rigiendo así las nuevas formas de comunicación a través de un relacionamiento digital y visual.

Plataformas como *Instagram*, *Tumblr*, *Pinterest* y *We love it*, por mencionar algunas, son comunidades en las que la relación entre los usuarios se basa en el compartir imágenes en sus diversas categorías. Generando relaciones entre los usuarios a través de los *seguidos* (usuarios que uno sigue el contenido que publican) y los *seguidores* (usuarios que siguen el contenido que uno publica) que interactúan virtualmente con usuarios de todas partes del mundo publicando contenido visual con una breve referencia textual que hipervincula imágenes con usuarios y webs.

No es nuevo al revisar en las distintas redes sociales las diversas categorías que invaden, una lógica que define el lenguaje a través de los múltiples tipos de imágenes que encontramos en las comunidades sociales y que cada vez se hacen más redundantes y adoptan una estandarización en el modo de la captura fotográfica. Algunas de estas categorías son: retrato y *selfie*, paisajes, fotografía de comida, gatos en todo tipo de facetas y contextos, fotos de pies (imagen en ángulo picado donde se muestran generalmente desde las rodillas hacia abajo el calzado y el suelo principalmente) y objetos que, al igual que la obra de Archimboldo, sugieren la figura humana, por solo mencionar algunos. Estas

categorías son las que definen y marcan al sujeto en una especie de hito fotografiable de la realidad que amerita ser expuesta y compartida con otros.

El valor de las imágenes es sumamente importante cuando la comunicación visual es la madre de la comunicación tecnológica. Este sobreuso de la imagen y del dispositivo es la nueva forma del relacionamiento digital; la circulación de la imagen hoy alcanza niveles de impacto e inmediatez inimaginables para los inicios de la fotografía.

De esta manera es que la sobreproducción de imágenes que se generan minuto a minuto y categorizadas de manera tal, que existe cierto estándar para hablar de lo fotografiado, es decir; la manera en que se concibe hoy la fotografía en los medios sociales se genera a través de la experiencia de lo vivido de una imagen que sustituye la experiencia. El cambio de sentido actual de la realidad vivenciada a través de imágenes de pantalla es parte de la construcción de realidades mediadas por el aparato.

VI

Atlas de Mnemosyne y Pinterest: el tablero virtual

Aby Warburg, un reconocido historiador del Arte y teórico de la imagen, desarrolla una colección de imágenes con escaso texto, cuyo objetivo es narrar la historia de la civilización Europea. Warburg propone un trabajo de recopilación, en búsqueda de conexiones filosóficas para comprender los hechos artísticos más allá de lo estético. Una particularidad de este ejercicio, es que entiende la historia como una interpretación de aspectos sociales, económicos y culturales, desentramando así una historia del arte viva.

La transmigración y duración de los símbolos se hace evidente en este ejercicio de agrupamiento de imágenes, los denominados “paneles” de Warburg. Se entienden no sólo en la información frontal del documento fotográfico, sino también al reverso de ellas; elemento inconsciente de la imagen, instalando un límite de épocas, formas y estilos.

*Atlas de Mnemosyne*¹⁴, nos muestra un conjunto de imágenes que están encabezados por un breve epígrafe, el cual funciona como dispositivo de interpretación para la construcción de relatos a partir del juego de las diferencias, cuyo entrelazamiento temporal de las representaciones, activa una dimensión de mutabilidad, en relación a distintos conceptos.

Este sistema que Warburg desarrolla en 1926, a cien años de la primera fotografía, fue pensado como campo de estudio, cuya presentación forma una unidad. La relación de las imágenes consiste en un sistema de numeración basado en el significado y la identificación de los significados. Las secuencias que el Atlas propone en sus paneles son propuestas de interpretaciones de pensamiento en constantes temáticas y motivos, en operaciones, en asociaciones

¹⁴ WARBURG, Aby. *Atlas de Mnemosyne*. 1926

y ocurrencias. Esta gran obra Warburg es un ensayo visual de puntos de vista filosóficos e históricos en relación con la representación en la Antigüedad.

Lo limitado en cuanto a número de imágenes para cada representación en el Atlas acota lo que entendemos hoy como un sistema de categorizaciones, donde internet es un vaso de agua que se está rebalsando a cada momento.

La base de datos del Instituto Warburg, el Atlas en su primer gesto, sistematiza las imágenes de modo relacional generando dialécticas entre cada uno de los símbolos, renunciando a la palabra. Esta condición rizomática en la forma que se desarrolla este sistema es una comprensión perfecta del funcionamiento de las imágenes. El movimiento que ve en las distintas imágenes es la búsqueda de ritmos comunes que clasifica y cataloga en cada uno de estos tableros.

Este Atlas contiene alrededor de novecientas cincuenta imágenes agrupadas en una categoría principal de *pathos*¹⁵ y formas, cuya base troncal de la estructura figurativa concluye organizándose en: Antigüedades, Arquitectura, Ritual, Dioses y Mitos, Literatura clásica, Magia y Ciencia, Gestos, Iconografía secular, Retratos, Historia, Vida social, Iconografía religiosa, Artistas, Ornamento, Manuscritos, Iconografía asiática, entre otros.

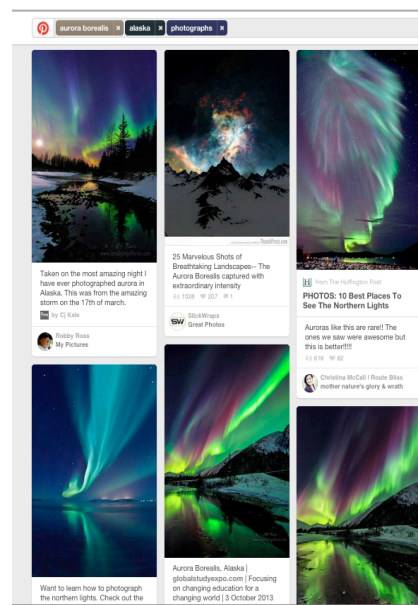
Nada de este sistema hoy nos parece muy complejo cuando tenemos una serie de comunidades digitales en las que nos vinculamos a partir de las imágenes, como por ejemplo la red social *Pinterest*. Una plataforma que “permite reunir y organizar cosas que te gustan (...)”. Este reunir y organizar se produce en un entorno social de medios, al que los ya habituados *seguidores* y *seguidos* comparten intereses e inspiraciones en la recopilación de imágenes y videos. Cada imagen que compartimos a través del *pin* (acto virtual de acopiar un contenido medial) es agrupada en tableros que previamente se han categorizado de acuerdo a nuestros intereses.

