



Universidad Nacional Autónoma de México  
Facultad de Artes y Diseño

El objeto- conductor- evocativo. Una referencia entorno a la imagen y al espíritu  
de la época contemporánea

Tesis

Que para obtener el título de:  
Licenciada en Artes Visuales

Presenta: Sharet del Carmen Leyva Rodríguez

Directora de Tesis: Maestra Karina Erika Rojas Calderón

México, D. F., 2015



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

## ÍNDICE

Introducción .....	4
Capítulo 1. Reflexiones en torno a la imagen y el objeto visual .....	6
1.1 De principio a fin “larga vida a la imagen” .....	6
1.2 Imagen; artefacto visual .....	9
1.2.1 Entre la imagen y la cosa; el objeto .....	11
1.2.1.1 La representación a través de la reproducción .....	15
1.2.1.2 La reproducción generadora de imágenes .....	19
Capítulo 2. La imagen emancipada y su lectura en la era digital .....	23
2.1 A través de la tecnología: “como por arte de magia” .....	24
2.1.1 El mensaje no es definitivamente el medio .....	26
2.1.1.2 La relación del usuario con el medio .....	30
2.2 Una consecuencia del poder: las <i>nuevas tecnologías</i> .....	32
2.2.1 Un <i>mediador</i> entre el mundo físico y el virtual .....	33
2.2.2 La imagen emancipada .....	34
Capítulo 3. El objeto- conductor- evocativo .....	36
3.1 Definición de lo evocativo .....	37
3.1.1 Comunicación presencial innecesaria .....	38
3.1.1.2 “ <i>e- image</i> ”: la expansión de la imagen y el desarrollo de lo comunicado .....	39
3.2 El objeto- conductor- evocativo .....	40
Conclusiones .....	47
Bibliografía .....	51
Agradecimientos .....	53

## Introducción

El texto que a continuación se presenta, pretende la reflexión en cuanto a la imagen se refiere, haciéndola partícipe de los cambios surgidos a través de la evolución del ser humano y cómo han recaído en ella y éstas han adoptado nuevas formas de comunicación entre nuestra especie.

La tesis procura ir más allá del hablar de la imagen como un mero rubro o una etiqueta en la cual se le encasille por conocimiento general que todos parecemos haber adquirido por cuestión generacional o por ser estudiosos del tema, ya que se busca enfatizar la relación entre el arte, la relación con el cerebro humano, el lenguaje y la tecnología. Se pretendió desmenuzar poco a poco la información en cada capítulo para que hubiese un mejor entendimiento de la propuesta intentando ir de los conceptos básicos al término propuesto como “objeto- conductor- evocativo”. Principalmente se buscaba un entendimiento de la imagen como función y no sólo como un mero objeto de placer y codicia.

Se buscó no ser redundante en los tópicos pero indudablemente llevan una relación íntima entre unos y otros, y, aunque se pretendía no hablar específicamente del campo del arte hubiese sido difícil no mencionarlo porque como se leerá, la imagen no pertenece en exclusiva a las Bellas Artes, sino al mundo en general. La tesis a la cual se le decidió nombrar con el título de *El objeto- conductor- evocativo. Una referencia entorno a la imagen y al espíritu de la época contemporánea*, está conformada por tres capítulos y unas brevísimas conclusiones que permiten dar más detalles sobre las referencias usadas, así como observaciones personales y expectativas que se tenían sobre dicho documento, también podrá leerse un cuadro sinóptico de José Luis Brea y dos más realizados como propuesta en los que se desglosa la ejemplificación respecto a la obra de Sherrie Levine y Michael Mandiberg (ambos retoman las piezas del también artista Walker Evans).

Entre los autores utilizados como referencia se encuentran muchos de los más relacionados con el campo de los estudios visuales, la estética y otros más

dentro de la investigación en la escena del arte y los medios de comunicación, algunos nombres con Carlos Scolari, Georges Didi- Huberman, W. J. T. Mitchell, Keith Moxey, Claire Bishop, Walter Benjamin, con los cuales se intentó tener las mejores bases para poder abordar un tema tan basto y del cual, hasta el momento los estudios tanto en América Latina como en el resto de los continentes no se tienen todos los resultados ya que estamos viviendo el mismo momento en que se ejecuta el desarrollo de los mismos, y, quizá por eso, se vuelve más exquisito e interesante el poder participar en ellos a través de este proyecto.

Para este momento, lo único que resta por hacer es una advertencia sobre el uso indiscriminado que se hizo sobre ciertos términos y el uso de términos clave en general que fueron considerados de vital importancia para generar un discurso en torno al fenómeno que aquí se ocupa: **objeto, imagen, imagen física, imagen- materia, imagen técnica, imagen digital, e- image, reproducción, aura, representación, mensaje, presencia- ausencia, medios, información visual, producción, gráfica, fotografía, pintura, imaginación, memoria, bancos virtuales, copia, materializar, desmaterialización, dispositivos electrónicos, medio, omnipresente, soporte- superficie, lenguaje, evocar, interpretación, internet.**

## **Capítulo 1**

### **Reflexiones en torno a la imagen y el objeto visual**

#### 1.1 De principio a fin “larga vida a la imagen”

Cada una de las imágenes con las que solemos reflexionar, ya sea en la intimidad de nuestras mentes a solas o expuestas en las calles a través de muros o en una galería poseen el mismo valor por su aportación a la memoria y por el mensaje transmitido. Es decir, el mundo entero es una gran masa conformada por ellas pero su uso parece haber incrementado o es ahora cuando notamos que están esparcidas por todas partes y tenemos la oportunidad de emplearlas en nuestra vida cotidiana como un ‘accesorio’ más con el que adornar el acontecer diario.

**“(...) la imagen ha extendido tanto territorio que, hoy, es difícil pensar sin tener que ‘orientarse en la imagen’ ”. <sup>1</sup>**

El mundo de las imágenes es mucho más que un plano bidimensional en el cual se les categorice, es hablar sobre el entorno en que se desarrollan, lo que las forma, el modo en cómo se manifiestan y la relación misma con sus usuarios, su vida y los cambios. La imagen ha ejercido un gran poder sobre nosotros, que se ha vuelto una identidad completamente autosuficiente capaz de invocarnos y mantenernos a sus pies como fieles adoradores. Al parecer, nos hemos convertido en seres necesitados del fetiche y ése fetiche sigue en pie debido a nosotros casi haciéndonos una misma identidad.

**Las palabras crean mundos que podrían o no corresponder con aquel en el que nos encontramos. Su capacidad para absorber el contexto en el que se enuncian las llena de presencia, asegurando al mismo tiempo que su significado no puede ser fijado.<sup>2</sup>**

Es una fascinación la necesidad e interés por las palabras con las que denominamos y eso es sorprendente porque diferentes culturas las emplean

---

<sup>1</sup> Didi- Huberman, Georges. Cuando las imágenes tocan lo real. p 2

<sup>2</sup> Moxey, Keith. Los estudios visuales y el giro icónico. p. 20

dependiendo la cercanía *hacia el objeto* al que refieran o bien varias y en algunos casos todo podría devenir por la raíz de ciertas palabras. Existen algunos términos acuñados en cuanto a la imagen como: logos, imago, ídolo, eidolon, signo, representación, mimesis, copia, es evidente que han sido capaces de llegar en forma penetrante a las personas pero también porque las mismas imágenes tienen sus propias divisiones y características y dentro de dicha segmentación, cada una de ellas hace referencia a distintas aportaciones en cuanto a lo que las implique y las hace vigentes en el usuario.

**“Y así mismo, cada vez que posamos nuestra mirada sobre una imagen, deberíamos pensar en las condiciones que han impedido su destrucción, su desaparición.”<sup>3</sup>**

Llegamos a un punto en el que se observa que la imagen vive no única ni exclusivamente en este aquí y ahora, sino que ha sobrevivido de generaciones en generaciones, quizá porque ofrece un vehículo importante dado el grado de información que genera. La evocación de situaciones cotidianas siempre será un punto redundante en el trabajo del artista o el generador de imágenes, no obstante, la imitación es un punto de partida y de estricta referencia por su proximidad con nuestro entorno al mostrar pequeños fragmentos que contienen viveza, nos hablan, nos llevan a un nivel más lejano y nos transportan y permanecen para luego desaparecer.

**Primero esculpida, después pintada, la imagen está en el origen y por su misión mediadora entre los vivos y los muertos, los humanos y los dioses; entre una comunidad y una cronología; entre una sociedad de seres visibles y la sociedad de las fuerzas invisibles que la dominan. Esta imagen no es el fin en sí misma sino un *medio* de adivinación, de defensa, de embrujamiento, de curación, de iniciación. Integra la ciudad en el orden natural, o el individuo en la jerarquía cósmica, “alma del mundo” o “armonía del**

---

<sup>3</sup> Didi- Huberman, Georges. Cuando las imágenes tocan lo real. p 20

**universo". Aún más brevemente un verdadero *medio de supervivencia*.<sup>4</sup>**

La reproducción, masiva o no de un objeto es un recurso que ha ayudado a generar estas inagotables provisiones visuales para ojos inquietos que consumen lo que se les presenta a su paso, por eso no es posible hablar de una exclusión en el interés visual e independientemente de la época en que haya sido creada, vive en nuestro tiempo.

El hecho de que podamos encontrar en nuestra cotidianidad cientos de miles de imágenes es un logro impensable para algunos de nuestros antepasados de haber alcanzado. Pero aquí estamos rodeados de toda esta información tan dispersa y accesible. Esto permitió beneficios, pero al mismo tiempo un flujo constante que no ha parado desde entonces y que ha tergiversado mucho de lo que conocemos ahora y aceptamos como la única verdad, refiriéndose al hecho de que muchas generaciones no conocen más que lo perteneciente "a su tiempo".

En el campo del arte esto no parece ser un buen augurio ya que el mercado en general se siente inseguro al preguntarse si realmente lo que adquieren es una pieza original. Por otra parte, me parece destacable el modo en que las reproducciones han resultado; encontramos afiches, camisetas, llaveros, separadores, postales y otras tantas baratijas con material de primera calidad. Si se han generado miles de millones de tiradas con tal o cual imagen, es porque deben de decirnos algo, de hecho lo están haciendo, están gritando y tan fresco sigue su valor de culto. Así surgen las reflexiones y controversias entorno a la reproducción y su problemática. La reproducción le da una alternativa distinta al arte de escabullirse e incluso de ser parodiada y esto significa su aceptación y en algunos casos hasta la admiración o la simple ocasión de incrementar salarios. La disyuntiva en el arte surge cuando la pieza original pierde su importancia, la esencia es quien la convierte en lo que al fin y al cabo es.

---

<sup>4</sup> Debray, Régis. Vida y muerte de la imagen. Una historia de Occidente. p. 30



Sin embargo, los valores que cada una de las piezas maneja,- tanto la realizada por el autor como la réplica,- poseen auras distintas, mientras que la segunda gana con la primera pasa lo opuesto. Ambas responden a intereses distintos, el original guarda más interés con los que tienen pensamiento academicista que aún abogan por el idolatrar al arte haciendo evidente que hay una gran distancia en cuanto a quién hace arte buscando fama y la admiración para endiosarse, dejando al resto en un plano apartado ó pensando que el arte va enfocado a un solo sector y la segunda a un grupo con un sentido que va más dirigido hacia la creencia de la propiedad común, sin ser mal vista porque su mayor interés radica en la difusión y en medios alternativos para el impulso del arte y sin intermediarios entre el artista y el usuario- receptor.

