

**alittlebitofe
veryonea
bunchoflitt
lebitsofmy
self**

Encuentros oscilantes entre la digitalidad,
la materialidad y los procesos de autoconstrucción

alittlebitofeveryoneabunchoflittlebitsofmyself

Texto aprobado por

Ronald Meléndez

alittlebitofe veryonea bunchoflitt lebitsofmy self

Encuentros oscilantes entre la digitalidad,
la materialidad y los procesos de autoconstrucción

Proyecto de grado de Federico Reyes Mesa
Asesor: Ronald Meléndez

Facultad de Artes
Pontificia Universidad Javeriana

Mayo 2019

Aclaración gramatical

Perdonen que me refiera a ustedes constantemente sobre las páginas de este texto en plural. Y perdonen que ocasionalmente lo haga también sobre mí mismo. Creo que nunca se lee del todo solo, y estoy completamente seguro de que, de estar solo, este proyecto no habría podido surgir.

Así, de su lado están ***ustedes***, y de mi lado estamos ***nosotros***.

Es un error pensar que ellas (las imágenes) tienen algo que decirnos, acaso que representan el mundo –o lo real–. No, no lo hacen. Ellas son portadoras, por encima de todo, de un potencial simbólico, de la fuerza de abrir para nosotros un mundo de esperanzas, de creencias, un horizonte de ideas muy generales y abstracto al que nos enfrentamos movilizándolo, sobre todo, nuestro deseo –acaso nuestro deseo de ser–.

José Luis Brea

Repositorio virtual

Pensaba imponer, en forma de juego, la obligación para ustedes de tener que leer de forma material este proyecto, mientras ubican y referencian digitalmente las imágenes que le componen tanto como el texto –en forma, sobre todo, de referencia–. Así la relación que le compone como diálogo –que ustedes comprenderán más adelante– entre la digitalidad y la materialidad se haría evidente. Al final, y porque es difícil dejar de escribir, terminé dándole a este ir y venir una razón por completo de supervivencia: ya van más de setenta páginas, y no quiero que las imágenes aumenten el número, para que no pese tanto en la mente. Así que, en el texto, ustedes encontrarán referencias visuales enunciadas como *vid. #* y *fig. #*. Las imágenes, en orden, las encontrarán escaneando el siguiente código, y accediendo a los dos repositorios virtuales que preparé de forma externa: el de imágenes en movimiento (*vid.*) y el de imágenes estáticas (*fig.*).



Índice

Introducción	7
Mutación	9
Condición	13
Problematización - concepto	16
Crear para ver antes que ver para creer	18
La imagen como receptáculo de fe	20
Potencialidad reflexiva de la imagen	21
Las promesas de la imagen	23
Insinuación e instrucción; crear la imagen	27
Coexistencia - verbo	34
La remediación; la coexistencia en la idea y en la forma	36
La visualidad cultural y la escritura como recurso secundario	40
Invocación y evocación; puesta en escena, símbolos y texto como recurso primario	43
Matriz-reproducción e Imagen-vestigio	46
El problema de la matriz	47
Entre la copia y el vestigio	50
La imagen mental como imagen válida a través del texto	52
Concepciones finales sobre el capítulo	55

Forma - imagen	58
Las imágenes	60
Conclusiones: la existencia insinuada	66
Referencias y bibliografía	76

Introducción

A little bit of everybody (vid. 1) es el nombre de una cinta casera de 1961. El Chicago Film Archive (CFA) –archivo digital en el que se encuentra actualmente la película– la cataloga de esta forma: “medio: película casera; temas de interés: afroamericanos, familias; abstract: esta cinta de color presenta a familiares y amigos *comiendo, bebiendo y descansando* en casa.”

A little bit of everybody traduce –a las malas– *un poquito de todos, un pedacito de todo el mundo*. La cámara dura pocos segundos detenida de vez en cuando, sobre alguna persona haciendo alguna mueca o un gesto desprevenido, pero en general se mueve siempre. Lo que muestra es la vida de quien graba. La vida que se materializa a través de imágenes de su familia, de sus amigos, de su espacio, de su tiempo.

A little bit of everybody es, entonces, una intención. Imágenes e imágenes que construyen a una persona, a través de la percepción de su vida y con relación a las vidas de aquellos en su entorno, y de quienes *son* alrededor suyo, tanto como quienes le hacen *ser*.

A little bit of everybody es en realidad *a bunch of little bits of myself, un montón de pedacitos de mí mismo*. Quien lleva la cámara se describe a través de los otros, del cómo comen, del cómo beben, del tiempo que les pasa por encima, del cómo *son*. Y a través de ellos, él o ella *es* también.

A little bit of everybody y *a bunch of little bits of myself*, no son lo mismo, pero se parecen porque comparten su intención. Precisamente la de

entendernos a todos de la misma forma, sobre las mismas imágenes, como una unidad que parte de una colectividad. Imágenes que son y que nos hacen ser.

En *A little bit of everybody* y *a bunch of little bits of myself* alguien se describe a partir de la descripción de otro.

A little bit of everybody es una persona se muestra a sí misma a través de mostrar a los demás. Pero los demás no dejan de ser quienes son en presencia de la cámara. Por el contrario, cuando sienten ese hilo invisible que los une al dispositivo se comportan más como ellos, se mueven más, se ríen más, comen más, beben más, se miran más. Actúan más, y como actúan más son más acciones, movimientos. Son verbos.

Ver, pelear, proteger, transmitir, acompañar, esforzar, encontrar. El verbo es acción, y la acción casi siempre es imagen, o permite a la imagen. Y las imágenes nos unen y nos permiten ser. *A little bit of everybody* muestra gente comiendo, riendo, bebiendo y descansando.

El verbo nos construye y nos permite ser desde la individualidad. Desde la posibilidad de diferenciarnos a partir de nuestras acciones, de elegir sobre ellos, o de permitirles elegir sobre nosotros, desde el entendernos a partir de imágenes, de movimiento, de decisiones.

El verbo nos gobierna, nos adoctrina y nos clasifica en colectivo. Nos limita cuando le permitimos definirnos, cuando somos a partir de él ante los demás. Nos rige cuando nos entendemos como un ciclo, como un segmento de cuatro verbos de largo, y cuando creemos que a partir de allí nos desprendemos nosotros. Nacer, crecer, reproducirse y morir.

El verbo nos une, porque creemos conocernos tanto como para creer que somos cuatro verbos.

Mutación

Podría empezar por decir que este trabajo de grado parte de un interés tal vez demasiado caprichoso, o bien podría decir que nace con la intención de llenar de a pocos un vacío académico con el que me encontré a mediados de la carrera, y que me llevó a explorar a ciegas nuevos medios y teorías. El problema es que esta segunda opción se queda corta en sustancia para reparar sobre los muchos *giros de trama* del proyecto. Entonces me quedo con el capricho, lo que no significa que no vaya a haber contenido académico y justificaciones cada diez líneas, porque las hay, y muchas. Significa en realidad que todo lo que sucedió desde que empecé el proyecto hasta el día de hoy (en el que aún no está finalizado) fue concebido de forma instintiva, sin pretender concretar nada, sin intentar descubrir verdades absolutas cada dos pasos, y sin ansiar responder por completo las preguntas que me hice para empezar.

Este proyecto es cambiante, es dinámico, se bifurca cada tanto. Tiene etapas cíclicas que se alimentan todas entre sí. Algunas incluso se alejan un tanto más que las demás del inicio, y eso está bien, porque no es su distancia a la argumentación final de la tesis lo que me interesa, sino las posibilidades que puedan abrir dentro de la investigación desde la teoría y desde la práctica. Cabe aclarar entonces que no creo que sea un proyecto sencillo por el hecho de ser instintivo. Por el contrario, creo que el instinto fue una forma singular de complejizar lo que creía conocido y lo que creemos todos establecido. Terminé quitando puntos finales para poder seguir oscilando entre aquello que desconozco y aquello que creo

conocer, para alimentarme de lo que dicen otros tanto como de lo que voy, pasito y con timidez, diciendo yo.

Quería entonces, como muchos, hablar en el proyecto de mí mismo. Así llegué a que quería trabajar sobre el cine y la gráfica y sobre sus espacios de convergencia y de coexistencia, porque son los medios con los que más me encontré dentro de la carrera. Y quería, a través de ellos, hablar de mi cotidianidad, básicamente porque es mía y porque, repito, tenía intenciones autobiográficas desde el inicio.

Entonces la cosa quedó armada desde el inicio como una base inquebrantable, en la que la intención primaria era encontrar a través de una investigación teórico-práctica un medio que me permitiera hablar en dos lenguajes a la vez (el cine y la gráfica) sin que ninguno perdiera sus características naturales, y que con ello iba a explorar las características narrativas de la cotidianidad. Esto, en realidad, se convirtió en un mantra disfrazado de objetivo general. Lo repetía y lo repetía infinitas veces para que cuando en una reunión familiar alguien me preguntara sobre mi trabajo de grado, yo pudiera responder de memoria, como una oración, sin saber muy bien en realidad qué significaba, y más bien para que los interesados quedaran algo confundidos y no me hicieran cuestionarme más sobre lo que estaba haciendo.

Sin embargo, una vez empecé a trabajar alrededor de aquello que suponía era mi objetivo, entendí que a través de la investigación me iba a encontrar, permanentemente, con nuevas formas de entender el problema –y con problemas diferentes cada tanto–, y estas nuevas formas iban a permear por completo el rumbo del proyecto. Así me fui desprendiendo de las ideas absolutas que rondaban los procesos –ideas materializadas en la soberbia de declarar “*la gráfica es tal cosa*”, “*el cine*

es tal otra”, y empecé a abordar la intención que tenía desde un lugar de desconocimiento y de ignorancia mucho mayor.

El problema se desplazó innumerables veces, y el proyecto se convirtió en una construcción ambigua, de ida y de venida, entre la producción de imágenes –que ya no respondían específicamente a un nombre o a una categoría– y el entendimiento de cómo esas imágenes entran dentro del sistema visual que, supongo, nos rodea y compone a todos cuando las consumimos. Después, nuevas concepciones sobre ese sistema y sobre la relación entre las imágenes y nosotros mismos me llevaban a continuar con la producción de imágenes. Era un ciclo que ya no contemplaba las ideas con las que se dio inicio al proyecto, sino que se desentendía, en su mayoría, de esas preocupaciones específicas, mientras magnificaba las nociones más generales y amplias.

Las intenciones se fueron desvaneciendo a medida que se iban haciendo más claros los problemas con los que en realidad me estaba encontrando. El afán por entenderme a mí mismo y a mi vida a través de mis imágenes se convirtió en la intención de comprender cómo nos entendemos a nosotros y a nuestras vidas en imágenes, en un plano general y colectivo, y cómo nos construimos a partir de ellas. La búsqueda por la coexistencia entre los dos medios específicos y limitados se reemplazó por el interés en los espacios vigentes –digitales– en los que nos permitimos consumir imágenes, y en cómo estos espacios conviven y coexisten con otras formas de producción visual, más vinculadas a la materialidad.

Entonces es pertinente aclarar que la problemática original mutó considerablemente, y es objeto de este proyecto de grado no resolverla por completo, sino hacerlos a ustedes testigos de esa mutación, que terminó siendo en ocasiones más pertinente, atrevida e interesante que el

problema mismo. Y testigos no solo del proceso sino de sus vertientes, de sus ramificaciones, de sus múltiples e infinitamente desacertadas respuestas. Sí, en el papel puede que éste termine definido o categorizado como un proyecto sobre la coexistencia de lenguajes en el arte, pero es, sobre todo, un vestigio del problema de desvariar, de vagar, de irse por las ramas, de andar errante, de cambiar de rumbo, de estar incómodo e insatisfecho siempre, de mantenerse en movimiento. Se convirtió en un registro del no decir nada concreto, o del no saber decirlo. Del entenderse con señas, con símbolos, del existir sobre minucias, sobre llamados ajenos, sobre imágenes de todos.

Pero, para delimitar desde el lenguaje todo aquello que, en principio, surgió del desborde de las primeras intenciones del proyecto, daré cuenta ahora de un intento por precisar de forma textual un objetivo que clarifique y dialogue de mejor forma lo que queda como vestigio de todo el cambio ocurrido en el proceso: **este proyecto tiene dos pretensiones: primero, proponer espacios visuales que permitan la coexistencia entre imágenes digitales e imágenes materiales, y segundo, problematizar la forma en la que nos relacionamos con las imágenes, sus espacios y sus contextos. Es una búsqueda por la coexistencia guiada por la infinita curiosidad, una búsqueda para repensar la forma en la que estos espacios e imágenes, son consumidos de distinta forma, y por lo tanto nos construyen también de forma diferente.**

De estas dos pretensiones parte la estructura del proyecto. Los tres capítulos que lo construyen desarrollan la pretensión de problematizar, la de generar coexistencias, y la de generar espacios.

Condición

Ahora, esta búsqueda está sujeta a un parámetro que, en principio, fue importante para mi proceso investigativo, y que también le dio un sentido específico a todo aquello con lo que me encontré. A este parámetro le llamaremos *condición*. Ésta fue establecida antes de empezar, y aunque sufrió modificaciones en medio del proceso, será acá enunciada de la forma más sencilla y general posible para que se entiendan el orden y las categorías en las que los procesos y resultados son expuestos.