¹⁵ Concepto que proviene de la Retorica de Aristóteles. Se utiliza para referirse a la íntima emoción presente en una obra de arte. En ese caso la definición se ciñe ante el uso referido acá.

La materialización del trabajo de Warburg lo vemos desarrollado ochenta años más tarde, con una comunidad que comparte imágenes por gusto y que se parece cada vez más al gabinete de curiosidades del siglo XVI y XVII, en versión digital. Estas imágenes altamente estéticas ejercen un medio de aspiración e influencia con el que el público se identifica en base a modelos de referencia que el mercado instala. Este gusto por compartir o el *like*, permite vincularnos en una interacción virtual con otros, en cualquier lugar, a partir de una o más imágenes.



Aby Warburg: *Atlas de Mnemosyne*, Panel 49
Mantegna.: Sentimiento contenido del triunfo.



Pinterest : Búsqueda mediante palabras claves:
Auroras boreales, Alaska, Fotografía, Febrero 2015

VII

Objeto viral

Bacteria

(Del gr. βακτηρία, bastón)

Biol. Microorganismo unicelular procarionte, cuyas diversas especies causan las fermentaciones, enfermedades o putrefacción en los seres vivos o en las materias orgánicas.

Son los organismos unicelulares más abundantes en nuestro ecosistema, de metabolismo diverso que permite adaptarse a distintos ambientes.

Las bacterias se reproducen por división celular simple, este proceso consiste en que el material genético y el fitoplasma se duplican produciendo una división celular que genera bacterias hijas que son idénticas a las células progenitoras y estas a su vez se vuelven a dividir formando clones.

Virus

(Del lat. *virus*).

1. *Biol.* Organismo de estructura muy sencilla, compuesto de proteínas y ácidos nucleicos, y capaz de reproducirse solo en el seno de células vivas específicas, utilizando su metabolismo.
2. *Inform.* Programa introducido subrepticamente en la memoria de un ordenador que, al activarse, destruye total o parcialmente la información almacenada.

Viene del latín *virus* que significa veneno. Es un microorganismo acelular, es decir fragmentos de información genética a la espera de otro organismo vivo para infectarse y propagarse. Es un organismo que se multiplica invadiendo y utilizando a otras células para cumplir su propósito de expansión.

Las presentes definiciones son sacadas del Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española y complementadas con el estudio desde la biología sobre el comportamiento bacteriano y la génesis viral. Aquí pretendo hacer un cruce con la

obra de W. S. Burroughs *La revolución electrónica*¹⁶ de 1970, en el que se plantea al lenguaje como un virus de alto impacto y expansión social.

La condición de viralidad en biología consta de un elemento (la bacteria) que se aloja en un sistema vivo vulnerable, este elemento externo solo puede desarrollarse en distancias cortas dentro de un medio, esto quiere decir que tiene un determinado territorio de expansión. Aparentemente local, no habla de lo universal. Una característica importante para la condición viral es la multiplicación para su formación expansiva, esta sucede cuando un primer elemento logra alojarse en el sistema vulnerable. Esta entrada genera cambios profundos (en la comprensión cuando nos referimos al lenguaje), instalándose en una zona específica en la que logra su multiplicación.

Este despliegue conceptual, nos forma una idea en la que se funda la visualidad hoy (el lenguaje para W. Burroughs). Empleada como instrumento de enunciación del poder capitalista, es decir se centra en sistemas o canales de comunicación de carácter monopólicos para la difusión de contenidos, en la actualidad las comunidades sociales de internet.

La total masificación de la imagen y su expansión por las redes sociales es lo que se conoce como viralidad, su significado se presenta de la siguiente manera:

*Definida como una mayor probabilidad de que los usuarios reshare (re-compartan) contenido publicado (por otro usuario) para su red social.*¹⁷

Esta acotada definición de elementos en expansión es el punto de partida para plantear el problema sobre la masificación de las imágenes.

¹⁶ BURROUGHS, William s. *La revolución electrónica*. 1970

¹⁷ Definición extraída desde la búsqueda de [Social Media en Wikipedia](#)

Dentro de las estrategias de lo viral es importante establecer un contexto y remitir, al igual que la imagen fotográfica a algo. Actualmente lo que más se da como elementos virales en los medios de comunicación son noticias de cierto nivel de impacto o humor. La información entregada es directa (inmediatez cognitiva), la ubicuidad y la remezcla son fundamentales para este tipo de operaciones. La remezcla entendida como la agrupación y resignificación constante de los elementos. El uso de palabras claves mediante etiquetas virtuales o *hashtags*¹⁸ es fundamental para hipervincular el elemento a otros contenidos que se relacionen con la misma etiqueta.

La masificación e impacto en los medios de comunicación no son una estrategia relacionada a los tiempos de internet. En 1938 Orson Welles impacta a la sociedad estadounidense con la transmisión en forma de noticiario en la radio CBS de la novela de ciencia ficción *La guerra de los mundos* de H. G. Wells, causando pánico y conmoción a través de un medio de comunicación de masas en un contexto hipersensibilizado.

En este sentido la operación de Orson Welles afecta a la sociedad por desarrollarse en un contexto comunicacional donde la radio era la fuente de información telemática a tiempo real de alcance masivo. La estrategia de utilizar la radio fue utilizada no solo como medio de difusión, sino que Welles se hace cargo de este medio de comunicación para recrear la ficción, utilizando el relato periodístico como medio para recrear la ficción de la literatura y la simultaneidad en la transmisión de dos relatos que suceden al mismo tiempo (la transmisión musical desde el Hotel Meridian en NY que es interrumpida por el periodista que relata en primera persona los sucesos de una invasión marciana).

¹⁸ Cadena de caracteres que genera una etiqueta de metadatos precedida por el signo # que el sistema y usuario reconocen. Se utiliza en redes sociales para la vinculación de temas, imágenes, o videos. Definición extraída de Wikipedia.