## 1.2 Imagen; artefacto visual

No obstante, más allá de las imágenes que provienen y se relacionan con las Bellas Artes surgen los siguientes cuestionamientos, ¿qué es lo que distingue a unas imágenes artísticas de las que no se encuentran catalogadas comúnmente en galerías o lugares de establecido reconocimiento? ¿De qué materia están hechas que las hace atemporales?

**Argumentaré que las imágenes no artísticas pueden ser tan convincentes, elocuentes, expresivas, históricamente pertinentes y, teóricamente comprometidas como el objeto tradicional de la historia del arte y que no hay ninguna razón en la historia para excluirlas de una igualdad de trato, junto con los ejemplos canónicos y extracanáonicos del arte.<sup>5</sup>**

Entonces si no se desestima a nadie ni a nada, ¿qué sucede en éstas imágenes? Tienen un valor que parece superar los pensamientos más básicos, es sobre los atributos con los que fueron dotados, son poseedores de trances históricos, de características humanas, de un aura que no se puede ver, más

---

<sup>5</sup> Elkins, James. The Domain Of Images. p. 9

sabemos está ahí y sea en una copia o en la original y cien por ciento auténticamente poseen. ¿Cómo es posible que tales valores sigan tan al día y ni siquiera nos percatemos y lo comprendamos la idea sin mayor dificultad?

**Aunque estas imágenes se crean para permitir la transferencia de la información y por tanto tienen el carácter de representaciones, su status perceptual, su impacto en nuestra experiencia óptica, no obstante varía según el medio en que están construidas. El status de la imagen como presentación es pues tan importante como las transacciones de información que permiten.<sup>6</sup>**

¿El medio es el mensaje? ¿Es en realidad el medio quien define todo? En una pieza cada uno de sus elementos cuenta por lo que aportan y el medio es uno de ellos. La relación que una persona ejerce ante el artefacto visual o en viceversa crea una comunicación como no hay otra conocida. Nos remonta a vernos en nuestros antepasados haciendo un ritual similar que nos hace encontrarnos en diferentes estados ante nosotros y ante un algo más. Esta experiencia nos nutre y permite la conexión a otro lenguaje que es capaz de transmitir de manera clara y silenciosa. Dependiendo la experiencia uno entenderá y difundirá a partir de ella un enfoque de lo que puede esperar y presenciar.

---

<sup>6</sup> Moxey, Keith. Los estudios visuales y el giro icónico. p. 14

### 1.2.1 Entre la imagen y la cosa; el objeto

**“Las formas en que los objetos nos atraen, su animación, su aparente autonomía, sólo derivan de su asociación con nosotros.”<sup>7</sup>**

Lo cierto es que si la imagen solía ser quien representaba a un objeto, ella misma ha pasado a ser un claro objeto de admiración, de adoración: *El* objeto en sí. En toda presentación y representación a través de la imagen habrá una transferencia, es decir, un “cambio de valores”. Será posible que haya más peso en alguna de las partes de esta *presencia- ausencia* y que el factor que influya de un modo más determinante sea el medio dejando a un lado el contenido comunicacional. Es hablar de dos recursos como si no tuvieran relación alguna y sin embargo tan estrechos.

Nuestra educación nos ha enseñado a valorar lo material, a tener, a poseer las cosas y sacarle el mayor provecho a lo tangible. A pesar de saber que la mayoría del peso no recae en esto sino en el espíritu o esencia, nos hemos acostumbrado a esta necesidad creada. Es de hecho, nuestra educación.

Si conocemos de sobra las implicaciones adjudicadas, por qué no entonces aceptamos lo cosificado como lo aurático.

**“El medio es pues una figura para la agencia de los objetivos visuales que son concebidos como algo más que meras representaciones.”<sup>8</sup>**

Ahora tenemos no nada más las imágenes como recuerdos evocativos, sino que también tenemos objetos, mismos en los cuales hubo inspiración o los que pretendían ser representados. Nunca se previó el desenlace que vendría y la responsabilidad que implicaba el producir imágenes y más todavía: imágenes que fueran a ser multiplicadas. Concebimos un mundo de información del cual no nos es posible escapar. Los medios impresos, digitales, el cine, la televisión, la radio abrieron una puerta y dejaron suelta a una generación de arte popular que fue agotando su propia “magia” y que poco fue apagándose.

---

<sup>7</sup> Ibid, p. 21

<sup>8</sup> Ibid. p. 15

**Nunca, al parecer, la imagen,- y el archivo que conforma desde el momento en que se multiplica, por muy poco que sea, y que se desea agruparla, entender su multiplicidad-, nunca la imagen se ha impuesto con tanta fuerza en nuestro universo estético, técnico, cotidiano, político, histórico. Nunca ha mostrado tantas verdades tan crudas; nunca, sin embargo, nos ha mentado tanto solicitando nuestra credulidad; nunca ha proliferado tanto y nunca ha sufrido tanta censura y destrucción. Nunca, por lo tanto- esta impresión se debe sin duda al carácter mismo de la situación actual, su carácter ardiente-, la imagen ha sufrido tantos desgarros, tantas reivindicaciones contradictorias y tantos rechazos cruzados, manipulaciones inmorales y execraciones moralizantes.<sup>9</sup>**

Ahora bien, la imprenta es el primer recurso tecnológico con el que se cuenta para generar las reproducciones masivas y con ello su filtración a diestra y siniestra en nuestras vidas de cualquier 'cosa' reproducible. Esto, trajo cambios sociales y culturales, pero no solamente eso, sino que incluso empezó a hacer que se viera de un modo distinto el sentido del tiempo. Que todo pasara a velocidad luz, nuestra forma de manejarnos y al ser tal se perdió el sentido primordial que había.

En la sociedad moderna nos hemos convertido en generadores de mayor información. Se cree que uno de los momentos culminantes en la historia del arte surge al llegar la invención de la cámara fotográfica y es entonces cuando la 'imagen' logra tener un significado con una validez distinta aplicada al resto de las Bellas Artes porque pareciera que hay una ruptura. Lo cierto es también que se suele hablar de fotografía como 'imagen' y mientras tanto, el resto de las imágenes quedan encasilladas en un plano indefinido.

Es entonces que con el paso de los años y más recursos tecnológicos se modifica la información y lo que probablemente hace no demasiado era

---

<sup>9</sup> Didi- Huberman, Georges. Cuando las imágenes tocan lo real. p. 2

‘conocimiento verdadero’ ya no lo es más, por esa manipulación. Pero, ¿alguna vez la imagen transmitió conocimiento como su función principal?

**Para bien o para mal, los seres humanos establecen su identidad colectiva creando a su alrededor una segunda naturaleza compuesta de imágenes que no se limitan a reflejar conscientemente los valores previstos por sus productores, sino que irradian nuevas formas de valor formado en el inconsciente político colectivo de sus observadores.<sup>10</sup>**

El arte hasta cierto punto es característico porque ha hecho uso o incluido objetos de uso común en nuestras vidas, no obstante, con el paso del tiempo y su significación e interpretación anacrónica lo que queda es un objeto, por eso le nombramos ‘pieza’. Lo asociemos con cualquiera de las disciplinas en las que queremos encontrarlo, el resultado es que son acogidos a otro nivel de clasificación y por ende de utilidad.

Así como existe el valor de cambio de signo está también el valor de uso, implica la función que da lugar a una relación, es en este punto cuando se genera una desviación ligera pero necesaria entre la imagen y el objeto, debido a que va desarrollando distintos significados y apreciaciones relacionadas o preconcebidas tanto a la categoría del objeto como de imágenes.

Es necesario recordar que al momento en que Marcel Duchamp decidió emplear el mingitorio supuso un cambio de proporciones inimaginables incluso para el mercado del arte mismo. Esto implicaría ajustes y una adaptación que repercutiría a lo que deviniese, sin lugar a dudas la convergencia en la mentalidad para poder considerar la aceptación y no una tragedia a este suceso. Esta acción toca otros aspectos a parte de la introducción de ‘objetos’ cotidianos dentro del mundo del arte, como su discurso, la misma época en sí lo que trae es una mentalidad ya establecida para ciertos y delimitados

---

<sup>10</sup> Mitchell, W.J.T. (2005) What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images. Chicago: University of Chicago Press. p. 105

comportamientos, pero son puntos que no se tocarán ya que no son indispensables.

¿Por qué hablar del objeto ahora? Porque es un vehículo de imágenes. El objeto posee y genera información. El objeto no es más que un medio y un factor más para la adoración y el consumismo.

**“El status del objeto (signo) se opone a la función objetiva (racional y práctica)”<sup>11</sup>**

Pareciera que el objeto adquiere vida propia y su valor aumenta en un santiamén. Sobre él caerán exclamaciones y miradas de admiración, pero sin lugar a dudas siempre serán más directas hacia el objeto de tu aprecio, entiéndase la pieza. Tu comportamiento dejará de ser el mismo si este nuevo ‘juguete’ tuyo resulta ser exclusivo porque se leerá en él con letras bien grandes la palabra PRESTIGIO, lo cual hará de los objetos unos discriminantes sociales y una pérdida de valor del objeto en su uso, porque hablarán en voz alta factores como el renombre de quién lo hizo, a qué marca pertenece, el valor monetario, etc.

Todo este halo cargado de importancia o exclusividad no es más que obra nuestra, después de todo esto queda entre nosotros mismos, en personas exponiendo un punto de vista y el nexo generado que sigue fluyendo.

**“(…) y, si los objetos forman aparentemente parte del orden doméstico, hemos visto que su sentido no se aclara sino por su relación con las coacciones sociales de conformidad y de movilidad”<sup>12</sup>**

Al haber hecho de la pieza un objeto de culto tuvo que haberse perdido o sido olvidada la razón de su uso en la vida diaria tanto como lo que representaba y siendo así, el que se hubiese visto reproducida millones de veces por descuido y haber llegado al alcance de un público en general, también es un alivio

---

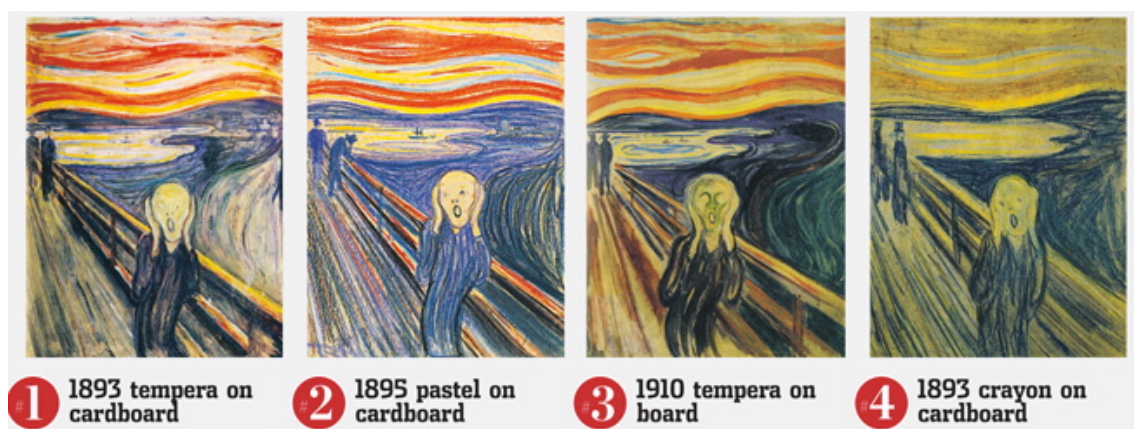
<sup>11</sup> Baudrillard, Jean. Crítica de la economía política del signo. p. 38

<sup>12</sup> Ibid, p. 17

porque es más que sabido que se filtra mucha información y que lo que solía ser compartido por una minoría ha dejado de ser así gracias a la globalización. El alcance de esto son las salidas que encuentra el arte (y otras disciplinas como el diseño de interiores e industrial y la moda) en nuestro tiempo con los medios por tenerlo todo con tan sólo un 'click' o dando un paseo por la esquina de la calle. Siendo así los medios usuales o la introducción de los más nuevos los que permitan la absorción de conocimiento y la generación de nuevos resultados más por verse y de entenderse como sociedad en la cual habitamos y de la cual formamos parte.