La condición parte de la necesidad de saber cuándo parar. La cuestión gira entonces sobre el planteamiento de límites inferiores y superiores, y de la identificación de señales que me permitieran reconocer cuando estuviera ya en un espacio en el que tuviera suficiente información para poder empezar a proponer desde mis propios intereses y nociones, pero no demasiada como para perder el control sobre el proyecto y, más importante, sobre el tiempo.

Para esto me propuse construir el proyecto sobre dos ejes principales que gobiernan al arte en muchos aspectos, y que seguro no les son ajenos a los lectores: la *teoría* y la *práctica*. El acercamiento a estos dos ejes está mediado por el llamado género metodológico IBPAMA (Investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales), cuyo principal criterio de existencia es la base de la condición de la búsqueda: “una de las condiciones que validan su calidad es que la tesis escrita no sea solo un prefacio a la producción y que, al mismo tiempo, el artefacto no tenga un carácter meramente ilustrativo.”¹

¹Carrillo Quiroga, Perla. *La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*, RMIE, 2015 VOL. 20 NÚM. 64, PP. 219 - 240

Es decir, la condición de la búsqueda es que existirá *hasta que*, y *mientras* exista también un balance entre la investigación teórica y la investigación práctica, y solo mientras que estas dos dimensiones se alimenten la una de la otra de forma cíclica.

De esta forma es fácil identificar qué nociones, conceptos, teorías o técnicas quedan por fuera y son innecesarias en este momento para el desarrollo del proyecto: aquellas que no permitan un retorno, que no sean cómplices de una duda no solo iterativa sino sinérgica, que no generen un cuestionamiento tautológico. Y desde este momento puedo asegurarles que aquellas imágenes que se resolvieron con demasiada facilidad sobre sí mismas, y aquellas teorías cerradas y absolutas no fueron incluidas en el proyecto, no porque no fueran importantes para el entendimiento y la investigación, sino porque no contribuyen ni alimentan la posible continuidad de la búsqueda.

La única condición para que surja la búsqueda es entonces un compromiso con la auto crítica y el cuestionamiento propio, con que aquello realizado desde la práctica problematice a la teoría, y el desarrollo sobre ese problema teórico termine por problematizar de nuevo a la práctica, y así hasta que el tiempo se agote y permita cerrar el proyecto sobre los avances encontrados.

Problematización – concepto

La imagen como fuente de todo, como concepto matriz, como meta y sin saberlo como inicio también. La imagen como presagio. La imagen como problema. Si la teoría alimenta a la práctica, y a su vez se alimenta de ella, está empapada por donde se le mire de imágenes, de visualidad, de estética.

No hay razón entonces para creer que esta primera parte (primera desde el código. Desde la práctica, repito, todo fue en paralelo), la que se construye sobre teorías y conceptos, no se ocupa y se preocupa por la imagen. Es de hecho una construcción desde planos más inateriales de lo que la imagen representa para el proyecto. Y la imagen lo representa todo en el proyecto.

Hay que, primero, desprenderse de la idea del cine y de la gráfica por momentos, y en general de todas las clasificaciones que suponemos conocer de las imágenes. Hay que entender que las imágenes antes de ser cualquier cosa, y de verse limitadas por cualquier noción, son imágenes. No hay diferencia entre una película de Ingmar Bergman y una línea delimitadora pintada sobre una calle, ni entre un grabado de Goya y una propaganda de televisión. Todas son imágenes, y antes de hablarnos con la pretensión del autor o del contexto, nos hablan (o responden) como imágenes.

Claro que es peligroso desprenderse de la idea de la imagen artística, o de la idea de que una imagen tiene más valor que otra, sobre todo en un proyecto circunscrito en una academia de arte. Pero en ocasiones es necesario, no para hablar o para entenderlas a ellas sino para hablar de nosotros, acaso entendernos a nosotros mismos. Aquí el problema, y la problematización.

Creer para ver antes que ver para creer

*El ojo inocente no existe*². Gombrich lo dice y lo repite sin agotársele el aliento. El ojo inocente no existe porque el ojo abierto ya ha perdido la inocencia, y el ojo cerrado no existe aún, o su existencia no significa nada. Entonces el ojo que ve ya ha visto demasiado. Ya se ha visto demasiado también. Ya está configurado a *reconocer* antes que a *conocer*. Ya se encuentra a sí mismo y a todo lo que conoce sobre lo que ve y lo que observa. No hay parcialidad, no hay limpieza, no hay *fair play*, porque ver es un juego sucio por naturaleza, es tramposo, parcializado y egoísta, es poco fiable, es la mano de Dios, deshonestamente abiertamente entre sentidos que presumen ser honestos e infalibles, es la fe puesta en la trampa, y la trampa aplicada a la fe. Conocer para ver antes que ver para conocer.

Por eso *no vemos las cosas como son, sino como somos nosotros*. Lo dice el Talmud, o lo dice Kant, o no se sabe muy bien quién lo dice. Seguramente lo dijo alguien, un cualquiera, cuando descubrió que el mar que veía y que le asustaba, a otro lo dormía. Porque no es el mismo mar para nadie. Vemos las cosas como somos porque “cuando se pone a trabajar, el ojo ya es antiguo, ya está obsesionado por su propio pasado, por viejas y nuevas insinuaciones...”³, ya sabe a qué temerle y a qué aferrarse, ya sabe que es caprichoso y necesitado, y que está al servicio de un instinto que todo lo que existe lo inventa con los otros sentidos, y lo materializa con la vista. No hay realidad verdadera ni absoluta, sino construcciones pequeñas y efímeras que cada uno erige, sin mucho control, a su alrededor en forma de ciudadela en las que vemos para nosotros mismos todo lo que somos y todo lo que necesitamos para ser.

² Ernst Gombrich, *Arte e Ilusión* (Barcelona, Editorial Debate, 1998), 297 – 298.

³ Nelson Goodman, *Los lenguajes del arte; aproximación a la teoría de los símbolos* (Madrid, Paidós, 2010), 22 – 23.

Lo que vemos es entonces producto de nosotros mismos sin ser nosotros mismos. Vemos proyecciones, características, detalles, sucesos, conocimientos y demás nociones pertenecientes al *yo*, formadoras del *yo* incluso, pero no al *yo* en sí. *Insinuaciones* dijo Goodman⁴, de lo que sabemos, de lo que conocemos y de lo que somos. Y como insinuaciones entonces imágenes leves, livianas, flotantes, nada demasiado específico, nada demasiado literal. Como insinuaciones somos nosotros por pedazos, fragmentados.

Y entonces dicen algunos, y de muchas formas, que las imágenes reales son tan solo rebotes de luz sobre objetos (objetos en el amplísimo sentido de la palabra). Pero ¿no será que esa luz que rebota y llega a ser enfocada por nuestra córnea y volteada por nuestro cerebro es, sin más, un recipiente vacío que nosotros llenamos para poder ver, o para creer que vemos? ¿no será tan solo un canal que comprende dentro de sus límites todo lo que conocemos y creemos conocer? Cada quién, a su antojo y conveniencia, responderá para sus adentros, y a punta de fe. Si se quiere hacer un análisis exhaustivo y rigurosísimo sobre las nociones teórico estéticas vinculadas al acto mismo de ver para poder tener una postura clara, se puede. Así como se puede también dejarlo todo en manos del instinto, de aquello que se quiere creer sobre lo que se ve, o del simple hecho de creer que se ve. Por donde se le mire la fe manifestada en el *creer* está involucrada, ya sea por creer en una teoría, por creer en un instinto, o por no creer en nada.

⁴ *Ibíd.*

La cuestión podría entonces simplificarse en una dupla de dudas, que gramaticalmente dan cuenta de la relación entre las nociones de ver y de creer: ¿se ve para creer? ¿o se cree para ver?

Ver y creer son dos acciones, dos verbos que se conocen bien porque han coexistido siempre en esa fórmula medio poética que implica que la vista materializa la confianza en la existencia y en la realidad. Como verbos, de nuevo, se jerarquizan y se diferencian a partir de la materialidad de su acción, de la representación, de la visualización. Ver es una acción física, y por eso, en el adagio popular, es más importante que creer. *Creer para ver* lo cambia todo, porque antepone la acción metafísica, la que nadie sabe cómo se ve, la que no tiene forma, y ese cambio de paradigma termina por condecorarla como predecesora del magnánimo acto de ver.

La imagen como receptáculo de fe

Si el acto de ver es entonces precedido por un acto primario, necesario y más instintivo, el de creer, la imagen es el recipiente en el que se deposita toda esta creencia. Sobre su superficie convergen todos los factores que hacen posible aquella forma de ver tan contaminada por nosotros mismos: nuestros miedos, nuestras ansiedades, nuestras frustraciones, nuestros conocimientos, nuestros recuerdos, etc. Se podría decir que, como recipiente, la imagen está vacía hasta que alguien la mira, pero en realidad nunca está vacía por naturaleza, porque aún muy en el fondo siempre conservará la intención primaria con la que fue creada. Sin embargo, es claro que esa intención es importante si y solo si en ella podemos depositarnos a nosotros mismos. Si en la imagen no

podemos proyectarnos, entonces ésta permanecerá vacía, al menos para nosotros.

Las imágenes provocan o no provocan en nosotros el deseo de llenarlas de significado. Así mismo provocan o no provocan en nosotros el deseo de creer, de gastar la fe. Y es que, aunque se leerá supremamente redundante, es tan sencillo como que para creer en algo hay que tener algo en qué creer. A esta característica de las imágenes nos referiremos de ahora en adelante como *potencialidad reflexiva*, es decir, la potencia que tenga una imagen para reflejar algún fragmento de quien la mira.

Potencialidad reflexiva de las imágenes

Dentro del estudio de teorías y referentes que me permitió entender la importancia de esta potencialidad, identifiqué a través de diferentes autores, artistas y obras al menos tres factores que potencian esta capacidad de las imágenes de generar el reflejo necesario de nosotros en ellas mismas, para que así nosotros las llenemos de significado.

El primero de ellos es la empatía ya enunciada con anterioridad: un vínculo de alguna clase entre la intención primaria de la imagen, atribuida a ella por su creador a través del concepto de la pieza (si es que lo tiene), y un aspecto propio del espectador. Para ello entonces es necesario conocer las intenciones teóricas y conceptuales del artista o del creador de la imagen, lo cual no siempre es posible. En algunas ocasiones este propósito primario se conoce por la importancia global del artista, o porque éste siempre trabaja sobre el mismo concepto. También pueden conocerse sus intenciones a través de un texto que directa o indirectamente influya sobre la imagen, y que de forma clara revele el

significado de lo que se ve. Como ejemplo podemos tomar a Louise Bourgeois (1911-2010), quien en diferentes espacios construyó su propia imagen, y por ende la de sus obras, a través de su activismo político. Una de ellas, *The Destruction of the Father* (2008-2009, fig. 1)⁵, cuenta con varias menciones en diferentes espacios en las que Bourgeois declara abiertamente la intención de la obra: “(la pieza) trata del miedo, el miedo normal, común y corriente, el miedo real y físico que sigo sintiendo. Lo que me interesa es la capacidad de dominar el miedo, ocultarlo, huir de él, enfrentarlo, exorcizarlo, avergonzarse de él y finalmente, tener miedo a tener miedo. Ese es el tema”⁶. Y así entonces la artista deja claro algo que a simple vista en su obra no es del todo deducible, y genera vínculos con quien se sienta identificado con sus palabras. Ahora, tras conocer el tema de su trabajo, cualquiera que atravesase un miedo o una situación similar a la de ella, se reflejará con facilidad sobre sus obras. Pero aclaro, no es necesario ni primordial que algo así ocurra, simplemente es una de las posibilidades que enunciaré, y que puede reemplazarse con facilidad con aquellas dos que aún están sin explicar. En este primer factor el artista es esencial a la hora de, a través del diálogo o la escritura sobre su imagen, generar los vínculos con quienes la observan.

El segundo factor es entonces el de las características contextuales que la pieza posea, tanto en su etapa de producción como en su exhibición. En este punto, lo esencial ya no es el artista ni su intención, sino el contexto en el que el vínculo entre imagen y espectador se forme. Es decir: para este factor lo primordial es que de alguna forma el espectador pueda verse reflejado en la imagen a través de las características sociales, políticas y culturales de su contexto (dejo por fuera otras categorías como la económica y la científica porque es más común que de ellas se

⁵ Louise Bourgeois (2008 – 2009), *The Destruction of the Father* (escultura). Los Ángeles, California, MOCA.

⁶ Entrevista a Louise Bourgeois. Por Donald Kuspit. Abril del 2009.

desconozcan aspectos importantes). Por lo que nociones como la memoria colectiva, el imaginario colectivo y la cultura popular son importantes y sirven para generar dichos vínculos. Un buen ejemplo es *Uno de nosotros, entre nosotros, con nosotros*⁷ (fig. 2): una serie de imágenes de Nicolás Consuegra (1976) en las que el artista hace uso de un elemento específico dentro de la memoria colectiva del país, el legendario y casi mítico *Renault 4*, para generar vínculos emocionales con aquellos espectadores que coincidan con él temporal y geográficamente. Otro ejemplo abstraído del trabajo de Consuegra, y que hace evidente el amplio rango contextual (de lo local a lo general) que puede ser utilizado como factor, es *El espacio del lugar. El lugar del espacio*⁸ (fig. 3), instalación que cobra sobre todo sentido ya no en quienes coincidieron con él en el país de origen o en la década de nacimiento, sino concretamente en quienes compartieron con él un espacio específico en un tiempo específico: la Sala principal del Museo de Arte de la Universidad Nacional de Colombia. De nuevo, el contexto no solo de la producción de las imágenes, sino el del encuentro entre ellas y los espectadores es lo principal en este factor.