La utilización de un medio de comunicación de masas detona en la carrera del joven Welles una expansión total debido al alcance de cientos de personas que ante la alarma de la invasión marciana entraron pánico y agitación masiva.

La forma en que se utiliza este medio es parte de las estrategias que Welles incorpora para pasar por real una novela escrita en 1898, en la que utiliza sonidos accesorios para dar la sensación de realidad, tal como se utilizan en el radioteatro donde la dimensión sonora espacializa y enfatiza ciertos elementos presentados en una narrativa.

Al año siguiente el gobierno británico, al inicio de la Segunda Guerra Mundial, con el objetivo de subir la moral de la ciudadanía crea un póster muy sencillo con fondo de color rojo en el que se lee la frase *“Keep calm and carry on”*. Esta estrategia comunicacional del gobierno inglés no tuvo el impacto y la circulación esperados para 1939, sin embargo sesenta años más tarde, diversas compañías toman esta imagen emblema como tema decorativo. Desde su uso mercantil esta imagen y el sentido de la frase se han masificado logrando gran expansión y viralización por las redes sociales en las que cualquier acontecimiento, acción o intención de ésta es susceptible para sentenciar: “Mantener la calma y continuar”.



El acceso que tenemos hoy, con dispositivos móviles conlleva una disponibilidad a mantenernos comunicados con personas en cualquier lugar del mundo, con instituciones, marcas comerciales, etc., configurando una trama ineludible que provoca un aparente acercamiento. Se suma a esto que nos permiten producir imágenes de manera simple, fotografías y videos, son una decisión a tan sólo un toque del dispositivo.

A partir de esto nace un primer cuestionamiento en relación al rol que tiene hoy la imagen artística cuando la publicidad y los medios generan una cantidad extraordinaria de imágenes minuto a minuto.

i) La circulación de las imágenes y *smartphones* al acecho

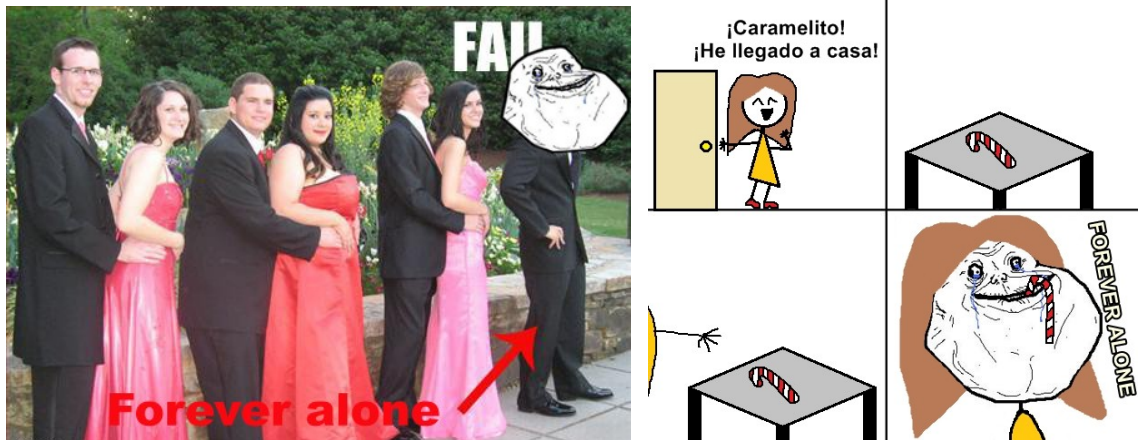
Es un proyecto de investigación en relación a la viralización de las imágenes y sus narrativas en plataformas sociales a partir de la proliferación y uso de comunidades digitales y su dimensión con la socialización e identificación a través de las imágenes.

Esta investigación propone a partir de la fotografía encuentros entre representación y tipologías conceptuales que vemos actualmente en redes sociales. Las imágenes son un ejercicio fotográfico que registra un acto tan social como es el compartir en torno a la comida y el salir a comer, sin embargo acá la ausencia de personas y comensales instalan de manera irónica esta idea de múltiple interacción que los teléfonos inteligentes y la lógica de internet nos permiten hoy.

En las redes sociales existe la figura en forma de *meme*¹⁹ de *Forever Alone* cuya expresión es literal en español: solo para siempre. En internet es un dibujo cómico

¹⁹ *Meme* es un término utilizado en el mundo de internet para describir una idea o un símbolo que se transmite de forma explosiva a través de los medios de sociales. Wikipedia.

que representa a un personaje muy usado en imágenes y chistes gráficos, con la intención de representar una situación de soledad y desilusión con la vida, debido al rechazo social. También se le representa como un *geek*, amante del computador y el internet sin relacionamiento humano.



Las imágenes presentadas juegan con esta idea de *Forever Alone* como una suerte de narrativa fotográfica donde se fija un estado de ensimismamiento en lugares ausentes. La operación de captura comenzó a través del dispositivo móvil que -como herramienta de captura es poco invasivo y es sumamente habitual dentro de las redes sociales- marcar un hito en cuanto a fotografiar el plato que posteriormente se come. Editar, si es necesario para posteriormente subirlo a una red que se vincula con otras y de esta manera expandirse o tener un *feedback* con otros usuarios mediante *like*.



Alejandra Rivera. 2014.



Alejandra Rivera. 2014.

La interacción que nos permite el estar constantemente comunicados a través de un dispositivo móvil, también nos aleja de las relaciones humanas. Gracias al *smartphone* actualmente uno puede tener una red social de “amigos” mediante Facebook, participar de una fiesta en la que toca un dj al otro lado del mundo por *streaming*, evitar salir de casa y pedir un taxi a tu puerta con SaferTaxi o EasyTaxi, pedir comida e incluso tener encuentros con personas a quienes elijas mediante Tinder o Grindr, por mencionar solo algunas. Es decir, gracias a internet el relacionamiento social es de carácter remoto y los dispositivos cada vez más amigables para el usuario y programados con características humanas con la idea de acercamiento. Además es habitual ver la cantidad de personas que ya estando reunidas con otros, ya sea en el transporte público o privado, reuniones o encuentros en restaurantes dedican algunos minutos al relacionamiento remoto o con el dispositivo propiamente tal.

