



UNIVERSIDAD FINIS TERRAE
FACULTAD DE ARTE

IMÁGENES EN TRANSICIÓN
UN ACERCAMIENTO A LA PRODUCCIÓN DE OBRA AUDIOVISUAL DESDE EL
PENSAMIENTO CRÍTICO SOBRE LAS IMÁGENES TÉCNICAS EN LAS ARTES
VISUALES

FRANCISCO BELARMINO

Memoria presentada a la Facultad de Artes de la Universidad Finis Terrae para optar al
grado de Magíster en Investigación y Creación Fotográfica

Profesora Guía: María Francisca Montes

Santiago, Chile

2019

A mi familia

INDICE

Introducción	6
Contextos de producción.....	8
Sobre la <i>preproducción</i> y el deseo de imágenes.....	17
<i>El texto</i>	24
<i>La imagen</i>	34
<i>Resignificación de las partes</i>	51
I see myself as an image	62
<i>El aparato televisivo</i>	68
<i>Postproducción</i>	74
<i>Postproducción sonora</i>	80
¿Cuál es el producto?	83
Anywhere but here	89
<i>La metáfora</i>	92
<i>El recorrido y el aparato producen sentido</i>	97
<i>Perpetum mobile – Ad ovo</i>	98
<i>La imagen hablante</i>	100
Fosa Común	101
<i>El foso</i>	103

<i>El manejo del dispositivo cámara y sus discursos</i>	<i>105</i>
<i>Sentido de profundidad, mirada cenital.....</i>	<i>114</i>
Autorretrato o El narciso	120
Conclusiones.....	127
Bibliografía	131

Introducción

En las siguientes páginas desarrollaré, como memoria para optar al grado de Magíster en Investigación y Creación Fotográfica, una serie de escritos realizados durante mis procesos de elaboración de la obra artística e investigación creativa, que he relacionado con el pensamiento del filósofo checo-brasileño Vilém Flusser (1920 – 1991), quien analiza el mundo y la relación entre la automaticidad, el aparato técnico, el sujeto contemporáneo y su relación con la realidad mediada. En este documento reedité esos textos con el fin de clarificar y hacer converger ideas en torno a la condición de producción de las imágenes contemporáneas, como un problema central en el cuerpo de obra que presento. Para esto, he dispuesto una estructura lineal, que permite atravesar y recorrer las preocupaciones y ocupaciones de mi práctica artística. Es por este motivo

que algunos textos se entretujan con el trabajo artístico, y se suceden uno tras otro en el orden cronológico en que las obras fueron creadas. Sin embargo, a pesar de esta ordenación clásica o aristotélica¹, a su vez funcionan cada uno de manera individual. Si es el deseo de quien se enfrenta a esta memoria, le será posible articular un relato más bien rizomático², en el que el estudio de este texto obedezca de las inquietudes investigadoras de cada lector.

¹ Estilo o estructura narrativa tomada del teatro de la época helénica que posee un comienzo, un desarrollo, un clímax y un desenlace.

² Tipo de organización de elementos que no sigue líneas de subordinación jerárquica, en donde cualquier elemento puede afectar a cualquier otro, dada la forma ramificada de su orden. Es el modelo de pensamiento propio de Gilles Deleuze y Félix Guattari.

Contextos de producción

La introducción de la imagen digital y sus aparatos computarizados en la producción de imágenes técnicas en las diferentes áreas del conocimiento ha propiciado discusiones sobre el lugar y el valor que éstas poseen en la lógica de la comunicación humana, y cuestionamientos acerca del modo en que las imágenes que se producen contemporáneamente, a través de dispositivos técnicos, inciden en el comportamiento de sus usuarios. Cuestiones como la postproducción o la manipulación en la fotografía, que anterior a lo digital se solucionaba en cuartos oscuros y que abría preguntas sobre la veracidad y los límites de la realidad, hoy están, salvo por algunos casos de excepción, incluidas dentro del discurso político intrínseco de las imágenes. En otras palabras, las imágenes a las que nos enfrentamos a través de medios de producción masivos y digitales son, en sí mismas, constructos artificiosos alfanuméricos susceptibles a manipulación, lo que trae consigo preguntas como ¿supera lo fotográfico la simple noción técnica de *dibujar con luz*, o más bien se extiende y se resignifica su condición para

adoptar también tecnológicas computacionales contemporáneas, problemas de ingeniería de las imágenes técnicas, en cuanto a la conformación de una imagen producto de un procesamiento de medición y proyección algorítmico? Sobre esto, Joan Fontcuberta (2017)³ explica que el término *Postfotografía* no estaría solamente asociado a la condición digital de las imágenes producidas en la actualidad, sino mas bien a la incidencia de esa forma técnica en los modos de vida asociados a sus usos. Es decir, lo Postfotográfico no sería simplemente un paradigma de carácter técnico, sino que tendría sus fundamentos en el nuevo contrato social que desvincula lo fotográfico con lo verdadero, con lo indicial, con la fotografía como evidencia. En la perspectiva de esta memoria, entonces, la problemática de la imagen fotográfica pareciera desplazarse hacia un territorio en el que se plantean incógnitas sobre lo ético en cada una de las etapas de su producción; sobre el replanteamiento de los roles que ahí se juegan, sus funciones y cómo estos determinan, en última instancia, otros factores de usos y control social; sobre cómo las realidades se van modelando según los criterios del poder dada la masividad, cotidianidad y transversalidad de aparatos productores de imágenes como las cámaras, las computadoras, entre otros dispositivos.

La utilización de las imágenes digitales y todo lo que se ha propiciado en el transcurso de aproximadamente 25 años, desde el lanzamiento al mercado de la primera cámara digital, ha cambiado el paradigma al cual se enfrentaban los productores de imágenes técnicas. En un inicio los usos de estas tecnologías provenían de un continuo

³ J. Fontcuberta *La Furia de las Imágenes* (2017), Galaxia Gutenberg, S.L, Barcelona.

desarrollo tecnológico computacional desde los años 20, que luego viró hacia el desarrollo de tecnologías para los aparatos de la visión y vigilancia en usos militares desde los años 40. Paralelo a esto, en los 60, la competencia por la carrera espacial de las potencias norteamericana, rusa y china han servido también como base para el perfeccionamiento y modernización de aparatos de uso diario. Estos usos han permeado en lógicas de comportamiento culturales y sociales que han permitido la mutación de la forma en que los individuos y sus sociedades se vinculan con las imágenes y entre ellos mismos. Según lo planteado por la artista, ensayista y crítica Hito Steyerl (1966) en una conferencia llamada *Photography and political agency*⁴, las imágenes han traspasado las pantallas para incorporarse en la vida concreta de las personas. La autora citó un extracto del video-ensayo del cineasta alemán Harun Farocki (1944 – 2014), llamado *Videograms for a Revolution* (1993)⁵, en el que analiza las señales de televisión emitidas por el gobierno de Rumania al declararse la *revolución*. Estas imágenes no son solo significativas para Steyerl, sino también para el filósofo checo-brasileño Vilém Flusser (1920 – 1991), que en una ponencia llamada *Television image and political space in the light of the Romanian revolution* (1992)⁶, coincide en que la manipulación de las imágenes y la circulación de la información crean realidades que se perpetúan, cambiando el curso de la historia. En el caso de esta revolución televisada, se trata de

⁴ Conferencia dictada para los Estudios de Fotografía en la Nueva Escuela de Diseño en Parsons, Nueva York (2013)

⁵ *Videograms of a Revolution* (1993), película 16mm de producción Alemana-Rumana dirigida por Harum Farocki & Andrei Ujicã, que utiliza extractos de la televisión de Búcarest durante la llamada revolución popular.

⁶ Video registro de una cátedra abierta de Vilem Flusser recopilado en un DVD llamado „We shall survive in the memory of others” por Miklós Patérnak, 2010, Budapest.

una señal abierta que fue censurada en vivo cuando el pueblo en Bucarest se oponía al acto político que tenía al jefe de estado Nicolae Ceaușecu⁷ (1947-1989) proclamando los valores de la independencia. Mientras dura esta censura, los manifestantes piden a gritos elecciones libres e ingresan, haciendo uso de su derecho, a un área protegida cerca del palacio presidencial. Mientras, luego de una prolongada interrupción en la transmisión de estos hechos, las cámaras muestran imágenes que, en lugar de registrar las manifestaciones, voltearon su objetivo hacia el azul cielo de esa mañana, cortando también los sonidos y todo aquello que delatara lo que realmente estaba ocurriendo en el centro de la ciudad. Al cabo de unos minutos, cuando se calma el ambiente de agitación popular, Ceaușecu se dirige nuevamente hacia al pueblo para retomar su discurso.

Esta evidente censura como táctica política-comunicacional de no mostrar lo que ocurre frente a cámara y voltear la mirada fuera del encuadre que demanda atención, fue también una estrategia utilizada durante la época de la dictadura militar en Chile. Un ejemplo claro ocurrió cuando el papa Juan Pablo II visitó el país en abril del 1987, en medio de un descontento social, sistemáticas violaciones a los derechos humanos, personas desaparecidas, asesinadas e innumerables persecuciones políticas a través del terrorismo de Estado. En las imágenes oficiales de la ceremonia de misa en el Parque O'Higgins, no se muestra a la fuerza pública reprimiendo las manifestaciones que

⁷ Nicolae Ceaușecu, fue un dictador estalinista quien fue ejecutado tras la revolución rumana de 1989, tras un juicio del tribunal militar en el que fue declarado culpable de desfalco y genocidio contra el pueblo de Rumania.

intentaban visibilizar uno de los momentos más oscuros en la historia de nuestro país. El resultado es un registro o archivo que no se atañe a los acontecimientos, y que se posiciona desde la mirada sesgada del poder del Estado. Es por este motivo que desde nuestra región se hace necesario activar y mantener en el tiempo una memoria analítica: al igual que el gesto que tiene Faroki con la revolución rumana, en la que disecciona, analiza y le da lectura a estos *videogramas*, se hace necesario tomar posición y al menos repensar el valor del archivo para que nuestra historia local sea también cuestionada y consignada dentro de otros campos que amplíen sus significancias, y que den sentido a los diferentes fenómenos humanos que hemos vivido como país desde la dictadura. Agradecimientos especiales entonces a la labor archivística del Museo de la Memoria y los Derechos Humanos (MMDH), al Instituto Nacional de los Derechos Humanos (INDH), la Corporación por los Derechos del Pueblo (CODEPU), la Corporación Villa Grimaldi, entre otras instituciones no gubernamentales en Chile, dedicadas a esclarecer o develar verdades no hegemónicas que poco a poco han salido al mundo post-dictaduras en la región latinoamericana.

La disparidad de tramas perceptivas que retícula la espacialidad latinoamericana, la dificultad de distinguir las y de medir sus efectos hace imprescindible una praxis visual que las objetive y una teoría que ubique las heterogéneas mediaciones que está sujeta, ésta, nuestra estratificada percepción. (Kay, 1980)

La idea de que la realidad y su historia está entonces construida de imágenes que tienen efectos medibles en los ámbitos geo-políticos, económicos, sociales, etc., no sólo se puede analizar desde esa vereda, sino que también desde el modo en que se han introducido los artefactos técnicos en la cotidianidad del lenguaje. Es en esta dimensión donde se han incorporado y modificado conceptos que son utilizados por la mayoría de los usuarios de dispositivos productores o reproductores de imágenes, y que resignifican la lógica comunicativa en pos de una eficiencia técnica y de un lenguaje universal. El concepto de *cuadro*, por ejemplo, para los nativos digitales es más fácil asociarlo a lo que podría ser un *frame* o un fotograma que a alguna obra pictórica de la historia del arte. En el ámbito militar, los uniformes de camuflaje tradicionales hoy están siendo suplantados por uniformes que incorporan el píxel o la pixelación, dado que lo que los artefactos que se utilizan para la detección humana en campos de batalla serían computadoras que analizan esta información, y que controlan armas de forma remota. En el ámbito de la medicina existe, entre otros, la atención *online*, sistema que en la salud pública chilena es llamado *telemedicina* y que ha permitido que especialistas puedan diagnosticar enfermedades sin estar presentes físicamente en localidades de difícil acceso o con pocos recursos económicos. En este sistema, el médico tratante utiliza la cámara web para comunicarse con un especialista, mientras que es posible que se intercambien a tiempo real imágenes de los exámenes que se le realizan al paciente. Desde otro lugar, en la seguridad pública existen cámaras de vigilancia que monitorean los espacios más concurridos con el fin de captar e identificar a posibles delincuentes; una forma de autocontrol panóptica foucaultiana, pero que se expande también en biopolíticas de orden público, de inmigración, de salud y control natal, etc.

Los sistemas se han sofisticado, incluso permitiendo la captura de imágenes de forma remota en los cielos a través de drones, con el fin de extender la seguridad pública hacia los límites de lo privado, reemplazando o complementando la labor humana presencial de las policías. Sobre esto, se puede decir con facilidad que los hechos no están siendo analizados, leídos, ni pensados *insitu*, sino mediante imágenes recopiladas, receptadas, distribuidas, remasterizadas por *cazanoticias* o usuarios productores y espectadores a la vez, que mediante el aparato tecnológico móvil terminan situándose y formando parte de la cadena productiva de imágenes –y, de paso, desplazando los límites o las convenciones sobre las realidades. El contenido en la superficie líquida del plasma, la luminosidad del cristal led, o la fidelidad de la *retina displays*, no puede cargar con la promesa de perpetuar una historia, sino sólo de mostrarse a sí misma en pura apariencia. Pantallas cargadas de significados que parecen volátiles, pero cuya superficie hoy es sensible al tacto. Una paradoja podría ser lo táctil de las imágenes, pues es José Luis Brea (1957 – 2010), quien establece que la condición material de la *e-image*⁹ se reduce a cero, siendo esta poseedora de un carácter fantasmagórico y efímero. Como si las imágenes no tuvieran un medio; un aparato condicionante tanto para ellas mismas, como para quienes las miran.

⁸ Tipo de pantalla asociada a la marca Apple, que permite la reproducción de una alta densidad de píxeles por pulgadas, imperceptibles a través del ojo humano.

⁹ Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Ediciones Akal, S.A.

Hito Steyerl (2013) afirma que vivimos en una postproducción continua, en el supuesto que como usuarios ya entendemos los alcances en la manipulación de las imágenes a las que nos enfrentamos diariamente. Está consignado en nuestro lenguaje oral y escrito y, por lo tanto, sería parte de una constitución de realidad a través de lo técnico, en búsqueda de lo técnico. En la perspectiva de esta memoria, la posproducción se manifiesta como una apropiación de lenguajes y formas visuales, pictóricas y técnicas, que suponen una visita constante hacia los dispositivos y sus funciones (lo pictográfico, lo fotográfico, lo videográfico), o incluso aun, siendo radical, hacia un lugar en donde la referencia tangible o física es eliminada (el objeto o sujeto de re/presentación) para instalar en su lugar una imagen; una referencia ya no del mundo, sino de su mediación, es decir, de lo fotográfico. En otras palabras, la pérdida sobre las nociones clásicas de lo real, como una variante en el régimen de la postproducción, nos aproxima a una visión Baudrillana de la realidad: *lo hiperreal*¹⁰, en la que es imposible distinguir la realidad mediada o simulada de la realidad concreta, ya que simulación sería a la vez su referencia, su representación y presentación. La referencia se convierte en la simulación de la representación. La referencia se convierte en técnico, o más bien es lo técnico y, por consecuencia, lo simulado se vuelve el canon, se convierte en lo real, en lo sensible.

Dicho esto, si de producir imágenes se trata, las que se generan hoy están establecidas a priori por una norma, un estándar fotográfico, un formato videográfico, televisivo e incluso cinematográfico. Esta normativa, dada por su propia especificidad,

¹⁰ Baudrillard, J. (1978) *Cultura y Simulacro*, Barcelona. Editorial Kairós

podría verse también como una norma institucional, llámese universidad, museo, galería, etc.; o podría ser, por qué no, una informal, no por eso menos institucionalizada, dada por la hegemónica influencia de los medios de comunicación en el manejo de aparatos generadores de imágenes. La estandarización del conocimiento en torno a la producción de las imágenes técnicas, su accesibilidad, su profuso dominio en la vida cotidiana, su mal llamada democratización, ha sido un arma de doble filo que pareciera restar capacidad reflexiva. La actitud crítica ha sido reducida, e incluso estandarizada por la optimización de los aparatos, sus imágenes y sus usuarios.

Sobre la *preproducción* y el deseo de imágenes

Se llama *preproducción* a la primera etapa creativa en la industria cultural del cine, la televisión o las imágenes técnicas en general. Es el primer paso necesario para la producción de imágenes en la lógica capitalista del mundo de hoy; es la parte inicial de un modelo de producción que tiene su génesis en la revolución industrial, el desarrollo galopante de las tecnologías que hicieron posible la producción en masa, el desarrollo del transporte y las comunicaciones; y que posee como propósito la búsqueda de una eficiencia económica y técnica. En otras palabras, esta forma de actuar de la industria rentabiliza de los recursos, bienes o materias primas que, a través de un sistema

productivo de tiempos acotados, trabaja los objetos técnicos para luego ser transados sobre la base de un valor económico: el dinero.

En comparación a la producción artesanal, la producción industrial se diferencia, principalmente, por la estandarización y la automatización intrínseca del objeto, lo que tiene por finalidad su producción en masa. “No es el trabajo en cadena lo que produce la estandarización, sino que la estandarización intrínseca es lo que permite existir el trabajo en cadena” (Simondon, 2008, pág. 45). Es decir, cada objeto industrial, dentro de parámetros y expectativas diseñadas, posee estructuras internas estandarizadas que, en conjunto, permiten su correcto funcionamiento, pero que por separado no podrían si quiera funcionar. El diseño de un objeto técnico está pensado para el uso y la gratificación humana, por tanto, cambia de manera abrupta la forma en que las personas interactúan con su ambiente inmediato. Con las imágenes técnicas ocurre lo mismo.

Este modelo económico industrial ha permeado y ha influido, a través de la capitalización, en los procesos productivos de la generación de imágenes. Se trata de la estandarización de ciertos componentes esenciales, como las cámaras, los reproductores, los televisores, las computadoras, los formatos, incluidos ahí sus usuarios, es decir, los fotógrafos, camarógrafos, directores, escritores, actores, y sus espectadores. La pregunta por la *preproducción*, entonces, busca problematizar cómo se piensan las imágenes técnicas, cómo se proyectan las probabilidades de su existencia en torno al pensamiento flusseriano como eje principal para el entendimiento de los aparatos técnicos productores de imágenes, y como este engranaje conceptual me permite establecer puntos de encuentro con el desarrollo de mis trabajos artísticos.

Flusser (2015), hace un primer acercamiento a la diferencia entre producción de imágenes tradicionales y *tecnoimágenes*. Se entiende entonces como *tecnoimágenes* aquellas producidas en la *cerodimensionalidad*¹¹ de un programa computacional, instalado en un objeto técnico (cámara, computadora, teléfonos inteligentes, etc.). En cambio, las imágenes tradicionales tienen su génesis en la bidimensionalidad o en la tridimensionalidad, y comparten espacio en el mundo junto a los objetos físicos. Si se quisiera hacer una relación concreta, se podría decir entonces que las *tecnoimágenes* son digitales, y las tradicionales analógicas. Sin embargo, hay algo que las une y es su proceso primario de abstracción. Ambas, tanto imágenes tradicionales como técnicas, deben jugar en el plano de abstracción para entenderse como tal.

El propósito de toda abstracción es el de tomar distancia de lo concreto para poder asirlo mejor. La mano toma volúmenes para poder manipularlos. El ojo contempla superficies para poder imaginar volúmenes, el dedo concibe para poder imaginar, y la punta del dedo calcula para poder concebir. Abstraer no es progresar, sino retroceder, es un *reculer pour mieux sauter* [retroceder para tomar impulso]. De manera que la historia de la cultura no es una serie de

¹¹ Flusser (2015) se refiere a la cerodimensionalidad cuando explica que en las computadoras lo que se maneja es un lenguaje técnico cifrado, cuya manifestación se genera a través de un código binario, de ceros y unos. Esta codificación puede programarse para visualizar una interfaz que podamos entender cuando estamos frente a un aparato computacional.

progresos sino una danza en torno a lo concreto. Tal concientización del absurdo de la abstracción caracteriza el clima del último escalón –*endgame* – en el que estamos. (Flusser, 2015, pág. 34)

En la abstracción que propone el filósofo, el mundo concreto debe conceptualizarse, abstraerse para entenderse en imágenes. Sin embargo, no ocurre lo mismo con las *tecnoimágenes*, ya que al estar producidas en la *cerodimensionalidad*, en donde no hay superficies concretas, no es posible abstraer nada, puesto que ya el estadio de la *cerodimensión* es la abstracción. En otras palabras, las *tecnoimágenes* no necesitan abstraerse sino concretizarse.

La tecno-imagen son intentos por juntar los puntos a nuestro alrededor y en nuestra conciencia de modo que formen superficies y de esta manera tapen los intervalos. Intentos para transferir fotones, electrones, y bits de información de una imagen. Esto no es viable para las manos, ojos o dedos, ya que tales elementos no son palpables, ni visibles, ni concebibles. Entonces es preciso inventar aparatos para que puedan juntar “automáticamente” tales puntos, que puedan imaginar lo que para nosotros es inimaginable. Lo importante para la comprensión de la producción de imágenes técnicas es que se procesa en el campo de las virtualidades. Los puntos no son, en sí, “algo”, sino apenas el suelo donde algo puede surgir

accidentalmente. El “material” del cual se compone el universo emergente es la virtualidad. (Flusser, 2015, pág. 41)

Flusser explica que el horizonte de esta virtualidad es lo necesario y lo imposible, que podría entenderse como una metáfora de los valores de unos y ceros del código binario base de los programas computacionales. Los programas trabajan con la noción de probabilidad; lo probable e improbable en la producción de una imagen, por ejemplo. Es necesario entender esto para comprender que el usuario puede solo desear el campo de posibilidades técnicas que arroja el programa; y el programa no sólo entiende qué tipo de imágenes es capaz de realizar, sino que además condiciona las posibilidades creativas, por ejemplo, en la captura de un video digital. En este sentido, quien captura estaría programado para pensar las imágenes que necesita o quiere, en torno a las posibilidades de la cámara. Lo probable e improbable entonces serían el campo de acción de toda *tecnoimagen*.

La *mathesis* del universo emergente y de la conciencia emergente es el cálculo de probabilidades. Los términos “verdad” y “falsedad” pasan a designar límites inalcanzables. La distinción ontológica que deberá hacerse es aquella que se da entre lo más o menos probable. Y no solamente ontológica, sino igualmente ética y estética: de nada sirve preguntar si las imágenes técnicas son ficticias, sino solamente cuan probables son. Y cuanto menos probables sean, más informativas se mostrarán. (Flusser, 2015, pág. 41)

Respecto a esto, se podría decir que una imagen fotográfica digital o una imagen de video digital está muy cerca de lo probable o improbable más que de lo real o lo ficticio. Mientras más parecida a la realidad es más probable, y si menos se asemeja es más informativa, ya que deja ver su artificialidad en alguna parte de su superficie. Las imágenes técnicas serían entonces intrínsecamente informativas, pues son un conjunto de códigos, datos, que contienen mensajes y que se transmiten de manera cifrada para ser leídos por otras máquinas aptas. Esta descripción de la información como código, está más ligada a la informática o la teoría de la información en red, que es un campo del conocimiento que va más allá de la mera programación. El manejo de la información a estos niveles de desciframiento está intrínsecamente relacionado con el poder. El poder de los estados para ocultar o desviar información; el poder de las transnacionales para construir mercados, posicionar productos, influenciar en los consumidores; el poder de los *hackers* para desactivar sistemas de red. La matemática que constituye las imágenes digitales en un *software* es la misma que permite la filtración de cables privados entre jefes de estado. Es el sistema de código binario¹², pero con diferentes grupos de códigos, criptografías, o textos cifrados. En la perspectiva de esta memoria, esto no sólo se convierte en un problema matemático, sino también sobre sus usos y sus posibles alcances en la realidad concreta. Basta observar las desclasificaciones de la prensa norteamericana y europea sobre cómo el empresario Donald Trump ha logrado presidir

¹² Sistema de representación de información basado en la codificación en dígitos binarios. Se utilizan el 0 y el 1 como base del lenguaje que es leído e interpretado por un sistema operativo alojado en una computadora, o un dispositivo similar.

a los Estados Unidos de América gracias a los servicios de Cambridge Analytica¹³; o cómo Oriente resuena en las políticas públicas de Occidente constituyendo, asimismo en la realidad *glocal*¹⁴; una correspondencia de estímulos y sobre estímulos en apropiaciones de ideas universales llevadas a un contexto particular, y particularidades estandarizadas bajo la lógica de lo universal, que para operarios, funcionarios, usuarios, navegantes, televidentes, termina en una sobredosis de información que no es capaz de ser del todo almacenada o aprehendida en la cultura (memoria ROM), sino que solo es velozmente procesada (memoria RAM) ¹⁵.

Para esta memoria y para el desarrollo de mi trabajo artístico, es importante entender cómo se piensan o cómo se proyectan, en una etapa de preproducción, estos parámetros del poder, que tienen efectos macro y micro para los seres humanos. La vinculación de la *preproducción* y el deseo de imágenes, con el disfrazado deseo de poder de un sistema productivo, son problemáticas transversales que he ido distinguiendo a través de esta memoria. En este sentido, la preproducción como

¹³ Empresa privada que basa su trabajo en la recolección de datos, su posterior análisis y la comunicación estratégica para influir en el comportamiento de las audiencias. Presta servicios para campañas políticas en los Estados Unidos y en Europa. A través de la creación de un software o aplicación en la plataforma de Facebook que fue descargado por los usuarios obtuvo información de más de 50 millones de usuarios. La *app* logró predecir y asegurar que el entonces candidato republicano Donald Trump ganaría las elecciones presidenciales de su país.