#### 1.2.1.1 La representación a través de la reproducción

Edvard Munch fue de los pioneros en la reproducción y de sus mismas piezas, quizá porque le interesaba saber si era posible el producir la misma carga emocional como con la primera de las piezas que hacía o por saber si podía corregir y transformar ésta antes de sacarla al mercado y estar conforme con todos los resultados obtenidos. Así se ha creado polémica porque tanto en un museo como en otro se maneja la verdad de que cada uno posee *el original* de uno de sus cuadros por haber traído al mundo tantos "Edvard Munch" sin consciencia de que en algún futuro la gente se cuestionaría cuál es la pieza "auténtica" y hasta llegarían a tener algún tipo de debate para llegar a la conclusión sobre la relevancia de la obra.



13

<sup>13</sup> El Grito, de Edvard Munch.

En el Grabado (gráfica) o la Fotografía uno puede hacer un número infinito de cuantas copias y no podría haber problema con ello, el medio se presta para que el resultado sea el óptimo y con tanta precisión que no podríamos siquiera distinguir cuál fue la última en salir del proceso de secado. Si nos dirigiéramos a terrenos como la Pintura ahí sí estaríamos hablando de una situación diferente: tanto en la Gráfica como la Fotografía se cuenta con una serie de elementos como las placas que poseen ya que el contenido haciendo que la exposición a los químicos o el entintado sea lo que ocasione la posible única variable y con la Pintura, el que tiene la brocha hace todo el proceso y debería de repetir cada pincelada, mancha, trabajo de espátula y demás hazañas para quedar aún algo alejado de esa primera versión. No es que no sea posible porque se conoce de gente que ha reemplazado piezas en los museos y hasta a compradores y críticos expertos se han visto sorprendidos al ser engañados por tan hábil mano. Esto hace que 1. Haya demanda por ciertas tendencias en el arte, 2. Siguen válidas o con calidad de vivas.

**“La simetría (con la higiene y la moralidad) es la representación “espontánea” que las clases medias tiene de la cultura. El juego con la asimetría no hace sino consagrar esta representación.”<sup>14</sup>**

Se ha planteado un acontecimiento a la reproducción, la producción y el poder que converge en dichos procesos para hacer de los objetos seres que funcionan como ‘invocadores’ que a la vez recopilan de modo cíclico información y dejan una estela *viva* entre ese vaivén. Es extraño porque pareciera que se estuviera hablando de una presencia- ausencia que aunque no nos sea posible palpar resulta ser muy poderosa, es como si nos fuéramos sumergiendo en un mundo interpretado a través de la división entre su composición y en la potencia que ahí se alberga.

**“¿Qué sucede con el sujeto de la representación? El sujeto se ‘disuelve’ en la intersubjetividad que legitima su representación.”<sup>15</sup>**

---

<sup>14</sup> Baudrillard, Jean. Crítica de la economía política del signo. p. 25



Primero, en una imagen se observan reflejos de realidades que conocemos por la convivencia tanto de los sucesos como de los objetos, o las figuras con las que allí se juega. Son presencias. El rol que desempeñan deja de lado situaciones como su origen o dónde se expuso, empiezan a crecer lazos sobre y a través de ella con personas que las miran por doquier, pero la relación de ojo y 'algo' que ser visto pasará a ser apenas la primer parte de un proceso. Me gustaría regresar al primer ejemplo que se planteó en el que la señora que hojeaba esa revista en la estética, digamos ahora que ya salió y que se dirige hacia su destino por la acera y el único pensamiento que cruza su mente es de nuevo esa imagen, la pintura. Sin embargo, es *la fotografía* de la pintura lo que recuerda, de aquella pintura que ha adorado desde que tiene uso de razón.

¿Existirá la posibilidad de que la imaginación esté colada en este proceso? ¿El uso de la misma 'empobrecerá' de algún modo la pintura así como la fotografía sacada a ésta? Puede ser que nuestros ojos y memoria no sean tan diestros al recordar y captar cada uno de los detalles como una cámara fotográfica lo haría, por otro lado, a la acción de imaginar se le suele relacionar con la memoria o en otros muchos casos con ficción.

Al tratarse de un proceso que sucede en la mente y que es imperceptible excepto para la persona que posee ese imaginario, exista la incertidumbre sobre qué tan reales o ciertos, afortunadamente, gracias a que ahora es posible ver y ejecutar mediante una pantalla algún tipo del proceso similar por el cual nuestra mente pasa y poder hacer visible un proceso que solía parecer descabellado y sin un soporte que lo validara, así que ahora nos vemos reducidos a producir 'respaldos' o guías como son los libros, documentos almacenados en nuestra bandeja de entrada o bien en una USB, cuando en otro momento eran suficientes las tradiciones orales que persistían tras el paso de los años, se entiende que al estar en constante movimiento encontremos medios para la fabricación de una vida cómoda.

---

<sup>15</sup> Bozal, Valeriano. *Mímesis: las imágenes y las cosas*. p. 32

La memoria es una de ellas. Al producir series de recuerdos nos encontramos con que la mayoría de las ocasiones nombramos datos generales que contadas veces podrían ser de ayuda, son pequeñas impresiones que existen y que van perdiéndose entre cuestiones miles que ocupan nuestros cerebros.

**“La memoria de mis representaciones perceptivas sustituye a las representaciones y se desgasta.”<sup>16</sup>**

Lo que Valeriano Bozal nos dice con esta frase, es que tuvo que existir una representación y ‘un algo’ que ser representado para poder ser visto por el ojo y así, crear un recuerdo sobre la representación que se valió de la misma para poder recordar ayudado de la memoria. Una ocasión más: la ausencia-presencia que tiene impacto directo sobre el original haciendo que pierda significación porque como dice el dicho ‘todo por servir se acaba’, entonces ¿todo debe verse perdido? ¿Es aplicable al arte ese ‘acabar’ que reza el dicho?

**La utilización de un término como ‘fijación’ parece indicar que estas representaciones plásticas o gráficas se limitan a trasladar a un soporte las representaciones perceptivas previas, sin que el traslado afecte para nada, o sólo técnicamente, a la naturaleza de lo trasladado.<sup>17</sup>**

El uso del término fijación tiene por connotación un concepto o mejor sea dicho, una relación con el ‘no- movimiento’, que supone una permanencia y de cierto modo abre la posibilidad de que pueda entrar en juego con manifestaciones transferibles que podrían determinar más de una manera en el cómo ver las expresiones por las que el arte es llevado, tomando como referencia el uso exclusivo a un sentido: el de la vista, al ver, al mirar y a un uso de palabrería confuso que nos hiciese perdernos en términos también relacionados como percibir, imagen, icono, representación y algunos más.

---

<sup>16</sup> Ibid, p. 36

<sup>17</sup> Ibid, p. 19

Ha llegado el punto en que la imagen es una identidad por completo independiente, la frase de Bozal nos habla de una posibilidad de traspaso, algo así como si cobrase equivalencia de un holograma con la fuerza suficiente para no tener que constar de un objeto extra que le manifieste, excepto su propio valor de contenido, de información. Lo vemos ya, es decir, aquellas imágenes en internet que circulan son bancos virtuales, son un mundo alterno pero existente y real, son el mundo de las representaciones que le debe a los objetos su existencia y que debe rendirle culto a una ilusión que hubo de cambiar de esencia en cuanto modo físico para poder seguir aumentando su valor y que sin lugar a dudas jamás perdería su asociación con el objeto por el que está en existencia.

Este paso que hace ver a la imagen trabajar como lo hiciese una calcomanía que cambia su ubicación sin perder el resto de sus componentes, plantea un uso alternativo de la imagen sin importar el medio en el que lo veamos desarrollado, y esto abarca cada una de las piezas existentes y creadas sin el tener que contar con una herramienta extra para valernos porque bien nuestros ojos son bastos para tal operación y la otra mitad se la dejamos a nuestra memoria.

#### 1.2.1.2 La reproducción generadora de imágenes

Dentro de cada uno de los cambios generados en la vida cotidiana hemos logrado arreglárnoslas para 'seguir el paso' a pesar de las complicaciones que pueden surgir al principio y pasado un tiempo las dejamos en el olvido.

Durante estos breves párrafos hemos tenido una dirección más encaminada al arte que consiste en ser portador de soportes planos o marcos y que de algún modo por su propia composición se encuentran destinadas a seguir con vida (por factores referidos a usuario- espectador como el agrado y gusto) porque los años nos han brindado un gran soporte tecnológico, tomando como referente la cámara y la casi total desaparición de la película por las memorias USB y los pixeles. Gracias a ellos podemos decir que las máquinas, como

medio en el que utilizarse, han renovado la forma de ver y por supuesto, de entender mucho mejor el mundo que hemos construido.

La alteración es uno de estos recursos perceptibles en el desarrollo de las imágenes así como elemento de 'uso' común, tanto las máquinas primarias y/ o secundarias. Por primarias entiéndase al ojo y a la cámara, mientras que secundarias a el uso de otras digamos 'sub- herramientas' o herramientas alternas a través de programas como Photoshop, el papel sobre el que se imprime, etc; nuestros propios recuerdos nos podrían traicionar y traer recuerdos falsos, así que parecería una mejor opción el comprender que aquello que llamamos representación, realidad, figura o imagen han sido modificadas y conocemos versiones de ellas por difícil e increíble que parezca aceptarlo ya que nuestra convivencia con ellas nos ha moldeado y determinado parámetros laboriosos de cambiar. De igual manera, el proclamar un juicio como verdad absoluta no parece ser lo adecuado, y es como si llegáramos a un limbo que nos niega tanto una como otra versión.

Al hablar de una reproducción es hacer referencia inmediata hacia un 'falso', así como al 'generarse', 'propagarse' y verse 'reflejado' una y cuantas veces infinitas. Una cosa es hablar sobre la reproducción mediante la invención de la imprenta para enriquecer el mundo de letras y otra sobre acorralarnos sin remedio a imágenes como complemento de textos produciendo un modo alternativo de conocimiento y riqueza: El reproducir significa ser generador y no por ello nuevas imágenes, sino sobre imágenes de antaño recuperadas.