Este tipo de relacionamiento contemporáneo exige mirar y preguntarse sobre la expansión de entornos sociales en que el arte busca reinventar actualmente

espacios relacionales y modelos sensoriales a través de los nuevos medios. En esta dirección la mirada se centra en el modo de acercamiento a lo sensible mediado por el dispositivo y en la que consumir y generar imágenes es marcar una experiencia/existencia condicionada hacia la producción activa en el entorno medial.

La insistencia del comensal único en lugares ausentes exalta el espíritu de contemplación ante lo social y la idea *forever alone* en una ciudad “desierta” de espacios para el relacionamiento humano. Paradójicamente estos lugares debieran estar llenos y la acción de salir a comer a un restorán debiera ser acompañado. Aquí aparece una lógica de ficción y representación que me interesa a través de la fragilidad entre las relaciones humanas y con bastante humor, la insistencia de la utilización de la figura del *meme* que representa un estado de aislamiento gracias al acceso que permite internet.

El espacio abandonado y la forma en que se vincula la fotografía con el receptor recrean -a una escala mucho mayor a la real y desde una vista en primera persona- una estrategia a partir de la óptica fotográfica que genera una tipología de imágenes contenedoras de situaciones que marcan una presencia. Una presencia singular que establece cierta categorización ante la acción y el espacio.

A principios de 1900, Eugène Atget ya retrataba ciudades fantasmales sin presencia humana, en ese caso desafiando el tiempo de exposición y al material fotosensible en una ciudad atiborrada de gente.

La convergencia aquí presentada es una reflexión en cuanto al estado social de los espacios, versus el entorno social digital. La inmaterialidad de esto se manifiesta desde la captura a la realización de la obra físicamente, dando cuenta además de lo relacional en nuestro tiempo.

Si bien hoy nos vinculamos con dispositivos que nos permiten estar conectados a cualquier hora y en cualquier lugar del mundo (*smartphones*, computadores e internet) la interacción entre sujeto, obra y artista siempre mantienen una distancia

que transforma a la obra de arte en objeto de deseo. Este anhelo de posesión o pasión ante ese objeto/imagen que no le pertenece al espectador, es lo que internet y el computador crean ante la ilusión de pertenencia, permitiéndonos visualizar y descargar una imagen. Este magnifico engaño no es más que la ilusión de posesión ante imagen de existencia aparente. Lo hace *Instagram, Pinterest, Facebook, Twetter*, etc. cuando más allá de permitir lo relacional remoto mediante texto, incluye el poder compartir fotografías.

VIII

Status de la imagen

Una definición sacada del diccionario de la Real Academia de la Lengua Española para la palabra virtual dice lo siguiente:

*Que tiene existencia aparente y no real.*²⁰

Esta definición la he tomado como una estrategia de trabajo y de significación en cuanto a la fotografía digital. Desde mi inicio en la práctica vinculo estrechamente lo antes planteado en relación a la definición propuesta de imagen y ficción. Ahora bien, la condición de existencia aparente es propia para una imagen que se compone de ceros y unos (sistema binario), donde la idea de huella que queda de la penetración lumínica al material fotosensible, no es más que un recuerdo de la génesis fotográfica, ya que en la imagen digital corresponde al choque de la luz con el sistema fotoeléctrico que traduce esa información de código binario visible en cualquier pantalla, hasta su impresión en papel u otro sustrato donde su permanente estado de inmaterialidad se hace tangible.

Ante este panorama la figura del operador de la cámara que se adentra en la textura del dato binario a diferencia de la *figura del pintor que mantiene una distancia con lo contemplado*²¹ tomando un rol activo en el origen de la obra fotográfica propio de una técnica mediada por el aparato. En esta relación, citando a Benjamin, se establece una diferencia en la factura y procesos creativos entre la fotografía y la pintura. El primero observa, analiza y decide qué parte del entorno seleccionará, opera el dispositivo con la pericia propia de quien conoce y manipula una maquina teniendo como resultado una imagen que se adapta a las necesidades de representación de lo fotografiado. En el caso del pintor el proceso

²⁰ Real Academia de la Lengua Española, diccionario web.

²¹ BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*, en *Discursos interrumpidos I*. Editorial Taurus, 1989.

es similar hasta la reproducción de la imagen en el soporte, ya que su forma material está determinada por el uso del material: las pinturas.

El análisis y proceso de representación demanda mayor tiempo ya que su lógica procesual exige de tiempos de secado e impregnación del color que demoran mucho más que el tiempo de un *click* o el revelado fotográfico. En la fotografía digital este proceso binario es mucho más acotado ya que las complejidades de relación material (la luz), se ejecutan en un par de segundos a partir del sistema operativo de la cámara digital y que nos devuelve una ilusión, bastante real de lo representado en una pantalla.

De esta manera ambos ejecutores de imágenes se distancian en la relación de producción y enfrentamiento con el motivo, el fotógrafo posee mayor eficiencia en cuanto al tiempo de producción, ya que entiende desde la génesis, la concepción y formación de la imagen a partir del dispositivo. Ante esto el conocimiento del operario con el aparato fotográfico genera una imagen que oculta dentro su proceso, o como mencionaría Flusser: la caja negra es parte de las operaciones que al igual que un ilusionista, el artista mantienen en la fase del ocultamiento.

Walter Benjamin escribe *La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica* (1936) inmerso en la práctica política. Dicho texto reflexiona sobre el valor de la obra de arte y su estado de experiencia ante el original (el aura), indicando que ésta siempre será susceptible a la reproducción y estableciendo una condición democrática en cuanto a la obra de arte. *El aquí y el ahora*²² de la obra de arte es lo que no aparece dentro de la reproductibilidad técnica, según Benjamin. Sin embargo la fotografía (y los medios técnicos) funciona como la herramienta que pone en crisis no solo la tradición pictórica, sino que es una técnica que democratiza el estado de las imágenes, que antes de la fotografía era una condición exclusiva y delegada a la pintura. Este medio realmente revolucionario condiciona la relación en la producción de obra.

²² BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca, México. 2003. Pág. 42

*(...)el ojo capta más rápido, de lo que la mano dibuja.*²³

Los procesos de creación en la era de la reproductibilidad técnica están de la mano con el discurso y la acción política, entregando una dimensión de producción más allá del propio oficio. El tiempo en la producción se acorta y va de la mano con la ejecución de la máquinas y la velocidad de la ciudad. El discurso del artista es activo y productivo al mismo tiempo.

Status: la imagen y su masificación, es una propuesta fotográfica y espacial que se vincula a los niveles de las imágenes en la era de la comunicación visual y su difusión masiva en redes sociales e internet. Atendiendo a un ejercicio que democratiza la aproximación del individuo ante el objeto de arte y que en sus distintas materializaciones están a disposición del público en variadas formas de aproximación.

Esta obra enfatiza que los medios son construcciones sociales en relación a sus usos y soportes. Aquí la obra consta de una imagen fotográfica que en sus distintos medios confronta los círculos de distribución afectando en distintos niveles el estado de reconocimiento y mutación de la imagen artística. Las características formales se vinculan con el espectador a partir de aproximaciones que van desde un objeto de elite hasta la distribución masiva, pasando por estrategias de pertenencia, algo así como una viralización analógica de una imagen en particular.

La idea de una obra que se compone de distintas partes en las que cada una de ellas activa alguna dimensión distinta sobre el concepto de imagen y los soportes de circulación. Estos intereses son estrategias y rendimientos posibles en relación

²³ *Ídem*, p.40

a la fotografía de artista hoy, cuando el sujeto consumidor y productor de imágenes está a una distancia cada vez más cercana a la figura del artista productor de imágenes. Ante este panorama es preciso plantearnos ¿en qué estamos cuando hablamos de imágenes artísticas?. *Status: la imagen y su masificación* no pretende responder esta pregunta, sino más bien activar dimensiones de interacción tanto para el público de arte como para el visitante que llega fortuitamente al encuentro con esta obra.

La lectura como conjunto permiten entender la obra como un estado de existencia múltiple y variable generando niveles de lecturas no lineales en las que cada nivel o estado de la imagen es independiente una de otra, pero que en su conjunto componen un universo múltiple. Las diversas individualidades en las que se activa esta instalación fotográfica hacen referencia al contenido de la fotografía en que su grado de abstracción visual se activa con las operaciones que se presentan en la totalidad e interacción de esta obra.

A través de la impresión y proyección en diversos soportes de una fotografía realizada por mí, vemos la vista frontal de un edificio habitacional en el sector de Santiago Centro. Esta imagen tiene distintos niveles de interacción con el espectador. Por un lado la relación con el objeto de arte surge desde la transacción y la valorización de mercado que se le da a los distintos estados en que es presentada esta obra. Por otro, la coexistencia en distintos niveles de pérdida en cuanto a la información y calidad de la imagen a medida que esta tiene mayor acceso y pertenencia al espectador. En cada estado que propongo la imagen es degradada en cuanto al original para su circulación.

i) Estado y volúmenes de edición

- Estado 1
Fotografía enmarcada (perfil de aluminio) de 100 x 150 cm. Impresa en

papel de algodón libre de ácido.

Edición limitada, copia 1/3.

Este primer estado es el encuentro a una escala cercana a lo real, una especie de vista de ventana, donde se pueden distinguir los detalles, calidad de la fotografía en el sustrato y el tamaño. La imagen impresa en estas dimensiones en un papel libre de ácido tiene una resistencia de conservación de más de cincuenta años, lo que hace de esta imagen enmarcada e impresa de esta manera un objeto limitado en relación a la captura fotográfica realizada.

Estamos frente a la obra propiamente tal, que se presenta en una imagen contenedora del *aquí y el ahora que constituyen el concepto de su autenticidad* (W.Benjamin) y sale al encuentro de quien observa con el ejemplar único e irrepetible con la firma del autor. La característica de único e irrepetible en este caso es permanente, ya que al presentar la imagen en distintos estados el archivo original, el que tiene la mayor información, se mantiene al resguardo y futura eliminación para dejar como único objeto la fotografía materializada en este primer estado de representación. Este encuentro establece la relación de contemplación y solemnidad ante la obra de arte.

- Estado 2

Fotografía enmarcada con paspartú de 35 x 25 cm. En caja de empaquetado 40 x 30 x 1,6 cm. Impresión en papel de algodón libre de ácido.

Volumen de tres ejemplares numerados.

En este estado se presenta la imagen en un una edición de lujo y destinada a la venta, solo existen tres ejemplares de este formato con su respectivo empaquetado, manteniendo así la característica de exclusividad que la imagen y su empaquetado representan en la edición de “lujo”. Aquí la imagen fotográfica adquiere un valor comercial que dependerá de quien esta dispuesto a pagar este

valor para su adquisición. La obra deja de tener la característica de ejemplar único exhibida en la pared ya que en una edición de tres en este caso, de igual calidad de impresión, se presenta en un tamaño más pequeño y a una escala en que se puede tocar.

La relación comercial se establece en cuanto al tamaño (menor en este caso), pero la misma calidad del papel en el que se imprime y su valor de edición exclusiva al solo existir tres ejemplares. La calidad en este estado es para la adquisición de la obra y está disponible para ser observada y tocada (solo con guantes) como objeto de lujo.

- Estado 3

Fotografía impresa en Backlight.

Montada en caja de luz de 19,5 x 14,5 cm.

Volumen de 30 ejemplares numerados.

Este tercer estado corresponde, dentro de lo comercial, a una circulación de la imagen en una clave semejante a la del *retail*, ya que tiene un valor de producción bastante menor que los dos estados anteriores, sin embargo la edición mantiene aun su carácter de edición limitada al solo realizarse 30 ediciones numeradas previo a encargo y pago correspondiente.

En este estado la imagen adopta la característica de objeto decorativo ya que se presenta en un soporte en caja de luz a pequeña escala muy similar en lo objetual a como la publicidad se presenta tanto en el transporte público o en el comercio.

La edición de treinta ejemplares corresponde a un número acotado en cuanto a su producción, pero semi mecánico en cuanto a su reproducción ya que la factura del objeto caja de luz es un proceso que se realiza dependiendo de las unidades que hayan sido encargadas. Las treinta impresiones en backlight ya están hechas y el archivo de donde se saca esta matriz de impresión tiene características de tamaño y pixeles distintas a la fotografía en su estado primero.