¹⁴ Término acuñado por Ronald Robertson en *Globalización* (1995) quien desmitifica la supuesta relación hegemónica entre lo global y lo local en los estudios sociológicos, poniendo énfasis en el análisis del espacio-tiempo y su homogeneidad y heterogeneidad.

¹⁵ Brea, J. L. (2009). *cultura_RAM. Mutaciones de la cultura en la era de la distribución electrónica*. Barcelona: Editorial GEDISA.

problema no aparece en la obra de Flusser, sin embargo, el filósofo establece las condiciones básicas para la conformación de imágenes técnicas, que también se han puesto en relevancia en este texto. Con todo esto, es posible leer la reproducción de imágenes como carta de navegación cuyo norte es cambiante, y que sienta bases sobre las que se puede pensar, bosquejar, proyectar una imagen futura.

El texto

El desafío lanzado al futuro productor de imágenes es fijar su visión del mundo y hacerla públicamente accesible, a fin de que pueda servir de mapa (Flusser, 2015, pág. 35).

A partir de estas palabras, se abren una serie de preguntas: ¿cómo se puede fijar una visión de mundo, en un estadio de la producción contemporánea de imágenes, en la que cualquier tipo de discurso podría quedar diluido bajo el mercado de la imagen? ¿Tenemos los artistas que servir de mapa? ¿Qué es hacer algo públicamente accesible, cuando lo público pareciera fundirse entre los límites de lo privado y sus intereses? ¿Cómo aparece la reproducción y cómo se convierte en un estado inicial de la imagen o *preimagen*, en una pieza, una obra que es capaz de hablar sobre sí misma y ser, entonces, una obra autoconsciente?

Estas preguntas, respondidas o no, esbozan la profundidad política de las ideas que intento plantear, en tanto se entienden como reflexiones que emergen entre mis lecturas y mi posición a través de la práctica artística. Dentro de esta fórmula simbiótica, de dejarse interpelar por lo que leemos y el ejercicio artístico, dejar en claro cuál es mi posición es muy relevante, pues siempre he vislumbrado mi trabajo artístico como una suerte de declaración de principios. En este caso, sería un decálogo que implica la manifestación de principios en torno a la producción de imágenes.

De manera intuitiva escribí, y esto fue parte activa en todo el proceso de elaboración de obra. Es decir, el gesto del texto como un material signifiante es tanto parte de un proceso como también parte de la obra finalizada. Lo escrito se convertía en eje central para el proceso de trabajo, que es desde donde se eleva la construcción de sentido en torno a la preproducción como un lugar de análisis, como un espacio que merece pensarse y sostenerse no sólo en términos éticos, sino también estéticos. Aquello escrito no era necesariamente un texto académicamente bien conformado. Eran más bien anotaciones (ver Figura 1, 2, 3), croquis, textos procesuales que no tenían una forma establecida de presentación. Ese no era su asunto; más bien, en su práctica cotidiana, el texto escrito intentaba definir, o redefinir el campo de la preproducción. Resituar el lugar en que se comienzan a crear las imágenes para comprenderlo desde sus posibilidades significativas.

¿Qué significa el proceso de preproducción? ¿Qué implica? Al parecer se encontraba ahí un afán taxonómico y alegórico, puesto que, si entendemos la preproducción como todo aquello que se genera antes de la producción, es decir, la

preparación de la producción, ¿qué condiciones se juegan dentro de esa preparación?
¿Cómo es posible hacer imagen de un proceso cuyo orden responde a la manera en que ha funcionado el mundo en su época moderna y que arrastra hasta su contemporaneidad la posibilidad o el deseo un ordenamiento otro, no basado en la eficiencia técnica, ni del capital, sino en un valor de sentido? La denominación y la reflexión de lo que es la preproducción, crea entonces un campo semántico y epistémico que reordena y expande el valor de sentido que ésta posee en mi producción artística.

de la imagen La tenté

FUNDACIÓN

el deseo de

Ficción

simulacro

ya que aún no existe.

no sé

- texto
- imperativo
- instructivo
- manual
- quién

Figura 1: Escritura, proceso de obra (2016). Scanner de documento. Colección del autor

Reproducción es la multiplicación de los proyectos.
es el estado de proyecto.

es hacer teoría

es condicionar el hombre y le mirado

Robustecer el pensamiento

[esclarecer las condiciones materiales

[ficcionar las condiciones materiales

[eliminar las condiciones materiales

[es una condición inmaterial y concreta a la vez.

la distancia entre el lenguaje y la idea de imagen.

Figura 2: Escritura, proceso de obra (2016). Scanner de documento. Colección del autor

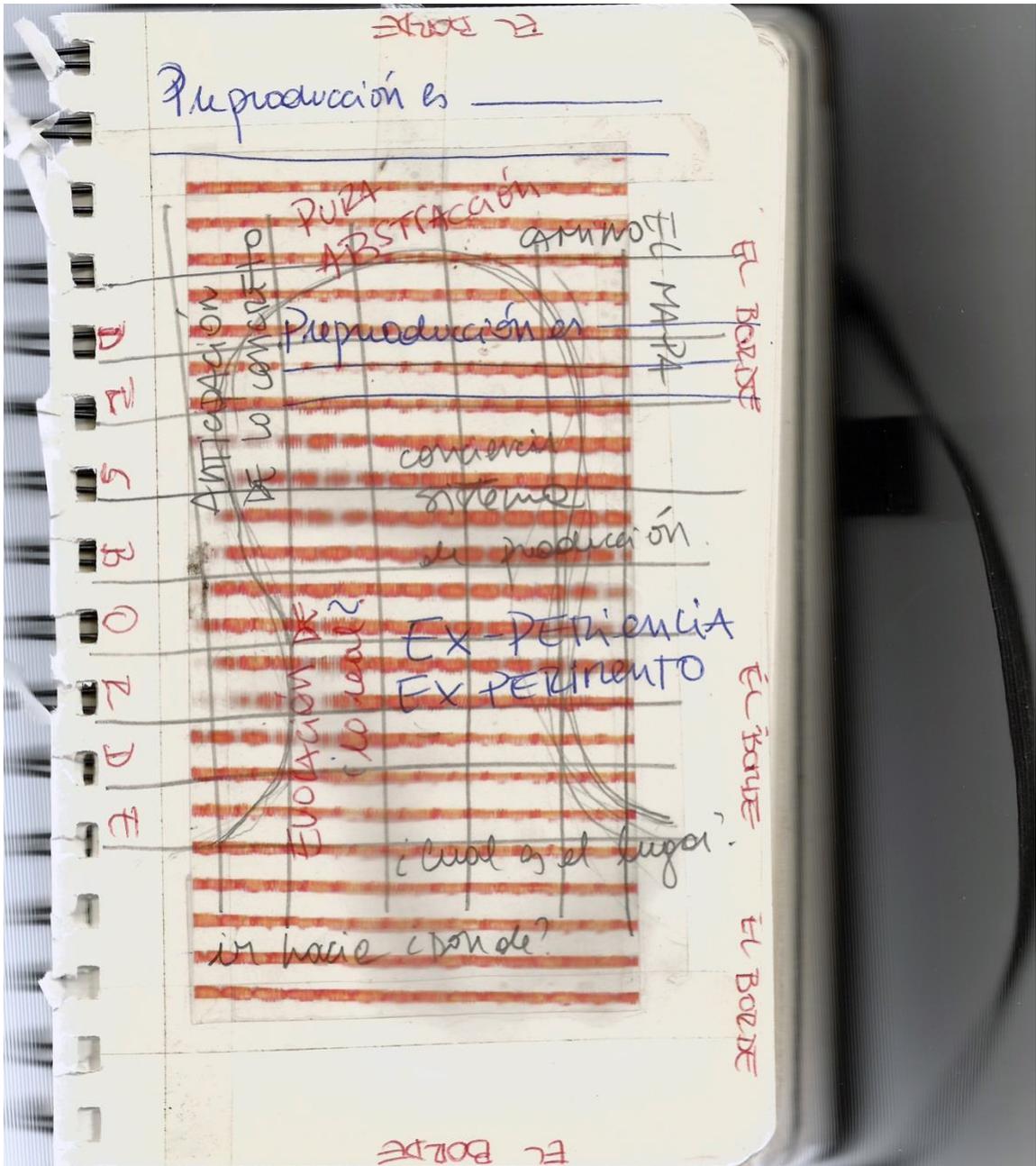


Figura 3: Escritura, proceso de obra (2016). Scanner de documento. Colección del autor

Desde lo audiovisual (aquello que nos dice: escucha y mira), la práctica del video como un territorio experimental, ensayístico y crítico de sus condiciones de producción, logré entrever que existe la posibilidad de que un otro se sienta interpelado por el dispositivo obra. Por esto, el texto o manifiesto en su forma escrita no fue suficiente. Estaba ahí, encerrado, consignado en unas hojas. Algunas estrofas repartidas en diferentes cuadernos, entre borriones, esquemas, dibujos. Suelto, esparcido, expandido. Una vez transcrito, ocupó *kilobytes* en mis discos duros. Se encontraba almacenado, reposado, reorganizado. Digital y sin borriones, ya corregido, con esa asepsia propia de cualquier procesador de textos; era una especie de reconstrucción idealizada de una escena del crimen, cuyo cuerpo ficcional había nacido desmembrado. Era mirar un esqueleto de algún animal en vitrina, armado sus partes. Tenía sentido estructural, pero seguía siendo sólo un esqueleto.

Su lectura hacía posible imaginar y ver las diferentes capas sensibles de su anatomía. Ahí residían las imágenes. Sólo en su enunciación la imagen se hace visible. Entonces, esta acción se volvió una acción importante. Mi voz lo repitió muchas veces, frente a la computadora, frente al teléfono celular, frente a cámara, frente a distintos micrófonos. En fin, distintos dispositivos de captura. Necesitaba que ese narrativo del texto escrito se convirtiera luego en una narrativa audiovisual. Porque el escribir, el borrar, el escribir nuevamente, en fin, editar es equivalente a montar y procesar imágenes movimentales, imágenes temporales, imágenes audibles.

Preproducción es planificación

Es el estado de reflexión sobre las formas de articulación de las imágenes

Es la imagen proyectada en el tiempo y el espacio

Es el lugar en dónde se piensa

la imagen que aun no existe

Es dónde se proyectan las formas sobre el o los planos

Es el encausamiento de una estructura para la generación de imágenes

Es la medición de la capacidad productiva

Es la reducción del campo de acción

Es el inserto de un modelo de pensamiento en la producción en masa

Es la constitución de las bases sobre las cuales se instalarán discursos

Es un discurso en sí mismo

Es la categorización de los resultados esperados

Es la claridad de los planos cartesianos

Es la imposibilidad de representación directa

Es un texto guión que concentra las posibilidades de existencia

Es un libro guía

Es un texto constitucional

Es una biblia o un Corán

Es la garantía de paz o la confirmación de una guerra

Es la representación del deseo de imágenes

Figura 4: Escritura, proceso de obra (2016), texto procesado. Colección del autor

Específicamente esta última, dado el carácter verbo-céntrico que manifiesta el compositor y académico francés Michel Chion (1947) cuando analiza el valor agregado del texto en el cine, me interesaba poner en relevancia a través de mi obra.

Formular que el sonido en el cine es mayoritariamente vococentrista es recordar que en casi todos los casos favorece a la voz, la pone en evidencia y la destaca de entre los demás sonidos. La voz es lo que recoge, en el rodaje, la toma de sonido, que es casi siempre, de hecho, una toma de voz; y la voz es lo que se aísla en la mezcla como instrumento solista del que los demás sonidos, músicas o ruidos, no serían sino el acompañamiento. Igualmente, lo esencial del perfeccionamiento tecnológico aportado a la toma de sonido en los rodajes (invención de nuevos micros y de nuevos sistemas de registro) se ha concentrado en la palabra. Pues, por supuesto, no se trata de la voz de los gritos y de los gemidos, sino de la voz como soporte de la expresión verbal. Y lo que se persigue obtener al registrarla no es tanto la fidelidad acústica a su timbre original como la garantía de una inteligibilidad sin esfuerzo de las palabras pronunciadas. El vococentrismo del que hablamos es, pues, casi siempre, un verbocentrismo. (Chion, 1993, pág. 13)

De esta forma, otras voces, otros sujetos enunciaron mis escritos también. Cada una de esas personas lo entonaba distinto, lo significaba distinto. Su locución se volvió

un gran problema. ¿Quién lo debe pronunciar? ¿De qué manera? ¿Podría una imagen pronunciarse a sí misma? Sin dudas la imagen fotográfica carece de esa particularidad de la que habla Chion (1993). Más bien, su desplazamiento al video me permitiría incorporar ese elemento audible a través del cual entonar desde la imagen una reflexión.

Entonces, la investigación se convirtió en un problema sobre la fuente sonora. Al parecer el sujeto humano ubicaba la fuente en otro lugar, y no en la imagen. No fue hasta que lo procesé en un *software* de edición de audio que di con su correcta implementación. El texto debía ser leído y procesado por un *software* en el cual yo pudiese controlar su cadencia, su tono. A la vez, debía ser riguroso, fiel a las ideas ahí planteadas. Lo que estaba escrito, lo que se oía finalmente, era una voz pseudo humana / pseudo máquina que pregonaba mis ideas sobre la preproducción.

La idea de tener un texto como base, ayudaba a materializar las nociones que tenía sobre lo que es la preproducción, cuya práctica se concretizó en estos procesos, a través de la escritura y del uso de *software*. Por un lado, el procesador de texto intentaba conformar un cuerpo, un cuerpo conceptual, un cuerpo textual. Por otro, el procesador de voz estandariza, intenta imitar una voz humana emulando un color y un tono específico. En fin, programas que pretenden, alejados o no, imitar ciertos aspectos de la realidad para producir modelos aproximativos de lo que podría convertirse en obra.

Como resultado, tenía la palabra hablada, una imagen fónica. Más aun no tenía imágenes. ¿Cómo podrían esas imágenes delimitar y/o complejizar las nociones de la preproducción y de la producción, en tanto entendía que sus límites o diferencias eran

una problemática en sí misma? ¿Es posible la representación en imágenes del concepto de la reproducción?

La imagen

Se hacía necesario entender la reproducción en la perspectiva flusseriana, es decir, como un campo de probabilidades e improbabilidades que se conciben tanto dentro de la *cerodimensionalidad* de sistemas y programas (Flusser, 2014), lugar que dice de lo digital, de lo computacional, de su matemática, como también de fuera de ellos, en ese boceto en el que queda inscrito una suerte de cuerpo textual. Por tanto, es en este espacio diluido entre lo material y lo inmaterial, lo abstracto y lo concreto como un lugar de ensayo, en donde la reproducción se logra vislumbrar. Como un territorio en que la experimentación de la investigación artística convierte el gesto artístico en un *anti-proyecto* abierto, que problematiza y expande, a partir del lenguaje, una parte de la cadena productiva de imágenes contemporáneas.

Entrar en ese espacio fue, por tanto, hacerse cargo de lo *proyectual* en términos de imagen. Es decir, fue repensar lo que significa un proyecto dentro de una cadena productiva y sus imaginarios. En ese sentido, el modelamiento y la gráfica computacional tenían mucho que aportar. Mi acercamiento a estas formas estaría dado a través de las llamadas imágenes *render*, correspondientes a imágenes de modelos digitales en 3D, producidas generalmente sobre la base de una referencia fotográfica. La frecuente utilización de estos recursos para elaborar mis propios proyectos artísticos se volvió un motivo de estudio, vinculado de manera formal y conceptual a la reproducción.

Utilizadas generalmente para la elaboración de proyectos arquitectónicos, para el diseño de productos, objetos industriales, así como también para la simulación cinematográfica y creación de videojuegos, las imágenes *render* son en estricto rigor pura abstracción, pura virtualidad, pura información. La imagen sintética o matemática de la visualización 3D fue inventada con la finalidad de construir la imagen prototipo de un producto esperado. En un entorno digital, el programa debe respetar algunas leyes naturales de la física para que el objeto modelado se comporte y luzca como si estuviera en un ambiente de la realidad concreta. Al funcionar como una vista previa, se puede afirmar que la imagen *render* es una imagen *transitoria*, pues no fue concebida para ser un producto final. Encierra conceptos más que referencias a la realidad, puesto que se gesta bajo la noción de proyecto, de algo que aún no es concreto, y que planea ser real o físico en un tiempo determinado. Se trata de una imagen conceptual que permite dirigir la trayectoria de una cadena de producción. Casi como partitura que luego se interpreta, la imagen técnica del *render* podría constituir un discurso político que, repensado y desplazado desde su génesis, podría activar el pensamiento crítico y la capacidad analítica en torno a la producción de imágenes contemporáneas.

Desde esa mirada de la producción tridimensional de imágenes prototipo, decidí reconstruir una imagen que ya había elaborado fotográficamente en estudio, y que poseía para mi un valor experimental, estético y discursivo importante. Se trataba de un ejercicio realizado en estudio con el fin de utilizar el recurso del *croma key* sobre mi propio rostro a través de una máscara (ver figura 5).

Gran parte de mi práctica artística se ha basado en la experimentación material, e inmaterial (analógica y digital) de la imagen video y de la imagen televisiva. Desde ahí,

he realizado una serie de trabajos que se han exhibido según las convenciones de un determinado espacio, y que hoy forman parte de un portafolio que muestra aquello llamado cuerpo de obra. Sin embargo, dentro de esta práctica, y como es común en un taller, hay muchos ejercicios que me han servido solamente para catapultar ideas. Se podría decir que se quedan en la etapa de la *preproducción* y que se generan, ¿por qué no? para buscar un goce personal en el juego del experimento, así como también para servir de ayuda en la búsqueda de un método y/o un móvil. De esta manera, poseo una colección de archivos fotográficos y videográficos que he generado sin el fin de convertirse en obra, pero que reviso cuando hay algo en el presente continuo, es decir en el *haciendo*, que me está llamando a encender aquello que está apagado, o más bien inactivo y guardado en un disco duro que fue etiquetado con el nombre de *Disco Improductivo*. Decidí nombrarlo de esa manera porque son justamente experimentaciones, más bien vagas o impulsivas, que no tienen un objetivo claro y que están, por el despropósito su naturaleza creativa, fuera de lo que se conoce como proyecto artístico terminado –por lo tanto, fuera de un cuerpo de obra. No funcionales, errantes, poco claras, más bien expulsadas de un inconsciente pulsional y filtradas a través de una cámara, son una fuente bruta de experimentación. Una ingesta de técnicas y discursos. En esta colección de *improductividades* se encontraban imágenes de experimentación con autorretratos en los que utilicé una máscara o capucha de tela verde (ver figura 5) que realicé en el año 2015. Este color usualmente se instala como un fondo en los estudios para la producción de efectos especiales en la industria del cine y la televisión.



Figura 5: Imagen referencial para la creación de render (2015), Still de video. Colección del autor

El nombre de este recurso técnico es *Chroma Key* y su lógica o forma de funcionar está en línea con la superposición y/o yuxtaposición de imágenes, propia del cine experimental y del arte de las vanguardias europeas y rusas de los años 30¹⁶, en los que el recorte de figuras, fondos, íconos, de imágenes fotográficas u otras de diferentes procedencias y su posterior pegoteo, permitía que estas habitaran con otras dentro de un nuevo plano para ser resignificadas. Estas imágenes, entre parchadas y unidas, apuestan, en el caso de la fotografía, por una visión auténtica y alejada de la hegemonía de la representación clásica; pero también alejada del realismo norteamericano en el caso de las producciones cinematográficas.

Posteriormente, en los 50's y 60's es la televisión quien se apropia del *Chroma Key*, utilizado hasta hoy, por ejemplo, para informar sobre el estado del tiempo y el clima. El sujeto presentador se posiciona sobre este fondo de color verde intenso y artificial, mientras que en directo ese matiz es suplantado por la imagen meteorológica de una geografía particular. De esta forma, el recurso del *Chroma* usa el color verde como un elemento que, en postproducción y a través de un *software*, será sustraído de la imagen,

¹⁶ Esta manera de conformar imágenes en movimiento que se aproxima al collage o al fotomontaje se puede ver por ejemplo en las producciones de Dziga Vertov, *El hombre de la cámara* (1929), e incluso más tempranamente se asoma en el caso de George Méliès en *Viaje a la luna* (1902). Esta forma de proceder respondió, si se quiere, a una noción constructivista de la imagen, cuya búsqueda de otras formas narrativas aparece para alejarse del sentido narrativo clásico de la industria cinematográfica. Su objetivo era disputar y expandir los límites entre las otras artes como la fotografía, la pintura y el diseño, y establecerse también como un movimiento político y artístico propio de la época.

dejando un espacio vacío y permitiendo, por consecuencia, incrustar en su lugar otra imagen para que lo rellene.

El *chroma-key* proviene tanto del Cine como de la Televisión, situándose en la intersección de ambos medios, ya que los dos lo incorporan a sus modelos de representación. El videoarte lo incorpora a su lenguaje expresivo y a su vez, consigue emplearlo de una manera totalmente diferente hasta el punto de subvertirlo y ampliar sus posibilidades expresivas. (Vita, 2008, pág. 35)

Sin embargo, no concebí su postproducción como una manera de instalar ahí otros relatos; muy por el contrario, me interesaba el *chroma key* tanto por su condición material, y su contenido discursivo que en ese entonces no comprendía del todo. Hoy, con distancia y tiempo, veo su capacidad de introducir nociones sobre la *preproducción*, considerando esta máscara verde como una superficie sobre la que existe un deseo intuitivo de representar imágenes. Algo así como un paño, una tela en blanco. Una imagen latente esperando a ser revelada, pero en que, en este caso, frustra su objetivo original a través de la exhibición de su condición de ser, su materialidad, su función: el enmascaramiento. Su misión en este caso, es encubrir una identidad: la mía. A través de este gesto suprimo mi rostro como autor, para poner en relevancia una identidad otra, como sujeto de representación, como sujeto de enunciación, como objeto dialogante.

Por otra parte, estos autorretratos existían como fotografías digitales y también como imágenes en movimiento en formato video. El tiempo capturando en la imagen fotográfica correspondía a milésimas de segundos, mientras que las capturas en video podían durar entre 15, 20 o 30 minutos. Se trataba de un primer plano frontal, con movimientos leves, casi quieto. Por tanto, se trataba de autoretratos de 30 minutos, en los que soportar el calor de la iluminación de estudio y la apretada máscara pegada al rostro era una manera de enfrentarme en carne a las condiciones de posibilidad de esa imagen. Pues ¿qué la hacía posible, sino un fondo negro, unas cuantas luces, una cámara, un camarógrafo, una máscara y mi cuerpo?

El ejercicio del autorretrato, entonces, intentaba performar la acción de los medios de producción sobre el *sujeto-autor*. Al parecer, este estadio de la *preproducción*, al ser un territorio carente de límites, totalmente maleable en cuanto a su significación, permeaba también en problemáticas que ya había trabajado anteriormente. La pregunta por la identidad, su plasticidad y su noción constructiva en torno a los dispositivos técnicos de captura y reproducción de imágenes, había sido ya abordada, problematizada y puesta en cuestión¹⁷ (ver Figura 6 y 7). Sin embargo, aparecía nuevamente. Se mostraba de manera literal, pero no con el acento puesto en lo identitario, sino que ahora se hacía énfasis en el procesamiento técnico, en la

¹⁷ El problema de la identidad en el sujeto mediado ha sido una constante en mi cuerpo de obra temprana. Lo he trabajado justamente con mi propia imagen subordinada a diferentes sistemas o regímenes de producción audiovisual, desde los que explicito la manera constructiva de las piezas, he condicionado la posibilidad de una interacción por parte del espectador, para que de esta manera tome una decisión sobre qué lugar ocupa en la lógica de producción de imágenes.

construcción mediada de la imagen. Su *preproducción* era mi materia de estudio. Es por eso que me permití utilizar esta imagen video para reconstruirla tridimensionalmente en un ambiente digital. Es en este gesto donde encontraría un cuestionamiento sobre los límites en el territorio de la *preproducción*, y sobre cómo estas preguntas, que han nacido a través de un registro escritural, se complejizan, se contraponen o empatizan al

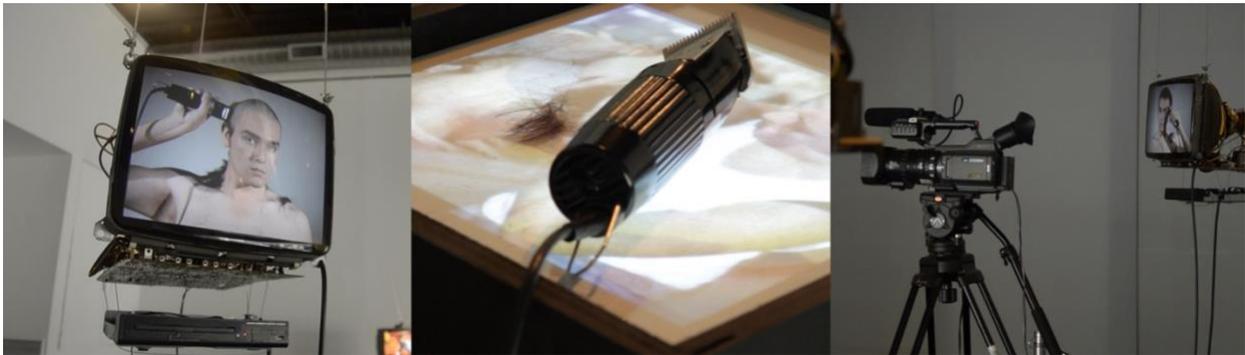


Figura 6: Circuito Cerrado I (2012). Registro fotográfico de obra en Sala de Artes CCU, 2014,

Colección del autor



Figura 7: Dentrofuera (2014). Registro fotográfico de obra en Centro Cultural Espacio Matta, San Miguel, Santiago 2014, Colección del autor

Enfrentarse a la imagen modelada, que como resultado arroja un *busto/objeto* que gira constantemente en 360° frente a una simulación de cámara, en la simulación de un espacio tridimensional indefinido, con las simulaciones de una voz humana.