Las promesas de la imagen

El tercer factor tiene que ver con lo que José Luis Brea (1957-2010) llamaría *las promesas de la imagen*. Las imágenes prometen, prometen lo que nosotros como espectadores queramos que prometan. Brea hace todo un análisis (conscientemente reductivo) sobre la relación formal de algunas imágenes con sus promesas de temporalidad:

⁷ Nicolás Consuegra (2008), *Uno de nosotros, entre nosotros, con nosotros* (serie fotográfica). Colección privada.

⁸ Nicolás Consuegra (2017), *El espacio del lugar. El lugar del espacio* (instalación *in-situ*). Proyecto realizado para los espacios de la galería NC-Arte en Bogotá.

Las imágenes estáticas, o imágenes materia prometen lo eterno: lo estático, como categoría formal, es una particularidad técnica y visual de la imagen. Lo estático indica la ausencia de movimiento. Una imagen estática es, entonces, una imagen carente de movimiento, una imagen quieta, puesta sobre una superficie que la acoge y la hospeda permanentemente, y esto es una característica formal. Brea lo analiza con facilidad: una imagen estática es una promesa de eternidad porque plantea una temporalidad permanente. La imagen estática, más allá de su cometido original y de si es la representación directa y figurativa de algún acontecimiento o simplemente resultado de una experimentación formal específica, extiende la temporalidad. El espectador puede volver sobre ella una y otra vez, y percibirá la permanencia y la promesa a través del cambio nulo o poco significativo de la imagen. Siempre es la misma imagen, siempre luce igual así no siempre sea percibida igual. ¿Es entonces lo material sinónimo de lo eterno?

La imagen film promete lo efímero: el film, cuya característica formal más significativa es el movimiento, es entonces y bajo la misma lógica promesa de lo efímero. Siempre cambiante, apenas permanente para ser retenido por la memoria, pero nunca detenido por completo. Aquello que vemos, tras un parpadeo ya se ha ido, o ahora es diferente. No hay razón para detenerse sobre una imagen específica, y tampoco hay posibilidad de hacerlo. No son, tampoco, imágenes cíclicas, sino que empiezan y terminan, sin detenerse, pero sin perpetuarse sobre su propio movimiento, y sin tener un espacio para ser permanentes, sino que existen de forma tal que pueden existir y dejar de hacerlo en cualquier momento.

La imagen electrónica promete lo espectral: “las imágenes electrónicas carecen de toda realidad, por falta de la menor voluntad de retorno”⁹. Estas imágenes ya no son siquiera reales (desde el decir *lacaniano* de la realidad, aclara Brea), sino que son como espectros, nunca vuelven, nunca pisan sus propios pasos, están siempre yéndose desde el momento en el que inicia su existencia. Su principal característica formal es la de estar delimitadas siempre por las formas de producción y circulación de lo digital y lo electrónico, y esto influye de forma directa sobre el modo en el que, como imágenes, circulan, y por lo tanto influye en el modo en el que son percibidas. Entonces van y nunca vuelven, se desplazan siempre en direcciones diferentes, están perdidas en un espacio inmenso repleto de millones de imágenes, no tienen repercusión, no se quedan en nadie, siempre llegan para irse, para no quedarse, para seguir andando.

Pero las imágenes prometen demasiadas cosas, y a cada quién prometen algo distinto. Ahora, lo establecido por Brea reduce todas las promesas a las promesas de temporalidad, problematizando no solo el significado que la imagen tiene para los sujetos, sino también el problema del medio y de su relación (o influencia) sobre la percepción de los espectadores. Pero las imágenes se pueden relacionar con cualquier espectador a través de cualquier promesa, ya no solo temporal sino espacial, personal, etc.

No es difícil reflejarse en las imágenes. No es difícil encontrar dentro de ellas un pedazo de nosotros. No es difícil creer que nos prometen algo que buscamos, algo que necesitamos. Lo hacemos permanentemente, siempre nos buscamos a nosotros mismos en todo lo que vemos, siempre

⁹ José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen* (Madrid, Ediciones Akal, 2010) p. 67.

estamos pendientes de pistas que nos permitan configurarnos, que nos permitan ser. Nos construimos siempre desde los discursos. Y los discursos visuales no están exentos de ser constructores. Estamos siempre leyendo entre líneas, intentando encontrar la promesa que más necesitamos, el contexto en el que mejor encajemos o el significado con el que más concertemos. No es difícil reflejarnos en las imágenes, hay una infinidad de maneras de hacerlo. Todas ellas, siempre cargadas por nosotros mismos, tienen una potencia. Existe dentro de ellas y dentro de nosotros siempre una posibilidad, una oportunidad, un momento de coincidencia.

Una vez esa potencia reflexiva es aprovechada, el individuo espectador empieza a construirse de la forma en la que siempre se ha construido. No le es ajeno el proceso porque lo ha hecho siempre. Ahora que el vínculo empieza a funcionar, las dos partes involucradas emprenden un proceso de mutación: el individuo se descarga sobre la imagen, y a través de la descarga se construye y empieza a entender quién es, o si acaso empieza a ser; la imagen, por el otro lado, recibe toda la carga, toda la creencia y la fe del individuo, y termina por ser una imagen siempre nueva, cambiante y diferente, diciendo y pronunciando las palabras que cada quién le permita pronunciar.

Ahora, para que el individuo pueda continuar sin ningún contratiempo su propia configuración, siendo conscientes de que un contratiempo puede significar, sin más, una crisis de identidad tremenda, éste debe alimentar el vínculo de forma constante con su fe, con el hecho de creer en esa imagen, de creer que esa imagen le dice quién es y le dice cómo ser. Tiene, a punta de fe, que creer lo que cree que la imagen le replica. Y esta fe ciega, esta creencia desbordada, tiene consecuencias.

Insinuación e Instrucción: creer en la imagen

Hace unos días, en una red social, circuló con fuerza y sin muchas repercusiones una imagen de un grupo de asistentes a una corrida de toros en la plaza La Santa María en Bogotá, en la primera corrida de la más reciente y controvertida temporada taurina. El grupo de unas siete personas, todas bien vestidas y en primera fila, atentas al debatible espectáculo, se veía nutrido desde la diversidad por la figura de quien parecía ser uno de los líderes políticos más importantes del país, quien en campaña siempre mantuvo una posición decidida en contra del maltrato animal en muchas de sus formas, una de ellas precisamente las corridas de toros. Si bien la imagen estaba por completo reducida en tamaño y calidad, el semblante del político era inconfundible. En esa misma red esa imagen se encontró con millones de personas que depositaron en ella su fe, que se construyeron a través del discurso de hipocresía que a simple vista recitaba, y que les era útil y les prometía lo que necesitaban para poder seguir construyendo y construyéndose desde sus perspectivas y posturas políticas.

Tras unas horas, cuando la imagen ya había sido compartida incluso por medios de comunicación con millones de seguidores, empezó a circular otra imagen que le respondía: la primera imagen, de baja resolución y poca definición, ahora era acompañada en forma de díptico por una mucho más clara de exactamente la misma escena, desde el mismo ángulo y el mismo plano, con exactamente las mismas personas en las mismas posiciones, solo que ahora ese hipócrita político no existía y su lugar lo habitaba otro político de quién si se esperaba fuera un ferviente admirador de la tauromaquia. Esta foto, por estar en mejor resolución, fue tomada como verdadera (como *más verdadera*, quizás) por otros

millones de personas, quienes depositaron también todo lo que son en forma de esperanza en la imagen, y se construyeron, y construyeron sus discursos políticos, sociales y humanos basados en ella.

Las redes sociales y la virtualidad son el espacio por excelencia de las imágenes cargadas de fe ciega. Lo que es común llamar *el bombardeo visual* de la virtualidad no es más que la oportunidad explícita y materializada que tenemos los millones de usuarios de estos espacios a nivel global de encontrarnos a nosotros mismos cientos de veces al día, de cientos de formas diferentes. La virtualidad es un espacio por y para la validación y la excusa, y las imágenes se convierten, precisamente, en espacios vacíos que se llenan con la gente que las necesita para legitimar sus discursos y sus propias identidades. Con todo esto no se puede perder nunca de vista que estos espacios funcionan bajo sus propias dinámicas. En este caso específico, el de las redes sociales, pareciera que hay una instrucción apenas suscitada que le dice a todos los que confluyen y se encuentran sobre las imágenes que éstas están allí para ser compartidas, para *viralizarse*, para que todo el mundo las conozca. Y la gente, sin importar sus creencias, construcciones o códigos, obedece.

Aunque este proyecto sí está fuertemente fundamentado en las ideas propias de las imágenes y los espacios digitales (así como mentales), es preciso aclarar que en todos los espacios hay dinámicas y formas de funcionar diferentes. Estas dinámicas son, sin más, instrucciones que normalmente obtenemos de las imágenes y de sus contextos, o que heredamos de la tradición cultural, y según ellas definimos y entendemos cómo debe ser nuestro acercamiento a las imágenes y, por supuesto, a nosotros mismos reflejados en ellas. La existencia de estas dinámicas se valida, a través de la historia y de los relatos culturales, cuando con intención se quieren negar o destruir. Por ejemplo, Georges Maciunas

(1931-1978) que pide a gritos, subrayado y en mayúsculas en el manifiesto de Fluxus (fig. 4) que se promueva “el arte viviente, el anti-arte, la realidad no artística, para que todos se apoderen de ella, ya no solo críticos, diletantes y profesionales”¹⁰, está, a través de su rechazo, poniendo en evidencia el hecho de que el arte y sus imágenes pertenecen a unas lógicas de circulación y exhibición específicas, a una *realidad artística* de contrapartes, *arte muerto* y *arte-arte*, determinada y construida por aquellos que por su profesión entraron dentro del grupo que puede opinar, analizar, exhibir, recomendar y experimentar a las imágenes del arte. El resto, por descarte, debemos acercarnos con precaución, de lejos, sin pretender entenderlas y sin opinar. Claro que el reclamo de Maciunas se ubica temporal y geográficamente en un momento determinado que no nos pertenece, y cuyas características sociales, culturales y visuales han cambiado profundamente. Pero aún hoy, haciendo eco de la vigencia de su reclamo, hay espacios dedicados al arte que se convierten en cementerios de imágenes vacías, solo llenadas por aquellos que *saben* o *deben* hablar del tema, y abandonadas por el resto que no hace parte de la realidad artística. Y así como está construida históricamente esta dinámica que rodea a las imágenes del arte, hay construcciones en todos los campos y contextos que nos permiten entender que en un periódico hay imágenes documentales que se entienden a través de un texto, que en un libro académico hay imágenes informativas, que en una sala de cine hay imágenes en movimiento, que en un comic hay imágenes estáticas pero narrativas, que sobre las calles y vías hay imágenes con intenciones de señalética, que en un álbum familiar hay imágenes fotográficas de archivo, etc.

¹⁰ Georges Maciunas (1963), *Fluxus Manifesto* (litografía offset) Colección del MoMA.

Así mismo, las diferentes dinámicas y reglas de las imágenes influyen directamente sobre la forma en la que la fe nos permite reflejarnos en ellas: en las redes sociales las imágenes gozan de una veracidad implícita, y su capacidad de convencer es altísima, porque no están sujetas a un análisis de origen ni de contenido; en el arte la fe se transforma en duda, y se duda sobre la intención, sobre la técnica, sobre la factura, sobre la originalidad. Con las imágenes en movimiento (en el cine, por ejemplo) la fe se dosifica, se reparte en un tiempo específico, el tiempo de duración de la imagen.

Siempre cambia la forma en la que las imágenes nos permiten entender o nos dan pistas sobre nuestro comportamiento cerca a ellas y respecto a ellas. Lo que no cambia es el hecho de que constantemente son ellas mismas o sus contextos quienes definen esa relación, esa forma de entender(nos) y de creer(nos). Ahora, dependiendo de cuánto logremos creer en ellas, de cuánta fe logremos depositar en ellas como recipientes, vamos a comprometernos en mayor o menor medida con aquello que nos indique su contexto o su forma misma. Por ejemplo, si en la imagen de aquel político fuera evidente el hecho de que se trata (si es que se trata) de un montaje intencional, no tantas personas habrían depositado su fe en ella, ni habrían seguido sus instrucciones. O si alguien quisiera depositar su fe, por la razón que fuera, en el vaso medio lleno de agua expuesto por Wilfredo Prieto en ARCO 2015 (Arte Contemporáneo en España), entonces ese alguien estaría dispuesto a participar de la dinámica de la feria, y pagar los 20.000 euros que la galería esperaba a cambio de la pieza. Entonces es claro que tanto el espectador como la imagen necesitan encontrar una coincidencia, un lugar co-habitable, en el que el espectador con su fe dispuesta a ser derrochada y con su instinto atento a lo que necesita para construirse, y la imagen dispuesta a dar y a

satisfacer, y a la vez a dejarse llenar por lo que el espectador quiera, puedan encontrarse y coexistir.