- Estado 4

Imagen fotográfica impresa en papel Bond de 80 gr. de 50 x 70 cm.

Impresión offset.

Volumen de 1.000 impresos, reimpresos hasta completar 10.000 unidades.

Día a día se hace vigente, (...) la necesidad de apoderarse del objeto en su más próxima cercanía, pero en imagen.²⁴

Aquí la imagen se presenta en un sustrato de menor calidad, sin embargo el tamaño es similar al de una ventana pequeña que permite observar los detalles y diferencias entre las distintas impresiones. La definición de la imagen fotográfica presentada en este medio tiene una pérdida importante en relación a sus estados anteriores que se manifiesta en la materialización. El volumen de mil ejemplares están gratuitamente a disposición del público donde se monta la obra generando una circulación de la imagen a mayor escala y gratis del objeto como obra de arte. Esta operación de circulación establece un alcance total de diez mil posibles propietarios de la imagen, en este estado hace que se “viralice” de manera táctil la pila de imágenes en las distintas personas que toman el objeto y se lo llevan.

La materialidad en que es impresa también cuestiona su valor en el tiempo, ya que con un papel de menor gramaje y calidad, más el sistema de impresión utilizados hacen de la imagen un objeto con fecha de caducidad. Impreso en un papel con características de afiche callejero, su transporte está destinado a ser enrollado y almacenado por el revés de la imagen o en el mejor de los casos exhibido en algún muro y fijado con cinta adhesiva.

²⁴ *Ídem.* p. 47

- Estado 5

Imagen fotográfica impresa en cartón dúplex de 10 x 15 cm.

Impresión digital

Volumen de 500 impresos, reimpresos hasta completar 10.000 unidades

Este estado refiere a la imagen postal, ya sea como una invitación dentro de un circuito social o bien como souvenir de viaje. La imagen acá mantiene las características de una fotografía de buena calidad en impresión y sustrato, sin embargo su calidad de objeto ya no corresponde al de la obra de arte, si no más bien al objeto de difusión. Su valor dependerá del uso y circulación de quien la posea en sus múltiples usos (souvenir, postal, invitación, etc.). La fotografía artística pasa desde el Estado 4 y Estado 5 a imagen de difusión, su condición de souvenir se extiende dentro del contexto de arte como un lujo básico, como una muestra gratis de una obra que puedo atesorar, pero que no es el original, ni la versión lujo.

La distancia que se propone entre el objeto de arte y su circulación cada vez se acorta más, pero este acercamiento tiene distintas pérdidas. En primer lugar la calidad de los sustratos y sus ediciones mantienen una relación mercantil y que le da valor a la imagen, más allá del contenido de esta. Por otro lado este desapego ante la imagen y la democratización del objeto obra de arte para el espectador desborda el límite de la edición exclusiva y expande la circulación de la imagen a un estado material que a menor escala funciona como estrategia de viralización en el circuito del arte.

- Nivel 6

Imagen fotográfica en formato digital de 600 x 600 pixeles, visualizada desde la plataforma *instagram* en una tableta digital AOC de 6" fijada en la pared de la sala.

En este estado de accesibilidad la imagen es desmaterializada completamente y se presenta en una plataforma de web social en la que para interactuar mediante

like's²⁵ o comentarios al pie se debe seguir la cuenta @alejriveran. La interacción con la imagen es remota y mediada por la plataforma, si bien ya no es necesario estar en la sala donde se monta la obra para ver la imagen, sí es necesario el vínculo virtual para saber de su existencia.

Acá la imagen tiene una durabilidad prolongada dependiendo del estado de permanencia de la plataforma a lo largo del tiempo, sin embargo la imagen contiene una serie de pérdidas en esta relación virtual y semi abierta. Por un lado, la imagen no es subida con sus características originales ya que el formato de la plataforma para las imágenes es cuadrado y limita a una imagen de proporciones distintas. No es posible ser propietario de la imagen a menos que realice un *screenshot* (fotografía de pantalla) desde el dispositivo o el computador.

- Nivel 7

Impresión de 20 x 20 cm. de código QR, para ser escaneada con dispositivo móvil y que vincula la imagen a un sitio web

El valor de la imagen acá es mediada por el dispositivo móvil y el acceso a internet. La imagen se vincula a una web de libre acceso con la frase: *Download free* cuya accesibilidad del medio permite hacer de cualquier usuario de internet poseedor de la imagen, sin embargo está a disposición de cualquier persona en una calidad menor en cuanto a resolución y tamaño en pixeles, de manera que para futuros usos a partir de esta imagen su codificación digital no permite la reproducción a un primer estado de la imagen propuesta.

Este estado manifiesta una especie de desapego con la obra y libertad a sus posibles mutaciones, dejando la idea de recuerdo ante el original. Se deja ir la fotografía para ampliar su estado de expansión y permanencia en el tiempo.

²⁵ Forma de interacción en redes sociales a través de un icono en forma de mano que indica el gusto o aprobación de un contenido medial (imagen, texto, video o sonido).

La fotografía en versión digital y vinculada a la web también activa la relación con el espacio real, ya que en la información a pie de la imagen aparece hipervinculado la ciudad y año de la captura con una imagen virtual de *google maps* en el lugar donde fue realizada la fotografía.

El cuerpo y la experiencia humana desaparecen en internet. La forma espacial en la que se disponen estos distintos estados son con el fin de presentar operaciones ante un territorio de jerarquización en cuanto valor de la imagen artística y su circulación.

ii) Interacciones múltiples para hablar de un todo

La forma material de la obra de arte se presenta de manera social, relacional e interactiva (¿por qué no?) en los distintos acercamientos imagen-espectador. Desde el emplazamiento de la imagen en sus múltiples estados en los que aparecen sus distintas formas de interacción.

La fotografía es degradada a distintos soportes y distintas salidas de circulación. Sin embargo acá se habla de una “democratización” del consumo de la imagen de artista mediada por el valor comercial establecido en la presentación de la fotografía. Es posible verla en el estado 1 y en todos los estados; analizar su factura y detalles, tener el encuentro y aproximación con la obra. Experimentar su estado de contemplación reflexiva, sin embargo el valor de la posesión es restringido y dirigido al mercado del arte.