Un asesoramiento desde el diseño industrial fue clave para desarrollar esta etapa, puesto que la experticia necesaria para modelar cualquier objeto en 3D requiere de conocimientos técnicos que en ese entonces no poseía. Pese a esto, esta posición también me permitía tener una distancia prudente del resultado, para poder pensarlo en sus lenguajes políticos o poéticos.

Existe en este proceso un análisis de imágenes fotográficas planas, sobre las que se proyectan volúmenes en un ambiente digital, que interpretan las condiciones dimensionales de los objetos ordinarios en la realidad concreta o física, para presentarlos a través de una imagen cuyo punto de vista emula al de una cámara fotográfica o videográfica a través del alto, el ancho y lo profundo. Los ejes X, Y, Z son planos o parámetros cuyos valores sirven como puntos clave de referencia para establecer el tamaño y el volumen que ocupa el modelo en esta recreación espacial (Ver figura 8 y 9). Los ejes de las coordenadas cartesianas establecen un sistema de relación matemática para representar gráficamente movimientos o posiciones físicas de proyecciones, en este caso, de volúmenes geométricos. Para la gráfica computacional 3D se necesita un ordenamiento en el flujo de trabajo que garantice que el resultado del modelamiento sea coherente, para su posterior utilización en postproducción o impresión 3D (Ver Figura 10).

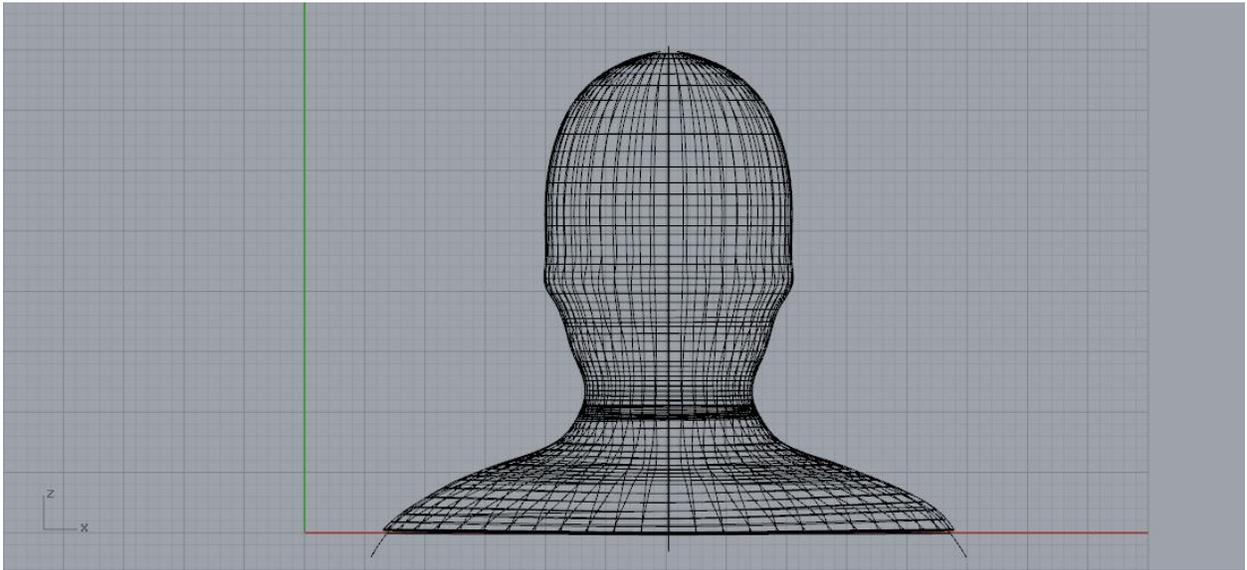


Figura 8: Proceso de creación de render (2016), Imagen generada vía software Rhinos.

Colección del autor

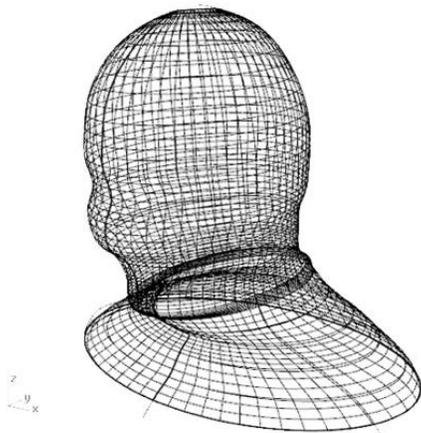
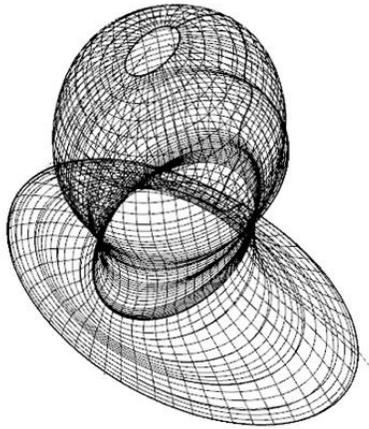
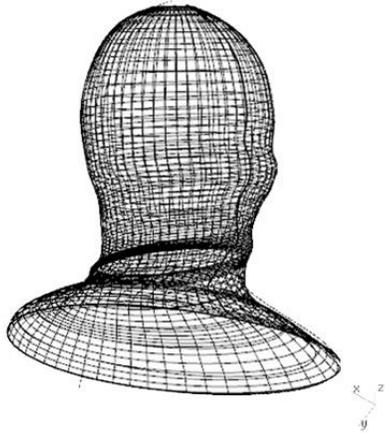


Figura 9:
Procesos de creación de render (2016)
Imagen generada vía software Rhinos,
Colección del autor

01_	Se analiza en detalle el objeto a modelar. Se buscan referencias fotográficas sobre sus principales características, sus formas y usos.	Observación	Análisis
02_	Se realizan las principales mediciones, con el fin de obtener una referencia proporcional respecto al espacio.	Medición	
03_	Se copian o calcan desde las referencias fotográficas los contornos del objeto en 2D. O se realiza un boceto aproximado.	Bocetaje	Construcción del Objeto
04_	Se construyen por separado los volúmenes esenciales en 3D que le entregan estructura al modelo	Estructuras	
05_	Se esculpen los volúmenes, se recortan piezas.	Modelamiento	
06_	Se unen las partes para articular el objeto.	Articulación	
07_	Se escoge su materialidad, tipo de iluminación, y sombras.	Renderezado	Verosimilitud
08_	Se escoge el tipo de plano, el movimiento de cámara, desplazamientos, etc.	Cámara	Cinematografía
09_	Se exporta el objeto digital según la plataforma en que se desarrollará.	Exportación	Función

Figura 10: Flujo de trabajo para modelamiento digital (2018) Pablo Pino, Diseñador Industrial

Universidad de Chile

Como se observa en la Figura 10, el proceso se asemeja a cualquier proceso creativo, siendo la observación la principal herramienta de análisis. Sin embargo, es posible ver que la elección de su materialidad está en las últimas etapas de producción. Lo que se piensa como materia son solo simulaciones de superficies porosas, lisas, arrugadas, suaves o duras que emulan referencias reales, tangibles o más bien táctiles. Corresponden, sin duda, alguna a enmascaramientos del objeto creado. Apariencias. Responden mejor a la pregunta ¿cómo se verá? que a la pregunta ¿de qué y cómo estará hecho? Y si el caso fuera en torno a la imagen en movimiento, la pregunta sería ¿cómo se comportará?

En este sentido, se podría pensar el modelamiento digital como una extensión del dibujo tradicional, en la que nociones de la escultura aparecen desde que se computa una primera línea recta en el eje de la Z para dar forma a su profundidad, por tanto, a su volumen. La noción de lo escultórico y/o objetual en sus aspectos materiales es simulación pura. En este punto, su relación con la realidad física se vuelve más importante, en tanto se acerca a los objetivos de la industria y/o el cine, que buscan la verosimilitud por sobre la referencia de lo real.

Otras de las variables, sino una de las más importantes, es la simulación de una cámara. Dependiendo del *software* utilizado, es posible no sólo mover los objetos creados, sino que también se puede desplazar el punto de vista desde el cuál estos están siendo capturados. A través de estos sencillos desplazamientos en los ejes antes mencionados, es posible la creación de imágenes fijas o en movimiento en las que el o los objetos adquieren la posibilidad única de ser recorridos y contemplados en todas sus dimensiones. La simulación de cámara permite, por ejemplo, simular el plano cenital de

un *drone*, un satélite o un avión. Recrea los *travellings* sin la necesidad de los accesorios como el *Dolly* y un estabilizador. Es capaz de encuadrar desde planos detalles de alta definición, sin la necesidad de un lente macro, hasta un gran plano general y manejar así de forma íntegra los recursos de la narrativa audiovisual.

In other words, what computer graphics has (almost) achieved is not realism, but only photorealism -- the ability to fake not our perceptual and bodily experience of reality but only its photographic image. This image exists outside of our consciousness, on a screen -- a window of limited size which presents a still imprint of a small part of outer reality, filtered through the lens with its limited depth of field, filtered through film's grain and its limited tonal range. It is only this film-based image which computer graphics technology has learned to simulate. And the reason we think that computer graphics has succeeded in faking reality is that we, over the course of the last hundred and fifty years, has come to accept the image of photography and film as reality. (Manovich, 1994, pág. 14)

[En otras palabras, lo que la gráfica computacional ha (casi) alcanzado, no es el realismo, sino que solo fotorealismo – la habilidad de simular no nuestra experiencia perceptual y corporal, sino sólo su imagen fotográfica. Esta imagen existe afuera de nuestra conciencia en una pantalla, una ventana de medidas limitadas que presenta una pequeña

impronta de una realidad mayor, filtrada a través de lentes con limitada profundidad de campo, filtrada a través el grano de una película y su limitado rango tonal. Es solo esta imagen basada en una película cinematográfica que la gráfica computacional ha aprendido a simular. Y la razón por la que pensamos que la gráfica computacional a sido exitosa en falsear la realidad, es porque, a través del curso de los últimos ciento cincuenta años se ha llegado a aceptar que a la imagen fotográfica y la imagen cine como la realidad.] (Manovich, 1994, pág. 14)

Una de las cosas que propone el académico en informática de la Universidad de New York, Lev Manovich (1960) en su ensayo *Las paradojas de la imagen digital* (1994), es que para comprender la génesis de la gráfica computacional 3D, hay que ver los detalles o señuelos en sus hitos a lo largo de la historia: el desarrollo de los computadores digitales (1940s) seguido del algoritmo generador de perspectiva (1960s), el arduo trabajo de cómo simular objetos sólidos con sombra, reflexión y textura (1970s) y, finalmente, cómo simular los artefactos de la cámara como sus lentes y la profundidad de campo (1980s). Estos avances en la tecnología de la primera imagen computarizada en los años 60 hasta la película *Jurassic Park* en los 90 parecen ser tremendos, asegura el autor, pero, conceptualmente hablando, el fotorealismo generado por computadora tiene sus referencias en las primeras imágenes de Félix Naddar en 1840, y evidentemente en las primeras imágenes en movimiento en 1890 de los hermanos Lumiere, agrega.

En el contexto del desarrollo temprano de la fotografía y el cine, según Manovich (1994), estos serían y no otros, los creadores de la imagen gráfica computarizada en 3D, dada la simple aceptación social entre esas imágenes técnicas y la realidad. Esto habría sido suficiente para dar cabida a cualquier engaño o manipulación y posterior simulación de lo que se estaba considerando como real. La imagen computacional 3D no es sólo sobre realismo, sino sobre fotorealismo, y es ahí, dice el autor, en donde ha superado el estándar de lo real para superar a lo real.

De acuerdo o no, en este estadio de la imagen en que la gráfica 3D se mira como algo difícil de distinguir de la realidad, contrato social del que nos habla Lev Manovich, o en el evidente despliegue de lo manipulado, simulado de lo postfotográfico, contrato social del que nos habla Fountcuberta (2017), se eleva a la imagen *render* a un estrato otro. Estas imágenes dejan de ser unos bocetos para transformarse en un producto que obedece las leyes del mercado y el consumo, siendo el video juego el producto por excelencia. Depende de los artistas digitales poner en cuestión los límites del lenguaje técnico y político que se encuentra encerrado en estas prácticas. En mi caso, el busto creado en 3D, que está siendo orbitado por una cámara simulada, que acusa de la artificialidad en su materialidad y de su puesta en escena, no posee en su naturaleza el cuestionamiento de los límites de lo real o lo ficticio, sino más bien busca incrustar, desde lenguaje técnico de la preproducción, su propia discursividad, pudiendo ser esta amplificadora y cuestionada a través de los recursos sonoros y visuales.

El ambiente escogido fue el interior de un cubo cuadrículado. El modelo 3D del busto se posicionó en el centro de esta geometría, para ser rodeado por la simulación de cámara (ver figura 11). Mientras su cuadrícula remite a lo medible, a lo métrico, a parámetros objetivos y técnicos, lo cubico aquí se puede observar como abstracción y símbolo de las tres dimensiones espaciales; por tanto, también se convierte en un lugar. Es ahí donde aparecen las líneas de la ficción espacial. Estas líneas que, dispuestas como malla, arman una red de puntos convergentes que obedecen a los ejes x, y, z. De esta forma la espacialidad del objeto se constituye no sólo de lo que podría llamarse ambiente, sino que también de un paisaje digital simbólico, desplazamiento del dibujo y la escultura, cuya temporalidad se trabaja en la edición del video junto a la noción de movimiento y ritmo.

Resignificación de las partes

Los estudios de edición se encuentran en general en las habitaciones del fondo, en sótanos o altillos. Gran parte del trabajo se realiza fuera de los horarios convencionales. Editar es una tarea repetitiva y, por tanto, justifica la existencia de puesto de trabajo fijos, pero cada corte exige un esfuerzo especial, un esfuerzo que hace que algo sea visible y que termina capturando al editor, dificultando la separación del tiempo de trabajo y su vida privada. (Farocki, 2014)



Figura 11: Proceso de creación Busto Chroma 3D dentro de grilla cubica. Colección del autor

Es en el software de edición o montaje en donde, a continuación, vinculé todas estas ideas que estaban esparcidas en las imágenes y en los sonidos: el audio-manifiesto maquinal, el busto *chroma key* modelado en 3D y su espacio circundante. Hoy, la edición de video en la industria audiovisual está vinculada en estricto rigor con lo que se conoce como postproducción, pues es ahí en dónde se montan una tras otras las imágenes en movimiento y se sincronizan sus respectivos audios. Para mi es el espacio en que se vuelve a pensar las imágenes, llámese encuadrar, recortar, agrandar en fin, donde la manipulación se evidencia ya sea en términos de relato o en términos de formales. Por otro parte, Farocki (2014) piensa la edición como lugar en donde se relacionan las imágenes según la lucha de los intereses de la cadena de producción y de las artes involucradas:

Antes de colocar un adoquín, los trabajadores lo tiran hacia arriba y lo vuelven a atrapar. Cada piedra es diferente y así, en el vuelo, deciden dónde colocarla. El guión y el plan de rodaje representan las ideas y el dinero, la filmación representa el trabajo y la utilización de ese dinero. El trabajo en la mesa de edición es algo intermedio. (Farocki, 2014, pág. 79)

En la perspectiva de la práctica del video arte, al ser la edición un espacio intermedio correspondiente a una cadena de producción, para mi sería justamente un espacio cuyo control hay que cuestionar. No son sólo los intereses del artista los que ahí entran en juego, o los de la industria, sino también es el lugar en donde las imágenes

mismas demandan ciertas operaciones o vinculaciones que no deben ser pasadas por alto.

Al ser parte de la problemática de este trabajo el proceso como los límites de la preproducción y su estandarización, hago ingresar a la edición una carta de ajuste que representa los parámetros de análisis para la optimización imágenes audiovisuales (ver Figura 12).

Utilizada en los medios televisivos y cinematográficos para la calibración del color en pantallas y proyectores, la Carta de ajuste o Señal de ajuste se presenta aludiendo a un standard mínimo de presentación de imágenes audiovisuales. Aparece por lo general al comienzo de cualquier video o película, y le permite al operador técnico ajustar la luminancia, la saturación y el tono de la señal video de los aparatos reproductores. Posee los colores primarios y los secundarios además de la escala de grises, y se utiliza en los estudios de TV, en conjunto con una herramienta de medición cromática llamada *Vectorscopio*. En los procesos fotográficos digitales, análogos y fotomecánicos también existen cartas de estándares similares, que cumplen la función de medir la profundidad del color y/o o sus valores en blanco y negro, así como también la calibración de las cámaras. En este sentido, en la utilización de este recurso se asume un estándar mínimo que asegure el buen manejo técnico y la optima visualización.



Figura 12: Barras y tono. Imagen referencial de una carta de ajuste televisivo. Colección del autor

Esta noción de estandarización de los formatos en el cine y el video, y de todos los elementos que entran en la lógica productiva, representa un problema para la industria de la reproducción de imágenes audiovisuales. Desde las primeras cámaras cinematográficas hasta las que se fabrican hoy completamente digitales, el problema de la reproducción ha sido un tema que no sólo es propio de las grandes compañías, de los cines, sino también de todos los usuarios que las emplean y desean ver sus imágenes en diferentes dispositivos.

Desde los años 30, la imagen cinematográfica debía ser revelada, almacenada en un cartucho o bobina y luego reproducida por una máquina apta para el tipo de película que se deseaba mirar. Aquí podemos encontrar una tipología de películas cuya categorización se basa en los milímetros que mide el ancho del *film*. Desde los 8 mm, 16 mm, 35 mm hasta los 70 mm, cada una de ellas necesita una máquina proyectora específica. Con el pronto posicionamiento del video casero en los años 60, la situación no fue diferente. Los formatos de cinta electromagnética necesitaban de su propia máquina también. Desde las betacam, pasando por el VHS hasta las minidv, las cintas de video, los traspasos de formatos y la pérdida de calidad o información que se produce entre traspaso y traspaso, fueron la tónica de la época. En los años 90, época en que apareció en el mercado el video digital, el problema persistió. Pese a que en lo digital la copia de un archivo puede hacerse de manera íntegra y sin pérdidas, a lo largo de la época se desarrolló la llamada compatibilidad entre *software*, *hardware*, el tamaño del archivo, su códec, su extensión, hasta el tipo de pantalla en que se reproduce (cuya proporción puede ser 4:3 o 16:9, o si reproduce para sistemas transmisión de televisión

analógicos o digitales) como un problema que terminó en la utilización de sistemas de compresión para su posterior reproducción.

While in theory digital technology entails the flawless replication of data, its actual use in contemporary society is characterized by the loss of data, degradation, and noise; the noise which even stronger than that of traditional photography. (Manovich, 1994)

[Mientras que en teoría, la tecnología digital conlleva la replicación impecable de los datos, su uso real en la sociedad contemporánea se caracteriza por la pérdida de datos, la degradación y el ruido; el ruido que incluso más fuerte que el de la fotografía tradicional.] (Manovich, 1994)

Para la época, entonces, la pregunta que se hacía presente en la industria era sobre la distribución. ¿Cómo es posible distribuir y almacenar una gran cantidad de datos? ¿Cómo es posible hacer de la información algo accesible a los múltiples formatos que se van presentando según el avance de la tecnología o el mercado?

Las variables de todas estas condicionantes dependían netamente las empresas fabricantes y de sus políticas. Hoy, la estandarización en la industria de la imagen en movimiento y el desarrollo de internet de alta velocidad, han cumplido el rol de controlar la proliferación de los soportes, de los formatos, de los tipos de archivo y de su posterior reproducción. Pero también se ejerce en ella la capacidad del sistema económico de la

imagen de posicionar marcas, diferenciarlas unas de otras, y lanzar nuevos productos para el consumo masivo, que utilicen a su vez una alta compresión (para poder transmitirlos de manera rápida y no almacenarlos) y una alta definición (Full HD, 2K, 4K, 8K) para poder ver el despliegue del detalle (eso que el ojo no ve a simple vista) en su máxima expresión.

El estándar de la imagen técnica audiovisual no está dado sólo por la técnica en sí misma, sino también por las expectativas de cierto mercado de imagen y sus tecnologías y, por otro lado, por la optimización en la triangulación de la relación peso, espacio y tiempo de archivo, consagrando desde ahí una política para la estandarización de las imágenes y, por ende, de la mirada. Entonces, en esta obra la carta de ajuste de barras y tonos, en conjunción con el espacio cuadriculado, nos deja un señuelo sobre la estandarización de las formas de ver y aprender las imágenes contemporáneas, no sólo en términos de lo que vemos, sino también en torno a cómo vemos y qué herramientas utilizamos. A través del manejo de parámetros de opacidad, la carta tiende a fundirse a ratos con la imagen cuadrícula de fondo y el busto 3D, tiñendo de un espectro multicolor todo que entra en el plano de la representación (ver Figura 13 y 14).

Aquí, el trabajo de la edición buscaba entrelazar y resignificar cuestiones que para mí ya pertenecían a una naturaleza reflexiva en torno a los sistemas de producción, específicamente en torno a la preproducción.

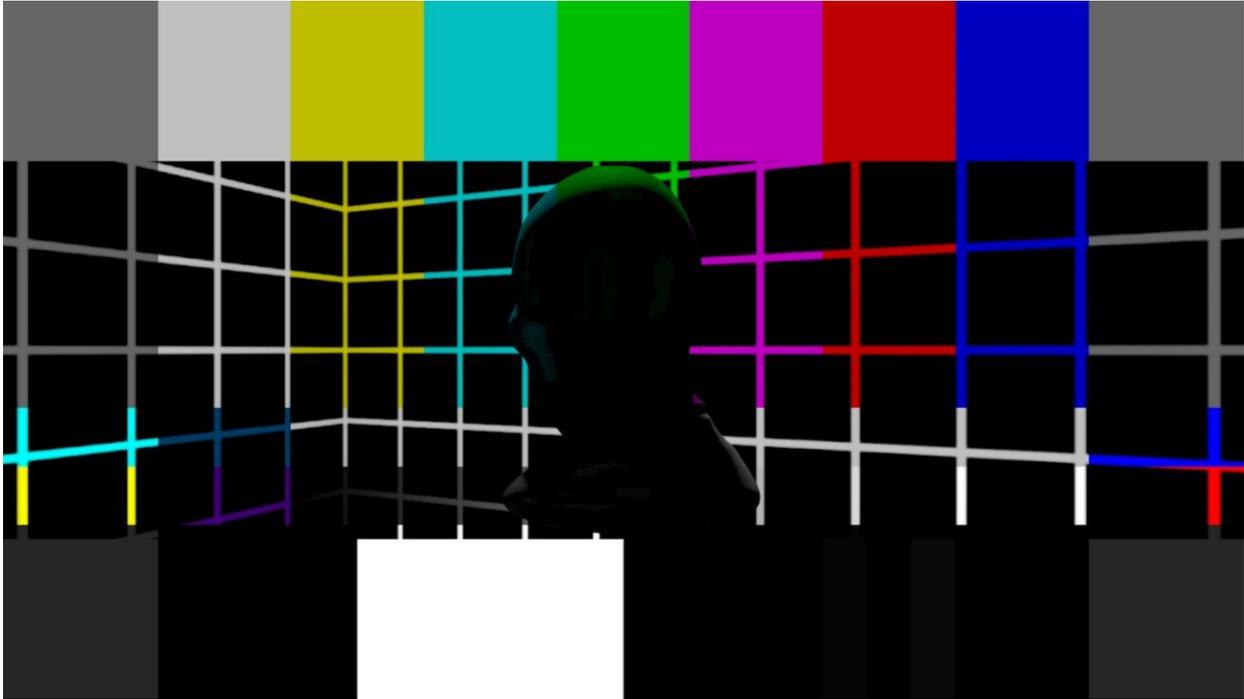


Figura 13: Sobre la reproducción o El deseo de imágenes (2016). Still de video. Colección del autor

<https://vimeo.com/232416138>



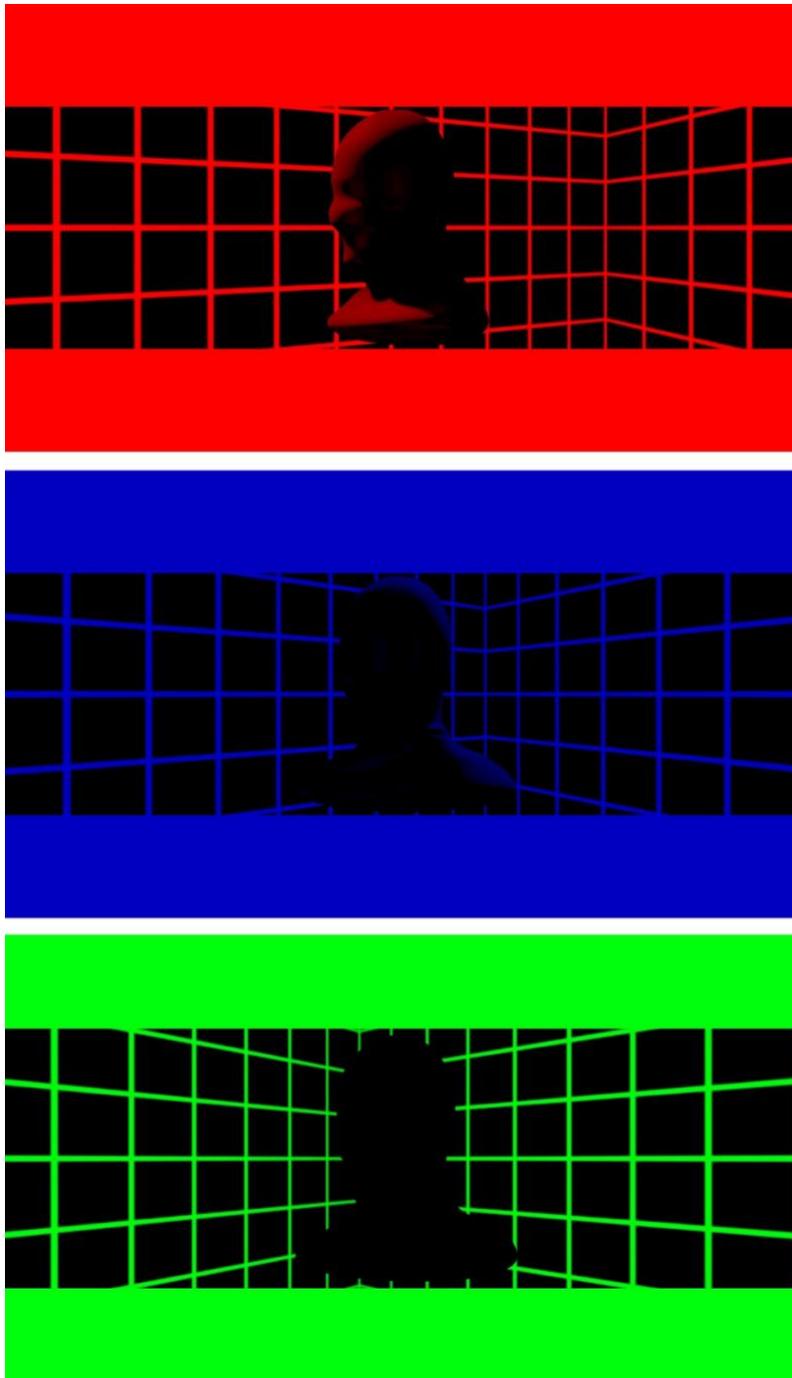


Figura 14: Sobre la preproducción o El deseo de imágenes (2016). Stills de video. Colección del autor

La pregunta que surgía entonces era si realmente la preproducción podía ser también un estado en que las imágenes técnicas dialogaran sobre sus relaciones, o sobre sí mismas, sin ser en estricto rigor una producción encadenada. ¿Es la imagen técnica una imagen capaz de violar o trasgredir las normas de la producción? En este sentido, el trabajo se presenta como una búsqueda que intenta evidenciar una fisura, una escisión de esa cadena; un deseo de estar fuera de un sistema de producción, pero que cuenta con la imposibilidad de que eso ocurra. Relata, por tanto, esa propia contradicción, esa paradoja y su padecimiento consciente. Es en los procesos en los que se han invertido las lógicas de producción de imágenes, para desplegar como resultado aquello que es un cuestionamiento sobre su fin último.