Una de las muchas intenciones secundarias de este proyecto es, precisamente, hacer que las imágenes mentales y virtuales (que según Brea tienen connotaciones y características supremamente similares) se identifiquen con nuevos códigos de interpretación, circulación y acercamiento, con nuevas formas de creer en ellas, que adquieran una forma de recipiente más reconocible para depositar la fe y para depositarnos a nosotros mismos.

Por ahora es preciso acotar esta sección: las imágenes nos permiten reflejarnos sobre ellas, siempre y cuando cuenten con una potencialidad reflexiva suficiente para poder hacerlo. Esta potencialidad es diferente para cada espectador puesto que no depende solo de lo que las imágenes digan, sino también de lo que nosotros permitamos que digan desde lo que entendemos y conocemos de nosotros mismos. La potencialidad surge también de la forma en la que nos acercamos a las imágenes, y de la forma en la que la fe nos permite hacerlo, porque dependiendo de cuánto creamos en ellas, nuestro nivel de compromiso con sus formas de ser percibidas e incluso de circular será mayor o menor.

Esta capacidad de reflexión de la imagen permite entender que las imágenes, lejos de ser una unidad, tienen todo un sistema dinámico con elementos cercanos, así como periféricos que las construyen tanto como su propio contenido. La insinuación y la instrucción son dos de las nociones más importantes dentro de este sistema. Definen la forma en la que deben ser entendidas las imágenes, y por ende la forma en la que debemos entendernos y construirnos a nosotros mismos. Y de esa misma forma son fundamentales para generar un canal que les permita a las

imágenes ser interpretadas a través de un espectador, ser codificadas por quien se sienta identificada o identificado con ellas.

La insinuación, entonces, es la capacidad que tienen las imágenes de permitir la existencia de otras ideas e intenciones.

La instrucción es una característica contextual de las imágenes. Es la forma en la que entendemos cómo debe ser nuestra actitud respecto a ellas. Es imposible concebir que consumimos todas las imágenes de la misma forma, porque cada una cuenta con un contexto que, preestablecido, nos permite ser conscientes de lo que debemos o queremos obtener de ellas. Nadie se construye igual con una imagen de una red social y una en un museo.

Estas dos nociones entonces son recursos que les son inherentes a las imágenes y a sus contextos. No es cuestión de inventarlas, sino más bien de entenderlas y apropiarse de ellas. Mientras que normalmente son tan solo ocurrencias inconscientes en un proceso de creación de imagen, el propósito sería entonces ser ahora por completo consciente de ellas y usarlas para generar un vínculo más fuerte entre las imágenes de diferentes espacios, y así mismo problematizar de forma más directa la manera en la que se establece la relación entre ellas y los espectadores.

Coexistencia - verbo

Es claro que podríamos pensar, sin problema, que las imágenes nos construyen, y que lo hacen de diferentes formas siempre respecto al contexto en el que nos enfrentemos a ellas. Desde que somos conscientes nuestra vida está mediada por imágenes, por visualidad.

Es claro también que la instrucción y la insinuación son aspectos que profundizan la problematización de nuestras relaciones con las imágenes, pero ahora nos ocuparemos de proponer la idea de que también son elementos que, por su naturaleza, les permiten a las imágenes mutar de estado, activarse y comprenderse desde nuevos medios o nuevas perspectivas.

Cuando una imagen insinúa una idea perteneciente a otro medio o a otro espacio está, de hecho, hibridando y componiéndose de forma multimedial. Esto es claro, por ejemplo, en la obra *“Una y tres sillas”*¹¹ (1965, fig. 5) de Joseph Kosuth (1945), que será abordada unas líneas más adelante: entendiendo y enfrentándonos solo a la imagen de la descripción textual de la silla (a través de su significado), es claro que, aunque no tuviéramos la oportunidad de ver materializada la imagen de la silla, ésta siempre aparecería en nosotros, a través incluso de nuestra mente, y nuestra capacidad de entender, procesar e interpretar esas insinuaciones.

Así mismo, cuando una imagen instruye al espectador sobre su acercamiento a través de su contexto –aunque por naturaleza pertenezca a otro–, está también multiplicando sus virtudes y sus capacidades como imagen. Conscientes de esta capacidad de instrucción fueron los artistas del pop, que adoptaron la visualidad popular de su época y utilizaron la instrucción original de los espacios artísticos, para permitirles a esas imágenes existir en varios espacios y de distintas formas en simultáneo.

¹¹ Joseph Kosuth (1965), *Una y tres sillas* (fotografía en blanco y negro, y silla).

La remediación; la coexistencia en la idea y en la forma

Esta característica de las imágenes, que se desglosa de la insinuación y de la instrucción, podría clarificarse a partir de la explicación de una teoría que abarca esta capacidad de hibridar de las imágenes.

Richard Grusin y Jay David Bolter¹² en su teoría de *remediación* establecen que existen, por necesidad o capricho, diferentes formas en las que una imagen construida en un medio específico se reconstruye a partir de otro medio. Bolter y Grusin establecen que la trascendencia temporal es una de las razones más comunes por las que el fenómeno ocurre: una película filmada en celuloide y traducida al lenguaje digital es una remediación; un documento antiguo escaneado y puesto en la web de un museo también lo es. Ahora, aparte de la trascendencia temporal, la remediación como teoría se desglosa sobre dos principios que tienen como base la percepción de la realidad permitida por el medio en el que esté emplazada la imagen. Por un lado, está la hipermediación y por el otro la inmediatez.

El prefijo *in* proyecta negativos sobre las palabras que acompaña. Alguien independiente no depende, alguien incapaz no es capaz, algo imposible (varía de *in* a *im* en compañía de palabras que empiezan por *b* o por *p*) no es posible. Entonces lo *inmediado* no tiene medio, lo niega, lo desaparece. Algunos, para hacerlo más claro, lo convierten en *inmediatización*. Demasiado literal tal vez. Según Grusin y Bolter, la inmediatez nace como una necesidad cercana al capricho de desaparecer el medio para obtener una experiencia *más real*. Entonces así los productos audiovisuales intentan desaparecer las sillas, los teatros,

¹² Grusin, Richard y Jay David Bolter. 2000. *Remediation; understanding new media*. Cambridge, MA; Londres, Inglaterra: MIT Press.

las grandes pantallas, los proyectores ruidosos, y lo reemplazan todo por un set de gafas de realidad virtual y por un espacio amplio y vacío. También entonces las imágenes figurativas y estáticas empiezan a dejar de lado el trazo, el gesto y el accionar del pintor, para poder depender tan solo de un aparato y un botón para ser obtenidas, negando no solo el medio y el tiempo, sino también al artista mismo, y nace la fotografía. Se eliminan los medios y se privilegia la experiencia, el goce de lo real. Pero, para prescindir del medio, hay que ser conscientes de él, y siendo conscientes de él se abre otra posibilidad: la hipermediación, por supuesto también llamada *hipermediatización*.

El prefijo *hiper* denota superioridad o exceso en lo que lo acompaña. La hipertensión es el exceso de presión de la sangre en las arterias, la hiperactividad es el exceso de actividad (o de energía para realizar actividades), la hiperventilación es el aumento en la frecuencia respiratoria. La hipermediación entonces es el aumento o el exceso de medios dentro del proceso de la remediación. Un ejemplo sencillo es el collage, que ya no dispone de solo una fuente (como un pintor o una cámara) para crear una imagen, sino de una gran cantidad (casi una infinidad) de medios que, compuestos, sobrepuestos y yuxtapuestos, van a dar pie a una composición y a una imagen específica. La web de un medio informativo como un periódico o un noticiero es un ejemplo también, en el que el texto, las imágenes, los hipertextos o hipervínculos, los vídeos, los audios y demás componentes dan forma a un objeto cultural específico y visualmente reconocible. Entonces es una forma diferente de interactuar con la realidad, una forma de ser consciente del medio y del objeto para enfatizar en la realidad del medio y en la realidad que el medio ofrece, por lo que termina siendo más una exaltación del proceso que del objeto mismo.

En el caso de este texto, la hipermediación tendrá más relevancia que la inmediación, porque no es propósito de este proyecto desaparecer el medio, sino permitirle mutar constantemente. Ya no refiriéndonos, entonces, a la realidad de cada sujeto, sino a la de cada objeto (medio), la hipermediación cuenta con categorías diferentes que le permiten existir en mayor o en menor medida, o con efectos más o menos evidentes. Grusin y Bolter hablan específicamente de tres¹³:

Interpenetración: Sucede cuando una imagen en su nuevo medio borra por completo la existencia y la apariencia de la imagen en su medio antiguo u original. Se basa en un principio de negación, de desaparición. Hay un proceso de traducción, más no uno de coexistencia. **Ejemplo:** Modelo a escala de *'La lección de Música' de Vermeer* (2001), de Philip Steadman (1942):

Steadman, crítico de arte, realizó una versión a escala del espacio tridimensional de la obra de Vermeer. Es una nueva imagen por completo, ya no bidimensional sino objetual, no hay siquiera signos de la existencia de la pintura, más que la retención de memoria que le permita a una persona crear la relación entre la una y la otra. Solo una imagen, una *traducción* de la original en otro medio. Los documentos y manuscritos que son digitalizados de forma directa –no escaneados, sino traducidos– son también un ejemplo.

Yuxtaposición: Un medio aparece al lado del otro, una imagen se posiciona al lado de otra. No son la misma imagen, aunque puedan compartir los mismos elementos formales y la misma intención. Se basa en el principio del mosaico. Ya no hay

¹³ Grusin, Richard y Jay David Bolter. 2000. *Remediation; understanding new media en Inmediacy, Hypermediacy, and Remediation*, p. 21 - 50. Cambridge, MA; Londres, Inglaterra: MIT Press.

traducción, sino posicionamiento espacial o física. Las imágenes coexisten de forma física, y también en algunos casos desde el concepto y la intención. **Ejemplo:** la ya enunciada “*Una y tres sillas*” (1965) de Joseph Kosuth (1945): tres imágenes diferentes: una fotográfica, una objetual y una textual. Las tres juntas construyen el discurso y le dan sentido al concepto y a la imagen general (formada por las tres yuxtapuestas), pero formalmente entre ellas no se tocan.

Multiplicación: Una imagen en un medio se sobrepone sin cubrir por completo a la imagen en su medio anterior u original. Lo cubre apenas, sin negarlo, pero sin introducirse en él. Se basa en un principio de superposición, que puede obedecer a una intención de composición (collage) o de modificación (fotomontaje). Hay coexistencia espacial y las imágenes formalmente se tocan, pero no se mezclan. **Ejemplo:** los collages de Hannah Höch (1978, fig. 6): sus imágenes están construidas a partir de otras imágenes que pertenecen a canales y medios diferentes. Termina así superponiendo unas sobre otras, generando y formando con ello una imagen general.

Las ideas de remediación están en constante diálogo con la convergencia de medios y de lenguajes, y es importante a la hora de entender las características de las imágenes que cuentan con una versatilidad medial, porque constantemente es posible encontrar el origen o el sentido de esta versatilidad en las razones, motivos y técnicas que ofrecen Bolter y Grusin.

Ahora, si volvemos sobre el verbo –su importancia está enunciada y explicada en la introducción, y será ampliada en el siguiente capítulo–,

entendemos que como figura gramatical está directamente involucrada en los procesos de remediación. Si una acción es, muchas de las veces, una imagen, y esa imagen se traduce a través de la conjugación de unas formas gráficas y de caracteres propios de un sistema de lenguaje, entonces entendemos que el hecho de verbalizar –directamente en relación con el verbo– es un acto propio de remediación.

Esta característica del verbo, y del texto en general, sea en páginas blancas impresas o sobre una pantalla en forma de código, ha sido frecuentemente utilizada para la creación de imágenes versátiles, convergentes e híbridas. También lo ha sido la reutilización de elementos conocidos, a los cuales se les cambian las instrucciones de interacción y acercamiento para permitirles construirse a partir de varias perspectivas a la vez. De aquí se podrían establecer un par de relaciones y diálogos entre nociones teóricas y prácticas: la insinuación se encuentra con la textualización y la verbalización como canal, mientras que la instrucción se encuentra con la dislocación contextual de elementos visuales pertenecientes a la simbología o al imaginario colectivo y cultural.

Acá un breve y muy limitado recuento de obras, locales y globales, que han hecho uso de estos recursos para generar imágenes *hipermediadas*:

La visualidad cultural y la escritura como recurso secundario

Antonio Caro (1950) con su obra *Colombia*¹⁴ (fig. 7), replicada y reproducida en diferentes versiones, es un ejemplo de lo que se puede lograr partiendo de la simbología cultural. Caro se apropia de uno de los

¹⁴ Antonio Caro (1976), *Colombia* (litografía). Colección de Arte del Banco de la República.

elementos visuales y populares, ya todo un símbolo, tal vez más reconocidos en el mundo: el logo de Coca-Cola, para invocar de forma directa un comentario sobre los mercados en el arte, o sobre el consumismo y la globalización, o sobre lo que el espectador entienda al respecto. Esto es también un problema de traducción textual de contenidos disonantes.