**“Al multiplicar sus reproducciones, pone, en lugar de su aparición única, su aparición masiva. Y al permitir que la reproducción se aproxime al receptor en su situación singular actualiza lo reproducido.”<sup>18</sup>**

Durante un interminable período de años (digamos desde la Prehistoria hasta el vigente siglo XXI), el ser humano ha tenido la necesidad de producir y seguir reproduciendo, sea de su creación (desde la concepción) o ajeno, que a la par

---

<sup>18</sup> Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica. p. 45

se vuelve de la comunidad, sea cual sea el caso, la reproducción ha servido para promover y generar conocimiento y la contestación más sencilla a su permanencia es en gran medida al lenguaje que ocupa para que nosotros lleguemos a interpretar el significado con el que se destinó. Hay algunas piezas (básicamente pinturas) que por su significado colectivo encabezan listas catalogadas por su predilección y que pareciera son imprescindibles de lo tan acostumbrados que podríamos estar ante ellas: La Gioconda o Mona Lisa de Leonardo Da Vinci o el Guernica de Pablo Picasso.



19



20

---

<sup>19</sup> La Gioconda o Mona Lisa, de Leonardo Da Vinci

<sup>20</sup> Guernica, de Pablo Picasso

**“Día a día se hace vigente, de manera cada vez más irresistible, la necesidad de apoderarse del objeto en su más próxima cercanía, pero en imagen, y más aún en copia, en reproducción.”<sup>21</sup>**

La necesidad por el poseer un material tangible ha ido tomando nuevos tintes porque la época lo ha ido determinando, no obstante, al seguir manteniéndonos gustosos por la imagen, por una representación, la relación real que tiene con el objeto no será menos nula, mostrándonos esta mutua necesidad entre una y otra y que siempre estará reforzándose.

---

<sup>21</sup> Ibid, p. 47

## Capítulo 2

### La imagen emancipada y su lectura en la era digital

La imagen ha tenido una evolución a lo largo de su existencia, pero lo intrigante respecto a esto es que siempre ha contado con el don de la adaptabilidad para existir y apoderarse del lugar en el que se le acomode y donde sea que se le busque sitio y eso ha hecho a la perfección, sin embargo, es ahora cuando se destaca. No es que sea reciente su desmaterialización pero es posible hacer hincapié justo por el momento histórico en que nos encontramos y las ventajas que conlleva porque se le puede dar un seguimiento que lo ilustre.

Por ser la imagen una portadora de ciertas cualidades que le permiten ser manipulada con mayor facilidad, ha sido sin duda, una herramienta vital e inseparable para la comunicación del hombre.

Ahora bien, puede ser encontrada en cualquier parte y difundida más rápido de lo que uno llegó a pensar y ha permitido su expansión a niveles insospechados para poder cambiar su historia y la de nuestra perspectiva con el mundo.

La imagen ha logrado trascender más que nada por los medios distintos que la crean pero ha llegado a adquirir una fuerza avasalladora que se ha vuelto tan omnipresente que con el simple hecho de evocarla con el recuerdo ha pasado a ser una actividad más que se ve ejemplificada como “materializada” a través de las plasmas e imágenes en línea que han conformado a la vez una recopilación de información visual de sencillo manejo al alcance de la mano o mejor dicho, del dedo,- y no hay mejor frase porque los móviles, las tabletas o los iPad han hecho que eso suceda aquí y ahora,- con tan sólo unos movimientos de la muñeca y el deslizar de los dedos. Hace unos años la desmaterialización de la imagen había quedado en el hecho de evocarla con la memoria o en el verla pegada en alguna calcomanía o en la portada de una libreta o verla a través de la tv, pero el fenómeno de la internet, las computadoras portátiles, los móviles y el resto de los dispositivos electrónicos son un portal de magnitudes imprevistas y por ahora ésta comunidad es quien

es capaz de apoderarse en un momento tan oportuno de la difusión y de ser el medio óptimo para generar e impregnar a la imagen.

Este microcosmos convertido en un archivo que se desafana del soporte y crea una distancia y un especial reconocimiento porque ya no es necesaria esta superficie, ya que la imagen digital es la que impera, la que se manifiesta en esta nueva plataforma y la aprovecha. No solamente uno puede verse en una pantalla sino que por obviedad todo lo que existe de este lado del ordenador sea una mimesis casi exacta del otro lado y el distinguir la diferencia entre el original y real, lo que nos ofrecen ambas se vuelve cada día más difícil de creer por el impacto profundo con el que nos llega y nos sumergimos ante él por la nitidez del pixelaje o los filtros con que se ven retocados así como por el mucho tiempo dedicado a la relación entre ordenador- persona.

## 2.1 A través de la tecnología: “como por arte de magia”

El internet junto con otras herramientas hicieron posible una evolución en modos de lectura mucho mayores en cuanto a capacidad de alcance, y por qué no, en aceptabilidad y accesibilidad.

Por otra parte, tuvo que inventarse un nuevo lenguaje digno que lo acompañase y el impacto modificó otras cosas de nuestra cotidianidad como la forma de relacionarnos entre nosotros o nuestra relación otras disciplinas, siendo tal el uso de ello que hasta el arte encontró de nuevo un lugar dónde echar raíces.

El modo en cómo va dirigida la información es directa y simple, de frente a frente, en tiempo real y sin intermediarios (debido a que las nuevas tecnologías y modos en cómo se vinculan, hacen parecer que es uno quien controla qué tanto quiere y hasta dónde quiere saber, lo cual permite una lectura particularmente influyente que pareciese *cosa de magia*, - no solamente porque permite que cientos de cantidades de datos sean posibles de existir, almacenarse y de ser de nuevo consultados o modificados o ser reactivados



con el paso de los años,- sino porque se trata de un medio casi personalizado y porque se ha convertido en una alternativa más a los medios comunes de comunicación, en una ventana de la que se conocía su existencia pero no todo el paquete que podía ofrecer al ser abierta.

A pesar de que mucha gente lucía receptiva a la idea del adaptarse, trabajar o relacionarse a lo que devenía con la tecnología, específicamente el internet y sus aplicaciones, se logró una apertura y generó una comodidad destinada a la investigación y a la recreación entre otros usos. Todo estaba y sigue estando prácticamente al alcance de un *click* unas cuantas veces, conexión a internet y vida resuelta, casi podríamos decir que es como contar con una varita mágica.

Todo lo que en algún momento podíamos ver y admirar en películas de temática futurista se hizo presente y nos brindó la oportunidad de *ser* y no solamente *estar*, de generar y participar, porque la experiencia se vivía en una línea de tiempo discontinua, no inmediata. Ya se tenían otros aparatos como la cámara de video, los reproductores, los videojuegos pero nada como un ordenador (con acceso a internet) que permitiera la comunicabilidad de un modo más ágil por medio del email, el guardar tus documentos sin apilarlos en cajas estorbosas u oír y ver tu música favorita.

**In the digital era, a different set of concerns prevails. The act of repurposing aligns with procedures of reformatting and transcoding- the perpetual modulation of preexisting files. Face with the infinite resources of the Internet, selection has emerged as a key operation: we build new files from existing components, rather than creating from scratch.<sup>22</sup>**

---

<sup>22</sup> Bishop, Claire. Digital Divide. Claire Bishop on Contemporary Art and New Media. p. 3

Traducción propia de cita: **En la era digital, prevalecen distintos tipos de intereses. El acto de reutilizar lineamientos y procedimientos de reformateo y transcodificando la modulación perpetua de archivos ya existentes. De cara a los recursos infinitos de Internet, la selección es la**

En efecto, se trataba de cosa de magia. De un mundo lleno de miles de posibilidades que traspasaban la distancia, tanto así que empezó a parecer innecesario el contacto físico o del mundo de lo representacional, que comenzó a ser una posibilidad de existencia y pasar a ser la única alternativa.

La tecnología evolucionó muy rápido a partir de los años 80 y siguió en un acelerado proceso que nos conduce a hablar un poco sobre sus beneficios, sus inconveniencias, las posibilidades y su relación con los usuarios y en nuevo panorama que ha generado. Muchas sociedades se han creado a partir de todos los cambios que han ido conformando poco a poco, estos han hecho que más de las veces que quisiéramos admitir, ahora cueste descifrar cada uno de los componentes porque ya no podemos hablar sin tomar en cuenta que existe una tecnología envolvente que justo nos hace usuarios de nuevas experiencias, llenas de códigos que se actualizan cada día y que van agilizando y haciendo posible su permanente existencia.

### 2.1.1 El mensaje no es definitivamente el medio

Uno llega a pensar que quizá el utilizar un medio hace obsoleto a otro o que es una traición, como si uno tuviera que serle fiel a uno sólo en vez de notar que puede relacionarse con ambos y aprovechar cada recurso porque cada uno dispone de distintas características que podría explotar. El mundo ya no es un exclusivo, el mundo se ha expandido y ha sido gracias a las personas, ellas mismas han sido quiénes se han apoderado de él y quienes han sentido la necesidad de ver todo, de acercarse, de poder compartir entre otras cosas lo que hacen, así como el quiénes son, lo que les gusta y en cierta medida el uso de ciertas Apps y el uso de redes sociales han sido las mejores plataformas para generar ese vínculo transformador.

Es así que pareciera que nos hayamos reinventado, y de algún modo ya lo hicimos. Tenemos vidas y hacemos movimientos fuera de nuestras casas y de

---

**solución como punto clave de tal operación: construimos nuevos archivos a partir de lo ya existente, en vez de crear desde el principio.**

viva voz con otros seres humanos y también dentro de nuestras casas,- no hablo de la convivencia familiar,- sino a través de un ordenador, conectados a la banda ancha y teniendo un perfil en alguna red social. Una doble vida. Una vida avatar. Si nosotros podemos tenerla y la tenemos, ¿por qué una pieza de arte no podría tenerla? ¿Por qué no podría tener el mismo valor de una pieza física así como nosotros mismos?

Creo que no ha habido antes un momento como éste para la imagen ya que goza de un sin fin de modos de enriquecerse y por supuesto, de degenerarse también. Su valor ha aumentado por los horizontes a los que ha llegado por su público y no refiriéndose en cuanto a cifras sino a su valor intelectual.

Si el internet y las páginas web son una plataforma más para las imágenes como medio digital,- pensando que la comparamos con un lienzo o papel,- deberíamos entender que es tan válido y rico como cualquier otra pieza de formato tangible o no- digital. La pieza sigue existiendo,- en el caso de que existan las dos posibles variaciones de la misma-, y es posible que en algunas ocasiones ya no se necesite de ningún objeto, porque aunque hay piezas que son materiales viven a la vez en el medio digital gracias a la imagen que les da un 'tiempo extra' de existencia, pero está el caso del arte dedicado a los medios digitales (net art) y aunque al comprar la pieza no sea posible colgarla en alguno de los muros de la casa opera con la opción de poder admirarla gracias a alguno de tus aparatos electrónicos sin embargo no todo el net art funciona de dicho modo.

La existencia o no de un objeto nunca es un límite, se trata más de una cuestión sobre gustos o preferencias, quizá por ser de la vieja escuela o porque aún se desconozca mucho de lo que implica el uso de los nuevos medios tecnológicos (en el caso de ser usuarios) sin embargo, la mayoría de las cosas se manejan ya de modo digital y por lo tanto el arraigarse a las costumbres no resulta ya una opción.