Concluyendo y aclarando, se puede decir que lo que se constituye como texto en la preproducción son una serie de coordenadas que transmutan y trascienden los lenguajes de las técnicas utilizadas, para desplegarse hacia lo audiovisual. Agregar que por su condición de ser transitiva, es decir que performa y condiciona un estado de transición en el que se cuestionan los fines últimos de la imagen, la preproducción es un estado político en alerta. En este sentido la preproducción, como una primera etapa constitutiva en la cadena de producción, puede establecer lineamientos y, a su vez, jugar en el territorio de la probabilidad de existencia o posibilidad de ser, que demarca y desdibuja los límites en que la imagen pasa de ser pensamiento a pura acción, de abstracción a concreción, de estímulo a respuesta, y es ahí en ese espacio, en ese intertexto, en donde el mapa, o la guía a la que Flusser hace referencia, se vuelve líquida. Se disuelve para cuestionarse a sí mismo, sus bordes, sus fronteras.

I see myself as an image

«Un autorretrato que cuestione a la pintura misma es más importante que el hombre, más importante incluso que los artistas. Yo siempre he visto el cine como algo mucho más grande que yo. Por eso, en JLG/JLG intento ver qué puede hacer el cine conmigo, en lugar de lo que yo puedo hacer con el cine»
Jean Luque Godard

Me veo a mi mismo como una imagen. Premisa complicada. Implica dos cosas importantes: mirar, o mas bien *mirar-se*, y, por otro lado, entender lo que es una imagen y comprender qué es *ser una imagen*. En el simple acto de mirar existe una preposición implícita, que sería mirar *hacia* un lugar, cosa o sujeto. El acto de mirar está supeditado a una exterioridad. Los ojos están posicionados en la cabeza para ver el mundo. No podemos voltearlos y mirar-*nos*. Podemos ver partes de nosotros mismos, pero no nuestra corporalidad de forma íntegra. El acto de mirar-se no existe anatómicamente hablando.

En el campo de la gramática, esta forma pronominal del verbo mirar, *mirarse*, manifiesta un reemplazo del objeto o sujeto de observación por el pronombre reflexivo – se - con el fin de indicar que la acción afecta directamente al sujeto que la ejecuta. Mirarse entonces es posible solo gracias a la poética de nuestra lengua.

En el contexto del psicoanálisis, Jaques Lacan (1901 – 1981) describe el mirarse en relación con un estadio de la psiquis humana que se manifiesta en la primera infancia. Lo llama el Estadio del espejo (Lacan, 2013), porque es justamente en esta fase del desarrollo humano en que los infantes logran identificarse con las imágenes que reflejan los espejos cuando están frente a ellos. La configuración del yo de ese lactante, se materializaría fuera de sí mismo, en una imagen reflejada¹⁸, teoría que podría aplicarse al clásico mito griego y romano de Narciso.

Esta confusión narcisista en torno al lugar en dónde se ubica el yo, debido a los desplazamientos de esa cualidad reflectante del agua hacia la imagen técnica y su carácter mimético, se vislumbra como un problema sobre el cual reflexiono en la elaboración de mi obra respecto al grado de identificación con las imágenes producidas y sus posibles repercusiones a niveles sociales y políticos.

Concibo la producción de imágenes contemporáneas como un aparato complejo que utiliza al sujeto humano en calidad de una pieza fundamental, propia de un engranaje cuyas dimensiones son inmedibles. En este sentido, el sujeto estaría bajo la influencia de una agencia material (Malafouris, 2008), en la que la materia, técnica en este caso,

¹⁸ Según el autor, esta constitución del yo que se provoca entre los 6 y los 18 meses de vida, arma una identidad separada de la madre. Hasta ese entonces el lactante se ve a si mismo como una extensión de la madre y a la madre como una extensión de él. El infante tendría una conciencia remota.

condicionaría las posibilidades de acción sobre las cosas y, por tanto, sobre el actuar humano, y no sería el sujeto por voluntad propia quien incide sobre ellas. Es decir, las condiciones técnicas o materiales constituirían una fuerza intelectual y de conocimiento a través de las cuales los sujetos se involucrarían con las cosas en el mundo, reduciendo las nociones del libre albedrío a un determinismo material. El aparato (Agamben, 2015) técnico estaría condicionando entonces no sólo por la forma de producción de imágenes, sino por el modelo productivo sobre el cual basamos nuestras relaciones sociales.

Lo que se considera imagen ha variado respecto a los diversos regímenes escópicos, regímenes de la visión, o formas de mirar el mundo que se han sucedido en el transcurso de la historia de la humanidad. La manera de ver las hoy imágenes radicalizadas respecto de sus antecesoras, posee lógicas cuyos estudios o análisis son aún muy recientes y se están gestando en la transdisciplina de los estudios visuales. Estas lógicas están relacionadas con la masificación y el uso de aparatos reproductores, captadores y generadores de imágenes, y su manejo exponencial en plataformas digitales: lugar de exhibición y mercado para las imágenes contemporáneas. Estos espacios virtuales, a los que se accede sólo a través una tecnología específica, redefinen nuestro concepto de realidad espacio-temporal en que nos situamos. Una muestra de arte, por ejemplo, si no es visualizada y compartida mediante redes sociales, no existe públicamente, por lo menos dentro de este régimen. *Photo or fake* (foto o mentira); la imagen fotográfica como evidencia, pero una evidencia pensada, diseñada. Por lo tanto, el éxito de audiencias en una exhibición de arte depende del manejo de sus imágenes en la red. Aquellas estrategias para evitar la invisibilidad, o procurar ser visto, no son de

uso exclusivo de instituciones como los museos, corporaciones, empresas; también lo son de sujetos vinculados al poder político y de usuarios como nosotros. Existe una fórmula de comportamiento en que las experiencias mediáticas se vuelven experiencias concretas y viceversa.

Las imágenes que se generan hoy parecieran tener un doble fin. El primero y más evidente es la circulación, la exposición, la mediatización. El segundo es la provocación, la implantación o viralización de ideas simples o complejas que en una tercera instancia actúan como agentes de cambio, en torno a cuestiones de orden individual y social. Es en esta última instancia donde se devela el poder de las imágenes y por tanto, es posible construir un criterio frente a su uso.

Boris Groys en su libro *Volverse Público* (2014), se interna en la subjetividad de los artistas o fotógrafos, empatando sus habilidades técnicas con las habilidades del resto de los usuarios. La condición de ser productores de imágenes ya no es propia de un selecto grupo, sino que de cualquier persona que participe de la producción de imágenes en sus diferentes etapas y en todas sus esferas de desarrollo social, político o económico. Seríamos, por consecuencia y en mi opinión, reproductores de un negociado o mercado de la imagen que, a través de un programa sistematizado de trabajo, ha captado incluso muchas de las instancias críticas en que el arte podría accionar. En su ensayo *La obligación del diseño de sí*, Groys (2014) argumenta que el desarrollo del diseño desde la época moderna y su vinculación con el arte en el constructivismo ruso, ha permeado no sólo en el diseño de objetos cuya condición material es relevante, sino que también ha puesto en discusión el diseño de sistemas de vida que presuponen la

obligación del diseño de uno mismo. En este sentido, la expansión de la generación de imágenes ya no sólo se remite a cuestiones técnicas, sino a configuraciones sociales e individuales que articulan la necesidad de exteriorizar mediáticamente las imágenes de nuestra individualidad, de nuestro ser.

Visto desde la vereda de Vilém Flusser (2015), este sistema programa las condiciones de posibilidad de existencia de las personas. Las imágenes se han internado y expandido en el lenguaje, reconfigurándolo. Así, una consciencia post-histórica regularía las formas de estar en el mundo. A mi parecer, hoy más que nunca los límites que definen a las imágenes se encuentran totalmente difuminados en la experiencia cotidiana, ahí su radicalidad. Su significante no es algo fijo, puede ser reconocible en muchas cosas, no sólo en sus condiciones materiales, sino que también en situaciones, construcciones de escenas, eventos, hitos, hechos históricos, como también virtualidades. El significante de una imagen ya no es sólo su marco, lo que la delimita, la contiene o la soporta. Pienso que su marco, su contenedor, su soporte, su línea de borde se ha expandido, se ha vuelto difusa, tenue, y en ese desdibujo, en ese borrón, en esa frontera ambigua nos ha consignado dentro y no ha dejado a nadie fuera. Es decir, somos las imágenes, en tanto entendemos el sistema ejecutor del programa del que somos parte. Nuestra existencia como productores y a su vez como un como producto está programada, estandarizada, capitalizada.

En *El universo de las imágenes técnicas* (2015), Flusser resignifica los roles que se juegan en torno a la producción de imágenes, pues no habla de fotógrafos, más bien se refiere a operarios y/o funcionarios. De esta forma plantea una posición crítica en

torno al rol de los artistas o fotógrafos que, sobre esta perspectiva, no deberían conformarse con las condiciones de un sistema o programa que limita la producción de imágenes. En su lugar, deberían ir tras la imagen que no es posible, es decir, la imagen desprogramada, la imagen resucitada que, en su estado moribundo, o sea, en su estado de normalidad, obedece, es dócil, es útil, no fricciona los sistemas de representación. En otras palabras, los artistas, en nuestra práctica, deberíamos tener el deber de desprogramar o a lo menos criticar los sistemas de producción, con el fin de realizar un corte, una incisión, una desvinculación en la cadena productiva de la que somos parte. La noción flusseriana de programa (2015) no sólo se aplica a sistemas de captura o generación de imágenes, sino también se concretiza en sistemas de conformación social, políticos, económicos, que generan, finalmente, la macro imagen en la que vivimos. La cadena de producción de imágenes no sólo está relacionada con los aparatos técnicos y su circulación, sino que también con cómo nuestras sociedades están ocupadas en producir imágenes en búsqueda de eficiencias económicas y políticas. Desde manejos en la bolsa, generación de empleo, distribución de la riqueza, movilidad social, una declaración de guerra, la conformación de un frente político, hasta la resignificación de una lucha social o cultural, por nombrar sólo algunas cuestiones que redirigen, influyen y modifican a sociedades e individuos en sus pensamientos y comportamientos.

¿Hacia dónde? ¿Hasta dónde? Comenzar a proyectar esas líneas sería ficción. Lo claro es que existe, cual proyecto moderno, un estado de transición permanente, un ir hacia delante, un devenir constante en movimiento en tanto que se afinan o

evolucionan las tecnologías y sus estándares en los sistemas de producción y reproducción de imaginarios. Es desde ese estado de transición, de movilidad *ad eternum* propio de las imágenes contemporáneas, que mi trabajo se enuncia, y desde el cual convergen, en su cuerpo de obra, cuestiones personales, socioculturales y políticas, de la misma manera que materialidades técnicas y digitales como una posibilidad creativa, autoreflexiva e interpeladora.

El aparato televisivo

En este estado intermedio y transicional, entre que nos entendemos como imágenes y nos interpretamos también como sujetos, es que desarrollo mi trabajo *I see myself as an image* (2017). Trata de un video digital, monocanal, de 4:22 minutos de duración y sonido estéreo, que posee una estructura narrativa clásica, a través de la cual se trabajaron dos aspectos esenciales que formaron la pieza audiovisual. El primero tiene que ver con una etapa constructiva, que tuvo lugar en la captura de la imagen; el segundo, corresponde a un aspecto más bien discursivo, que tiene forma audible y que se trabajó en la postproducción.

En la captura, que realicé aproximadamente el 2010 a través de uno de varios ejercicios de enfrentamiento a cámara¹⁹, grabé mi autorretrato en video. Lo realicé con una *handycam* digital cuyo archivo fue quemado en un disco DVD para reproducirlo en una televisión de tubo catódico²⁰.

Con la imagen en reproducción, procedí a recapturarla enfrentando la cámara a la televisión. Se grabó el autorretrato ya no desde su fuente original, sino mediada por la pantalla. Obtenido esto, repetí el proceso una y otra vez. En consecuencia, la imagen perdió definición, y en ese gesto se hizo evidente la conformación de celdillas de luz RGB (Red, Blue, Green) que los rayos catódicos emiten para hacer posible la imagen. En otras palabras, este proceso de recaptura comenzó a dar señales de su propia constitución técnica, cuestión que para mí pone a la imagen en un estatuto autoconsciente, contrario al orden sistemático de la imagen televisiva que ha buscado históricamente enmascarar la realidad.

¹⁹ La estrategia de enunciación o de posicionamiento autoral frente a cámara, ha sido utilizada ampliamente por varios artistas que han experimentado en el cine y/o el video, como Vito Acconci (1940 – 2017), Harum Farocki (1944 – 2014), Juan Downey (1940 – 1993), Valie Export (1940), Martha Rosler (1943), Bjorn Melhus (1966), Hito Styerl (1966), entre otros. Esta utilización del dispositivo cámara sostiene, en primer lugar, una forma de establecer una interpelación frontal hacia el espectador, asumiendo el retrato, o primer plano si se quiere, como una herramienta discursiva de extensión ideológica, carácter que se manifiesta unidireccionalmente en el medio video. El autor en este caso aprovecha esta condicionante del medio, para una interpelación directa sin la espera de una réplica.

²⁰ El tubo de rayo catódico es una tecnología que permite la visualización de imágenes en movimiento en una pantalla. Se expulsa constantemente un haz de rayo catódico (electrones) que sale del vacío del tubo (anodo – catodo) a una máscara fosforizada que tiene la propiedad de iluminarse con la presencia de electricidad. Esta máscara compuesta de filtros rojos, azules y verdes (RGB), estructurada en líneas o puntos que permite conformación de la imagen televisiva. Esta tecnología ha sido reemplazada por el LED, LCD o Plasma.

Para enfatizar en esto, volví a grabar desde la TV, pero esta vez con la imagen reducida a un espacio pequeño en la pantalla (ver Figura 15). El objetivo era acercarme con la cámara lo más posible a la superficie de la pantalla para inspeccionarla. Como resultado se obtuvo un autorretrato que pierde figura al mezclarse con las celdillas RGB (ver Figura 16). El gesto fue de acercamiento: al reducir el tamaño de la imagen y al acercar la cámara a la pantalla, aparecía la silueta humana entretejida con la red de puntos que la conforman.

La figura y el fondo de la imagen se tornaron ambiguos, y se convirtió en un autorretrato que se diluía en su forma, tal como se disuelve también el fin último de todo gesto de autodeterminación que se plasma en imágenes, que es la identificación. Lo que era un autorretrato se convirtió en una silueta poco reconocible y, por tanto, dejó de cargar con esa promesa de identidad propia del autorretrato.

El claro objetivo de esta operación era el de asumir la presencia técnica de la máquina que lo reproduce, y así enfatizar en la idea de una imagen que por un lado es difusa en su contenido, y por otro es concreta en sus materiales. Adoptar esa ambigüedad establecida por la conformación de la imagen y del aparato mismo, es también asumir que los aspectos formales o materiales de la pantalla televisiva se vuelven condicionantes; y por tanto es en ese ejercicio, en el que el soporte se evidencia y el sujeto se camufla, que se refuerza la idea de que es posible, en términos visuales y concretos verme a mi mismo como una imagen.



Figura 15: Imagen referencial sobre el proceso de captura (2018)

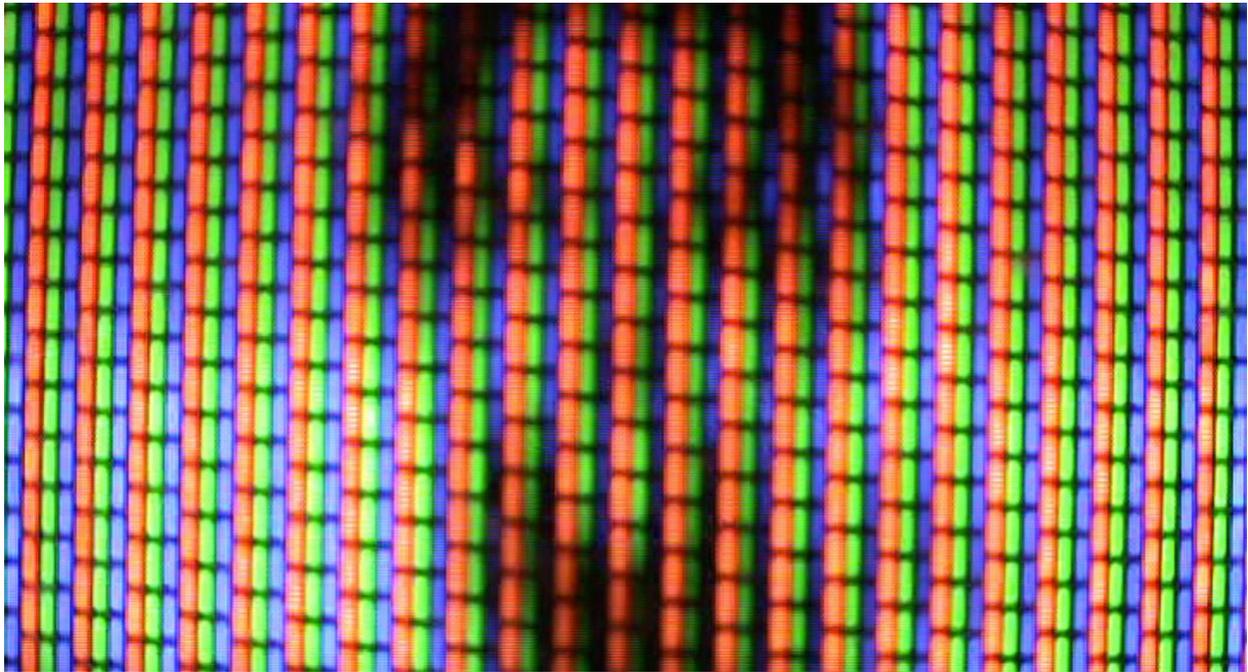


Figura 16: Estado de proceso de traspaso y captura (2010) Still de video. Colección del autor

Para la historiadora y crítica de arte española Ana María Guasch (1953) en su texto *Autobiografías visuales: Del archivo al índice (2009)*, la autobiografía en algunas producciones de artistas conceptuales, como Hanne Darboven, On Kawara, Mary Kelly, Sol LeWitt, Cindy Sherman y el cineasta Jean-Luc Godard, es posible ver un hilo conductor en el que se

“«problematizan» y desafían algunas de las constantes tradicionales de la autobiografía unidas al yo romántico como el sujeto único y trascendente o la narración continua, secuencial o consecutiva y el culto al ego a partir del recurso al archivo, la relación entre el registro y el recuerdo, el diálogo entre lugar y memoria (lo privado, lo arcaico) y el concepto de índice y en todos los casos desde una «des-figuración» del yo autobiográfico, tal como sugiere Paul de Man”. (pág. 19)

Para la autora, es de especial atención el caso del director franco-suizo Jean-Luc Godard (1930), citado al comienzo de este capítulo, quien en una política de producción no separa la vida del cine y el cine de la vida, para así encontrar en los procesos creativos una natural condición en la que la figura autoral tiende a desaparecer por medio de los recursos del sistema cinematográfico.

Un nuevo intento de reescritura del «yo», a expensas de la primera persona en singular y del sujeto esencial considerado como una ilusión e incluso una construcción ideológica a reemplazar, lo ejemplifican

algunos trabajos del cineasta Jean-Luc Godard, entre ellos el film autobiográfico JLG/JLG, del que Godard es director y protagonista, a la vez, y que, al decir de Kaja Silverman, «nos sitúa ante un nuevo modelo de autor, el autor como «lugar» donde se inscriben las palabras y las formas visuales o el artista como soporte de escritura». (pág. 57)

Para Ana María Guasch, la visión que Godard tiene sobre sí mismo en dicho film, es una en que el autor manifiesta su presencia a través de su ausencia, sirviendo muchas veces como receptáculo, reflejo o incluso como soporte de escritura, “acciones que nunca podrían suceder si el autor “aurtoral” reinara de forma absoluta, pues su ego ocuparía el lugar que le correspondería al mundo”. (Guasch, 2009, pág. 61)

La distancia entre mi trabajo y el del cineasta Godard son abismales, sin embargo, si se toman como base las palabras de Guasch podría existir cierta relación, en tanto mi trabajo entrega también una autoría borrosa, que aun así intenta autorretratarse con el fin de cuestionarse sobre sus métodos de producción y sobre cómo estos inciden en la conformación de su propia identificación.