El proceso del mexicano Abraham Cruzvillegas (1968) es también muestra de lo que la simbología cultural puede generar sobre una pieza o una imagen. En *Autoconstrucción*¹⁵ (fig. 8) Cruzvillegas hace referencia a la forma en la que se permitió construir su propia identidad a partir de elementos pertenecientes a su vida en México: las modificaciones constantes en los espacios, las construcciones permeadas por el paso de lo humano, la figura de la casa y del hogar tan presentes en la cultura latinoamericana, etc. Cruzvillegas se cura en salud estableciendo que su propuesta no busca solo hacer referencia a la figura clásica y específica de la casa, sino que también busca invocar alguna suerte de comentario antropológico sobre el origen de los procesos creativos:

Aun cuando aisladamente algunas piezas pueden recordar figurativamente la estructura básica de una “casa”, más que simplemente presentar maquetas de arquitectura pobre, mi meta principal es producir conocimiento acerca de cómo la actividad humana genera formas, y también tratar de renovar, en mí mismo, un vehículo significativo para la invención y la creación. (Cruzvillegas 2015, Fundación Jumex)¹⁶

¹⁵ Abraham Cruzvillegas (2014-2015), *Autoconstrucción* (escultura, ensamblaje, instalación). Colecciones múltiples.

¹⁶ Abraham Cruzvillegas. *Abraham Cruzvillegas: Autoconstrucción*, 2014-2015: <https://www.fundacionjumex.org/es/exposiciones/17-abraham-cruzvillegas-autoconstruccion>

Humberto Junca (1968) en *Damn Right, Norwegian wood*¹⁷ (fig. 9) genera comparaciones evocativas entre logotipos de bandas de metal noruegas con representaciones gráficas de eventos violentos recientes, aun presentes en la memoria de los colombianos. Gabriela Pinilla (1983) utiliza elementos de la visualidad popular y cultural ligada a la infancia para evocar comentarios sobre el presente y el pasado político del país. En el caso de estos dos artistas ya no es solo a través de sus imágenes finales que recurren a la representación de la memoria colectiva y la visualidad popular, sino que se permiten hacerlo también a través de una búsqueda y una decisión específica del estilo técnico con el que trabajan.

El ejemplo previamente descrito de Nicolás Consuegra (1976) es bastante útil, porque es evidente el uso de elementos visuales pertenecientes a la memoria colectiva de su contexto para evocar en sus imágenes elementos (promesas quizás) atrapantes y cautivadores para cierto público. Otras de sus imágenes que se caracterizan de cierta forma por ser profundamente evocativas desde la memoria colectiva son *Naturaleza muerta (Colcultura)*¹⁸ (fig. 10) y *La esquina flaca*¹⁹ (fig. 11). La primera hace alusión a el logo de Colcultura, entidad encargada del fomento de la cultura en el país que terminó en el 97 para darle paso al vigente Ministerio de Cultura. Sin embargo, tras la culminación de Colcultura, su logo siguió circulando por algunos años en documentos institucionales como hojas membretadas y tarjetas de presentación, por lo que terminó por convertirse en un elemento visual importante a nivel cultural²⁰, algo focalizado sobre aquellos que de alguna u otra forma tuvieron preocupaciones u ocupaciones que los llevaran a tener contacto con estas entidades culturales en esa época. De nuevo hace uso de un elemento

¹⁷ Humberto Junca (2012-2013), *Damn right, Norwegian wood* (dibujo en esfero de tinta roja y negra sobre brazos de pupitres de colegio para diestros). Colección de Arte del Banco de la República.

¹⁸ Nicolás Consuegra (2016), *Naturaleza muerta (Colcultura)* (estructura en madera). Colección desconocida.

¹⁹ Nicolás Consuegra (2016), *La esquina flaca* (escultura en fibra de vidrio, madera contrachapada y yeso). Colección desconocida.

²⁰ Información obtenida del texto curatorial de NC Arte en: <http://nicolasconsuegra.com/portfolio/optica-mioptica/>

que puede que la gente recuerde (o puede que no) para invocar en este caso la existencia de un tiempo pasado o un comentario sobre las entidades culturales. La segunda es tan solo una referencia visual a las esquinas gordas, puestas en diferentes sectores de las ciudades y pueblos más grandes del país con el objetivo de evitar a toda costa la contaminación de esos espacios. En este caso de nuevo solo quienes han tenido contacto visual con estas adecuaciones urbanas podrán verse reflejados sobre la imagen que ofrece Consuegra. Respecto a *Uno de nosotros, entre nosotros, con nosotros*²¹, el mismo Consuegra afirmaría:

Me interesaba que las imágenes fueran más genéricas y no simplemente un recuerdo fotográfico individual que pudiera despertar cierta sensación de ridiculez o ternura. Las ‘nuevas imágenes’ se convertían de este modo en eventos comunes para todos. Un paseo, el registro visual de una pertenencia material, la unión familiar en torno a un medio de transporte, etc.

(Consuegra 2008, Uno de nosotros, entre nosotros con nosotros)²²

Se refiere entonces a que buscaba imágenes simbólicas, imágenes que fueron ya imágenes de otro tipo, pero que ahora reposa sobre ellas tanto peso cultural, que podían hacer parte del imaginario de cualquier persona.

Invocación y evocación; neo-símbolos y texto como recurso primario

Aunque estos ejemplos son claros, hay un elemento que no coincide del todo con la lógica –por caprichosa que sea– del proyecto: todos han

²¹ Nicolás Consuegra (2008), *Uno de nosotros, entre nosotros, con nosotros* (serie fotográfica). Colección privada.

²² Nicolás Consuegra. *Uno de nosotros, entre nosotros, con nosotros*, 2008: <http://nicolasconsuegra.com/portfolio/uno-de-nosotros-entre-nosotros-con-nosotros/>

hecho uso de las imágenes (textuales o figurativas) para generar la hipermediación conceptual o material de sus propuestas visuales, mientras que en este proyecto la intención es generar esa misma convergencia hipermediada, ya no solo en las imágenes, sino en los medios mismos de éstas. Así que, a partir de esta complicación, surgen dos nociones más –se desprenden igual de la instrucción y la insinuación– que pretenden relevar esa importancia hipermediada, o mejor, que repartirán las cargas de ese proceso de traducción entre la imagen y su medio –ya no siendo la imagen la única encargada de insinuar o instruir sino también su medio: la invocación y la evocación–.

Con relación a esta idea de pretender que los medios participen de los procesos de remediación, es preciso establecer y definir un concepto que aparece por primera vez en el título de esta sección, y que no tiene mejor momento para ser explicado: el neo-símbolo. Para propósitos de este proyecto, el neo-símbolo no es más que la interpretación contemporánea de lo que representa una imagen simbólica, teniendo en cuenta que, precisamente en la contemporaneidad, los medios se han convertido en imagen, y ocupan un valor y un peso específico dentro de nuestra cultura visual. Apple, como compañía, es el ejemplo perfecto para traer el concepto a un plano más real y material. Su función es la de crear medios –computarizados e inteligentes–, pero medios que se comportan como imágenes, que poseen el valor de las imágenes, y que a veces incluso se ocupan más de la visualidad (imagen) que del funcionamiento (medio).

Las pantallas, las imágenes de características digitales, las interfaces electrónicas, son nuevos símbolos a través de los cuales nos gobernamos y nos revelamos, nos defendemos y atacamos. Son, en fin, neo-símbolos.

Continuando con la invocación y la evocación, para poder entender las propuestas dentro del contexto en el que el texto ha sido escrito, las explicaré devolviéndome un poco sobre la teoría de la remediación. Así como existen la yuxtaposición, la interpenetración y la multiplicación como nociones que permiten una remediación y una coexistencia espacial y material, la evocación y la invocación funcionarán como nociones que permiten la remediación y la coexistencia, pero ahora no solo desde la forma, sino desde la idea misma de los medios y las imágenes. Así entonces, a las tres descripciones de las formas de remediación ofrecidas por Grusin y Bolter, y enunciadas en este texto, unas páginas atrás, tengo el atrevimiento de agregarles las siguientes:

Invocación: un medio o una imagen llama directamente a existir a otro medio o imagen a través de una insinuación o una instrucción literal al espectador. La coexistencia puede ocurrir de forma espacial y/o material. **Ejemplo:** “*TW Shoot*”²³ (1998-1999, fig. 12), de Kendell Geers (1968): la imagen está compuesta por dos pantallas puestas una al frente de la otra, en la que se reproducen *stills* y escenas de disparos de diferentes películas. Ellas coexisten a través del medio, que genera una espacialización entre los dos dispositivos, y que a su vez detona el poder simbólico de las imágenes de disparos (el espectador eventualmente está en medio de fuego cruzado), que permite entender la coexistencia y la convergencia a través del hecho de comprender al *still* como un producto del audiovisual, como un desglose estático de algo que se mueve.

²³ Kendell Geers (1998 - 1999), *TW Shoot* (videoinstalación). Colección desconocida

Evocación: un medio insinúa de forma indirecta la idea (ya no la existencia) de otro medio. Un medio que hace referencia a otro sin mostrarlo de forma material. Es común encontrar ejemplos en el arte que hace uso del texto y las formas textuales. **Ejemplo:** “*Sentences*” (1966, fig. 13), de Luis Camnitzer (1937) (la pieza y su relación con la evocación y la imagen textual-mental será explicada más adelante).

De estas dos nuevas nociones se desprenden dos problemas que las complementan y las problematizan: el problema de la relación matriz-reproducción y el problema de la imagen mental como espacio visual válido a través del texto.

Matriz-reproducción e Imagen-vestigio

La invocación tiene una connotación evidentemente material, que se traduce en la fe en contextos religiosos y espirituales. Invocar es demandar la presencia de algo más, es llamar a la existencia a algo que aún no existe, y que, en muchos casos, sabemos que no va a existir. Es un mandato, es una previa. Invocar es empezar con uno y terminar con alguno más al menos, o con la intención. Un mandatario invoca a su pueblo en una plaza, y de repente ya no es un mandatario, sino un mandatario y su pueblo. Un religioso invoca la presencia de un espíritu auxiliador, y de pronto ya no es un religioso, sino un religioso y un espíritu. Invocar es entonces multiplicar, quintuplicar, incrementar, reproducir. Es una adición, es la creación de un conjunto. A este problema en el arte se le adjudica el nombre de reproducción, o reproducción técnica, y conlleva siempre una pregunta filosófica y estética sobre el valor de las imágenes cuando se consideran versiones,

copias, falsificaciones u originales. Infinitas posturas han surgido en la historia sobre este tema. En este texto nos centraremos en dos que de alguna forma se contraponen y se enfrentan. Estas posiciones opuestas se ven caracterizadas por las corrientes y fundaciones de pensamiento de diferentes partes del mundo (en algunos casos *eurocéntricamente* categorizadas como occidental y oriental): por un lado, aquello opinado y teorizado por Walter Benjamin (1892-1940) en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*²⁴, y por el otro lo que Byung-Chul Han (1959) opina sobre los mismos temas en *Shanzhai; el arte de la falsificación y la deconstrucción en China*²⁵. Es pertinente aclarar que la contraposición de los dos autores es tan solo una herramienta para poner sobre la mesa la dificultad del problema de la matriz y la reproducción, y no como excusa para tomar partido hacia ninguno de las posiciones.

El problema de la matriz

Matriz viene del latín *matrix*, que significa vientre, y que viene de *mater*, que significa madre, o del francés antiguo *matrice* que significa animal en embarazo²⁶. La matriz es el origen de algo. Matriz también es una víscera propia del cuerpo femenino situada en el interior de la pelvis. Allí se desarrolla el feto hasta que es parido. Matriz es por donde se empieza.

Entender los diferentes significados y orígenes que se le atribuyen a la palabra es entender también la importancia que, puesta dentro de cualquier contexto, la palabra tiene. En el arte, y sobre todo en la gráfica,

²⁴ Walter Benjamin. T. Andrés E. Weikert. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica* (México D.F., Ediciones Itaca, 2003)

²⁵ Byung-Chul Han. T. Paula Kuffer. *Shanzhai; El arte de la falsificación y la deconstrucción en China* (Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Caja Negra, 2016)

²⁶ Real Academia de la Lengua Española, versión digital, s. v. «matriz». <https://dle.rae.es/?id=OdYpUcZ>

la matriz es la plancha, placa o guía de la cuál nacen las reproducciones de una imagen. Es un elemento principal pero que pareciera secundario, puesto que no es revelado como imagen casi nunca, sino que es meramente entendido desde su labor y su funcionalidad técnica. Es entonces productora de imágenes, pero en la mayoría de los casos no es imagen nunca.

Sin embargo, es claro que su papel como matriz no se subestima en el caso del arte occidental, y en general de las reproducciones. No es coincidencia que una de las posesiones más preciadas y custodiadas de los gobiernos en el mundo sean las matrices que dan forma a las presentaciones materiales del dinero: las placas que definen la visualidad de un billete o de una moneda. Es común dentro del arte escuchar a artistas del grabado y de otras tantas técnicas de la gráfica discutir sobre en qué punto es necesario destruir una plancha, una matriz, para evitar a futuro que siga siendo usada para obtener reproducciones de su contenido. También, con un origen casi mítico, es común escuchar aquel relato sobre las planchas de Goya, que nunca fueron destruidas y fueron aprovechadas a tal punto de que lo convirtieron en uno de los artistas más importantes, pero peor valorizados en la historia del arte, debido a la cantidad de reproducciones y versiones que sus grabados tienen.

Bajo la propuesta de este proyecto, invocar es hacer que de una imagen parta otra, o que una imagen suceda a partir de la original, o de la primera al menos. Invocar es que una imagen llame a la existencia a otra, de alguna forma, que una sea matriz, y que la otra sea versión o reflejo.