Una pieza vale porque se hace notar por la información que la conforma (seamos o no conscientes de esto), podría valerse muy bien de cualquier otra

forma, pero quizá la nueva manera de vincularnos con los medios hace parecer todo tan atractivo, interactivo e interesante (y en verdad lo es) porque ofrece mundos inexplorados y la conexión que genera con nosotros por esa necesidad de prontitud y de no perdernos nada; otro de los tópicos de mayor peso es lo relacionado a la estética, también por ser significativamente atrayente, porque todo entra por lo ojos y la mayoría de la población en el mundo tiende a ser más visual.

Tal vez una de las características más oportunas de la imagen digital es que es omnipresente y así como era antes, la carta de presentación sigue siendo importante aunque de un modo un poco “menos formal” de lo que estábamos acostumbrados hasta hace poco.

**La imagen digital olvida al referente para abrirse como manifestación fenomenológica (aparecer) de su propio sustento (ser): el database. Un acceso al database que determina culturalmente la superficie como presentación.<sup>23</sup>**

La evolución nos ha llevado a buscar otros modos de intercambio, y cada vez que hemos creído que no puede haber más, justo cuando ya nos hemos acostumbrado llega un nuevo intruso a cambiar nuestro modus vivendi sin preguntar y comienza de nuevo ese periodo de ajustes.

Seguimos invocando a la imagen como se cree que lo hacíamos al plasmarla en muros, la usamos, la reusamos y la generamos sin notarlo apenas. Quizá sea sin pensarlo, una actividad autónoma a nosotros que nos ofrece mirar alrededor tal vez con la oportunidad de ver por adelantado y a distancia y después en tiempo real para poder entender otro modo de ver, conocer y renovar.

Un punto aparte que debería ser tomado en cuenta es la cuestión del Derecho de Autor o la originalidad, ya que se comprende que en un medio donde todo

---

<sup>23</sup> Yáñez, Tapia Guillermo. Imagen digital: la “suspensión” de la distancia categorial moderna. p. 110

se puede compartir algunos entienden el 'compartir' como 'robar' aunque hay gente que comparte por el mero hecho de dar a conocer alguno de sus intereses. El medio se sirve de pequeños inconvenientes y detalles que no están pulidos o que aún causan revuelo por las distintas posturas tomadas hasta ahora.

**At it's most utopian, the digital evolution opens up a new dematerialized, deauthored, and unmarketable reality of collective culture; at it's worst, it signals the impending obsolence of visual art itself.<sup>24</sup>**

Pero después de todo, y aunque la imagen pueda parecer robada o tomada prestada, la distribución del material de un modo probable deba ejercer así y ser libre, libre y con carácter alcanzable e inalcanzable. Un arma de doble filo que al momento de ingresar al ordenador está compuesta de otras propiedades que la sentencian a tener una doble cualidad, ya que el medio se presta a que la imagen sea de fácil acceso y movimiento, de sencilla descarga, adaptación, por sobre todo ajustable dependiendo las necesidades y gusto de quien la manipule sin mencionar su disponibilidad.

Existen organizaciones como Creative Commons (CC) que como su nombre lo indica hace referencia a lo 'común', a que se permita el uso y el compartir los archivos de su autoría, porque después de todo, el medio no es el mensaje pero ayuda a definirlo.

---

<sup>24</sup> Bishop, Claire. Digital Divide. Claire Bishop on Contemporary Art and New Media. p. 8

Traducción propia de cita: **Aunque suena a utopia, la evolución digital ha abierto una nueva desmaterialización carente de autor y de una invendible realidad de cultura colectiva; lo que es peor, impide en sí la obsolencia del arte visual.**

### 2.1.1.2 La relación del usuario con el medio

**La imagen como representación es una de las maneras por la que la modernidad se ha relacionado con el mundo, o por lo menos con la posibilidad de una apertura de sentido que responda a lo real en la imposibilidad de representarlo; el sentido puesto en la imagen tiene relación con la capacidad de ésta para representar coherentemente lo que la modernidad imaginaba del mundo en cuanto distancia e insuficiencia.<sup>25</sup>**

Y de una vez por todas tendría que abrirse paso al término *imagen digital*<sup>26</sup> para referirse a lo que ahora en la contemporaneidad vemos y dejar atrás a la *imagen técnica*<sup>27</sup>. Obviamente este tipo de imagen (digital) ha adquirido las mismas bondades que sus compañeras técnicas ya que ellos son un medio entre comillas nuevo y eficaz, otra de las muchas cosas que los distinguen es su velocidad de creación, su llegada pronta que cautiva y que se desvanece del mismo modo en que vino y sin la necesidad de ser “extrañada”. Aunque es cierto que queda almacenada en el ciberespacio y que uno puede buscarla, el tiempo invertido en la búsqueda resulta exhaustivo ya que como son miles de publicaciones y actualizaciones las que se realizan no solamente en una hora, sino al día, se entorpece de cierto modo un proceso que bien podría haber llevado no menos de unos minutos en una problemática un poco fastidiosa (a largo plazo). Todo tiene un precio y por supuesto que aunque veamos muchos más pros que contras por ahora, la tecnología podría llegar a fallar dejándonos impedidos por un tiempo incalculable.

---

<sup>25</sup> Yáñez, Tapia Guillermo. Imagen digital: la “suspensión” de la distancia categorial moderna. p. 111

<sup>26</sup> Término empleado en el texto de Guillermo Yáñez Tapia, Imagen digital: la “suspensión” de la distancia categorial moderna. **“La fotografía y el cine corresponderían a la primera imagen técnica; el vídeo a la segunda distribución electrónica y la imagen digital en su autosuficiencia ontológica inmersiva en un ciberespacio fuera del tiempo histórico y por la velocidad excesiva (ubicuidad) para la ubicación en sus distintos nodos.”** p. 110

<sup>27</sup> Ibid.

En cuanto al asunto de la tecnología, es que representa un modo desechable de ver las cosas, se refiere más en específico al modo en cómo aparece esa compilación de datos; en todas sus proporciones es volátil, nuestro estilo de vida se ve ejemplificado en nuestras acciones, más aún dentro del ciberespacio que como bien lo indica su nombre es otro espacio que resulta ser nuestro espacio de recreo e interacción. De pronto no estamos en exclusivo evadiendo o deshaciéndonos de una imagen sino de información (traducida en formatos jpg, dpi, .com, etc.), de personas, de quizá años de experiencias y sin pensarlo de investigación realizada, sintetizada y hasta digerida. Todo un proceso viéndose reducido a una cuestión de tiempo, o mejor dicho, a falta de él. En nuestro mundo todo se maneja en cuanto a la cantidad de tiempo que invertimos en una u otra cosa, desafortunadamente tanto los empleos como el ocio necesitan ser los mejores posibles y eso significa dedicar el tiempo preciso. Podría sonar a una relación extraña o un híbrido entre lo que alguna vez fue una relación que pretendía crear lazos fuertes.

**(...) el lenguaje no es un simple medio de transmisión de la información sino el entorno donde vivimos. Los seres humanos no sólo *usamos* el lenguaje, en realidad *habitamos* dentro de él.<sup>28</sup>**

Si aceptamos lo que la cita anterior nos propone, entonces vivimos ya en el ciberespacio y somos no más que otra imagen que sintetiza nuestro perfil así como información en potencia ¿Entendemos mejor el medio o sólo nos dejamos llevar por él?

---

<sup>28</sup> Scolari, Carlos Alberto. HACER CLIC. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. p. 72

## 2.2 Una consecuencia del poder: las *nuevas tecnologías*

Por ahora la vida parece estar regida por medios ajenos al ser humano convirtiéndose en extensiones de nosotros, de nuestro cuerpo. Anteriormente eran los anteojos como extensión de los ojos o un lápiz como tal de la mano, ahora existe ésta convivencia entre lo que bien podría ser un adelanto a un mundo robótico en pequeña escala en el que móviles o Smartphones, tabletas, y plasmas superan su cantidad y también adeptos para irnos envolviendo en un mundo en el que lo imposible no existe y que sigue limitado a través de un delgado límite casi imperceptible.

¿Es todavía una relación sana la que mantenemos con las imágenes o es el momento de ceder nuestros derechos y de ser remplazados y esperar en el olvido el tiempo adecuado para volver a estar de moda o ser necesitados?

Por ahora la imagen ha cobrado un gran valor y nos ha pedido mantener esta cercanía con ella y ser parte de ella mientras la disfrutamos, miramos y compartimos, es innegable que se trata del “trending topic” mientras todo lo que sucede es alrededor y por ella. No podemos permanecer sin explicar nuestros momentos sin mencionarla y los medios nos fomentan el hacerlo. Sin embargo, al estar sujetos cada vez estrechamente a ellas nos ha llevado a ser manipulados en vez de que suceda al contrario. Con cada minuto que pasa la imagen se hace fuerte y no es sorpresa porque es- sin temor a equivocarme- un conductor para hacer posible el acercamiento a todos los mundos posibles en existencia. Es capaz de hablar con una voz que solamente ella posee, si se le ve de este modo, la imagen también es tecnología, es algo creado por el hombre pero algo que es noble y de entendimiento universal y eso es lo que le hace tener su posicionamiento más importante dentro del mundo del lenguaje y la comunicación.

Es probable que dentro de un periodo no muy lejano se logren desarrollar más y variados lenguajes que irán sintetizando y desmenuzando a niveles inexplorados la imagen y que serán globales y a la vez locales.



**Guerra de imágenes y sonidos que suple la de los objetos y las cosas, donde, para ganar, basta con no perderse de vista. Voluntad de verlo todo, de saberlo todo, en cada instante, en cada lugar; voluntad de iluminación generalizada, es otra versión científica del ojo de Dios, que prohibirá para siempre la sorpresa, el accidente, la irrupción de lo intempestivo.** <sup>29</sup>

Hablar de las tecnologías implica la noción del futuro, de nuevas cosas, de un desarrollo y casi siempre de una mejora, tal vez desconozcamos en su totalidad el devenir pero sabemos que el modo de comunicación está volviendo a ser sintetizada y que en este preciso momento son nuestros ojos los que tienen prioridad sobre el resto de los sentidos.

### 2.2.1 Un *mediador* entre el mundo físico y el virtual

Nosotros hemos podido generar una serie de apoyos y soportes para relacionarnos y involucrarnos dentro de todo lo posiblemente existente, al ser así nos ha tocado jugar distintos roles sobre las relaciones creadas, siendo que nuestro lugar más próximo sea el de 'mediador' entre dos mundos- que es capaz de adaptarse sin sufrir ningún daño, y sabiendo el manejo en ambos y entre ambos.

**El concepto de *manipulación directa* (<<direct manipulation>>) fue utilizado por primera vez en Ben Schneiderman a principios de 1980. Según Schneiderman (1998), el modo en que la gente usa los objetos del mundo real puede ser transferido a la manipulación de los objetos virtuales en entornos digitales.** <sup>30</sup>

Es claro que aún no conocemos a fondo todo lo que podía acarrear el hecho de la práctica dentro del mundo virtual y su convivencia cada vez más

---

<sup>29</sup> Virilio, Paul. La máquina de visión. p. 90- 91

<sup>30</sup> Scolari, Carlos Alberto. HACER CLIC. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. p. 47

estable en el mundo físico. Nos encontramos en una etapa de experimentación en la que somos todavía conejillos de indias a la expectativa y sin siquiera saberlo. Estaremos abriendo nuevos capítulos dentro de la historia y seremos los pioneros en descubrir nuevos mundos, nuevas formas de comunicarnos y nuevas formas de vincularnos evocando con el poder de la imagen.