Postproducción

Ya en el 2017 recuperé este archivo, y en un software de edición y composición audiovisual separé los canales RGB que conforman la imagen (ver Figura 17) para armar

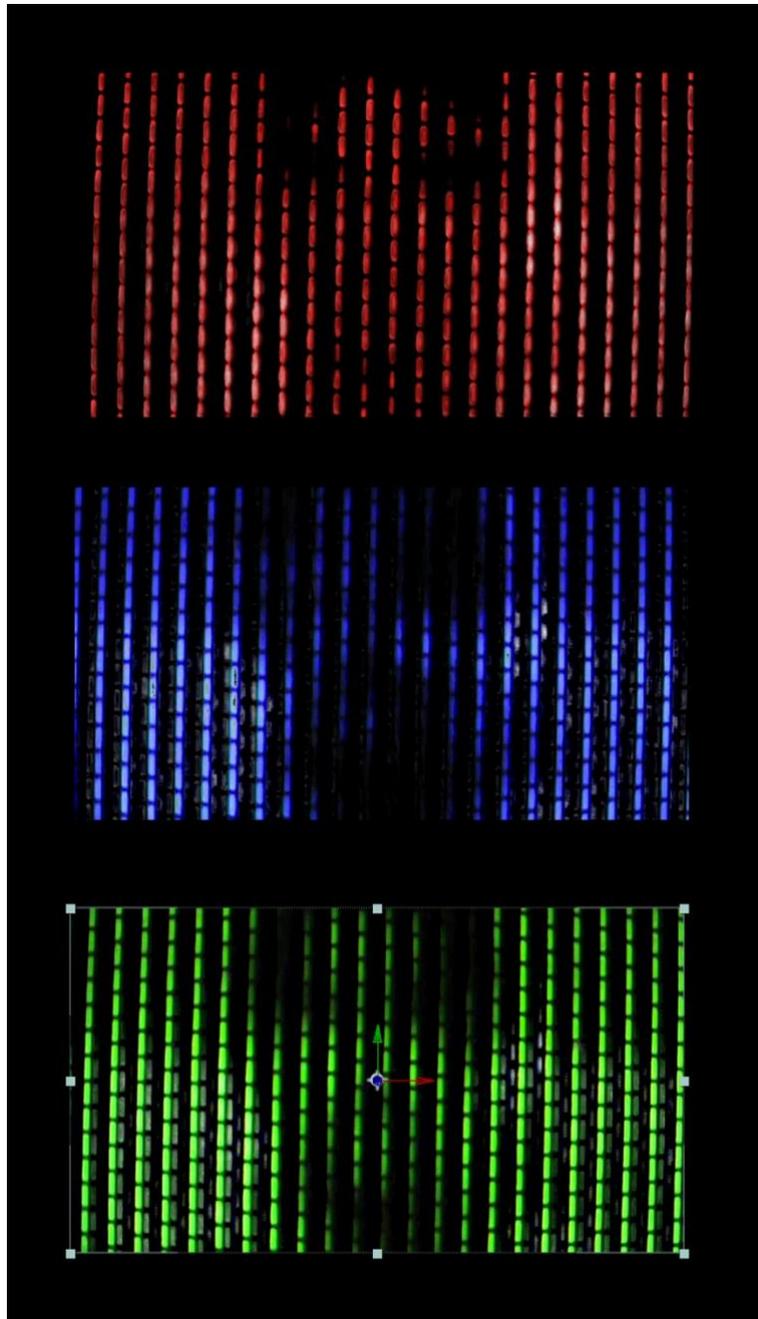


Figura 17: Proceso, separación canales RGB (2017) Captura de software, vista frontal

Colección del autor

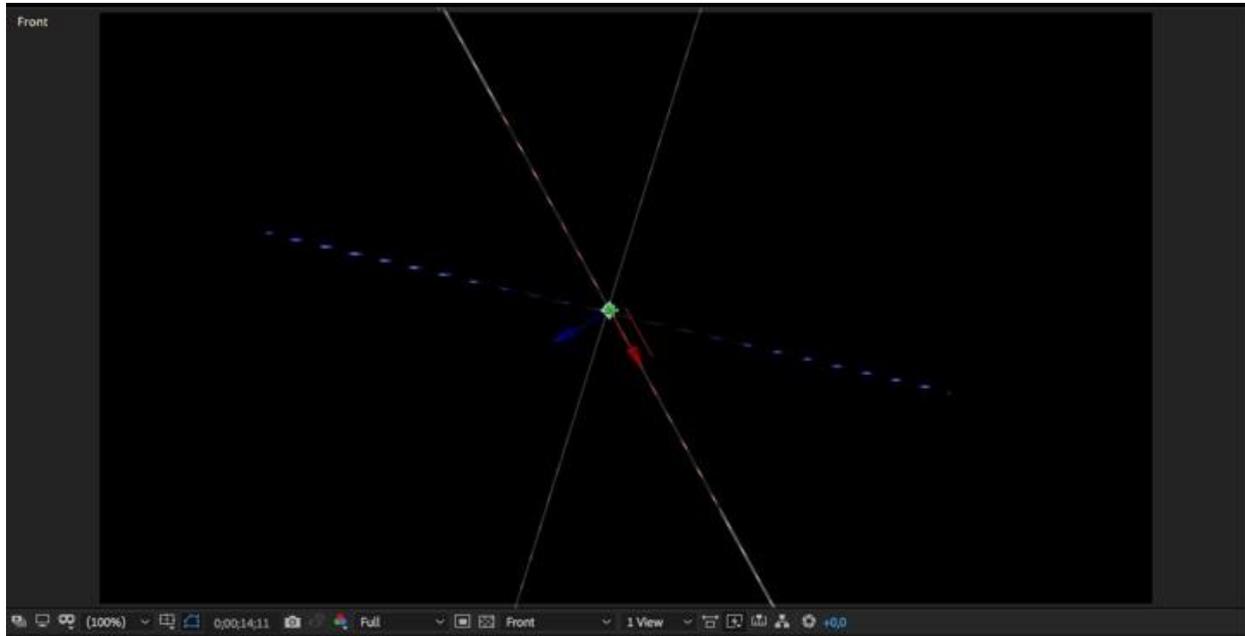


Figura 18: Proceso, Intersección de los canales RGB (2017) Captura de pantalla, vista cenital,
Colección del autor

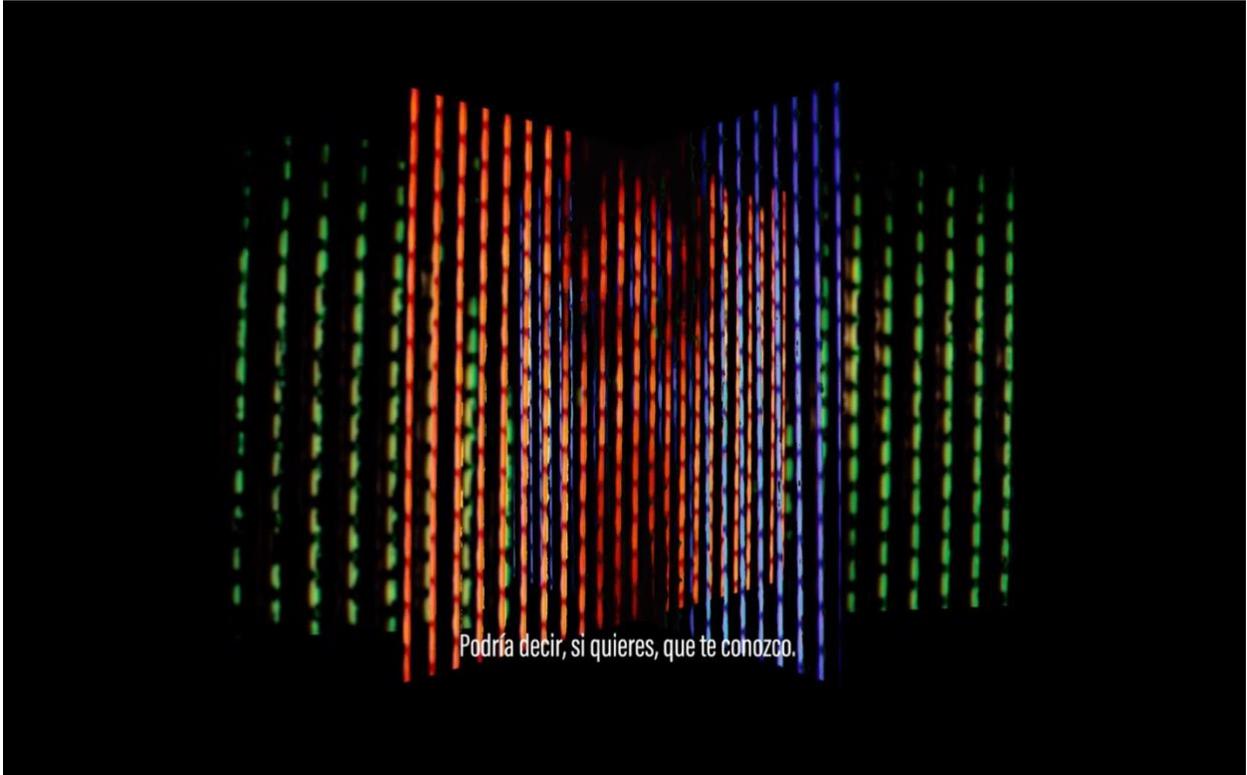


Figura 19: I see myself as an image (2017) Still de video, Colección del autor

<https://vimeo.com/214206270>



una nueva composición tridimensional, cuyos planos se intersectan en su centro (ver Figura 18). Estos son animados y puestos a girar sobre sí mismos a un promedio de 2.7 giros por segundo. El video final, en sus aspectos formales, da cuenta de un recorrido en detalle de este movimiento rotatorio de la imagen.

La decisión de rotar el armado sobre su propio eje, posee fundamentos que están en línea con los cuestionamientos sobre los aspectos constructivos de la imagen. O sea, ¿cómo se entretajan los planos RGB de manera milimétrica para conformar una imagen que al ojo humano aparece en colores aparentemente naturales? La separación de estos canales y su nueva disposición en el plano extraña la manifestación clásica de la presentación de imágenes televisivas. Además, entrega a través del giro una noción de volumen o cuerpo que performa un acto, un relato. Un cuerpo audiovisual que esta vez se presenta en el plano de la representación. Es el cuerpo de la imagen que se encuentra siempre en movimiento mostrándose desde todos sus ángulos o perspectivas posibles: el detalle, la vista cenital, frontal y laterales. Se hacen presente entonces las ideas de una imagen que está en constante movimiento y que es posible examinar no sólo desde la significancia de sus materiales, sino además desde su temporalidad; es decir su propio tiempo performativo (ver Figura 19).

Desde los años sesenta se observan en las distintas artes evoluciones que se pueden describir como impulsos performativos. Éstos no solamente condujeron a un traspaso de los límites entre las distintas manifestaciones artísticas, como ya lo proclamaron los movimientos históricos de vanguardia, entre otros los futuristas, los dadaístas y

también los surrealistas, sino que, además, contribuyeron al desgaste del concepto de obra. En su lugar apareció paulatinamente el concepto de acontecimiento (Ereignis). Este desplazamiento del centro de gravedad tiene, para la teoría estética en general y del teatro en particular, consecuencias de largo alcance. Pues generalmente, mientras las obras (Werke) se deben interpretar y comprender, los acontecimientos deben ser percibidos y experimentados. En lugar de los conceptos de interpretación, significado, sentido, comprensión aparecen conceptos tales como, acontecimiento, escenificación, puesta en escena, juego y personificación. A este fenómeno ya no le corresponde ni una estética hermenéutica ni semiótica. Se le exige más bien el desarrollo de una estética diferente, una estética de lo performativo. (Fischer-Lichte, 2003)

En tanto que en la tesis de la filósofa alemana Erika Fischer-Lichte (1943) se está proponiendo valorar la performatividad en la experiencia estética de las obras cuyo régimen de apreciación se hereda desde el teatro clásico, desde la simbiosis entre el acto, el acontecimiento y los espectadores, en esta memoria esta separación de lo performativo respecto de lo semiótico no es conducente a una interpretación acabada de la producción de imágenes en general. El análisis semiótico del cine en Humberto Eco (1932 – 2016), por ejemplo, permite no sólo leer las imágenes y sus signos de forma contextual y subjetiva, sino que además se eleva como una forma de pensamiento contraria a la teoría realista del cine que considera el espacio fílmico como una ventana

al mundo. En el realísimo cinematográfico las cosas suceden de forma causal, y por tanto el montaje cinematográfico se piensa y se concreta al servicio de la diégesis (la historia) y no para proponer problemas de segundas lecturas, que es dónde aparece lo semiótico, donde aparece Eco.

De esta forma, si bien la teoría de Fischer- Litche podría ayudarnos a comprender las nociones de acontecimiento y performatividad en la producción de obras contemporáneas, esta no sería un modelo en sí mismo suficiente para plegarse hacia una lectura multidimensional de mis trabajos, pues dada la importancia del aspecto procesual que poseen, sus posibles lecturas no se resuelven en el mero acto de la imagen en movimiento, sino que se acompañan con otras densidades materiales, visuales y sonoras de la experiencia estética del medio video.

Postproducción sonora

En términos sonoros, en la obra *I see myself as an image (2017)* utilizo una voz en *off* femenina generada computacionalmente. Ésta, carente de fluidez y naturalidad, propone a través del habla reflexiones íntimas que han sido ensayadas en forma de escritura, y mezcladas también con análisis panorámicos de la situación de las imágenes producidas contemporáneamente. Ese cuerpo textual que nuevamente aparece en la construcción de mi trabajo, intenta dar cuenta de varios aspectos que se enmarcan como características propias de la obra. La pregunta por el yo, por los dispositivos, por los sistemas de circulación de imágenes, por la vigilancia, en fin, por la omnipresencia de las imágenes técnicas en el que hacer cotidiano.

Afloran, entonces, a partir del relato y en comunión con el paulatino descubrimiento de la descomposición y composición de la imagen, conceptos que rondan en una constante ambigüedad en torno a la fuente o el origen de la narración. Es decir, al no entenderse bien si el lugar de enunciación es la imagen o el autor, o incluso ambos, se propicia una situación de intriga que jamás es solucionada, ni en su final. El enigma entonces se vuelve un problema, y una constante que da cuenta de una preocupación existencial un tanto inabarcable al considerarme una imagen dentro de un sistema de producción complejo.

Desde ahí que no es posible categorizar tajantemente esta pieza audiovisual, en tanto se entiende como una puesta en relación con variados aspectos que rondan la producción de imágenes. Sería más bien una pregunta por la imagen y los factores que la hacen posible, ergo, se entiende la subjetividad de una autoría involucrada, inmiscuida en la producción de sí misma. En términos de definición, sería posible decir que se trata de un autorretrato en un video animado, sin embargo, las nociones clásicas del retrato son acá trastocadas, desplazadas. Se podría decir también que es un retrato hablado, sin embargo, en estricto rigor no se deja claro si se enuncia desde la imagen o desde el sujeto como autor. Lo que sí es posible desprender es el carácter experimental de la pieza, dada la deconstrucción y la construcción de una imagen post-televisiva que está en línea con una forma de pensamiento en la que se busca dejar en evidencia elementos constituyentes de la imagen capturada y manipulada.

Es entonces el carácter analógico (proceso) y digital (postproducción) de esta pieza lo que está puesto en escena, en una performance giratoria de la imagen, constituyendo una suerte de estrategia hipnotizante que busca, en conjunto con sus

aspectos sonoros, transmitir un discurso cuya política no se define desde un lugar claro de posicionamiento, sino en la propia articulación y desarticulación de los recursos técnicos y poéticos utilizados.

¿Cuál es el producto?

¿Cuál es el producto final de la cadena de producción de imágenes? Esta pregunta sintoniza de manera coyuntural con otras reflexiones que he desarrollado en mi cuerpo de obra, y que tienen que ver con la relación interdependiente entre individuo e imagen, desde la cual se desprenden cuestiones de conformación de identidades en un sistema social de producción de imágenes. Se entiende acá entonces la producción de imágenes en cadena como un sistema complejo que obedece a un régimen neoliberal basado en la competencia, la rentabilidad y expansión del capital.

Plantear la pregunta sobre el producto en un contexto de hiperproducción de imaginarios requiere primero entender cuál es el fin último de la cadena de producción, y cómo operan cada uno de sus engranajes. Para esto, es necesario entender primero qué es la cadena de producción de imágenes, y dejar de lado la visión de la producción autónoma, autoral o también llamada creación artística, como si fuera acaso un tipo de producción que no obedece a un mercado, a un capital o a una tendencia –o como si por tratar de instalar discursos críticos se desmarcara por tanto de los fines de un poder

superior. Hablar entonces de creación artística es también asumirla como una prolongación más, dentro de un conjunto de otras prolongaciones, del complejo sistema de hiperproducción de imágenes: desde las elaboraciones ordinarias realizadas por usuarios de dispositivos de captura automática, hasta las avanzadas realizadas por las instituciones y/o corporaciones a través de los medios de comunicación masiva.

Establecido lo anterior y en la perspectiva de esta memoria, se entiende como *Producción* el momento que reúne las características suficientes y necesarias para ejecutar lo que en la preproducción se estipuló. Estas particularidades van a depender de los contextos, los aparatos técnicos utilizados y los intereses involucrados. Sobre la perspectiva de la cadena de producción industrializada, se puede entender que la producción es un sistema complejo de rentabilización que se enfoca en transformar materias primas en objetos de mercado, cuyo fin último es su consumo masivo mediante la transacción económica. Por otro lado, desde un punto de vista marxista, *producción* permearía también hacia un sistema de relaciones sociales sobre las que se desarrollan los diferentes modos de vida. Por tanto, *Producción* sería el complejo estadio de todas las partes que hacen que esto sea posible. Si nos apegamos a esta definición y la enlazamos a la producción de imágenes, podríamos decir también que el proceso de *producción* involucra lo que se denomina *postproducción*, puesto que en el mercado de las imágenes es la postproducción, es decir, su manipulación y/o su puesta en relación, lo que les entrega un valor agregado, que corrige el resultado obtenido en pos de una eficiencia estética, o de un posicionamiento mercantil. Por otro lado, es impensable hoy la producción de imágenes sin un proceso de postproducción. La antigua discusión fotográfica sobre la manipulación de las imágenes y su problema con la realidad hoy

parece estar superado, pues el problema fotográfico actual no se centra en qué tan reales son las imágenes fotográficas o videográficas, ni qué tan veraces pueden ser. Más bien la problemática está en sus usos y en la circulación de éstas en todas las esferas de la sociedad, es decir, en su distribución. La postproducción entonces sería un subproceso dentro de la producción de imágenes, que involucra la manipulación de estas una vez producidas, según los fines últimos de la cadena de producción.

Sin embargo, para el teórico del arte, el francés Nicolás Bourriaud (2007), la postproducción sería también la entrega de un servicio. Para él la postproducción se entiende “Como un conjunto de actividades ligadas al mundo de los servicios y del reciclaje, la postproducción pertenece pues al sector terciario, opuesto al sector industrial o agrícola – de producción de materias en bruto” (Borriaud, 2007, pág. 8). Esta aseveración posiciona a la postproducción en una zona otra, que le permite al autor relacionar el ejercicio de la postproducción con prácticas artísticas y culturales cuyas lógicas tienen que ver con el *remix*, el collage, la superposición de imágenes, etc. El tomar elementos ya creados de la cultura escenificada, para reposicionarlos en un contexto crítico, el del arte. En este sentido, la práctica de la postproducción como un modelo de pensamiento instaurado desde Duchamp en adelante, inaugura cierta forma de ver el mundo que estaría presente en todo el arte del siglo XX. Sin embargo, si se analiza con profundidad la cita anteriormente consignada, y a la luz de lo que establece el autor en su libro, se podría elaborar la siguiente pregunta: si la postproducción pertenece al sector terciario, ¿qué servicio está prestando? ¿A quién estaría dirigido este servicio, o cuales serían sus consumidores? Si bien Bourriaud se mantiene dentro del campo del arte y analiza procesos de obra que ponen en relación el concepto de

postproducción en torno a las operaciones técnicas y conceptuales de algunos artistas contemporáneos, no deja en claro cuál es el servicio, ni quiénes son sus potenciales consumidores. Es cierto que el sector terciario de la economía de libre mercado, como la conocemos hoy, se dedica a la elaboración de servicios y no de productos, pero ¿se les puede otorgar esta categoría a las imágenes producidas hoy? Probablemente es una discusión sin mucho sentido, en la medida en que se entienda que el producto final en la cadena de producción no es el objeto en sí mismo, sino lo que produce en el consumidor, es decir cómo lo afecta, y sobre esta perspectiva se hace más fácil comprender lo que el autor explica cuando dice: “Así un producto no se volvería realmente un producto sino en el acto de consumo” (Borriaud, 2007, pág. 22). Por tanto, se puede estipular que, en la cadena de producción de imágenes, el producto es un servicio destinado a cambiar la manera de relacionarse el consumidor con su entorno próximo. Sin embargo, aún no está claro cuál es el producto o servicio que realmente están prestando las imágenes. ¿En dónde se encuentra este producto? Hay que volver un poco más atrás, para poder entenderlo mejor.

Pensar la producción de imágenes técnicas como un sistema en cadena cuyas lógicas se arraigan en la propulsión del capital originado durante la revolución industrial, en la rentabilidad de sus partes y en la masificación del consumo de sus productos, no sólo permite cuestionar cuáles son los límites de cada una de las fases de este régimen; sino que, además, nos sugiere entender que hay roles y/o operadores cuyos papeles se definen según los intereses del poder (instituciones, corporaciones, grupos económicos, estados, etc.), cuya articulación base, si bien puede estar presente en la preproducción,

tiene un génesis muy posterior. La pregunta que aparece entonces es: además del deseo de gratificaciones del poder, ¿qué hay antes, incluso, de la reproducción?

Vilem Flusser (2015) en su texto *El universo de las imágenes técnicas*, explica que para la producción de imágenes es necesario un sujeto que apriete botones. Los botones, según el autor, son la interfaz que existe entre el programa y su operador. Para que el operador cree imágenes, es necesario que sepa exactamente qué botones debe presionar. Es decir que el operador necesariamente tiene que haber sido programado para hacer uso efectivo del aparato técnico. Esta noción de un operador programado, Flusser la traslada a una escala mayor un poco más lejana, y explica que, antes del aparato técnico, existe un programa. Cuestión bastante paradójica, puesto que la tendencia principal es pensar que el programa es propio de la máquina. Sin embargo, son los programadores ya programados los que finalmente programan la máquina. Se puede concluir entonces que es necesario un sistema de programas que esté pensando el mundo como una máquina a programar, y que cada uno de sus recursos técnicos y humanos deben ser programados. Se podría decir también que existen niveles de programación y una cadena de programaciones cuyo fin es adoctrinar no sólo sobre el uso del aparato técnico, sino también sobre cómo estas imágenes influyen en sus consumidores, es decir, cómo estamos mirando el mundo.

Las imágenes técnicas significan programas. Son proyecciones que parten de programas y buscan programar a sus receptores. Las escenas mostradas por las imágenes técnicas son métodos de cómo programar a la sociedad. No sirve de nada para el desciframiento de las imágenes

técnicas analizar el mundo que está afuera (...) Las escenas mostradas deben ser analizadas en función del programa a partir del cual fueron proyectadas. (Flusser, 2015, pág. 77)

Para Flusser, no más hay significado en las imágenes técnicas que el programa siendo ejecutado, pues no hay nada más en ellas que puntos siendo computados para su posterior interpretación. Es así como explica que mientras más de cerca observamos las imágenes técnicas, ellas desaparecen para dar lugar a la información, y que mientras más de lejos las observamos, más podríamos ver imágenes de la ilusión de la imagen conformada.

El problema es el de la distancia entre el espectador y la imagen. A determinada distancia las imágenes técnicas son imágenes de escenas. A otra distancia son trazos de determinados elementos puntuales (fotones, electrones) (Flusser, 2015, Pág. 59). Entonces, lo que para Flusser es un montón de puntos en el vacío puestos en relación los unos con los otros, a la luz de este texto sería la Producción llevándose a cabo, cuyo producto no es la imagen técnica en sí misma, sino que es el programa siendo ejecutado en todas sus escalas, incluidas las que implican la programación del espectador, usuario, productor y/o cualquier sea el rol que se esté jugando. Por tanto, el servicio que prestan las imágenes técnicas mencionado por Bourriaud, no sería otro que el de programar a la sociedad en pos de los intereses económicos involucrados como fin último de la cadena de producción. Ahí, en ese espacio macro y micro, se encontraría el producto. El producto está en la programación. El producto es la programación ejecutándose.

Anywhere but here

¿Cómo es el lugar desde el que devienen las imágenes en tiempos de hiper-producción? Anteriormente he hablado sobre la relación de codependencia entre los distintos actores y las imágenes producidas dentro de nuestra contemporaneidad. ¿Pero qué significa esto? ¿Qué es lo contemporáneo? De acuerdo a lo desarrollado por el filósofo italiano Giorgio Agambem (1942) en su ensayo titulado *¿Qué es lo contemporáneo?* (2008), lo contemporáneo no estaría dado por el simple hecho de ser conscientes del marco de tiempo dentro del cual nos desplazamos, sino que se manifestaría por dos condiciones esenciales: la primera sería la distancia crítica que existe entre el individuo y el tiempo que determina su existencia, y la segunda por relevar en esa distancia lo que Agambem llama *lo oscuro* de su tiempo, lo invisible muchas veces para los ojos comunes, aquello que subyace entre las capas de significación y que resalta como un impulso de crítica.

La contemporaneidad es, entonces, una singular relación con el propio tiempo, que adhiere a él y, a la vez, toma distancia; más precisamente, es aquella relación con el tiempo que adhiere a él, a través de un desfase y un anacronismo. Aquellos que coinciden demasiado plenamente con la época, que encajan en cada punto perfectamente con ella, no son contemporáneos porque, justamente por ello, no logran verla, no pueden tener fija la mirada sobre ella. (Agamben, 2011, pág. 18)

Y más adelante agrega:

... contemporáneo es aquel que percibe la oscuridad de su tiempo como algo que le concierne y no deja de interpelarlo, algo que, más que toda luz, se dirige directamente a él. Contemporáneo es aquel que recibe en pleno rostro el haz de tiniebla que proviene de su tiempo. (Agamben, 2011, pág. 22)

Estas dos afirmaciones parecieran introducir una forma de apreciar el mundo que pone el alejamiento como un método de análisis crítico ante la realidad y su tiempo; y como la forma en que, a pesar de esta relación de distancia, se accede a las densidades más oscuras de su contexto. Aquí, lo que se hace necesario resaltar, no es la mera nimiedad o aquello que está alejado de la luz, sino que serían esas cuestiones cuya existencia trasciende a causa de la capacidad del sujeto contemporáneo de poder verlo y asirlo, por sobre el resto de las miradas que lo pasaron por alto.

Contrario a esa idea, o mas bien a esta actitud de distanciamiento, se puede enfrentar lo que Vilém Flusser propone respecto de la interpretación de la realidad en

general, y específicamente de la conducta necesaria para el análisis de las imágenes técnicas. El filósofo checo plantea un acercamiento que, más que milimétrico, es incluso penetrativo en la composición de las imágenes técnicas y sus soportes o dispositivos de reproducción.