Benjamin habla de *la autenticidad*²⁷ como un valor dimensional, dependiente siempre del aquí y el ahora. La matriz y las primeras, o la primera, reproducción de una imagen es única e importantísima porque cuenta con el valor atribuido a ella por existir en un momento preciso y en un espacio específico dentro de la historia. Aunque a futuro una reproducción de un coro o de una cinta de celuloide pueda retransmitir con total fidelidad el contenido técnico y visual (o auditivo, en el caso del coro) de las imágenes, estas reproducciones nunca tendrán el valor de la autenticidad por haber perdido el aquí y el ahora.

Han, por otro lado, hace una equivalencia entre el concepto de originalidad y el pensamiento sobre la psique y los recuerdos de Freud²⁸. En este caso Han establece que Freud derrumba por completo lo que se creía sobre los recuerdos (simples, perfectos, específicos, inmutables) al establecer que cada vez que se recuerda algo, ese recuerdo está permeado por una capa de huellas mnémicas nacidas del suceso temporal, por lo que nunca un recuerdo será igual, ni a sí mismo en otras versiones ni a la vivencia (matriz) de la que parte. Y, además, como esta matriz también está superpuesta por capas y capas de tiempo, nunca permanecerá igual. La idea de la originalidad se desvanece entonces ante la posibilidad de que las matrices, bien sean de un recuerdo o de una imagen, nunca permanecen constantes, y siempre están fluyendo a través del tiempo, construyéndose a partir de los cambios.

Si suponemos que la matriz nunca es constante, o incluso, si entendemos por matriz un espacio, ninguna copia por ende será más importante que otra, puesto que ahora más que copias o versiones se tratan de vestigios,

²⁷ Walter Benjamin. T. Andrés E. Weikert. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica en Autenticidad* (México D.F., Ediciones Itaca, 2003) P.42-45

²⁸ Byung-Chul Han. T. Paula Kuffer. *Shanzhai; El arte de la falsificación y la deconstrucción en China en Zhenji: Original* (Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Caja Negra, 2016) P. 19-25

de imágenes que atestiguan el cambio siempre presente. Así si una imagen invoca a otra, ninguna de las dos tendrá más importancia. El papel de la matriz se sucede, ya no existe solo por su característica técnica, sino porque también es una imagen, una imagen siempre cambiante de la que nacen otras versiones, otros vestigios.

La invocación en este proyecto entonces presupone que la originalidad es un concepto del que se puede disponer, pero prefiere no hacerlo, y entiende también que una imagen en constante cambio y que fluye y se reconstruye cada tanto, así funcione como matriz o como original, es más pertinente e interesante como imagen. Entonces la mayoría de las veces, la invocación como forma de remediación tendrá como resultado una o más imágenes que se desprenden de otras (matriz-reproducción), o una o más imágenes cuyo sentido depende de otras.

Entre la copia y el vestigio

Benjamin entonces habla de la copia como una imagen que ha perdido el aura²⁹. El aura, de nuevo dimensional, es *un entretelado de espacio y tiempo*. Todo aquello que es reproducción de algo, es una copia que ya no hace parte de un aquí y ahora, y por lo tanto es menor en valor. La importancia del aura para Benjamin, que es en esencia lo que pierde una copia, radica en lo esencial que es esta noción para que una imagen o una práctica se convierta en tradición. Es sin duda un discurso clásico y nostálgico que depende de concepciones etéreas e inmateriales para darle valor a aquello material.

²⁹ Walter Benjamin. T. Andrés E. Weikert. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica en La destrucción del aura* (México D.F., Ediciones Itaca, 2003) P.46-48

Han, de nuevo en contra, establece que dentro de la cultura a la que por nacimiento pertenece, la copia tiene connotaciones por completo diferentes³⁰. Ya establecido el hecho de que una matriz está en constante movimiento, por lo que las copias pierden las diferentes formas en las que pueden ser jerarquizadas, se permite establecer las dimensiones de la copia en la cultura china: la copia es entonces una forma de aprender, una forma de entender, una forma de perpetuar un proceso, una forma de eternizar una imagen. Han propone un buen ejemplo en el que se evidencia cómo se borran los límites entre las copias y los originales: El Templo de Shinto. En un principio este templo milenario planeaba ser inscrito dentro de la lista que conforma el patrimonio cultural de la humanidad, pero la UNESCO se abstuvo de hacerlo por no poder definir por completo la originalidad de la construcción. Esto, principalmente, porque cada 20 años la estructura es reconstruida. También los tesoros que tiene dentro son reemplazados cada 20 años. La razón es sencilla: el templo tiene más de 1300 años de antigüedad, y sin estas reestructuraciones sin duda alguna ya habría perecido ante el tiempo. De esta forma el templo se mantiene en pie y en perfecto estado, y cada 20 años tras la reconstrucción se asemeja más a su forma original que el original que ha sentido los efectos del tiempo. Entonces, la reconstrucción o reproducción en este caso está por completo alejada de la noción de la copia, y se complementa con un afán de originalidad. *Se podría decir que la copia es más original que el original o que está más cerca del original que el original, puesto que cuanto más antiguo es un edificio más alejado está de su estado primigenio* (Han 2016, 62-63). Así dentro de la lógica no cabe la diferencia, y entonces no existe en muchos casos.

³⁰ Byung-Chul Han. T. Paula Kuffer. *Shanzhai; El arte de la falsificación y la deconstrucción en China en Fuzhi: Copia* (Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Caja Negra, 2016) P. 61-70

Ante la inminente discusión sobre la copia y su valor, me permití desde el comienzo de este texto hacer una aclaración: este proyecto, lo escrito y lo producido, es un documento del cambio, es una versión siempre mutante de todo lo que pasó en el tiempo desde que empecé. Así mismo la invocación no produce una copia y una matriz, sino una imagen y su vestigio, una imagen y sus testigos, que son imágenes independientes en sí mismos.

La imagen mental como imagen válida a través del texto

La evocación es fantasmal, no tiene cuerpo. Está definida como *traer algo a la memoria* o incluso *llamar a los espíritus*.³¹ Aquello que habita la memoria habita la mente. Hacer que una imagen evoque a otra de características diferentes es, sí o sí, remitir la existencia de esta a la *spectralidad* y la inmaterialidad de las imágenes mentales.

Las imágenes mentales son las que ocurren de forma instintiva o programada dentro de nosotros mismos y nuestros procesos de pensamientos. Según Michel Denis (1943), psicólogo, humanista e investigador francés que ha trabajado y escrito en múltiples ocasiones sobre la producción mental, la memoria y la percepción visual, las imágenes mentales ocurren como respuesta a dos necesidades humanas, por lo que las clasifica según sus funciones: la función referencial y la función elaboradora. La primera es la que ocurre como *“evocación y reconstrucción de objetos y sucesos del pasado”*³². Pueden ser eventos ubicados con precisión sobre una línea temporal y espacial (geográfica),

³¹ Real Academia de la Lengua Española, versión digital, s. v. «evocar». <http://lema.rae.es/dpd/srv/search?key=evocar>

³² Jiménez, Jesús. De la imagen mental a la expresión audiovisual. (Revista Kobie, serie de Bellas artes, Bilbao, Vizcaya. 1989) <https://bit.ly/2TQNBCr>

o simplemente objetos e imágenes que sirvan como referencia. La segunda es a la que se le atribuye la capacidad humana de crear e inventar. Añorar algo y visualizarlo en la mente para hacerlo más real es generar una imagen mental con función referencial, por ejemplo. También lo es recordar algo, desde una mesa hasta una muerte. Pensar, en cambio, en la producción de una nueva mesa, diferente a todas las que ya han sido ideadas, es fabricar una imagen mental con función elaboradora.

Las imágenes mentales son atemporales, existen desde que existimos, desde que entendemos que la visualidad nos permite sentir más cercanas las mentiras que creemos, las ideas que tenemos o las cosas que extrañamos. Pero como no tienen cuerpo se hacen escasas, se hacen líquidas, se nos van rápido y se demoran poco.

La costumbre humana es el problema de las imágenes mentales: la costumbre de materializarlo todo para creerlo real, de entenderlo todo desde la materia, desde el tacto, desde la presencia en el espacio. Y así mismo lo dice Brea: una imagen para ser en el espacio deja de ser en el tiempo. Claro, ahora adquiere un tiempo, pero solo uno, ya no *el* tiempo. Una imagen que primero fue mental perdió el sentido cuando se volvió una imagen ubicada, una imagen necesitada de un espacio. Se ha vuelto ante los ojos menos válida la imagen mental porque no se ve, y ante los otros sentidos porque no se percibe. Se ha vuelto una imagen de mentira, una imagen falsa, una imagen singularmente *desapareciente*.

Cabe advertir que el modo de ser clásico de las imágenes – materializadas, inscritas en soportes– ha tendido a hacernos incapaces de distinguir las que lo eran ‘de cosas’ –imágenes de cosas: sus rebotes por el mundo en modo luz– de las

que lo son 'mentales' –justamente en cuanto nos hemos acostumbrado a ver pasear las imágenes mentales, las producidas por la imaginación de los hombres, por los mundos de las cosas, 'encarnadas' como objetos. (Brea 2007, 67)

Para validar el estatuto inmaterial de la imagen electrónica José Luis Brea (1957-2010) la propone como una imagen que acaba con la promesa de la ubicación y propone la promesa de la ubicuidad. Ya no hay un espacio material en el que la imagen viva, sino que vive en todo momento y en todo lugar a través de medios digitales. Es asunto de este proyecto también darle un espacio, al menos uno, a la imagen mental, a la imagen ubicua por excelencia, a la que se escurre en tanto existe, a la que no tiene límites espaciales ni temporales, a la que ocurre como reflejo, como instinto de supervivencia, como característica propia del ser humano.

La evocación requiere imágenes mentales, y éstas están totalmente dispuestas a ser utilizadas sin pretender recobrar un valor que la cultura visual ha deteriorado y desaparecido, pero están dispuestas igual. Y si como imágenes nos son útiles para los propósitos del proyecto, entonces seguramente será intención de éste utilizarlas y probar su funcionamiento. Prueba y error. De igual forma, no hay manera de comprender los resultados de esa prueba. No hay forma de saber si dentro de las mentes de las personas la prueba fue un éxito y fueron ellas canales de remediación y coexistencias de imágenes, o si por otro lado fue un fracaso rotundo. No hay forma de saberlo, y así es mejor probar, sin tener encima la presión de fracasar para aprender o de triunfar para enseñar.

Alguna vez Luis Camnitzer (1937) ya lo probó. Si lo logró con éxito o fracasó en el intento no lo sabrá nunca nadie, pero ya lo probó en las

variadas versiones de *Sentences*³³. Primero lo hizo en forma de estampilla adhesiva, y después en forma de placa de metal, como para que adquiriera peso material. No una sino un conjunto, nueve de ellas. Todas imágenes textuales. En cada una Camnitzer proponía un espacio o un objeto, y lo describía de forma general en palabras. “250 metros de cadena gruesa acumulada en un cubo de vidrio pesado, de tal manera de que la mitad del espacio esté lleno. Un horizonte perfectamente circular. Una habitación en la que el punto central del techo esté en contacto con el suelo. Un espejo y un espectador que es una oración escrita”³⁴. Nueve imágenes tipográficas de este estilo, nueve imágenes que evocan a otras imágenes en forma de espacio o de objeto. Nueve intentos, unos más difíciles que otros por el nivel de complejidad que tienen frente a nuestras recortadas mentes, pero nueve intentos.

Al leerlo, quien quiera entender a la evocación y quiera seguir su juego tiene dos imágenes por cada una de esas nueve que propone materialmente Camnitzer, y esa es la lógica de la coexistencia desde la evocación. Una imagen material que evoque la existencia de una espacial, o en movimiento, u objetual, pero siempre mental. Una palpable con las manos e identificable con los ojos, y otra siempre confinada dentro de la cabeza, dentro de la imaginación.

³³ Luis Camnitzer (1966), *Sentences* (piezas en acero). Colección de Arte del museo TATE.

³⁴ *Ibid.*

Concepciones finales sobre el capítulo

Esta, acá presente, es la conclusión primera. Una conclusión inconclusa, que sirve más como apuesta que como deducción:

Desde ya es claro que el resultado material de este proyecto es multidimensional y multimedial. Las nociones conceptuales y teóricas abordadas dan cuenta de diferentes y múltiples elementos propios de la imagen que no se pueden resumir en una sola técnica ni en una sola imagen. Desde ya es claro que habrá imágenes simbólicas, imágenes digitales, imágenes textuales y materiales, imágenes estáticas e imágenes en movimiento, etc.

Lo que queda es abordar, de la forma más concreta posible, la práctica, para poder enlazar todos los conceptos con aquellas imágenes realizadas mientras estos mismos fueron surgiendo.

Forma - imagen

Originalmente este capítulo contenía demasiada información, tal vez más de la que necesitaba, o más de la que era necesaria al menos. Empezaba por aclarar cuáles fueron los pasos de cada una de las imágenes, de los bocetos, de los intentos primarios y demás, pero ahora lo componen solo unas declaraciones breves y concisas sobre las imágenes que fueron escogidas para mostrar en la exhibición, declaraciones que tienen como función detallarlas de forma sencilla, y vincularlas, en paralelo, con el contenido de este texto.