Los distintos estados que se presentan varían en forma y materialidad generando un encuentro de forma inmediata y abierta a la interacción entre la imagen y su medio, el llevarse una postal o afiche, comprar alguna de las ediciones de lujo, comentar o interactuar mediante *like* con la imagen en *instagram* o bien, escanear

el código QR y ver la imagen en un dispositivo móvil son la experiencia de encuentro ante una imagen que es mutable en los distintos soportes que propongo como operaciones.

La obsolescencia de la contemplación en estado de solemnidad que exige una sala de un museo o una galería, aquí es presentada y activada en la forma relacional de adquirir, poseer y dejar ir la imagen situando al espectador como contraparte de una acción que si no es ejecutada, deja de funcionar.

La comparación de los distintos formatos de circulación obligan al espectador a discriminar cuál obtiene, esta reflexión se enmarca dentro del contexto del arte y sobre todo en la activación del contexto social ligado al mercado, donde el individuo contemporáneo es cliente en todo momento y por hacer valer su derecho de consumo agota todas las posibilidades existentes. Acá la posesión del objeto de arte pasa de una condición de elite o limitada hasta su democratización ante el consumo masivo de la imagen en internet.

Esta graduación presentada en operaciones donde la condición de objeto único, la obra de arte, compite ante las formas de posesión que se presentan de manera inmaterial o como objeto de difusión. La acción de poseer una versión del original, por sus características de consumo actualmente tiene mucho más valor que la experiencia de contemplación ante el original de la obra de arte, el poseer activa esta dimensión relacional que se presenta de manera consumista ante el acceso de cualquier contenido, pero que es portable y que de cierta manera le pertenece al espectador.

Esta idea de souvenir para la obra de arte desborda su condición elitista y pasa a ser un objeto más dentro de la sociedad de consumo. La pila de imágenes está ahí y va a ser un volumen inerte cuyo acceso es solamente visual y distante si ésta no es activada. Cuando la obra desciende del estado de elite, se convierte en un objeto multisensorial. Las diversas y variadas reproducciones lo hacen

accesible al espectador y no solo se democratiza, también aparece la interacción. Esta interrelación (humano/objeto) multisensorial se produce ante el placer estético y la pulsión posesiva que incita al individuo a la posesión ante la experiencia estética. La publicidad es la número uno en este tipo de estrategias. Hoy internet y varias de las comunidades sociales mencionadas invitan al usuario - a través de imágenes de alto contenido estético- a generar ideas y sueños aspiracionales que no son más que el consumir productos o el *boom* de hoy en día el invertir en experiencias y estar presente a través de las fotografías. Los dispositivos móviles y la fotografía contribuyen a esta lógica de mercado en la que el sujeto se valida en las múltiples imágenes en las que es protagonista. El marcar presencias hoy en día es parte de *la hipertrofia narcisista*²⁶ donde cada usuario de dispositivo fotográfico acciona y expande por internet el contenido que genera para el consumo e interés de visibilidad virtual.

iii) La abstracción de la ciudad contemporánea

La ciudad y su forma de construcción repetitiva y constante, constituyen un patrón compositivo en la espacialidad, donde el individuo desaparece en la vivienda colectiva para formar parte de un cuerpo estructural en que se le singulariza a partir de un número.

La arquitectura a partir del imperio inmobiliario es la construcción de relieves en cuya base de no muchos metros cuadrados se logran erigir enormes estructuras habitacionales en las que conviven cientos y miles de personas sin apenas conocerse o identificarse. Estas estructuras de orden canónico se presentan en la imagen como una especie de edición arquitectónica de sistemas de habitación contemporáneos, regidos bajo la repetición estándar normada por las empresas constructoras.

²⁶ ZUÑIGA, Rodrigo. *Imagen y construcción simbólica*. Tecnologías de mediación. Ediciones Escuela de Postgrado, Facultad de Artes. Universidad de Chile, Santiago 2015

La vista frontal genera una suspensión en el espacio que desplaza la idea de referencialidad contenida en la fotografía carece de punto fijo debido a la abstracción de la escala por la distancia en la realización de la fotografía y el tipo de iluminación es determinante para una imagen atemporal. Estas estrategias formales dejan hablar a la realidad por sí misma en su forma más cruda, real y abstracta a la vez.

El motivo de la imagen presenta en su superficie las relaciones de cómo es presentada la forma habitacional contemporánea. Una matriz objetual que queda contenida en el recuadro de la imagen dentro de una edición en distintos estados de la fotografía artística. Ante esta serialización y mediante una constante observación e interés en el entorno urbano, surge la pregunta ante el estado de la ciudad contemporánea. La respuesta no pretende sentenciar en un juicio personal que constantemente cambia y suma percepciones.

Sin embargo, podemos marcar ciertas apreciaciones:

El espacio urbano actual se presenta como un híbrido arquitectónico de distintas épocas en que, especialmente en Santiago con sus distintos sectores, existe la idea de demoler y construir a lo alto para sobrepoblar una ciudad de crecimiento constante.

La arquitectura define cómo nos relacionamos con el espacio urbano. La monumentalidad que nos rodea por donde miremos, lo arquitectónico es igualmente inmenso que la naturaleza en su estado más salvaje y así como nos rodea, también abruma en el sentido de lo habitable. Veo una ciudad con forma estandarizada y saturada en la planimetría, una horizontalidad de estructuras modulares que simulan un *retail* inmobiliario. La pérdida de historia urbana por causa del reciclaje constante a nivel de construcciones. Demoler y volver a

construir nuevos barrios, nuevas viviendas, nuevas moles inmobiliarias son una constante de este tiempo.

La fotografía de la obra “Status” se entiende como una síntesis de un mecanismo que presenta la saturación de la narrativa visual en la que las identidades se construyen a partir de lo individual de cada vivienda. Las variaciones y lo múltiple ante lo estandarizado crean micro espacios de relaciones dentro de conjuntos habitacionales masivos que más que salir al encuentro comunitario invitan al encierro de los sujetos, que manejando los medios tecnológicos evitan la salida a la calle para suplir alguna necesidad.