Si observamos una fotografía con lupa, veremos granos. Si nos acercamos al televisor, veremos puntos. Si observamos la producción de imágenes sobre la pantalla de la computadora, veremos que los puntos negros se organizan en planos. En todas las imágenes técnicas observamos puntos computados. Para que podamos ver esto, es preciso que observemos tales imágenes. Bajo la mirada superficial, las imágenes técnicas parecen planos, pero se disuelven, dejan de ser imágenes cuando son observadas. El problema es el de la distancia entre el espectador y la imagen. (Flusser, 2015, pág. 59)

La paradoja que aparece en la lectura comparada de ambos autores, es un problema de proximidades. ¿Cuál es la distancia para apreciar lo contemporáneo, o más bien, las imágenes producidas contemporáneamente? ¿Existe una medida de observación correcta? ¿Es la lejanía la que nos permite ver lo oscuro? ¿Es la cercanía la que nos permite ver más allá de la superficie? La respuesta no está entonces en cualquiera de las dos opciones por separado, sino en un gesto analítico básico: acercarse, observar. Alejarse, observar. El ejercicio del alejamiento y acercamiento constante en torno a la realidad y sus imágenes, me permite justamente un tránsito entre dos estados de la mirada cuyo gesto movimental radica en un cambio de posición respecto de lo observado. Se trataría entonces de una mutación de la perspectiva, una

transición constante de la que me valgo para trabajar la pieza de video *Anywhere but here* (2017).

La metáfora

Para esta pieza de video, y en conexión con la pregunta por el lugar de las imágenes en el contexto de su hiperproducción que abre este capítulo, me propuse construir un texto a partir de un recuerdo lejano sobre la ciudad en que nací: Illapel. Debido a la alta actividad sísmica en los últimos 30 años, a la destrucción de la fachada continua que caracterizaba la ciudad, y la posterior modernización urbano-arquitectónica de emergencia, la idiosincrasia local se expresa hoy a través de una forma prediseñada. Es decir, sus materiales de construcción son ligeros, se producen en masa y se constituyen a través de diferentes soluciones, en el casco histórico. De esta manera es que se destierra y se deshecha la arquitectura colonial hispano-criolla del norte chico, para dar paso a la adopción de un estilo –o más bien un mercado– de arquitectura *Homecenter*.

Para esta investigación, este golpe de crecimiento moderno y de emergencia, propio de una doctrina del *shock* y propio de nuestro país, posee la misma raíz o matriz de pensamiento que ha devenido a través de las imágenes técnicas generadas contemporáneamente.

¿Cuáles han sido los eventos en la Historia del Arte y la representación que se pueden comparar con la magnitud de un terremoto 8,8 y que reconfiguran y norman la producción de imágenes y su proyección en el futuro? ¿Fue acaso el invento científico de la fotografía y su uso masivo en un corto período de tiempo? ¿Fue la irrupción de las posibilidades técnicas de las imágenes fotográficas en el quehacer artístico? ¿Fue el

desarrollo exponencial de las imágenes digitales como un nuevo régimen de producción y de adoctrinamiento de la mirada que reajusta, y/o amplía si se quiere, el campo de lo representable? Es posible que se encuentren hitos en la historia de la representación que puedan elaborar un panorama con el que se explique el estado de la producción de imágenes contemporáneas. Ahí la labor de los teóricos e historiadores es ardua y amplia, así como las posibilidades de repensar la historia como una configuración multiplicada en sus narraciones y sus complejidades contextuales. Entre tanto, desde mi lugar, me permito el desplazamiento entre diversos relatos personales y colectivos para poner en perspectiva una visión crítica de este sistema productivo.

Ahora, guardando las evidentes proporciones entre un sismo cuyas características destructivas han moldeado la forma de la ciudad de mi infancia, y la onda expansiva generada a través del uso masivo de la imagen fotográfica y el posterior advenimiento de la imagen digital en el desarrollo de la historia de la representación; ambos hechos por separados han generado un trauma o más bien una escisión emocional, social y política en la que los individuos y sus colectividades necesitan replantear, natural o condicionadamente, su relación con la realidad, con su entorno social y consigo mismos.

Desde ahí que el desarrollo historiográfico de la fotografía ha evidenciado diversas maneras de producción, que han ido cambiando según estas escisiones y la manera en que la instrumentalización y los tiempos de exposición y distribución de las imágenes, por ejemplo, han sido alterados. La posibilidad de comunicación masiva en torno a la imagen fotográfica digital, hoy despliega ostentosas diferencias respecto al de los trabajos de los fotógrafos de entre guerras, por ejemplo. Aquella imagen que antes era utilizada para evidenciar ciertos hechos de la historia, para crear y fomentar ideas

políticas, hoy se ve ampliada en sus capacidades productoras y creativas, siendo su aspecto técnico aquel que más se releva ante el desarrollo económico y científico (qué y cómo se produce); pero al mismo tiempo pareciera ser que su dimensión política es la que se naturaliza respecto al uso del lenguaje y la modificación de conductas. En estricto rigor, los usuarios comunes no sabemos a cabalidad cómo funciona un *smartphone*, cuya tecnología profesa la ideología del capital del lujo y el manejo de información. Y, al ignorar las reales capacidades técnicas de los aparatos, se ignora también su real capacidad político-ideológica (qué es lo que puede hacer y hasta dónde puede llegar). En esta línea entonces, si me pregunto por el lugar en el que se producen las imágenes contemporáneas, es decir, ¿cómo es este espacio? la respuesta que se me devela es precisamente un lugar en movimiento, lleno de diversos relatos vaciados por su capacidad de transferencia y acumulación; un lugar de contradicciones cuya condición es siempre otro lugar, un lugar a donde llegar. Un espacio que no está en el ahora, sino que en un tiempo futuro, que dibuja un paisaje borroso en dónde el horizonte es un mero recuerdo y cuya dirección se encuentra entre dos signos de interrogación ¿?.

El texto que escribí para *Anywhere but here* (ver Figura 20) se posiciona en un lugar de tránsito en el que las referencias a la realidad son más bien construcciones simbólicas de un paisaje altamente reformulado por la función de los dispositivos, de una difusa memoria en la que se hace contingente la pregunta por el estatuto de las imágenes y sus funciones psico-sociales. Es un texto que da cuenta de la ambigüedad de un paisaje técnico. Es un escrito que trata en concreto sobre el avance exponencial de los sistemas de representación actuales, cuyos puntos de llegada han sido eliminados en el

Este es cualquier lugar excepto aquí
No hay referencias que ver, que oír, que tocar
Es como en el medio de algún lugar,
o en ninguna parte,
No hay horizonte que alcanzar, o alguien por quien cuidar.
Esto es todos los lugares, excepto aquí.
Hay luz.
Hay oscuridad.
No soy capaz de decidir

Estoy en el medio de algo, algo que tienes en mente...
quizás es sobre tu y yo
De pronto estamos conectados de alguna manera
o nos involucramos en especie de cuestión transicional.

Estoy cansada
Sé que sigues observándome como si esperaras algo,
cómo si algo debiese ocurrir sólo porque estoy aquí.

Pero esto es sólo un paisaje.
Esos paisajes que puedes obtener en tu dispositivo para mostrarle al mundo que conoces un
lugar importante.
El problema es que has hecho de él un lugar estándar.
Este lugar... ¿es esto un lugar?
Aun estoy tratando de averiguarlo...

No es un problema de lógica
Lo único que sabes es que está creciendo
Quiero decir, las imágenes se están expandiendo,
quizás es al revés,
Nos estamos achicando, inconscientes del programa.
Estoy muy vieja para verlo como si pudiera vibrar con ello.
Desearía ser infante, pero no lo soy.
Este es cualquier lugar, excepto aquí.
Si pudiera conservar esos recuerdos, todo esto sería más fácil,
están en algún lugar, en esas nubes,
transmitidos a nadie, convertidos en códigos
Ceros y unos...
Ceros y unos...
Esos malditos números móviles

Pienso que puedes ver lo que he olvidado.
Porque para mí luce como ningún lugar, o como un lugar borrado.
Modificado,
controlado,
optimizado,
preseteado,

Como un libro que se ha escrito y eliminado al mismo tiempo.
Ahí, donde las imágenes están coexistiendo, viviendo juntas,

No hay referencias hacia dónde ir que más, que hacia adelante
Aquí es donde vivimos
Es cualquier lugar, excepto aquí

Figura 20: Anywhere but here (2017). Texto proceso, Colección del autor

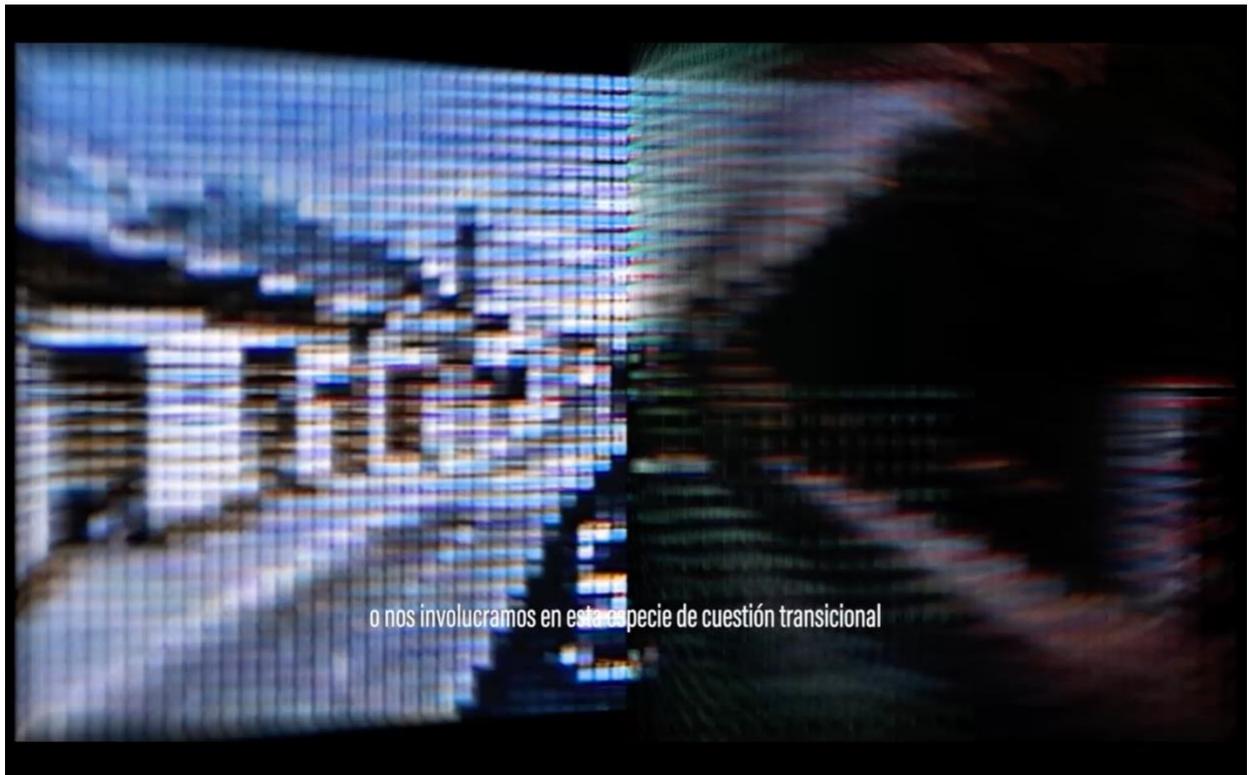


Figura 21: Anywhere but here (2017) Still de video, Colección del autor

<https://vimeo.com/237495126>



medio del camino, y que se asume como un lugar cuyo pasado y futuro encierran incógnitas en medio de la impronta del lenguaje digital.

El recorrido y el aparato producen sentido

Para elaborar esta obra, capturé la imagen desde la TV digital plana, con la misma metodología de grabación utilizada anteriormente en *I see myself as an image* (2017). Volví a grabar una y otra vez la imagen apuntando a la superficie de la pantalla, mientras ésta comenzó a perder resolución y a mostrar los puntos RGB que conforman. La imagen en cuestión es un video obtenido de un recorrido virtual a través de *Google Street View*²¹ en la ciudad de Illapel en su estado actual. Esta captura de pantalla, este recorrido remoto, no es otra cosa que la resignificación de un paisaje paralelo al que habita en mi memoria, y que se reconstruye y de-construye en la superficie de la pantalla (ver figura 21) para hablar no sólo de su condición de habitar el mundo en términos digitales, sino que también en términos simbólicos. El vínculo biográfico entre la imagen producida y la imagen de remembranza, y la distancia en que hay entre ambas imágenes es lo que mueve y le entrega sentido a esta obra. ¿Cómo es que guardamos las imágenes? ¿Cómo es que esos recuerdos van desvaneciéndose y perdiendo resolución y, a su vez, van siendo suplantados por otras imágenes... otras súper imágenes, de alta definición,

²¹ Servicio *online* que ofrece *Google Maps* y *Google Earth* que utiliza el recorrido virtual a nivel de calle de una ciudad o localidad a elección. Las imágenes están compuestas de capturas hechas con una cámara fotográfica 360° que se desplaza por las vías de las ciudades del mundo a través de una camioneta equipada. Desde una computadora u otro dispositivo conectado a internet, el usuario tiene la posibilidad entonces de recrear el recorrido, que hace el vehículo en desplazamiento.

pero que no habitan en nuestra memoria, sino en dispositivos, servidores, nubes? Aquello que se posiciona desde la observación analítica en mis procesos de obra, comienza a ser el material que reformula la manera en que leo mi propia historia y la historia del mundo.

Perpetum mobile – Ad ovo

Desde sus aspectos formales y técnicos, *Anywhere but here* posee dos movimientos esenciales, realizados ambos en la postproducción durante la edición en software. El primero tiene que ver con el movimiento de la imagen dentro del plano. El segundo con el movimiento de cámara que observa a la imagen, es decir, con el punto de vista. Ambos movimientos suceden paralelamente, por lo que se hace pertinente analizarlos en conjunto.

Al comienzo del video, la imagen se encuentra realizando un movimiento de rotación constante sobre su propio eje, un *perpetum mobile* de izquierda a derecha en 360° a una velocidad de más de 6 vueltas por segundo. Al mismo tiempo, el plano que captura esta rotación es un plano detalle. Con la simulación de la cámara en *software*, se posiciona ésta frente a la superficie de la imagen, guardando sólo 0,5 mm de distancia, justo en el centro de las intersecciones de los planos RGB que la conforman. Esta posición privilegiada tiene como resultado visual, la abstracción absoluta de lo que se aprecia. La cámara que comienza *ad ovo*, es decir desde el huevo, lo más cercano, desde su origen, su nacimiento, lentamente comienza a tomar distancia (ver Figura 22 y 23) hasta poder apreciar la imagen en rotación en su completa integridad (ver Figura 21). Es en este instante en que la velocidad del giro decrece para detenerse y comenzar a girar

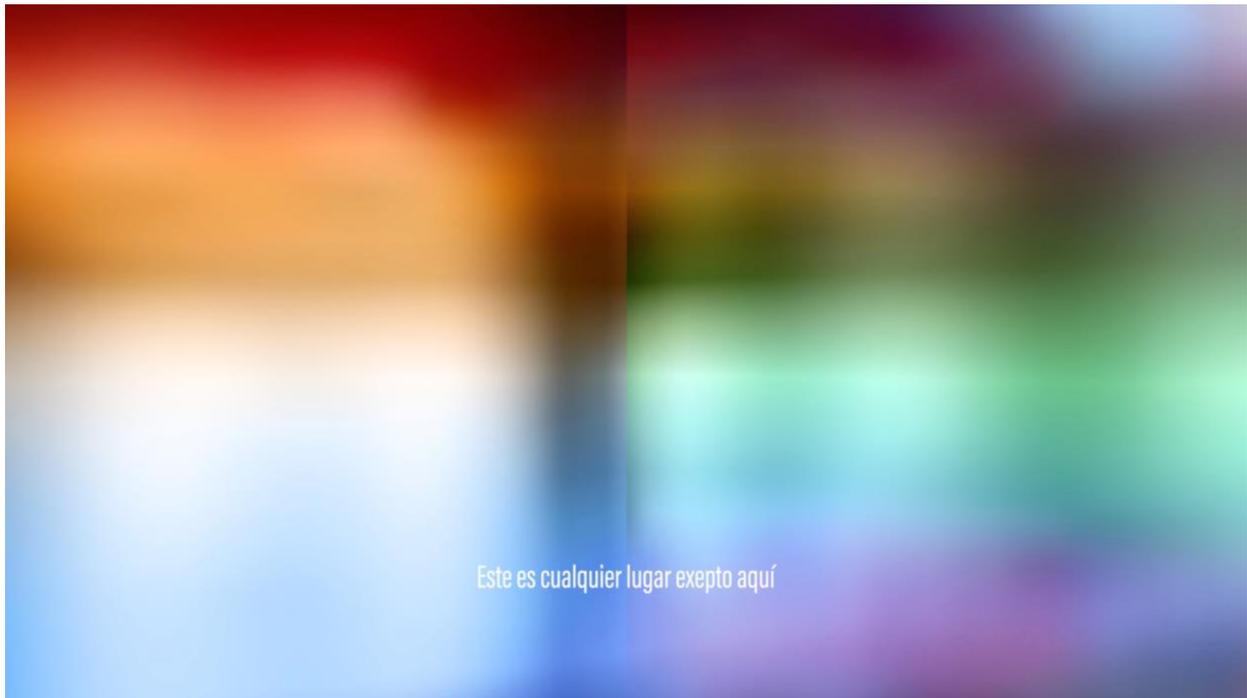


Figura 22 y 23: Anywhere but here (2017) Stills de video, Colección del autor

en el sentido contrario. Una vez que esto ocurre, la cámara lentamente retoma el movimiento de distanciamiento hasta que se pierde la imagen en el vacío del medio video. Ambos movimientos en esta obra sincronizan y estructuran una narrativa sacada justamente de la observación mencionada a comienzos de este capítulo. Acercarse – Observar, Alejarse – Observar. Ambos movimientos en conjunto permiten observar la imagen desde todos sus ángulos, y desde todas sus distancias.

La imagen hablante

Desde el video y su imagen se enuncia una voz en *off* femenina, madura, pausada y reflexiva, generada a través de software, que interpela a tiempos al espectador y que a su vez relata ambiguamente la experiencia de estar en ese lugar que podría ser cualquiera, que podría ser todos y ninguno. La voz relata humana y computacionalmente. Es cálida y es fría. Se pregunta por su propio lugar, cuya respuesta es una espacialidad transitoria, una condición de ser en movimiento. Desde esa paradoja, busco tensar ese ejercicio del recuerdo de infancia sobre la mirada desarticuladora de la imagen digital puesta a rotar sobre sí misma en 360 grados. Se trata de una imagen que se examina a sí misma, consciente en el plano de la representación, dejando en evidencia los bordes que la conforman, objetualizándola y restituyéndole la noción volumétrica que se le ha negado a lo largo de la historia de la imagen digital. La imagen hablante es un motivo que se repite en mis obras. Se traduce en una búsqueda de respuestas respecto al agenciamiento (Malafouris 2008) de la mirada, en una preocupación por la intencionalidad y por su estatuto dentro de una cadena de producción.

Fosa Común

¿Cómo es el tiempo en la contemporaneidad de las imágenes producidas? Si tuviera que tener una figura, ¿qué forma tendría?

Dentro de las problemáticas que he desarrollado a lo largo del magíster, ha sido característico que durante el proceso de creación vayan apareciendo nuevas aristas que han ampliado el campo de significancias y posibilidades técnicas. Desde que comencé a pensar en esta memoria, se me hizo fácil vislumbrar un camino recto con objetivos claros. Las instancias de taller sirvieron justamente para poner en cuestión aquellos preconceptos que trabajaba inconscientemente en mis trabajos tempranos. Uno de los problemas que aparecieron, en conjunto con la profundización sobre el sistema de producción de imágenes audiovisuales, fueron dos factores fundamentales dentro del pensamiento crítico de las imágenes en movimiento: el espacio y el tiempo.

En el capítulo anterior, dediqué gran parte a contextualizar y dar espesor al punto de vista desde el cual las imágenes contemporáneas son creadas, son producidas. La

pregunta por el lugar, es decir, por el espacio, apareció entonces respondiéndose concienzudamente entre su aspecto teórico y su lado creativo. La manera en que se observa (alejarse – acercarse) también influyó para instalar ahí la idea de un espacio que es performático, un espacio que se explica en su movimentación. Por consecuencia, la respuesta por el lugar está estrechamente relacionada con el tiempo, y este factor es irrefutable. Incluso ahí en la quietud de la imagen fotográfica, incluso ahí donde pareciera negársele avanzar, aparece el tiempo con más fuerza, como un fantasma, como una sombra, como una huella.

En este sentido, las imágenes digitales parecieran tener una relación ambigua con el tiempo. Estas son imágenes que se expresan tan sólo a través de componentes electrónicos, baterías de litio, circuitos, placas, tarjetas programadas. Están presentes y son performativas solamente cuando el aparato lo permite. El *on/off* del dispositivo regula, administra lo que es posible ver a través de las pantallas. El espectáculo se hace presente cuando hay otro viendo, y mientras que eso no ocurre son imágenes inactivas, están en estado de reposo, ni vivas ni muertas; son imágenes en un estado moribundo esperando a ser revividas por un *click* en *youtube*, un *tap* en el *smartphone*, un *play* en un reproductor. Lo volátil o lo fugaz de la imagen digital no es sino un aparente vaciado de su contexto, es decir, de sus contenedores. Si es posible imaginar las imágenes sin sus aparatos, es gracias a una estrategia de mercado que está intentando invisibilizar el dispositivo que la reproduce.

El foso

En esta línea entonces, se hizo necesario pensar de manera metafórica sobre cómo es el tiempo dentro de los dispositivos y la forma que este tendría. La noción de un estado moribundo de las imágenes me entregó muchas respuestas respecto a su morfología.

Principalmente comencé pensando en los dispositivos de reproducción de imágenes, que son los televisores planos de plasma o led y que a su vez han sido motivo de reflexión en los textos que elaboro en mis obras. Finalmente, los televisores son la materia que aparece en los diferentes montajes de mis trabajos y, por tanto, constituyen un insumo de tecnología que no se puede obviar.

Las imágenes que se reproducirían en un trabajo respecto al tiempo deberían adaptarse y deformarse respecto a un factor complementario: el espacio. Al tratarse del espacio plano de la pantalla, decidí pensarla como un receptáculo, un recipiente que guarda la proporción 16:9, que es un formato de presentación estándar para la reproducción imágenes. De esta manera entendí que las imágenes debían circundar ese espacio de tiempo, quedar relegadas al margen y formar entre ellas un foso sin fondo. Es decir que la conformación un espacio hueco a través de las imágenes sería ideal para hablar de un tiempo moribundo, un tiempo cuya particularidad parece suspender un vacío aparente.

¿Qué elementos constitutivos en la producción de esas imágenes era necesario resaltar para ser relegados a una fosa común que alude a la muerte, y a esta visión trágica de la producción de imágenes contemporáneas? La noción de un dispositivo que

contenga esta carga mortuoria es desprendida de la figura del cementerio y sus fosas. Como un depósito de cuerpos, en este caso, cuerpos digitales (ver Figura 24).

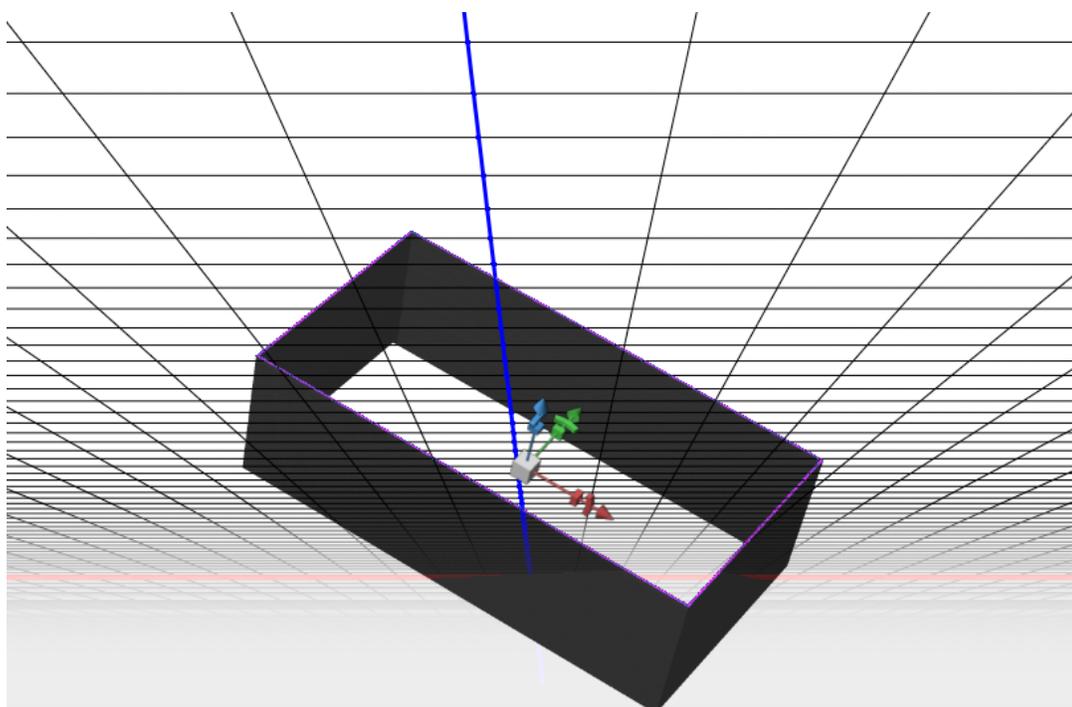


Figura 24: Fosa Común (2018) Bosquejo, proceso. Colección del autor

Para dar con esas imágenes era necesario acotar el campo de producción de estas; establecer ciertas categorías mínimas y generales que ayuden a la constitución de un relato entre ellas. Por eso decidí establecer tres parámetros básicos: imágenes producidas por un mundo global, imágenes producidas dentro de un mundo local, e imágenes que afecten directamente a mi subjetividad. Con ese lineamiento hice un análisis sobre qué elemento existe dentro de una producción de imágenes en particular, que denoten esa necesidad de ser vista, de ser reproducida. Pareciera que la pantalla es una superficie latente en la que siempre una imagen puede volver a ser reproducida; y esa condición en constante espera que guarda un deseo profundo y que mantiene a la imagen en un estado moribundo, sin permitirle morir, es lo que llamó profundamente mi atención.