Imagen

Todo lo ocupa la imagen, todo pasa por ella, todo parte de ella. La imagen, si es que no nos construye, nos permite construirnos a partir de ella. La imagen, si es que no nos comprende, nos permite comprendernos con ella como base. La imagen, si es que no problematiza nuestra identidad, nos permite problematizarla usándola a ella como herramienta, como recurso.

La imagen, si es que no es medio en sí misma, nos permite convertir su medio en imagen, nos permite obtener de ella más imágenes, nos permite entender la forma en la que circula, en la que se produce, en la que se consigna en nuestro contexto.

La imagen no se clasifica, no se entiende a sí misma circunscrita en un grupo específico, sino en ese general que no diferencia entre Bergman y la línea de la calle, entre un código y una pintura, entre un video y una plancha de grabado. La imagen es imagen, y responde ante lo que queramos que responda.

El verbo como imagen, y el verbo como ciclo. Los cuatro verbos que nos definen en comunidad son cuatro imágenes que nos definen en comunidad. El verbo como protagonista de estas imágenes, y estas imágenes como protagonistas ante los verbos. El verbo no nos habla, sino que nos deja hablar ante él. El verbo nos permite ser imágenes, entendernos como imágenes, como representaciones de momentos, de acciones, de tiempo pasando.

Imágenes

1

La primera de ellas es un juego de 100 cartas. Tiene la intención de asemejarse en su forma y en su presentación a las cartas didácticas con las que, en algún punto en la historia reciente, algunos aprendimos a través de la figuración y la descripción visual el significado de algunos verbos. En este caso, las cien cartas de la baraja hacen alusión a los cuatro verbos del ciclo de la vida –nacer, crecer, reproducirse, morir–. 25 cartas por verbo.

Las imágenes que acompañan a las cartas no son ilustraciones didácticas, sino referencias directas obtenidas de los dispositivos que, por excelencia, fueron creados para capturar nuestras vidas en imágenes y en verbos: las cámaras de seguridad. De forma literal y de forma metafórica, cuatro videos fueron escogidos en representación de cada verbo. Dos de los videos fueron encontrados a través de un sistema de búsquedas sencillo: como las búsquedas por google suelen arrojar resultados más variados cuando se hacen en inglés, cada uno de los verbos los conjugué con las palabras *cctv raw footage*. Así encontré: *how fast does inside fire grows* (vid. 2), un video que hace referencia a la velocidad que le toma a una llama de fuego **crecer** en interiores; y *Woman in China gives birth in bus (route 666)* (vid. 3), sobre una mujer que, sentada en un bus en lo que al parecer es alguna región de China, se baja los pantalones, y tras unos segundos intensos de verla hacer fuerza asistida por otras personas del bus, saca un recién **nacido** del interior de sus pantalones, –aquello sobre la ruta 666 nunca fue confirmado–.

Por el otro lado, morir y reproducirse gozan de una naturalidad materializada en la proliferación de imágenes literales en espacios digitales. Entre pornografía, *voyerismo* y videos de tendencia *gore*, decidí escoger los videos de forma más manual, para tener algo de control sobre la literalidad de las escenas. En el caso de *morir* fue escogido un video que capturó el momento en el que un sicario entra a un almacén del norte de Bogotá y en frente de todos, sin esconder su rostro, saca su arma y dispara (vid. 4). **Reproducirse**, intentando no introducir un comentario más sobre la sexualidad, en unas imágenes que de por sí presentía cargadas, decidí no utilizar un video que literalizara la acción, sino uno que, a través de un juego visual, la convirtiera en metáfora. Así me decidí por las imágenes de un accidente de tráfico en India, en donde, en menos de dos segundos, unas cincuenta personas rodean el accidente, en alusión a la **multiplicación**, resultado directo de la **reproducción** (vid.5).

Los videos entonces fueron tomados como matriz. De ellos obtuve un segundo, el más álgido o intenso, o el que mejor representara al verbo, y lo dividí –ese segundo– en 25 *frames*, 25 imágenes estáticas. Esas 25 imágenes son las que acompañan a cada una de las 25 cartas que ilustra a cada verbo.

Cuatro de esas cartas serán exhibidas y enmarcadas, y estarán acompañadas por las otras 96 cartas sobre una repisa mesa, así como por un video que pone en evidencia la naturaleza dinámica de las imágenes, que de estar aisladas y entendidas como unidad serían probablemente imposibles de comprender o de relacionar.

Así entonces se pone en duda la naturaleza del medio digital, entendido en este caso como una suerte de animación por cuadros, que termina por

convertirse en una serie de imágenes independientes y materiales, que invocan de forma directa la existencia de los verbos, y la presencia de esas imágenes que, provenientes de dispositivos de capturas de seguridad, nos rodean permanentemente, y nos contemplan más como imágenes y como acciones realizables que como personas o individuos.

2

La segunda imagen es una convergencia entre imágenes objetuales e imágenes que, desde la materialidad remiten a la digitalidad. Un overol oscuro con una lista de palabras bordadas en amarillo, en el frente y en la espalda, es exhibido. La lista es, palabra por palabra, la verbalización de los números que se generan al traducir “nacer” y “morir” a código binario, y que por ende son el resultado de la digitalización metafórica de dichos verbos.

Junto al overol una serie de imágenes que juegan con la composición de la escritura en binario y en verbalización de binario de diferentes verbos, y que, de forma obsesiva por el tratamiento material y la forma en la que fueron concebidas –escribiendo, código por código, de forma mecánica sobre el papel–, buscan generar un diálogo entre el verbo en su materialización –que requiere, siempre, de un tiempo y un espacio específico– y en su concepción sobre los espacios digitales.

Se propone, de este modo, un paralelo entre la idea del *actuar* –generar una acción– sobre los espacios digitales, para la producción de imágenes y contenidos digitales, y la idea del *actuar* físico como productor de imágenes y contenidos materiales.

Se comprende, esta imagen general, bajo un planteamiento de múltiples niveles de procesos de remediación: de lo digital a lo material, del tiempo real invertido al tiempo virtual de lectura, del espacio físico identificable al espacio digital irreconocible. Es un proceso de hipermediación que pone en evidencia las dinámicas de las labores que se desempeñan sobre espacios digitales. Así mismo, un elemento tan propio del trabajo físico y material –como el overol– se caracteriza ahora por la intervención de un elemento que remite directamente a la digitalidad.

3

La tercera imagen se compone de una serie de dos dípticos enmarcados, y dos imágenes espaciales. Cada una de las imágenes está basada en cada una de las cuatro obras de arte contemporáneo escogidas en representación de cada uno de los cuatro verbos del ciclo.

Para el nacimiento se escogió “The maternal man”³⁵ (2005, fig. 14), un telar tratado con pigmentos y bordado de Louise Bourgeois. Para el crecimiento se escogió “Paintings in trees”³⁶ (2015, fig. 15), proyecto curatorial de Ben La Rocco, Linnea Paskow y Ben Pritchard. Para la reproducción se escogió un *frame* del registro de “The Garden”³⁷ (1991, vid. 6), instalación atmosférica de Paul McCarthy –frame que después serviría como portada del catálogo de exhibición de la pieza–. Para la muerte se escogió “For the love of God”³⁸ (2007, fig.16), escultura de Damien Hirst. Los dípticos remiten a las obras que se vinculan más con la

³⁵ Louise Bourgeois (2005), *The Maternal Man* (pigmentos y bordados sobre tela). Colección del MOMA.

³⁶ Ben La Rocco, Linnea Paskow y Ben Pritchard (2015), *Paintings in trees* (proyecto curatorial).

³⁷ Paul McCarthy (1991), *The Garden* (instalación atmosférica).

³⁸ Damien Hirst (2007), *For the love of God* (escultura). Colecciones múltiples.

bidimensionalidad, mientras que las imágenes espaciales hacen referencia a la tridimensionalidad de las obras objetuales.

Los dípticos se componen por dos impresiones en papel. Una de ellas muestra el código del espacio digital a través del cuál accedí a las obras de arte. La matriz de los espacios digitales suele ser supremamente extensa, por lo que el código, aunque transcrito de forma literal a través de caracteres y texto, termina por construir una imagen gráfica abstracta basada en la longitud de las líneas de la programación. El formato de las imágenes impresas en papel será igual en los dos dípticos. Serán imágenes de 15,7 cm de alto por 7,7 cm de ancho, la medida oficial del último y más grande modelo de iPhone. Las segundas imágenes impresas se componen de textos que describen a las obras, y que conservan, aunque sea a escala, su formato original.

Las imágenes espaciales, por otro lado, son sublimaciones en tela de textos y composiciones tridimensionales *-renders-* que describen brevemente los objetos y espacios de las obras originales. La tela será dispuesta de forma tal que ocupe un espacio específico, de nuevo escalando el formato original de las obras de arte *-irán colgadas y reposadas sobre otra superficie, en "L"-*.

Estas cuatro imágenes problematizan la legitimidad material de las imágenes artísticas que se plantean la representación contemporánea de los cuatro verbos del ciclo, y los espacios digitales que las contienen y mediante los cuales podemos acceder a ellas. Proponen un ejercicio de imaginación y de producción mental de las imágenes relacionadas, que no termina de materializarse nunca, ni a través de su medio, ni de su espacio, ni de su visualidad. La coexistencia entonces se convierte en un

recurso para exponer la veracidad y la materialidad (o falta de ella) de las imágenes que consumimos, y de los espacios que las contienen.

Conclusiones
La existencia insinuada

Las conclusiones de este proyecto no obedecen a un afán por concluir como hecho en sí, determinante dentro de una búsqueda académica. Responden más a la necesidad de acotar lo que va quedando de toda la mutación, de poner en palabras aquello con lo que me he encontrado, así como aquello que aún queda por explorar. También son –estas conclusiones–, en simultáneo a estas necesidades, una oportunidad para seguir proponiendo y enunciando ideas, conceptos y nociones desde el lenguaje. Ésta es la única parte de este texto que se escribió una vez “concluido” el proyecto, aunque si volvemos sobre la idea de que el proyecto no tiene una sola posible conclusión, entonces hace parte en simultáneo de la formulación teórica tanto como de la proposición práctica. Las conclusiones están escritas en forma de pequeños –a veces no tanto– apartados, algunos tendrán una relación más literal con lo dicho con anterioridad, y otros se sentirán flotando de forma ocurrente, pero todas son importantes para este proyecto –si a caso para las posibilidades a futuro de éste mismo–.

Cualquier proyecto circunscrito en una academia de arte, o en un espacio cultural dedicado a las artes visuales, es consciente o inconscientemente una profundización sobre las peculiaridades y características de nuestra relación, como individuos, con las imágenes que consumimos.

Problematizar, entonces, a las imágenes, conlleva obligatoriamente a pensar sobre las formas en las que se nos presentan, y las formas en las que las consumimos. Esto, en este texto y en este proyecto verbalizado a través de la palabra “espacio”, es un problema que, de nuevo obligatoriamente, nos lleva a pensar en la forma, la materia y el medio de las imágenes, que no responde ya a un afán de comprenderlas a través de su clasificación, sino al resultado lógico de clasificarlas a partir de su comprensión.

Si vamos a clasificarlas, y a pensar en la pertinencia de esas clasificaciones para nosotros, y para nuestros procesos de autoconstrucción en la contemporaneidad, no podemos obviar el hecho de que estamos en la era digital, y que la digitalidad implica una serie de problemas culturales sobre nuestra forma de ser. En principio porque no sabemos ni siquiera qué es lo que hace que una imagen pertenezca a un espacio digital, no entendemos bien sus características ni sus alcances. Somos, por ahora, tan solo testigos de la proliferación, y miramos maravillados cuanta imagen se nos atraviesa, porque lo novedoso es, hasta el momento, que somos de las primeras generaciones en la historia de la humanidad que tenemos la capacidad de, precisamente, estar en contacto permanente con las imágenes que queremos. Nos rodeamos de ellas.

Así mismo, las imágenes, hoy más que nunca, nos construyen. Y las imágenes digitales, que van y vienen, que se escurren y se agotan tan rápido como inician su existencia, nos construyen más que cualquier otra.

Sin embargo, y a pesar de la importancia de este medio y estas imágenes dentro de nuestra cultura, la digitalidad en general sí pareciera ser espectral, como decía Brea, pero es una espectralidad que se define más por la ausencia de un cuerpo que por la presencia de un espectro. Más que una espectralidad es una a-corporeidad. Esa carencia de corporeidad se suple, en el afán tan nuestro de materializarlo todo, reemplazando la materia de la imagen por la materia de su medio. Entonces, como una imagen digital existe a través de su medio, éste mismo deja de ser tan solo un canal, y se convierte en imagen –o en cuerpo de imagen–.

Pensar en el medio como imagen despliega nuevas formas –al menos para mí– de comprender a los espacios digitales, porque pierden la figura de recipiente, de contenedor o de canal, y se convierten en objetos visuales de toda clase.

Una imagen digital lo es por su código, por su traducción a binario, por las características de su intención, por lo que implica, en términos amplios, pensar en digital, en inmediatez, en inmaterialidad. Bajo esta misma lógica, entonces, el código, el binario, la falta de cuerpo y todo aquello que conlleva el pensamiento visual desde la digitalidad, es una imagen o juega un papel visual al menos importante. La inmaterialidad es una imagen propia de la digitalidad, ya no solo una característica.