El uso cotidiano de las herramientas las hace nuestras compañeras, creamos esta nueva identidad hombre- máquina o máquina- hombre y que no podrá volver atrás. Nos necesitamos porque nos hemos acoplado y el sencillo hecho de pensar en carecer de nuestra conexión de banda ancha es descabellada y hasta ridícula ya que hemos pasado mucho tiempo generando estos lazos, creando contraseñas, cambiando nuestras imágenes de perfil y creando nuevos códigos a través de emoticones<sup>31</sup> y sintetizando el lenguaje verbal.

**El problema de la objetivación de la imagen ya no se plantea, pues, propiamente con relación a cualquier soporte- superficie de papel o de celuloide, es decir, con relación a un espacio de referencia material, sino con relación al tiempo, a ese tiempo de exposición que deja ver o que ya no permite ver.<sup>32</sup>**

### 2.2.2 La imagen emancipada

Para esta investigación se utiliza la frase '**imagen emancipada**' porque se trata de una evolución no sólo en la imagen sino a la par de la sociedad y el desarrollo de uno mismo como individuo. Una búsqueda de expresión y de necesidades por cubrir que han hecho posible un cambio significativo en cuanto a la relación con las máquinas, a técnicas, a nombres, a modos de ver y relacionarnos. Después de todo, somos nosotros quienes hemos llevado a la imagen a relacionarse y moverse desde el lugar en que la hemos posicionado. Quizá ahora se nos permita una mejor lectura del mundo. Un nuevo mundo

---

<sup>31</sup> Emoticon o *emoji*– término original–, se refiere a las animaciones simples o ilustraciones que se encuentran en los dispositivos móviles y que se usan para sintetizar a través de ellos el uso de palabras debido a que suelen ser lo suficientemente explícitos.

<sup>32</sup> Virilio, Paul. La máquina de visión. p. 79

que cada día está sujeto a cambios y que enriquece y ofrece otra clase de lecturas de nuestro alrededor.

**La *paradoja lógica* es en definitiva la de esta imagen en tiempo real que domina la cosa representada, ese tiempo que la lleva al espacio real. Esta virtualidad que domina la realidad, que transtorna la misma noción de realidad. De ahí esta crisis de las representaciones públicas tradicionales (gráficas, fotográficas, cinematográficas...) a favor de la presentación, de una *presencia paradójica*, telepresencia a distancia del objeto o del ser que suple su misma existencia, aquí y ahora.** <sup>33</sup>

Generamos y lanzamos al ciberespacio toneladas de ellas con la esperanza de ser elevadas a un status creado a partir de “likes”<sup>34</sup>, un corazón (tumblr.<sup>35</sup>), o el cuántas veces es “compartido” nuestro archivo. La imagen revela todo lo que representan nuestros intereses y todos sabemos usarla,- no de modo experto probablemente- pero en realidad la construcción de la susodicha no consiste en un método muy problemático.

Lo irónico en todo el asunto es que el uso de la imagen nunca acaba es ya por sí un nuevo lenguaje, es mera síntesis y es ya una verdad dentro de ciertos panoramas virtuales, aunque en éste lado palpable aún esa realidad suena un tanto caótica y compleja.

---

<sup>33</sup> Virilio, Paul. La máquina de visión. p. 82

<sup>34</sup> *Like* o Me Gusta, –traducido al español– es el lenguaje común que se ha manejado en las plataformas digitales para identificar qué te gusta, con qué estás de acuerdo o a qué o quién sigues como modo de mostrar interés.

<sup>35</sup> tumblr. Plataforma de blogging en la cual puedes publicar imágenes, textos, música, videos, enlaces y citas y que tiene la misma función que el *like* para Facebook pero con el ícono del corazón; creada por David Karp en 2007.

## Capítulo 3

### El objeto- conductor- evocativo

Ocurre entonces que la *economía* de los objetos y la de los imaginarios- habitantes de sus intersticios- se cruzan, dibujando un mapa de antisimetrías: allí donde la primera está regida por leyes de ubicación y numerabilidad –de escasez-, la de las imágenes deriva a una lógica de inagotabilidad, de inconsumible abundancia. Recusadas ahora las exigencias de ubicación y <<cristalización de objeto>> -la necesidad de habitar incrustado *en* alguno-, la productibilidad de las imágenes puede tender al infinito –paladear lo innumerable-. Sin que ello suponga coste de producción añadido alguno, una imagen ahora 1000, infinitas, el número de lo incontable, todas, tantas cuantas se puedan necesitar, desear o querer.<sup>36</sup>

Esta investigación nos ha direccionado a diversas reflexiones que nos permite abordar como propuesta principal, para la lectura de algunas piezas correspondientes al arte contemporáneo, el término '**objeto- conductor- evocativo**' y el modo de entender la nueva etapa por la que se desarrolla la imagen sugiriendo el modo de interpretarla y entenderla. Al recurrir a ejemplos gráficos en el arte que ejemplifiquen mi propia definición de un 'objeto-conductor- evocativo'. Para la siguiente se empezará definiendo la diferencia entre evocar e imaginar:

---

<sup>36</sup> Brea, José Luis. Las tres eras de la imagen. p. 92

### 3.1 Definición de lo evocativo

EVOCAR. v.t. Llamar a los muertos y a los espíritus. || fig. Recordar o imaginar alguna cosa.<sup>37</sup>

Evocar es el hacer posible el traer a la mente un 'algo', el hacer posible un pensamiento y dejarlo suspendido ante nosotros, casi tener la certeza y la claridad de que existe en un plano materializado sin resultar físico. Diríase, muy parecido al tener la primera idea de una empresa, el primer paso que se da para poder establecer el resto de las bases que terminarán por proyectarse en un objeto, de carácter palpable.

Es un recurso que hemos empleado en infinidad de veces y que no podría ser posible sin la ayuda de la imaginación. Sin embargo, para evocar hay que tener una base sólida, mejor dicho, tener el conocimiento básico de algo materializado y etiquetado, un conocimiento previo sobre lo que queramos hacer hincapié, así que como ha de suponerse, debe de existir una contraparte a esta 'ilusión' de algo: el objeto.

Se trata de un término que se apoya del uso de imágenes , por supuesto que el hecho de traer a la memoria nos conduce directo a la idea de que lo que estamos recordando; se trata de una o más imágenes, de esas pequeñas y por completo simbólicas representaciones de la vida a nuestro alrededor y que ahora poseen una similitud muy a la par lograda con maquinaria y haciendo posible incluso el *compartir* una misma evocación con más de una persona y a cualquier hora que uno desee. Así, imaginar tiene que ver con el ejercicio de generar una imagen o serie de ellas. Del producir algo nuevo; no necesariamente como el evocar porque evocar trabaja más con situaciones del pasado, traer a la mente algo ya sucedido.

---

<sup>37</sup> Gran Diccionario Enciclopédico Visual. Programa Educativo Visual. p. 513

### 3.1.1 Comunicación presencial innecesaria

En un siglo como en el que nos encontramos es impensable que cosas no nos sucedan o estén a punto de suceder, la comunicación se ha hecho interactiva y activa, todos somos ejecutantes esperando la señal de inicio en busca del desesperado teclear de dedos con una vida casi propia, diríase.

**¿Cuál puede ser, por otro lado, la vertiente que más puede interesarnos de la otra aventura, la desmaterialización? Evidentemente, su dimensión medial, digamos, la de todos aquellos trabajos que resuelven su modo de distribución y experiencia pública no bajo la forma espacializada y objetualmente condicionada de la “obra” como tal, sino a través de su presencia en uno u otro medio de comunicación.<sup>38</sup>**

Es probable que una de las diferencias de mayor peso sobre la imagen dentro de las nuevas tecnologías sea sobre cuánto tiempo permanece vigente gracias a la interacción que los usuarios le dan, se trata de una *exhibición online*<sup>39</sup> del material y que mantiene una relación mediante el usuario y su ordenador, de tal forma que lo presencial innecesario es el contenido al que nos mantenemos sujetos mientras que nuestra presencia sí es requerida para poder permanecer dentro del flujo de información.

Con todos y cada uno de los aparatos creados por el hombre ahora se encuentra la categoría de ‘inteligente’, lo cual da a entender que éstos productos son capaces de *pensar* por nosotros; lo cierto es que aunque no nos encontremos ‘conectados’ o ‘en- línea’, la carga de información (e- images) circula sin necesidad de ser convocada. Es viajera y está viva, flota y es ilimitada. Hay un vacío en ellas. Es sin duda una pérdida que se siente y que a fin de cuentas no preocupa.

---

<sup>38</sup> Brea, José Luis. La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales p. 14

<sup>39</sup> Ibid. p. 25

### 3.1.1.2 “e- image”: la expansión de la imagen y el desarrollo de lo comunicado

**Ahora, no es sólo el objeto- esa inmundicia- lo que se ha perdido. Sino mucho más allá el propio fantasma que lo habitaba, la convención del sentido (cualquiera). Ya nada se intercambia por objeto interpuesto, ninguno de los flujos requiere algún soporte específico. Es por tanto el propio fantasma, como emblema de lo compartido, el que se desvanece.<sup>40</sup>**

La e- image o imagen digital aún parece causar un poco de confusión, porque aunque se puede ver pero su modo de aparición incorpórea aunada al hecho de que quizá por eso mismo su duración es valorada como nula o de carácter volátil. La imagen ha venido a experimentar cambios no sólo en cuanto al modo de su creación que así mismo implicaría la evolución de los aparatos con los que se ha realizado, también debemos hablar de las nuevas lecturas que por los mismos medios se le han brindado hoy en día.

La e- image ha venido a contar con la rapidez de difusión que ninguna de las imágenes estáticas o usando los términos de José Luis Brea, *imágenes-materia* (decir de la fotografía) tuvo, pero también cuenta con la gran desventaja de perderse a la vista o de la atención por suficiente tiempo por los usuarios, el resultado es el de imágenes sin memoria.

Es posible que el texto antes leído haga mayor referencia hacia la imagen como fotografía, ya que es lo que consideramos como ‘imagen’, sin embargo, el formato del *filme* que por supuesto se desenvuelve dentro de un ámbito que se vale de la rapidez y fugacidad, términos que al mismo tiempo son los usados por la e- image.

---

<sup>40</sup> Ibid. p. 51

### 3.2 El objeto- conductor- evocativo

El objeto- conductor- evocativo trata sobre un concepto que hace hincapié en la relación de objetos e imágenes físicas y al mismo tiempo con las imágenes digitales. Por supuesto, la brecha que hay entre ambas es casi nula pero ciertamente aún perceptible.

Este término es el que acuño a la imagen digital o e- image, porque después de todo se encuentra teniendo cambios en sus maneras de ser ejecutada, suele tener ese gesto aurático que es el único en no sufrir modificación alguna y porque es sin duda alguna la más popular por el momento y con la cual se desprende ese sentimiento y necesidad de su materialidad porque en sus múltiples apariciones, suele ser el sustituto o metáfora de algún objeto.