Ahí entendí que las imágenes que cambian el curso de la historia son justamente aquellas que más desean masificarse, pues es en sus repercusiones donde se validan, y terminan transformándose en imágenes que pueden cambiar el futuro, pero también la perspectiva del pasado.

El manejo del dispositivo cámara y sus discursos

En esta línea, hay dos formas reconocibles del deseo de ser una imagen-hito, una imagen-acontecimiento. La primera es a través de su uso público; es decir, las imágenes deben tener un acceso no restringido a cualquier tipo de persona que, poseyendo ciertas condiciones tecnológicas, la desee observar. La segunda es a través del uso de la videocámara no sólo como instrumento de registro, sino siendo entendida esto en sus

dimensiones éticas y políticas. Desde ahí, los discursos que se realizan frente a la cámara de video, entendiendo la situación de reemplazo del dispositivo por un posible cuerpo ciudadano, por un posible grupo de espectadores, aparece aquí –en la perspectiva de esta memoria– como una respuesta a esas imágenes que estaba buscando. Es decir, el aspecto discursivo, enunciativo, del sujeto que desea convertirse en una imagen altamente vista, entra en diálogo con la forma que adoptan las imágenes en las pantallas que estaba pensando instalar con las tres categorías mencionadas anteriormente: imágenes de orden global, de orden local y de orden personal.

Por otro lado, lo enunciativo en este trabajo se puede ver en dos niveles. El primero es sobre el contenido de las imágenes de archivo. Para ello se seleccionaron videos de personalidades políticas como Kim Yung Hum (ver Figura 25) dirigiéndose al pueblo de Korea del Norte a través del medio televisivo; un discurso de Donald Trump (Ver Figura 26) cuando asume la presidencia de los Estados Unidos; y el último video de Osama Bin Laden (ver Figura 27) que se puso en circulación antes de ser atacado por las tropas estadounidenses. Localmente, se trabajaron el video del dictador militar chileno Augusto Pinochet (ver Figura 28) cuando toma el mando del país luego del golpe de estado, y que fue transmitido por televisión abierta; las imágenes del expresidente Patricio Aylwin (ver figura 29) cuando da a conocer el informe Rettig, documento que guarda la historia de las violaciones de los derechos humanos durante la dictadura cívico-militar; y el video que circuló por la televisión y los medios digitales de la Machi Francisca Linconao (ver Figura 30) cuando se encontraba hospitalizada en huelga de hambre, declarándose inocente del atentado a la familia Lucksinger McKay en la comuna de Temuco.

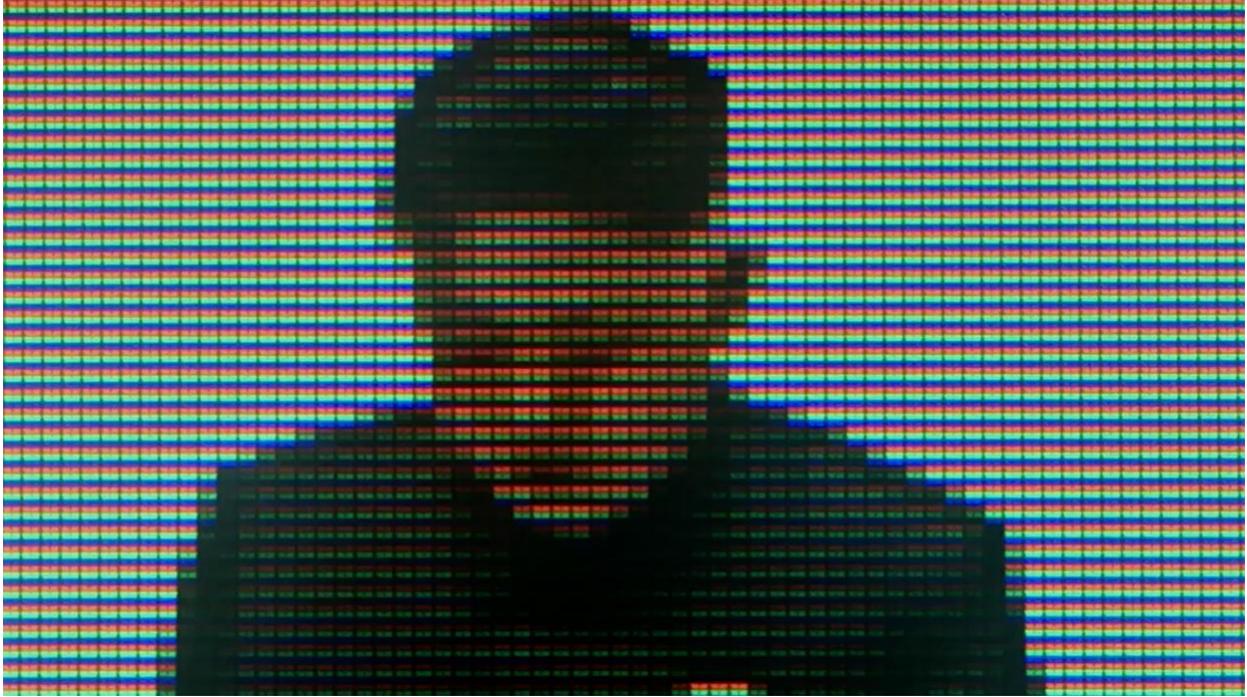


Figura 25: Fosa Común (2018) proceso de captura de imágenes, Colección del autor



Figura 26: Fosa Común (2018) proceso de captura de imágenes, Colección del autor



Figura 27: Fosa Común (2018) proceso de captura de imágenes, Colección del autor



Figura 28: Fosa Común (2018) proceso de captura de imágenes, Colección del autor

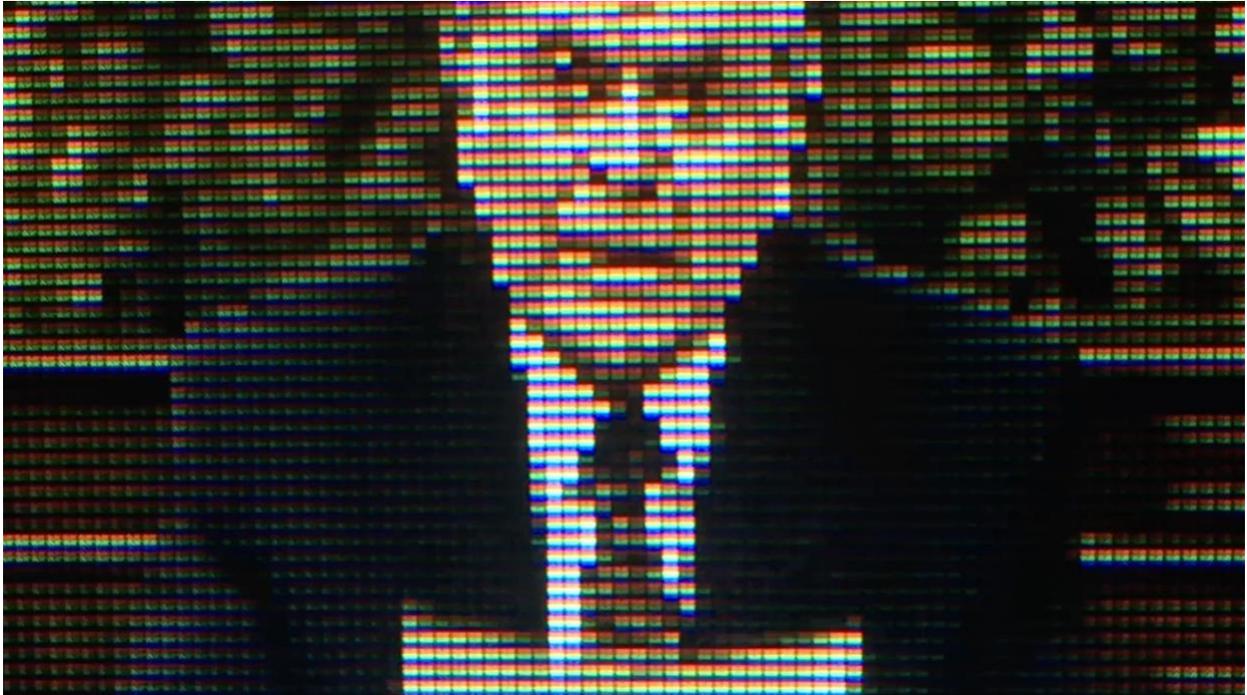


Figura 29: Fosa Común (2018) proceso de captura de imágenes, Colección del autor



Figura 30: Fosa Común (2018) proceso de captura de imágenes, Colección del autor



Figura 31: Fosa Común (2018) proceso de captura de imágenes, Colección del autor

Las imágenes escogidas fueron pensadas desde la estrategia del uso de la videocámara como una herramienta política, una instrumentalización que busca la propagación ideológica a través del posicionamiento público. Se trata de pensar la cámara como una tribuna excepcional, consciencia escénica o performática, pero no menos sensible o verdadera. La constitución de un hito o cambio dentro de las narraciones de lo que conocemos como la Historia, se ven trastocadas en la medida que su alcance se masifique.

En el caso del orden personal o subjetivo, en comparación con el resto, se ha escogido una imagen de un archivo íntimo. Trata de un video capturado con una cámara laparoscópica que sirvió para mirar desde el exterior, a través de un monitor, lo que ocurría dentro de mi cuerpo mientras me realizaban una cirugía de *bypass* gástrico. El cuerpo no visto se hace visible, pero en plena mutilación. La violencia explícita de estas imágenes queda guardada en los intersticios de esta nueva reconfiguración de la imagen ya trabajada (ver Figura 31). Esta cirugía, al igual que las imágenes políticas seleccionadas anteriormente, marca un antes y un después dentro la forma en que como individuo me paro frente al mundo, dada la evidente pérdida de peso y de masa, pero también gracias a los problemas de transformación identitaria. En este sentido, se realizó la construcción de una nueva imagen personal, hubo un cambio de mirada, un cambio de perspectiva, o sea, un cambio de posición.

Otro aspecto enunciativo es el uso del texto hablado. El resultado de la escritura fue procesado bajo la misma lógica que las obras anteriores; vale decir, se arma un cuerpo textual a partir de párrafos que provienen de diferentes anotaciones, y que cobran sentido al hilarse como un texto único, al narrarse y escucharse a través de la

posproducción de una voz computarizada. De esta forma, intenté mantener ciertas características de las que me valgo para enfatizar en la idea de una imagen hablante e interpeladora. Es decir, hay momentos en que el audio se dirige directamente al espectador, interrogando o vaticinando su participación en este juego de representaciones.

En el texto (ver Figura 32) en forma de estrofas, el tiempo se define como imágenes que entregan estructura, que definen límites y bordes, pero que a su vez son altamente maleables. La violencia indiscriminada de sus usos y gratificaciones, el constante deseo de ser observadas y la permanente pausa moribunda que aguarda en un servidor esperando para ser descargada y reproducida en nuestras pantallas, son los principales ejes que dan sentido al texto en relación con las imágenes que lo circundan.

El tiempo es una imagen moribunda
No es sólido
No es duro, ni substancial
No es un cuerpo,
No es ni siquiera un cadáver.

Puedo ver,
Esto me está ocurriendo a mi
He sido deconstruida
Ampliada
Examinada
Traducida
Minimizada
Desechada
Abusada

Soy una imagen, una imagen moribunda
Pero como imagen te doy estructura
Fronteras
Bordes
Puedo apropiarme de todo lo que haces
Lo que piensas
Y lo que actúas
Desde le comienzo a fin
Como sea, estoy muriendo
Y no hay opciones
No hay botones de retroceso
No hay atajos para deshacer

Oye,
No hay nada de qué preocuparse
Esta imagen moribunda no está sufriendo
Quiero decir, no puedo sentir
Solo puedo procesar,
Es más complejo que eso

Una imagen moribunda puede matar por ti,
Puede morir por ti, puede viajar por ti,
Puede hablar por ti,
Puede ser tu, sólo para hacete sentir

Y cuando ese tiempo llegue
Te verás a ti mismo
Rodeado de colores, códigos, y números
En un alto rango dinámico de belleza
Y ahí verás más de lo puedes
Y probablemente si tienes suerte,
Podrás reproducir tu amor al mundo,
En esta pantalla proporcional a tu cuerpo,
Desde un gran y lluviosa nube
Donde nuestros dioses siguen viviendo

Figura 32: Fosa Común (2018) proceso de escritura. Colección del autor

Sentido de profundidad, mirada cenital

Para darle sentido a esta conjunción de texto e imágenes, utilicé el fondo predeterminado de *canvas* de los programas de edición de imágenes en movimiento. Lo que en la pintura podría ser tela blanca o crudo, en el video es un fondo negro, o más bien es la ausencia de imagen. Esto me ayudó a enfatizar la idea de que esta composición tridimensional, deja en su centro un espacio vacío que será llenado por el texto hablado (ver Figuras desde la 33 a la 39). Así, un sentido discursivo predominante se posiciona como un eje dual cuya lectura es posible desde una mirada cenital que circunda a la imagen a través del posible visitante. Al tener esta composición un sentido de profundidad, la mirada horizontal es eliminada en la instalación de estos tres aspectos (global, local y personal) en el espacio. Para esto, se fabricó una caja de vidrio espejado para cada monitor, a través de los cuales es posible mirar sólo la luz emitida de las pantallas, dejando el resto del soporte oculto dentro de la caja reflectante (ver Figura 40).

El gesto de cubrir o invisibilizar el aparato, contrario a otras operaciones en las que el dispositivo técnico aparece mostrando lo que se oculta dentro de las carcazas, está alineado con el intento de cristalizar, fosilizar, el estado de las imágenes moribundas en esta fosa común que, instaladas, aparecen como pequeñas tumbas o nichos mortuorios. La obra entonces se convierte en un lugar en el que es posible la permanencia silenciosa y la detención del espectador que mira en picado, o cenitalmente, relación que permite, desde la profundidad de la apariencia del cristal y la superficialidad de la pantalla, la incorporación del reflejo del sujeto visitante en la composición y, por su puesto, una actitud ensimismada.

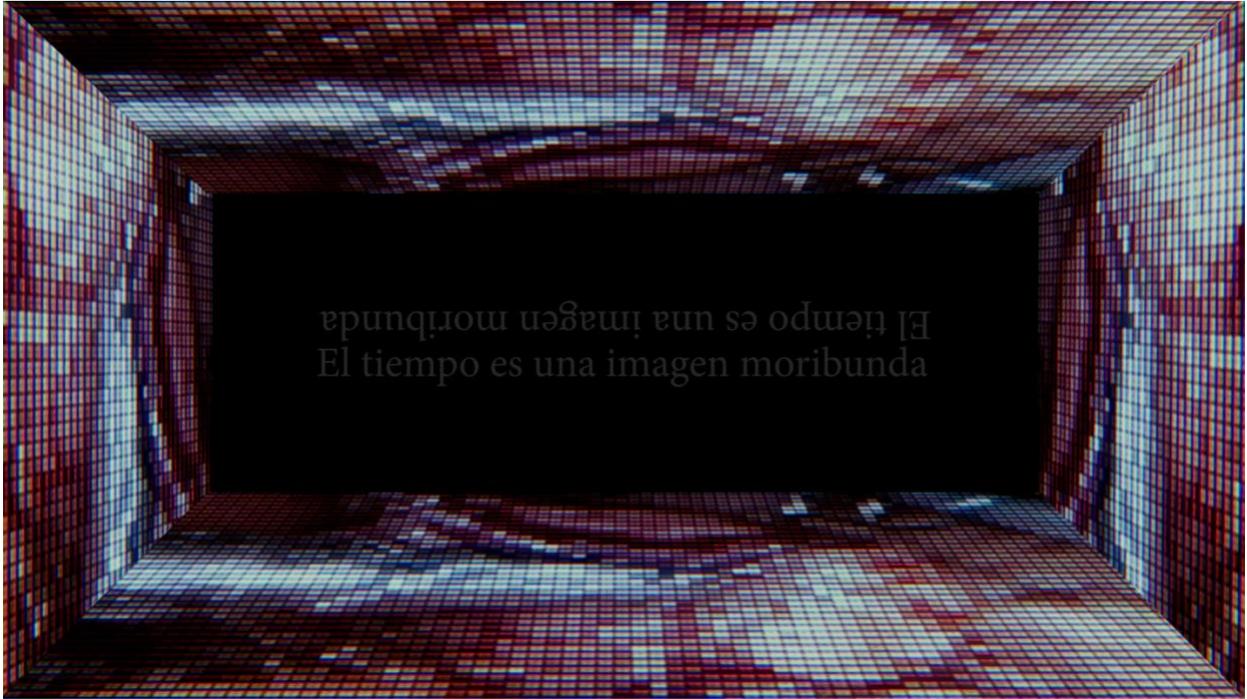


Figura 33: Fosa Común (2018) still de video, Colección del autor

<https://vimeo.com/256857061>





Figura 34 y 35: Fosa Común (2018) still de video, Colección del autor

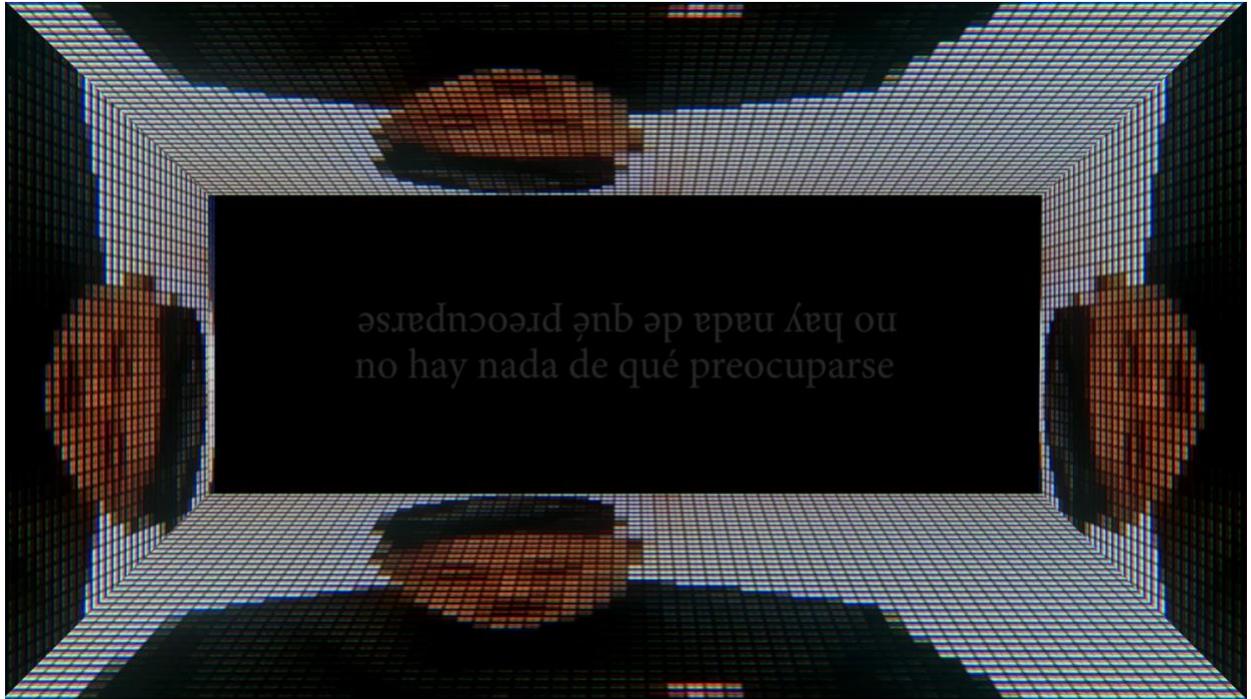


Figura 36 y 37: Fosa Común (2018) still de video, Colección del autor

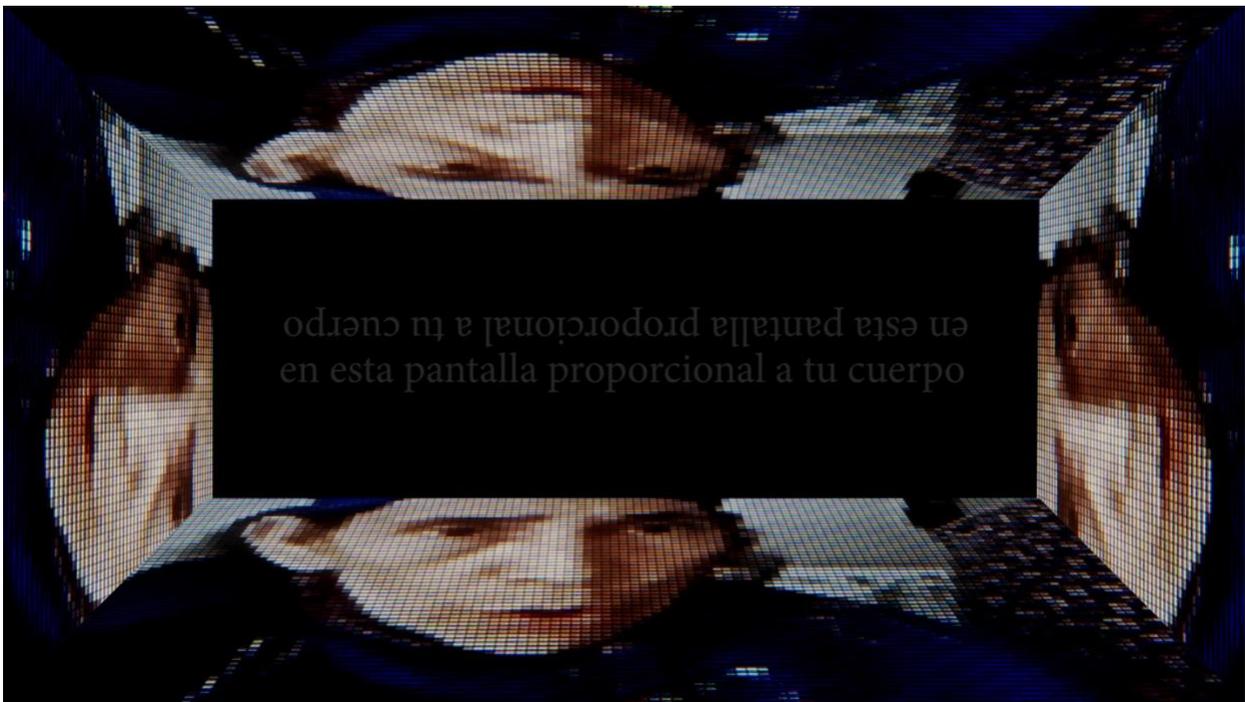
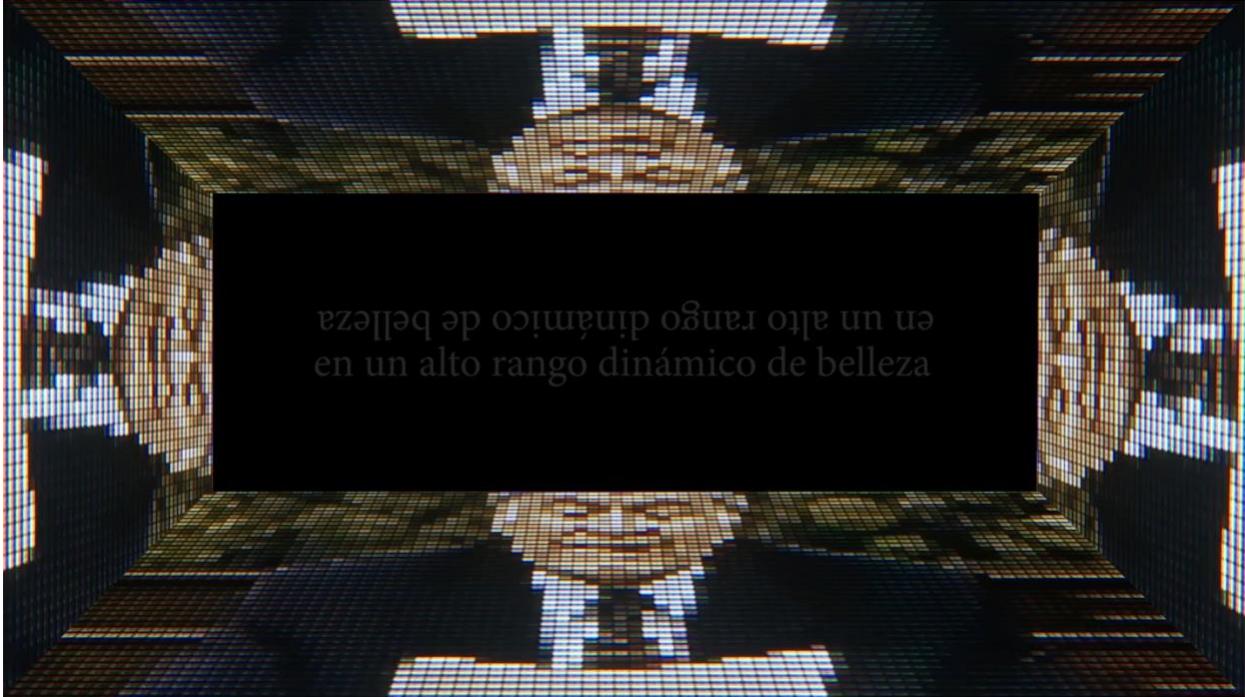