Bajo las intenciones *remediacionistas* –si se me permite acotar este término– del proyecto, estas características formales ahora convertidas en

imágenes en sí mismas, puede como cualquier otra imagen, ser traducidas o enunciadas a partir de medios que le son ajenos. Es allí en donde se genera el encuentro entre la materialidad y la digitalidad, en la pretensión de permitirles compartir un espacio a través de lo que cada una destila en forma de imágenes.

La inmaterialidad es una imagen propia de la digitalidad, que se puede representar a través de la materialización de su idea. Representar materialmente la inmaterialidad es un recurso que termina por hacer evidentes las dinámicas y los discursos que se esconden detrás de las imágenes y de sus medios. ¿Es más real una imagen porque tiene cuerpo? ¿tienen más cuerpo aquellas que, materialmente, ocupan un espacio? ¿es material la inmaterialidad si tiene cuerpo y ocupa espacio? ¿qué tan real se puede ser sin tener cuerpo ni materia?

La potencialidad reflexiva de las imágenes, pareciera ser un factor más importante a la hora de tejer nuestras propias relaciones con ellas, que su materialidad. Este es uno de los efectos de la digitalización masiva de nuestro entorno: comprendernos a partir de imágenes sin cuerpo, fantasmales, etéreas, y creer en ellas ya no buscando promesas de eternidad ni de perpetuación, porque las dinámicas cambian sobre los espacios digitales, sino precisamente en un afán por entendernos como efímeros.

El medio, ahora como imagen, adquiere la posibilidad de tener también un índice (metafórico) de potencialidad reflexiva. Los formatos de las imágenes empiezan a ser imágenes también, porque hacen referencia directa a los medios mismos. Ya no hay tamaños infinitos de telares, papeles y medios en los que nos encontramos con las imágenes, sino que ahora las consumimos a través de tamaños específicos y concretos –de

pantallas e interfaces–, que a su vez son dicientes y resguardan discursos de diferentes naturalezas en su interior.

Esta característica de los medios contemporáneos permite comprenderlos como un neo-símbolo, y su representación se convierte, entonces, en una nueva forma de comprender la simbología visual contemporánea. Así, el código es un símbolo, la programación es un símbolo, la pantalla es un símbolo, y todos ellos remiten a la cultura digital.

Sin embargo, la cultura digital tiene una naturaleza de inmediatez evidente. Los códigos –tanto los de la programación como los binarios, por ejemplo– están escondidos y no representan nada para los usuarios, porque su intención primaria es generar espacios y no ser espacios en sí mismos, generar imágenes y no ser imágenes. Los formatos digitales representan una intención similar, puesto a que hacen referencia al espacio en el que se desarrolla la cultura digital, pero intentan, cada vez más, desaparecer –por ejemplo, cuando desaparecen los marcos de las pantallas, y ahora éstas parecen incontenibles e infinitas–. Hay, en la cultura digital, un factor común, ya enunciado por Bolter y Grusin: los medios, mientras los avances técnicos y tecnológicos se los permitan, intentarán cada vez más representar de forma más real, y terminarán por eliminar la percepción del medio mismo.

Lo que está claro es que, si el medio desaparece, desaparece el dispositivo también, y por ende desaparece toda forma de interacción con la digitalidad. Sin medio no hay realidad digital, sino realidad y ya. Así que por ínfimo y sutil que sea, el medio siempre tiene cuerpo, siempre tiene materia, y esto permitirá que siempre recaigamos sobre él como imagen simbólica, así sea a través del formato de los dispositivos, o de los lenguajes que le permiten existir. La ciencia ficción bien lo ha

representado, cuando hace evidentes dispositivos digitales que funcionan tan solo como un recubrimiento del ojo –como un lente de contacto–, dispositivos que permiten visualizar imágenes a partir de hologramas, o dispositivos de control y de gobierno como un microchip implantado en algún lugar del cuerpo. Siempre hay una materia que permite tener una interacción inmediata con la digitalidad, no hay forma de representar esta relación desapareciendo por completo el medio, sino tan solo la percepción de este.

Es un engaño aquello de que la intermediación como práctica remediacionista pretende generar una percepción más real de aquello con lo que tenemos contacto en los espacios y la cultura digital. Es inocente pretender desestimar la materialidad de la digitalidad como parte de nuestra realidad. Si acaso, lo que la intermediación ofrece es un engaño prolongado de los relatos y percepciones históricas sobre nuestra propia realidad. Pero la digitalidad hace parte de nuestra realidad tanto como cualquier otro aspecto de la vida, e incluso más que algunos que, por considerarlos anticuados ya estamos abandonando –la prensa impresa, por ejemplo–.

Terminó siendo de gran importancia, entonces, la contra parte de la intermediación: la hipermediación. Es claro que, en algún punto del desarrollo del proyecto, se hizo importante para mí hacerme consciente de la materialidad de los espacios digitales, y de ponerla a dialogar con aquello que consideramos material de forma más evidente y sin dudar.

Para esto tuve que pensar primero en las características de los espacios. Terminé por concluir, de forma burda, que lo material es aquello que es tangible y que ocupa una porción de un espacio –o un espacio en sí mismo–, mientras que la digitalidad es intangible y a-corpórea.

Para no dar vueltas sobre este capítulo, dejaré tan solo claro que las imágenes que surgieron del proyecto responden no solo a un principio ni a un interés, sino que se componen de diferentes perspectivas e intenciones que surgieron tanto desde el inicio y el planteamiento de ellas mismas, como de un análisis posterior realizado sobre lo ya escrito y lo ya realizado.

Hay, entonces, una confluencia de intereses que moldeó el proyecto de principio a fin, que acá, a modo de conclusión, intentaré resumir en: el de *hipermediar* la digitalidad a través de la materialidad, el hecho de comprender la representación de nosotros mismos a partir de los verbos que hemos escogido para construirnos, y el diálogo entre la materialidad y la digitalidad que cuestiona nuestra propia percepción de nosotros mismos y de nuestra realidad.

Es necesario ahora, y unas líneas antes de dar por terminado, por ahora, el desarrollo de este proyecto, pensar en las nuevas promesas de las imágenes, tras haber abordado la naturaleza de ellas cuestionando y problematizando lo dicho por Brea. Pareciera, entonces, que las imágenes digitales ya no son tan solo espectrales –por lo que hacen promesa de nuestra propia espectralidad–, sino que ahora son espectrales pero con una figura material que, como símbolo, las comprende y les permite desarrollarse sobre su instinto efímero y su permanencia, para poner a dialogar estas dos formas que para Brea representan una oposición: lo espectral y lo material.

De este diálogo se hace evidente, entonces, la importancia de un elemento que dentro de este proyecto no fue abordado –más que sobre

algunas referencias de formato: la pantalla como nueva materialidad simbólica de las imágenes y de la visualidad cultural.

Aclaro, soy consciente de que no es un tema nuevo –mi propio asesor lo ha abordado en muchas ocasiones–, pero es probablemente un punto específico para hacerme –e intentar en ese intento *hacernos*– consciente de la forma en la que la digitalidad ha irrumpido en nuestras vidas, y en nuestra forma de vivirlas.

Desde la pantalla podemos preguntarnos sobre nuestras relaciones, sobre lo que somos, sobre la forma en la que creemos que somos a través de nuestras acciones, sobre la forma en la que comunicamos esas intenciones de ser, sobre la forma en la que *accesorizamos* nuestra propia realidad, y terminamos viendo lo que queremos ver, y haciendo lo que queremos hacer. En definitiva, la pantalla es un punto de encuentro entre aquello que creemos *ser*, aquello que consideramos *ser*, y aquello que queremos *ser*, a través de las imágenes.

Para finalizar, y también a modo de conclusión, presento excusas por aquello que solo fue enunciado y no alcanzó a abordarse de forma compleja, ni dentro del texto ni dentro de la práctica. Éste es un proyecto que no tiene una sola respuesta, que no tiene un solo objetivo, que cambia cada tanto y que, por supuesto, espero continuar. Sé que se pudo haber ahondado sobre nociones como lo *a-corpóreo*, o sobre propuestas como la de *la potencialidad reflexiva de las imágenes*, pero el tiempo se pasó demasiado rápido, y así de rápido se desbordó el proyecto sobre sí mismo. Desde que empezó hasta que terminó, aunque fue necesario entenderlo como un solo proceso, en realidad obedeció a una lista demasiado larga de intereses que terminaron por ser importantes dentro de la concepción, pero que aún carecen de una exploración más

específica. El resultado, tanto desde la teoría como desde la práctica, es para mí un avance sobre las formas prototípicas en las que puede ser explorada nuestra relación con los nuevos medios en los que consumimos imágenes. No por esto, claro, carecen de valor, sino que las entiendo como una primera apuesta, de muchas que, estoy seguro, voy a realizar a futuro.

Entonces, es todo esto un solo esfuerzo, proveniente de muchos lugares diferentes, por entender cómo somos a partir de nuestros propios retratos, de nuestros propios gestos, y de los de los demás. Cómo nos permitimos ser a través de nuestras acciones, de nuestro trabajo, de la forma en la hemos decidido comprendernos, de la forma en la que hemos optado por construirnos, en un momento histórico en el que, cada vez con más fuerza, podemos volver sobre nosotros mismos, podemos destruirnos y volvernos a construir, siempre de formas diferentes, siempre en espacios diferentes, siempre con propósitos diferentes. Para mí, y espero que al menos para algunos de ustedes, esto representa tan solo una forma de comprendernos a todos a partir de nuestros espacios y de nuestras formas, de lo que hacemos y de lo que nos permitimos hacer, de la forma en la que nos conocemos y del hecho de que pareciera que, al final, somos solo insinuaciones.

Bibliografía

Grusin, Richard y Jay David Bolter. *Remediation; understanding new media*. Cambridge MA; Londres, Inglaterra: MIT Press, 2000.

Brea, José Luis *Las tres eras de la imagen*. Madrid, Ediciones Akal, 2010.

Carrillo Quiroga, Perla. *La investigación basada en la práctica de las artes y los medios audiovisuales*, RMIE, 2015 VOL. 20 NÚM. 64.

Ernst Gombrich, *Arte e Ilusión*. Barcelona, Editorial Debate, 1998.

Nelson Goodman, *Los lenguajes del arte; aproximación a la teoría de los símbolos*. Madrid, Paidós, 2010.

Walter Benjamin. T. Andrés E. Weikert. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. México D.F., Ediciones Itaca, 2003.

Byung-Chul Han. T. Paula Kuffer. *Shanzhai; El arte de la falsificación y la deconstrucción en China*. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Caja Negra, 2016.

Jiménez, Jesús. De la imagen mental a la expresión audiovisual. Revista Kobie, serie de Bellas artes, Bilbao, Vizcaya. 1989. <https://bit.ly/2TQNBCr>

Entrevista a Louise Bourgeois. Por Donald Kuspit. Abril del 2009.

Referencias artísticas

Nicolás Consuegra (2008), *Uno de nosotros, entre nosotros, con nosotros* (serie fotográfica). Colección privada.

Nicolás Consuegra (2017), *El espacio del lugar. El lugar del espacio* (instalación *in-situ*). Proyecto realizado para los espacios de la galería NC-Arte en Bogotá.

Louise Bourgeois (2008 – 2009), *The Destruction of the Father* (escultura). Los Ángeles, California, MOCA.

Antonio Caro (1976), *Colombia* (litografía). Colección de Arte del Banco de la República.

Abraham Cruzvillegas (2014-2015), *Autoconstrucción* (escultura, ensamblaje, instalación). Colecciones múltiples.

Abraham Cruzvillegas. *Abraham Cruzvillegas: Autoconstrucción, 2014-2015*: <https://www.fundacionjumex.org/es/exposiciones/17-abraham-cruzvillegas-autoconstruccion>

Humberto Junca (2012-2013), *Humberto Junca* (dibujo en esfero de tinta roja y negra sobre brazos de pupitres de colegio para diestros). Colección de Arte del Banco de la República.

Nicolás Consuegra (2016), *Naturaleza muerta (Colcultura)* (estructura en madera). Colección desconocida.

Nicolás Consuegra (2016), *La esquina flaca* (escultura en fibra de vidrio, madera contrachapada y yeso). Colección desconocida.

Nicolás Consuegra (2008), *Uno de nosotros, entre nosotros, con nosotros* (serie fotográfica). Colección privada.

Nicolás Consuegra. *Uno de nosotros, entre nosotros, con nosotros*, 2008:
<http://nicolasconsuegra.com/portfolio/uno-de-nosotros-entre-nosotros-con-nosotros/>

Luis Camnitzer (1966), *Sentences* (piezas en acero). Colección de Arte del museo TATE.

Louise Bourgeois (2005), *The Maternal Man* (pigmentos y bordados sobre tela). Colección del MOMA.

Georges Maciunas (1963), *Fluxus Manifesto* (litografía offset) Colección del MoMA.

Ben La Rocco, Linnea Paskow y Ben Pritchard (2015), *Paintings in trees* (proyecto curatorial).

Paul McCarthy (1991), *The Garden* (instalación atmosférica).

Damien Hirst (2007), *For the love of God* (escultura). Colecciones múltiples.

Este proyecto tuvo su primera conclusión –ojalá
de muchas– en el mes de mayo del 2019

Fue posible gracias a que algunos, como mi
familia –tan extendida como es– y mi asesor,
creyeron más en él que yo mismo en
muchos momentos.