El objeto- conductor- evocativo es la acción que se concreta a través de la imagen, es el pensar en el objeto evocado y a la vez en físico de manera simultánea, que al final termina llevándonos al proceso de recurrir a lo materializado. El proceso tiene que ver con el empoderamiento de la e- image, porque gracias al modo de su realización es posible pensar en la dualidad que la conforma ya que se presta para ser instalada en otro dispositivo físico (el ordenador) pero que aún así la mantiene en un espacio etéreo, o bien, puede ser impreso (por lo tanto materializado). Se refiere al flujo de información que existe en constante ebullición, capaz de ser catalogada dentro de dos mundos (ya existentes) porque después de todo seguirán vigentes y resolviendo necesidades estrictas en sus justos formatos. Pensar en el objeto- conductor- evocativo es pensar en la suma de varios procesos que han venido apareciendo y que han enriquecido sin duda la información generada.

**Podríamos incluso decir que seguramente en ningún dominio – como en el de la imagen- las economías de lo simbólico se habían mantenido tan encuadradas en los formatos – singularistas, ubicacionistas- de lo privado, de lo propietario. Pero ello justamente porque las exigencias de espacialización y cristalización de objeto –desde luego para los objetos**



**característicos de la imagen-materia, pero no menos para la fílmica- que operaban como inexorables cómplices de las dinámicas escaseantes propias del *capitalismo propietario* encontraban en las determinaciones técnicas de su productividad decisivos argumentos legitimantes- como ya hemos visto. <sup>41</sup>**

La imagen ahora es objeto, el objeto se ha vuelto imagen. Quizá se haya logrado un equilibrio en el anterior desfase sobre alguno de los medios. La imagen ha sufrido un cambio capaz de su propia reinvención y haciendo denotar la importancia de su existencia, ahora es un híbrido que quizá apuntaba a que su desenlace fuera el que su propia naturaleza le ha hecho ser, no es sólo el mediador sino un fundador de las nuevas relaciones y entendimiento de un presente y un futuro.

El objeto- conductor- evocativo hace una referencia inmediata al fenómeno ocurrido con el intercambio de información y el modo en cómo se descompone uno o ambos (modos) para poder llegar a ofrecernos una variabilidad en el modo de ejecutar la producción visual, a la vez nos conduce a la implicación del resultado en producto necesariamente objeto materia y necesariamente instrumento digital. Por elección, requerimiento o porque es tal vez lo más natural que alimentemos las dos alternativas. La verdad es que la cámara fotográfica no es ya un objeto tradicional porque su modo de funcionamiento cambió aunque el resultado, ese, sí que es tradicional porque seguimos precisando de él. Algo, en nuestra esencia. Algo en su esencia.

El objeto- conductor- evocativo está sucediendo frente a nuestras narices y quizá justo así y fiel a nosotros como nunca antes la imagen será nítida, libre y sin ninguna atadura.

---

<sup>41</sup> Brea, José Luis. Las tres eras de la imagen. p. 93

**Presencias escasas –cuando artesanalmente producidas, una a una, incrustadas en su soporte-materia- o forzadas a acontecer en ubicaciones específicas –cuando reproducibles mecánicamente-, difícilmente las imágenes podían llegar a constituir elementos normalizados en la conformación de los paradigmas cognitivos o los ordenamientos simbólicos de las formaciones culturales, hasta ahora.<sup>42</sup>**

Cito el motivo de las piezas con las que se desea ejemplificar la propuesta de lectura y análisis: Lo que se plantea es el uso de agentes tradicionales así como de algunos más contemporáneos y la relación que hay sobre el uso, desuso y en casos la posible combinación entre ellas. En cada una de las experiencias y obra de los artistas encontramos elementos que contenían la relevancia que se buscaba: en primer lugar tenemos la obra de Walker Evans siendo retomada por Sherrie Levine que le dió una nueva interpretación a través de una nueva serie pero más allá de ver el producto, denota el modo de producción y reproducción tomado por ella, y, por otro lado tenemos a Michael Mandiberg que hizo un uso muy parecido al de la artista anterior con un giro acertado, siendo que de nuevo lo que se interesa destacar es la resolución final como resultado de la reproducción de la pieza.

La ejemplificación habla de un caso particular en el arte que dado el desarrollo y evolución técnica logra obtenerse un registro de las piezas empleando la fotografía análoga, la fotografía digital y el uso del internet, el cual gracias al estar en dicha plataforma hace que las imágenes estando en el lugar *preciso* adquirieran condición de e- image.

Ambos artistas lograron resignificar el arte y darle lecturas distintas, y a la vez la misma que podrían tener cualquiera de las piezas o cualquier e-image que seamos capaces de encontrar en nuestro ordenador en la época contemporánea ya que a pesar de que nos encontramos hablando de piezas

---

<sup>42</sup> Brea, José Luis. Las tres eras de la imagen. p. 114

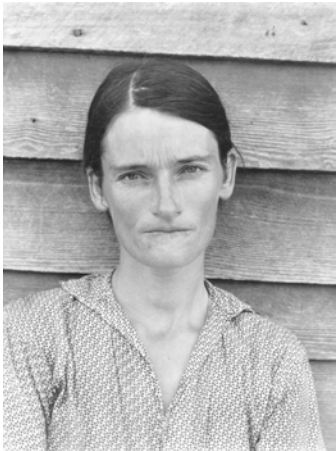
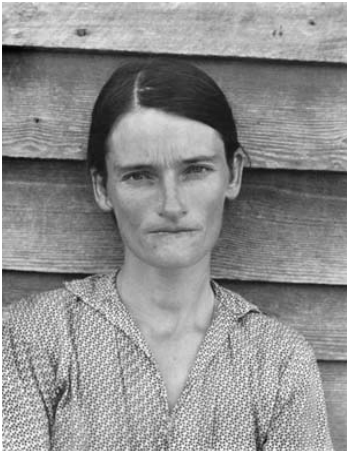
artísticas, el uso y divulgación ha hecho que no haya mayor diferencia entre unas y otras porque es difícil poder diferenciar una posible obra original de una tomada a una foto, postal o libro como en el caso de Sherrie Levine (sin “valor” aparente alguno) más que el ojo siendo engañado por miles de e- images a diestra y siniestra aterrizando en la pantalla y por qué no, terminar haciendo lo que propone Mandiberg: imprimir esa imagen y otorgarle ese valor tan apreciado y aparentemente requerido y establecido por algunos cuantos y en algunos sectores.

No se desea descalificar a ninguno de los artistas ni a sus piezas o proceso de trabajo con los cuales se trata de mostrar un mero punto dentro de un específico fenómeno con el que ha surgido una identificación, y que despierta interés y conciencia así como invita a hacerse un juicio y cuestionamiento sobre sus bases pero se brinda una oportunidad de poder trabajar con varios momentos capturados en uno: la imagen.

**Cuadro sinóptico: las tres eras**

	<i>imagen-materia</i>	<i>film</i>	<i>e-image</i>
<i>Características técnicas</i>	Indisociabilidad Unicidad	Capa sobrepuesta Reproductibilidad	Flotación fantasmal (psi) Productibilidad ilimitada
<i>Tiempo de la imagen</i>	Estática	Dinámica (imagen-movimiento)	Imagen-tiempo
<i>Tipo de memoria</i>	ROM (archivística)	REM (retiniana)	RAM (red, proceso)
<i>Potencia simbólica</i>	Promesa de duración Promesa de individuación radical	Sujeto emancipado Humanidad cosmopolita	Intelección general
<i>Forma discursiva</i>	Pintura (arte tradición)	Cine (industria cultural) Arte como vanguardia autonegación	Cultura visual Arte como espectáculo integrado
<i>Condiciones de visionado</i>	Espacialización	Oscurización	Ubicuidad-1.000 pantallas
<i>Modo de economía</i>	De comercio (mercado)	Distribución	De experiencia (atención/abundancia)
<i>Régimen escópico</i>	Pictorialista Ocularcéntrico	Ocultación/develación (ideología estética)	Hipervisión administrada (sociedades de control)
<i>Tipo de conocimiento que produce</i>	Ontoteológico-logocéntrico	Historicista-interpretativo	Diferencia por diferencia
<i>Estudios especializados</i>	Estética metafísica	Historia del arte Estética antitética	Estudios críticos
<i>Carácter episteme</i>	Dogmático-teológico	Histórico social	Biopolítico
<i>Época/proyecto civilizatorio</i>	Plato-cristiano	Moderno-ilustrado	Posmoderno/poscolonial



Cuadro comparativo 1.

	 <p><b>Sherrie Levine</b><sup>43</sup> (After Walker Evans)</p> <p>“After Walker Evans 4”</p>	 <p><b>Michael Mandiberg</b><sup>44</sup> (AfterSherrieLevine.com, AfterWalkerEvans.com)</p> <p>“Untitled (AfterSherrieLevine.com/2.jpg)”</p>
<i>Similitudes</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Misma imagen</li> <li>- No hay manipulación de las fotografías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Misma imagen</li> <li>- No hay manipulación de las fotografías escaneadas</li> </ul>
<i>Diferencias</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomada en 1979</li> <li>- Re-fotografiada</li> <li>- Apropiacionismo</li> <li>- Carece de certificado de autenticidad</li> <li>- Impresa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomada en 2001</li> <li>- Escaneada</li> <li>- Post- apropiacionismo</li> <li>- Cuenta con certificado de autenticidad</li> <li>- Digital con opción a imprimir</li> </ul>

<sup>43</sup> *After Walker Evans*, de Sherrie Levine / La artista Sherrie Levine hace un maravilloso uso de la apropiación de las fotografías de Walker Evans (1936) sobre su serie de la familia Burroughs retratada en las afueras de su hogar en Hale County, Alabama en el catálogo de exhibición ‘First and Last’. Sherrie tomó fotografías de las fotografías (gesto irónico) en el año 1979 para así poder garantizar que habían sido piezas de su autoría- porque en realidad lo fueron, ella sacó sus propias fotografías-, logrando uno de los planteamientos de la tesis que fue el uso de una obra artística, la apropiación y el uso de la cámara análoga. <http://www.afterwalkerevans.com/>

<sup>44</sup> *AfterSherrieLevine.com, AfterWalkerEvans.com*, de Michael Mandiberg / En 2001 vino Michael Mandiberg a concluir- por llamarlo de algún modo- éste evento que ya había empezado con Evans para crear un sitio en internet que encontramos con el nombre de AfterSherrieLevine.com, donde uno puede encontrar las piezas que la propia Sherrie tomó y tener como plus la posibilidad de imprimir la fotografía con un certificado que garantiza la autenticidad de la pieza en cuestión, por si fuera poco, dentro de la misma página hay un link que te lleva a otro sitio igualmente asombroso: AfterWalkerEvans.com, donde se puede hacer lo mismo que en el sitio dedicado a Sherrie.. Mediante la similitud en el trabajo de ambos artistas podemos ver la evolución y el establecimiento del arte en sus distintos formatos y por qué no decirlo, sus entendimientos y convivencia en un mismo mundo y los valores expresados a través de cada uno enriqueciéndolos y cuestionándolos. <http://www.aftersherrielevine.com/>

Cuadro comparativo 2.