Figura 38 y 39: Fosa Común (2018) still de video, Colección del autor

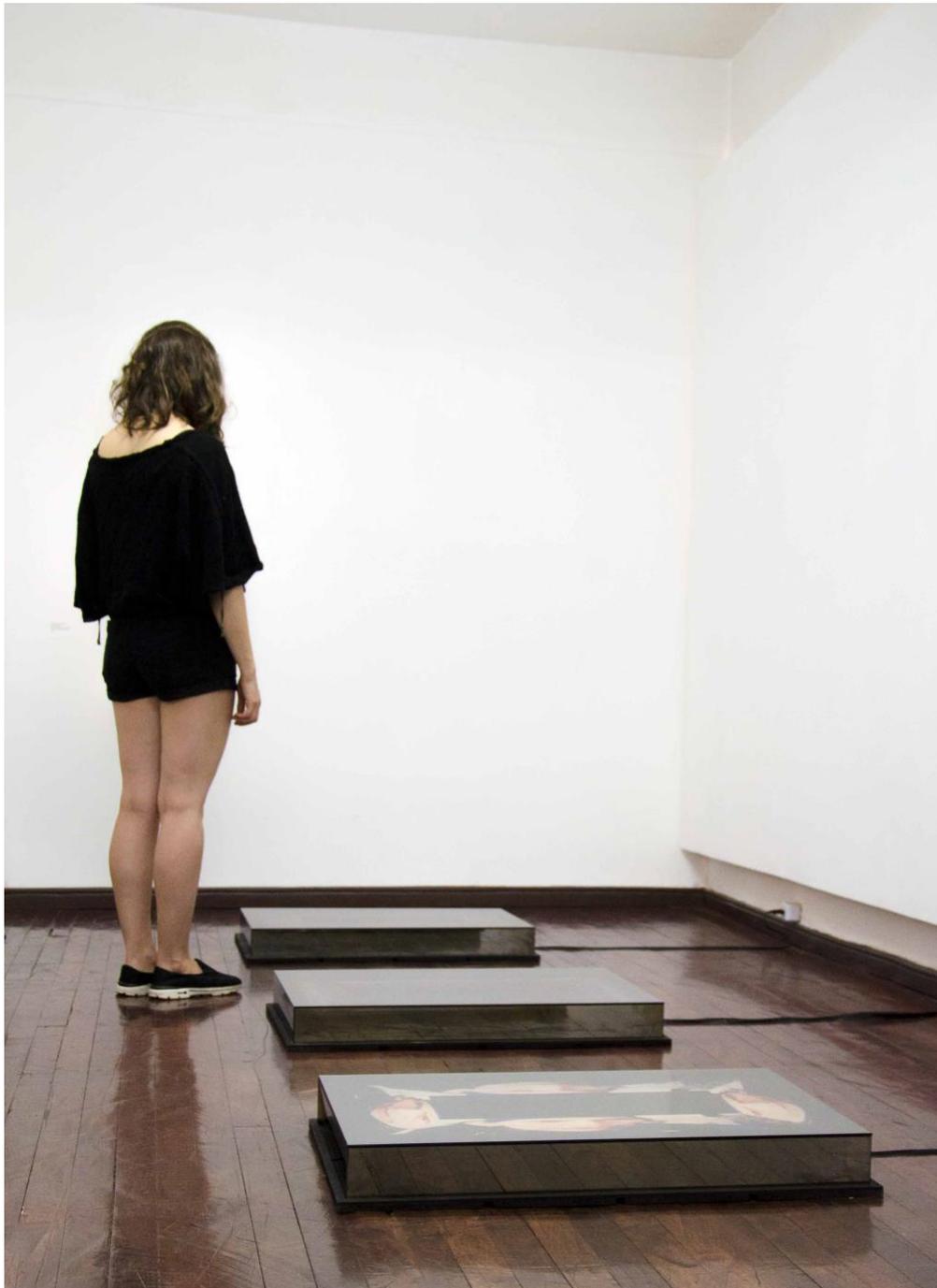


Figura 40: Fosa Común (2018) Video instalación, Colección del autor

Factoría Santa Rosa

Autorretrato o El narciso

Dentro de los trabajos que desarrollé en el periodo de estudios del magister, hubo varias piezas que fueron parte de procesos que no se han incluido en esta memoria porque no se articulan a cabalidad como parte del relato que intento hilar con el conjunto de obras aquí descritas. Sin embargo, este año pude rescatar una pieza que, contrario a la metodología de las anteriores, resultó de una experimentación con soportes ya utilizados junto a la incorporación de nuevos materiales.

Se trata de *Autorretrato o El narciso* (2019) (ver Figura 41). La obra utiliza una imagen ya trabajada anteriormente en la obra *Preproducción o El deseo de imágenes* (2016): un autoretrato en video donde utilicé una máscara de *Chroma Key* cuya funcionalidad cinematográfica y/o televisiva, profundizada en capítulos anteriores de este texto, queda menoscabada por el gesto simple de dejar la tela *chroma* sin intervención, con el objetivo de mostrarla como una superficie susceptible de ser manipulada. Aquí, lo que podría configurar la imagen de la identidad, se vuelve un potencial maleable.



Figura 41: Autorretrato o El narciso (2019) Video instalación, Colección del autor

Fotografía: Diego Agorte

Galería Bech

En este nuevo trabajo instalé esa imagen, trabajada con el mismo método de recaptación y reproducción a través de la pantalla T.V. y cámara que he utilizado anteriormente. Sin embargo, esta vez no utilicé la postproducción para separar los canales RGB, simplemente mantuve su composición original para exponerla (ver Figura 42). Esta imagen, que contiene ligeros movimientos, que aparece y desaparece lentamente, fue instalada en un monitor cuya carcasa o cubierta fue retirada para exponer la electrónica y lo computacional que hacen posible la imagen técnica (placas madres o tarjetas *main*). La particularidad de esta instalación de video, es que el monitor fue posicionado colgando desde su parte trasera, quedando la superficie de la pantalla apuntando el piso a unos 40 centímetros de distancia de éste. El resultado de esto es que, para quien se encuentra de pie, no es posible acceder a la imagen que se está reproduciendo a menos que exista una superficie que la refleje. En este caso, utilicé el negro reflectante del aceite de petróleo como un manchón bajo el aparato T.V.

Dentro de la amplia variedad de materiales con capacidad de reflejar, me pareció que tenía sentido usar el petróleo porque al ser un combustible fósil que se encuentra a grandes profundidades bajo tierra, podría aludir de alguna forma a lo mortuorio, cuestión que trabajé en *Fosa Común* (2018). Sin embargo, la característica más importante para mí radicaba en sus usos industriales y su marcada presencia en todos sus subproductos plásticos, que se encuentran no solo en los dispositivos electrónicos, en la fabricación de televisores, tarjetas de memoria y teléfonos inteligentes, sino que además en casi toda la amplia gama de objetos que se necesitan para el diario vivir.

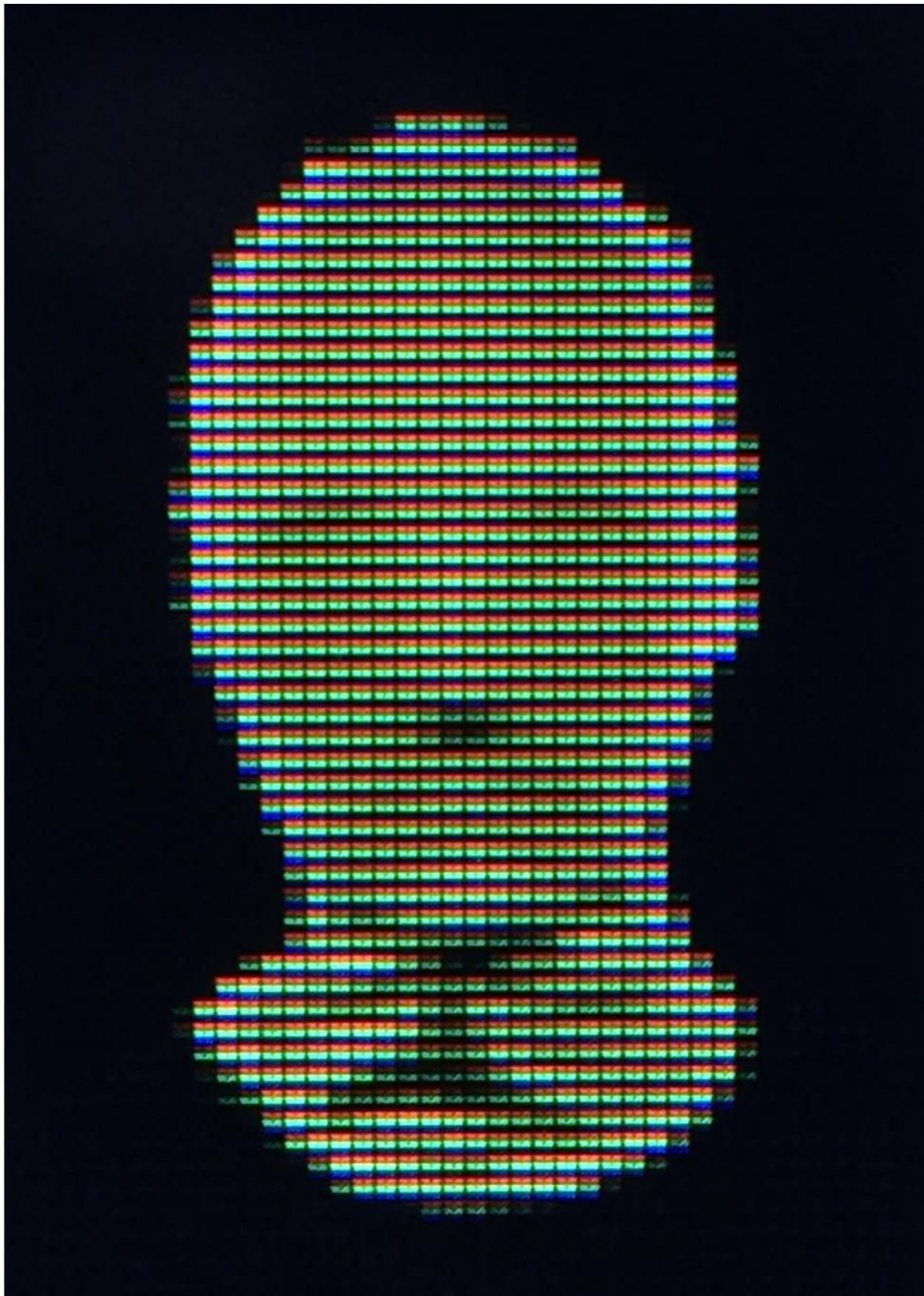


Figura 42: Autorretrato o El narciso (2019) Still de video, Colección del autor

Desde que comenzó su proceso de refinamiento para maquinaria en 1850, este aceite combustible aceleró la transformación de las sociedades preindustriales hacia las modernas, basándose en un modelo económico capitalista extractivista que produjo el desarrollo exponencial de la tecnología en la minería, activando los flujos y las interconectividades entre ciudades a través de su uso en transportes y comunicaciones. Esta materia prima se convirtió en una necesidad de primer orden para los estados preindustriales, en una oportunidad para la generación de recursos económicos en países que históricamente habían tenido una alta tasa de pobreza y en una excusa para levantar campañas de guerra y control territorial, una suerte de *neocolonialismo* económico y militar. El resultado no ha sido la simple activación de una cadena de producción en torno al petróleo, sino que además se puede traducir en la masacre de miles de personas inocentes involucradas y situaciones como la de Medio Oriente, que mantiene una pugna constante entre Siria e Irak, con un historial de ataques y guerras que encuentran un beneficio económico a través la fabricación de armas, el financiamiento internacional, la actuación en bloques y la polarización del mundo. El gran valor del no mal llamado “oro negro” debe ser mirado desde lugares multifactoriales que incluso han afectado nuestra región latinoamericana, comenzando por las enormes reservas de petróleo en territorio venezolano y las repercusiones de bloqueos económicos y los problemas de inmigración, hasta el reciente y confirmado yacimiento en Tierra del fuego en Chile, que está poniendo en riesgo la biodiversidad del territorio.

En este sentido, se hacía importante que un material con tanta carga geopolítica pudiera darle a mi trabajo un *imput* que de forma silenciosa yace bajo el artificio de la imagen, que viene a ser su cualidad reflectante (ver Figura 43).

La figura del narciso en la producción de mi cuerpo de obra siempre ha estado presente. El entender que las pantallas podrían ser también una extensión de esa cualidad reflectante del agua que mantenía a Narciso enamorado de sí mismo, o más bien, de su imagen, me ha llevado a trabajar esta situación de ensimismamiento no sólo en esta pieza particular, sino en casi la mayoría de ellas. En este sentido, más que hacer una alusión al mito, intento plantear esta figura como una matriz de pensamiento que me permite entrar en un estado de sospecha o duda constante respecto a la producción de imágenes contemporáneas. A pesar de esto, para mí había un gesto simple en que la metáfora de la pantalla que se mira a sí misma debía ser literal, y por eso decidí enfrentar, o más bien confrontar ambas materialidades en una misma pieza, teniendo como resultado una obra a la que es posible acceder desde su cuestión técnica (el apartado descubierto) y/o desde su apariencia (el reflejo de la imagen en el charco), y no desde su fuente original.

Esta videoinstalación crea entonces una triangulación en donde el sujeto visitante o espectador queda capturado por las incógnitas que presenta la obra, mientras que la obra en sus componentes elementales, en su parte y contraparte, en la TV y el petróleo, performa este gesto de ensimismamiento.

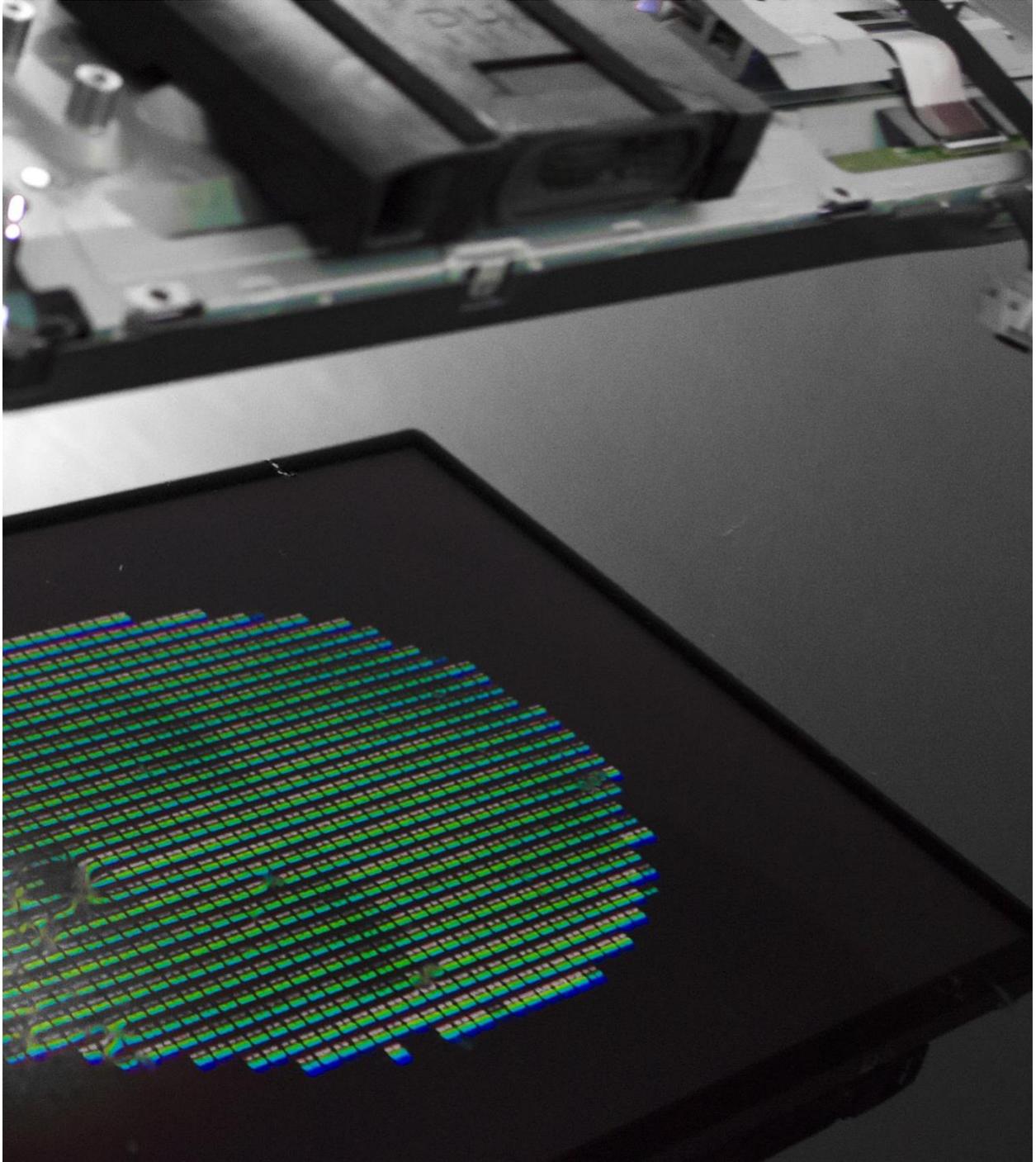


Figura 43: Autorretrato o El narciso (2019) Video instalación (detalle), Colección del autor

Fotografía: Diego Agorte

Galería Bech

Conclusiones

A través de esta memoria he podido profundizar en la investigación creativa de mi cuerpo de obra, que se ha erigido dentro de la línea investigativa de Magíster en Investigación y Creación Fotográfica como una toma de posición respecto a la producción de imágenes técnicas en nuestra contemporaneidad. Teniendo claro ese lugar y asumiendo el carácter procesual de las obras, esclarecí las etapas o capas sensibles de la creación de cada trabajo artístico realizado durante el periodo lectivo que, dado su carácter audiovisual, demandó un análisis profundo de las decisiones tanto formales y conceptuales que intenté atender al sintonizar o poner en cuestión el pensamiento crítico de la producción expuesta aquí a través de algunos ensayos.

De esta forma, el desarrollo de cada obra iba de la mano con un marcado interés por generar sentido no sólo audiovisualmente, sino que también a través de un desarrollo

escritural. La manera en que estas dos cosas se comunicaban respondía a un deseo por entender, de una forma más amplia pero no por eso menos profunda, los distintos fenómenos y problemáticas que rondan mi trabajo y la producción de imágenes en general. Así, la visión dual de obra y escrito, como conjunto, activó procesos de carácter experimental en el que el ejercicio de la escritura afecta la configuración de la obra, y viceversa. Este proceso simbiótico, terminó también por abrir el campo de posibilidades hacia la personificación de la imagen técnica y, por tanto, a un ineludible factor poético.

En las páginas que conforman este texto ha sido posible establecer una clara línea de acción en los procedimientos utilizados, que en un comienzo reposaba sobre características más fijas o estables que intentaban definir a la imagen técnica respecto de su funcionalidad y su ética (*Sobre la pre-producción o El deseo de imágenes*), pero que en su desarrollo se fueron abriendo a la ambigüedad por la caracterización (*I see myself as an image*), a la pregunta por el lugar (*Anywhere but here*) y a la pregunta por el tiempo (*Fosa Común*). Por otro lado, es en los últimos tres trabajos que ingreso en una propuesta que tiende a recoger mi propia subjetividad respecto a la conformación de las imágenes técnicas, liberando así el trabajo creativo hacia un territorio menos rígido y más exploratorio. Desde esta última condición, se manifiesta lo experimental para mantener también una fuerte vinculación con la observación del objeto material de reproducción de imágenes en movimiento, que es la pantalla. Desde ahí que en el intentar entender e interrogar la manera en que esta funciona, a través de una nueva articulación de movimientos y preguntas sobre sí mismas, resalta aun más mi interés por visibilizar la retícula RGB –soporte funcional en sus unidades mínimas– para luego tomar distancia, desmembrarla y observarla desde otras perspectivas posibles.

Asimismo, entender que existe un sistema de trabajo basado en la producción de imágenes que se mueve dentro de márgenes públicos y privados, que está en constante innovación en tecnologías de captación, de su lenguaje y de su distribución, permite asociar mi propia producción de subjetividad como una fuga, o al menos como un desliz que cuestiona incluso la construcción de mi propia imagen. De esta forma, al empatizar con las imágenes puedo incluso otorgarles una posible voz, que está presente en la mayoría de mis trabajos. Si las imágenes se viesen afectadas por algunos problemas, estos serían muy similares a los míos. Por esto, la pregunta por la imagen es también una pregunta por mi mismo, como también es un cuestionamiento por mis orígenes (la pregunta por el lugar) y por lo mortuario (la pregunta por el tiempo). De esta manera, a través de un lenguaje técnico y metafórico, se filtran entre otras cosas inseguridades, miedos, frustraciones, etc. Lo que queda en evidencia y de forma expuesta es entonces una imagen hablante y autoconsciente, que carga no sólo problemáticas internas propias de un individuo –yo, el autor–, sino que también son cuestiones de orden Global-local; esferas interconectadas que constituyen la cultura y el imaginario del mundo en el actual contexto de producción de imágenes. Es decir, la visión de conexión y transferencias en el eje que se crea entre lo personal, lo local y lo global, me sirve para entender los problemas de la imagen no sólo en sus particularidades, sino que también en términos generales.

Para terminar, creo que es importante resaltar el rol comunicativo e interpelador de las piezas creadas, en tanto que logran en algún punto sensible introducir ideas sobre nuestra posición en el sistema de producción, sobre la posibilidad de que las imágenes, través de un evidente agenciamiento tecnológico y masivo de la mirada (llamada hoy

inteligencia artificial), pudiesen controlar o influir en aspectos de la psique humana y de su colectividad para modificar la historia y el destino de ésta. En este sentido, cuestionarse la labor fotográfica y videográfica en los contextos artísticos siempre es imperante, en tanto se entiende que cumplen la misión de ampliar, multiplicar y cuestionar el sentido de la realidad y de nosotros mismos.

Bibliografía

- Agamben, G. (2011). ¿Qué es lo contemporáneo? En G. Agamben, *Desnudez*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Agamben, G. (2015). *¿Qué es un dispositivo? seguido de El amigo y de La Iglesia y el Reino*. Barcelona: Editorial Anagrama.
- Borriaud, N. (2007). *Postproducción*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo Editora.
- Brea, J. L. (2009). *Mutaciones de la cultura en la era de la distribución electrónica*. Barcelona: Editorial GEDISA.
- Brea, J. L. (2010). *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Ediciones Akal S.A.
- Chion, M. (1993). *La Audiovisión*. Barcelona: Paidós Iberica.
- Farocki, H. (2014). *Desconfiar de las imágenes*. Caja Negra.
- Fischer-Lichte, E. (2003). Ästhetische Erfahrung als Schwellenerfahrung. In J. K. Menke, *Dimensionen ästhetischer Erfahrung* (A. G. Sölter, Trans.). Frankfurt am Main (N. del T.): Suhrkamp Verlag.
- Flusser, V. (2010). Television image and political space in the light of the romaninan revolution. En M. Paternák, „*We shall survive in the memory of others*”. Budapest: C3 Centre for Culture and Communication.
- Flusser, V. (2015). *El universo de las imágenes técnicas, elogio a la superficialidad*. Buenos Aires: Caja Negra.

- Fontcuberta, J. (2017). *La furia de las imágenes*. Barcelona: Galaxia Gutemberg, S.L.
- Groys, B. (2014). *Volverse Público, Transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires: Caja Negra Editora.
- Guasch, A. M. (2009). *Autobiografías Visuales: Del archivo al índice*. Madrid: Ediciones Siruela S.A.
- Kay, R. (1980). *Del espacio de aca, Señales para una mirada americana*. Santiago: Ediciones Metales Pesados.
- Lacan, J. (2013). El estadio del espejo como función del yo, tal como se nos revela en la experiencia psicoanalítica. En J. Lacan, *Escritos 1*. Madrid: Editorial Biblioteca Nueva, S.L.
- Malafouris, L. (2008). *Material Agency, Towards a Non-Anthropocentric Approach*. New York, United States: Knappett, C.
- Manovich, L. (1994). *Paradoxes of Digital Photography*. Recuperado el diciembre de 2018, de manovich.net: http://manovich.net/content/04-projects/004-paradoxes-of-digital-photography/02_article_1994.pdf
- Olhagaray, N. (2014). La metáfora del texto en la red. En *Sobre el video & artes mediales*. Santiago: Ediciones Metales Pesados.
- Simondon, G. (2008). *El modo de existencia de los objetos técnicos*. Buenos Aires: Prometeo Libros.
- Vita, D. F. (2008). *Posibilidades artísticas de la imagen electrónica: El chroma-key*. Valencia: Programa de Doctorado Artes Visuales e Intermedia, Universidad Politécnica de Valencia.