La condición de vulnerabilidad de los seres humanos es propicia para que el desarrollo tecnológico adopte características cada vez más humanas y reales, de esta manera el individuo le exige una serie de características, entre ellas la alta definición, para desarrollar la sensación de confortabilidad ante la ilusión de compañía y afectividad que genera la imagen de la pantalla.

La construcción de falsas relaciones nos convierte en autómatas, en sujetos desvinculados en un entorno creado y mediado por dispositivos que simulan amistad, encuentros, relaciones con otros. No obstante, la tecnología social también nos permite cuestionar los valores humanos y redefinir la presencia corporal y física en el entorno relacional.

IX

Conclusiones

El espacio de las relaciones más comunes es el más afectado por la cosificación general.²⁷

La obra planteada se conforma de la imagen presentada, y principalmente, de su construcción espacial y circulante en acción con el espectador, que genera su modo de existencia. Este modelo de acción que vemos replicado en la sociedad dentro del relacionamiento remoto en la era de internet me es pertinente para hablar, a partir de imágenes, de un estado que afecta la relación entre el sujeto contemporáneo y el dispositivo.

Estas operaciones tensan de manera gradual el valor de la imagen como obra de arte y la imagen en internet. Este interés radica en la convergencia que propongo en las distintas mediaciones presentadas como estados, que expanden el territorio de investigación ante

lo relacional remoto de nuestra época. Un gran número de fotografías que se producen y comparten en un universo en el que la comunicación cada vez más visual, universalizando el lenguaje de las imágenes y abriendo las fronteras de la comunicación tecnológica. La lógica de compartir, democratizar y viralizar son acciones habituales del ser contemporáneo.

El habitar estas circunstancias hoy es una operación reflexiva ante la reiteración, una especie de *loop* que insiste en el encuentro que pueda tener cualquier individuo con esta imagen, en cualquiera de sus estados a lo largo del tiempo, idealmente por mucho tiempo. Más que el transformar o cambiar el curso de la relación con las imágenes, es una estrategia dentro de un mismo sistema que genera interrogantes ante la reiteración de la imagen en sus distintos soportes.

²⁷ BOURRIAUD, Nicolas. Estética relacional. Adriana Hidalgo Editora, Buenos Aires. 2008. P 7

En la actualidad tenemos diversas formas de relaciones sociales/comunicativas que sobrepasan la interacción dominante persona a persona en la época pre-internet. La conectividad constante en la que estamos inmersos hoy en día y la posibilidad de la imagen fija y en movimiento genera un nivel de información tal, que es incluso prescindible el texto o la necesidad de un interlocutor.

La imagen por sí es conductora de posibilidades, el autor toma y hace una interpretación del imaginario, la conexión que establece con el espectador la llena de significaciones y evocaciones que permiten la comunicación entre sujeto y obra. El porvenir de la imagen tiene variadas capas narrativas y posibilidades de interpretación que el espectador le asigna y por ende, múltiples niveles de lectura, evocaciones e incluso recuerdos.

En el lenguaje fotográfico resaltan una serie de aspectos que no son posibles a la visión humana. Por un lado tenemos la bidimensionalidad, cuya óptica es a partir de la visión monocular, despojándola de una idea de espacialidad posible con la visión binocular que poseemos los seres humanos. Ante esto, la imagen presentada corresponde a la visualización de este híbrido arquitectónico que se presenta de manera próxima y abstracta. Mostrando de una manera aséptica una planitud visual que contrasta ante la situación habitacional presentada en la fotografía, que permite la percepción de este tipo de imagen, no real y abstraída espacial y temporalmente mediante un aparato.

X

Bibliografía

- Bibliografía general

BAUDELAIRE, Charles. *Las flores del mal*. El Mundo, Madrid. 1999

BOURRIAUD, Nicolas. *Postproducción*. Primera edición. Adriana Hidalgo Editora, Ciudad de Buenos Aires. 2004

THORNTON, Sarah. *Siete días en el mundo del arte*. Edhasa. 2010.

WALL, Jeff. *Fotografía e inteligencia líquida*. Colección GGmínima, Barcelona. 2007

- Bibliografía particular

BENJAMIN, Walter. *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Primera edición Editorial Itaca, México. 2003

BOURRIAUD, Nicolas. *Estética relacional*. Segunda edición. Adriana Hidalgo Editora, Ciudad de Buenos Aires. 2008

BURROUGHS, William S. *La revolución electrónica*. Primera edición, primera reimpresión. Buenos Aires: Caja Negra. 2013

CHIMUNIATTO, Pablo. *Una cosa a la vez. Consideraciones sobre semiología visual a partir de un emblema barroco y un afiche reciente*. Vertebra. Revista de arte y literatura. 2009

<https://revistavertebra.files.wordpress.com/2009/10/061.pdf>

FLUSSER, Vilém. *Para una filosofía de la fotografía*. Primera edición. La marca editora, Buenos Aires. 2014

FONTCUBERTA, Joan. *El beso de judas*. Primera edición. Editorial Gustavo Gilli , S.A., Barcelona. 1997

GRANDIN, Temple M. *Thinking in Pictures: Other Reports from My Life with Autism*. Capítulo 1. Vintage Press, New York. 1996

PANNESE, Alissia. La mente y la imagen, *Vertebra*. Revista de arte y literatura. 2009
<https://revistavertebra.files.wordpress.com/2009/10/051.pdf>

VILLEE, C. A. *Biología*. Ciudad de México, Nueva Editorial Interamericana S.A. 1981

Catálogos Referenciados

Edward Hopper. Rolf G. Renner. Taschen, Alemania. 2002

Espacios Urbanos. Andreas Gursky, Candida Höfer, Axel Hütte, Thomas Ruff, Thomas Struth. Curaduría: Ludovico Pratesi y Benedetta Capri de Resmini. Fundación Proa. Buenos Aires, Argentina. 2009

Félix González Torres. Somewhere / Nowhere. Algún lugar / Ningún lugar. MALBA Fundación Constantini, Buenos Aires. 2008

Atlas de Mnemosyne. Aby Warburg. AKAL/ Arte y estética. Madrid, España. 2010