	 <p style="text-align: center;"><b>Sherrie Levine</b> (After Walker Evans)</p> <p style="text-align: center;">“After Walker Evans 2”</p>	 <p style="text-align: center;"><b>Michael Mandiberg</b> (AfterSherrieLevine.com, AfterWalkerEvans.com)</p> <p style="text-align: center;">“Untitled (AfterSherrieLevine.com/4.jpg)”</p>
<p><i>Similitudes</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Misma imagen</li> <li>- No hay manipulación de las fotografías</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Misma imagen</li> <li>- No hay manipulación de las fotografías</li> </ul>
<p><i>Diferencias</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomada en 1971</li> <li>- Re- fotografiada</li> <li>- Apropiacionismo</li> <li>- Carece de certificado de autenticidad</li> <li>- Impresa</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Tomada en 2001</li> <li>- Escaneada</li> <li>- Post- apropiacionismo</li> <li>- Cuenta con certificado de autenticidad</li> <li>- Digital con opción a imprimir</li> </ul>

## Conclusiones

Esta tesis se comenzó hace dos años con una idea y conocimientos muy distintos a los que se han adquirido, ya sea por la investigación misma como de la vida más allá de los libros.

La idea sobre el escrito partía básicamente de un miedo al futuro y la pérdida que podría traer ella con sus nuevos medios, ya que siendo realista, ahora ya hay muchos de nuestros hábitos en el abandono o remplazados y resultó inevitable el preguntarme cómo sería la imagen o la representación tan agresivamente cambiante; se creyó aventurarse a un terreno inexplorado pero fue una suerte que no sucediera de ese modo ya que sin muchos de los expertos en los Estudios Visuales no hubiese sucedido nada de esto y hasta hubo la oportunidad de proponer un término con el cuál explicar la idea principal que durante todo este tiempo ha venido adquiriendo una forma más sustancial.

Todo empezó por la búsqueda de libros sobre el mirar, del objeto, de las imágenes todas y después por separado, por los obligados hasta los más difíciles de conseguir pero funcionó. La propuesta siempre se miró teórica debido a que los ejemplos serían retomados de piezas ya ejecutadas por otros artistas porque demuestran un punto determinante con el que finaliza el capítulo 3.

Durante la elaboración se leyeron artículos de revistas especializadas impresas y digitales (La Tempestad, ARTFORUM, Revista Código, PDF's), libros y autores que fueron descartados porque a pesar de corresponder a la época y temática correspondida no fueron los más convenientes, sin embargo, de esos pequeños desvíos se logró llegar a lugares inexplorados y llenos de contenido igualmente fructífero.

Fue muy refrescante poder ir encontrando nuevas ideas que enriquecieran y afirmaran a la vez la postura propia, en especial al leer a José Luis Brea por el uso de su terminología (en especial "e- image") pero más aún por todo el

trabajo realizado en *Las tres eras de la imagen*, *Cultura\_RAM* y *La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales*, por supuesto, el fue el más grande estudioso dentro de esta rama pero también sus estudios fueron apoyados por otros a quienes debo agradecer su conocimiento y aporte.

Por otro lado, gracias a los textos de Guillermo Yáñez Tapia se encontraron los términos “imagen técnica” e “imagen digital” (término último que sería una traducción del e- image de José Luis Brea) que fueron usados ya que quedaron al dedillo, debido a que fueron otras de las bases para sustentar el pensamiento compatible que se tenía sobre los mismos.

Aquí, debe hacerse una aclaración sobre el material utilizado (*Las tres eras de la imagen*), ya que Brea hace ésta separación de la imagen en tres momentos, (como lo cita el título del libro) mientras que esta experiencia ha dejado explorar pensamientos sobre la posibilidad de la existencia de más de tres,- si bien aún es demasiado pronto para hablar de ello-, por el momento es un buen comienzo sobre el cual tener registro de los primeros estudios visuales; por otra parte también debe volverse a aclarar que a pesar del uso del cuadro sinóptico del mismo autor mencionado, para la comparación con los cuadros del trabajo de Sherrie Levine y Michael Mandiberg no fue tomado en cuenta el apartado que trata el **film** porque a pesar de también tratarse de un medio que nace de las imágenes, está dentro de otra categoría que no se explora en éstas páginas a no ser muy por encima.

A sabiendas de la explicación de Brea sobre la imagen- materia, el film y la e- image y el nexo proveniente entre dichas parece haber desaparecido y dejando de empoderar alguna de las eras por momentos específicos y generando una amalgama entre ellas y el tiempo actual, es decir, todas aquí y ahora. Dando cabida y existencia a lugares como Tumblr donde el contenido abarca fotografías y *gifs*, que resumen y conjuntan dos de las eras de la imagen (imagen- materia y film) para quedar dentro de otra categoría y crear tener después una e- image.

¿Acaso sitios así permiten la supervivencia o equilibrio entre el uso de las imágenes técnicas con las digitales? Como fuese, deberíamos preguntarnos



para qué la necesidad insistente del querer perdurar porque hasta ahora, nada lo ha sido,- incluída nuestra especie- y mucho menos en una época donde se vive como nunca antes una guerra de imágenes por su producción inconsciente que reafirma lo efímero y casi irrelevante como mucha de la producción visual realizada hasta el momento por agentes especializados en áreas del diseño o el arte.

Se ha puesto en juego una labor que otrora generaba respeto y para la cual era prudente un estudio o conocimiento del tema. La única respuesta que viene a la mente es que los estándares han cambiado y a la vez como consecuencia inmediata, que el producto generado también parezca no tener un género determinante ni una relevancia con la que exponerse proponiendo por consiguiente que lo que ya conocemos como modelo existente por bases antes establecidas sean destituidas. La pregunta sin respuesta que surgirá en muchos seguirá siendo: ¿qué es digno de ser considerado arte, artístico o en categoría de admirable o sagrado dentro del nuevo panorama? Es probable que el mito y sueño de un don sagrado artístico haya de una vez por todas finalizado para entregarse a un comienzo diferente.

Pero, siguiendo con eso, podemos decir que son incontables las imágenes engendradas que hemos dejado de un lado una parte importante: ¿qué es lo que pasa con las otras que no lo son? Parece haber una clase de tranquilidad, casi un respiro al existir una dimensión en la que no todo constituye el ser representado y etiquetado, compartido y violado (en cuanto a naturaleza se refiera), haciendo referencia al uso de ciertas redes sociales en específico donde al parecer se logra un mayor impacto y una reducción de tiempo para referirnos a lo que queremos nombrar ó mencionar. Por lo pronto, es otra duda de la que supongo alguien más se ocupará.

En cuanto a la cuestión que me lleva directamente a retomar ideas de los tres capítulos es el rol que la imagen técnica y la e- image poseen y generan a sabiendas de que ambas resaltan valores encontrados (y) en su mayoría se lo debemos a la cuestión sobre la naturaleza técnica que las origina porque es la imagen, más que nada, un producto intacto que ha sido atemporal y viajero a lo largo de este tiempo con el que nos hemos identificado al ser una compañera,- la más constante- en nuestras vidas. No hemos sabido entender

que ella más allá del hecho de compartir un soporte en el cual desarrollarse y aferrarse conforma ya dentro del espacio de la imaginería social que jamás haya sido concebida. Entiéndase que se propone el pensar en la imagen como un archivo inacabable, capaz de seguir alimentando- nunca saciando- nuestra sed e inquietud por un recurso de conocimiento y entretenimiento.

Existen muchas dudas por el momento y algunas nuevas surgidas durante la escritura de éste texto que se espera, sean resueltas en un futuro no tan lejano y resultaría de gran alegría ser yo misma quién pudiese responderse. Para poder dar por concluída mi participación comunico que la mayor de las aportaciones que pude obtener fue el encontrarme con el área de Estudios Visuales, que aunque ya existente, era por total ignota para mí ya que a pesar de haber estudiado en una escuela que debería tratar temas así no fue posible durante mi estancia en la licenciatura, y, mucho se debe a que es un área en crecimiento. Ciertamente, el haber estado en contacto durante este periodo con las lecturas, el pensamiento y la interacción con los dispositivos de difusión hicieron cambiar mi punto de vista ya que al comienzo de este procedimiento venía con un pensamiento muy cerrado en cuanto al apreciar de modo separado y casi ajeno el tratamiento de la imagen, casi como viene en los libros, por capítulos y con periodicidad intermitente y por ahora el poder advertir que la imagen es más una generalidad y que las formas en que la encontremos son apenas una ligera muestra de lo que por ahora se nos permite conocer de ella.

## Bibliografía

- Baudrillard, Jean. Crítica de la economía política del signo. Ed. Siglo XX, 2007. P. 271
- Benjamin, Walter. La obra de arte en la época de la reproductibilidad técnica. Ed. Ítaca, 2003. P. 127
- Bishop, Claire. Digital Divide. Claire Bishop on Contemporary Art and New Media. Artículo tomado de ARTFORUM, Septiembre 2012. P. 8
- Bozal, Valeriano. Mímesis: las imágenes y las cosas. Ed. La balsa de Medusa, 1987. P. 231
- Brea, José Luis. La era postmedia. Acción comunicativa, prácticas (post) artísticas y dispositivos neomediales. Publicada en Marzo 2009, bajo licencia Creative Commons como formato PDF. P. 162
- Brea, José Luis. Las tres eras de la imagen. Imagen- materia, film, e-image. Ediciones Akal, S. A., 2010, Madrid- España. P. 142
- Debray, Régis. Vida y muerte de la imagen. Una historia de Occidente. Ediciones Paidós, 1994. P. 159
- Didi- Huberman, Georges. Cuando las imágenes tocan lo real. Madrid Machado (artículo PDF), 2008. P. 10
- Elkins, James. The Domain Of Images. Ithaca, N.Y. Cornell University Press. 1999. P. 304
- Gran Diccionario Enciclopédico Visual. Programa Educativo Visual. ENCAS 1993, México, Panamá, Colombia, España.
- Mitchell, W. J. T. What Do Pictures Want? The Lives and Loves of Images. Chicago: University of Chicago Press. 2005. P. 408
- Moxey, Keith. Los estudios visuales y el giro icónico. Revista digital Estudios Visuales, num #6 Puntos de suspensión..., Enero 2009. P. 20
- Scolari, Carlos Alberto. HACER CLIC. Hacia una sociosemiótica de las interacciones digitales. Editorial Gedisa, 1ra edición, Septiembre 2004, Barcelona. P. 256
- Virilio, Paul. La máquina de visión. Ediciones Cátedra, S.A., 1998, Madrid. P. 99

- Yáñez, Tapia Guillermo. Imagen digital: la “suspensión” de la distancia categorial moderna. Revista digital Estudios Visuales, num #5 24/7: políticas de la visualidad en el mundo 2.0, Enero 2008. P. 16

#### Referencias digitales

- <http://www.aftersherrievine.com/>
- <http://www.estudiosvisuales.net/revista/index.htm>

#### Referencias de imágenes

- <http://lasociedadsupersecreta.wordpress.com> (Junio 2015)
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Mona\\_Lisa](https://en.wikipedia.org/wiki/Mona_Lisa) (Junio 2015)
- <http://www.museoreinasofia.es/coleccion/obra/guernica> (Junio 2015)

*A mi abue que siempre gustó de estudiar.*

*A Abdelaziz porque estuvo de principio a fin.*

*Y a todos ustedes amantes de la imagen.*