

# **UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

## **Picturae Invicta**

Presentación Artística

**Francisco Javier Padilla Torres**

**Artes Contemporáneas**

Trabajo de titulación presentado como requisito  
para la obtención del título de  
Licenciatura en Artes Contemporáneas

Quito, 6 de mayo de 2019

**UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ**

**Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas**

**HOJA DE CALIFICACIÓN  
DE TRABAJO DE TITULACIÓN**

**Picturae Invicta**

**Francisco Javier Padilla Torres**

Calificación:

Nombre del profesor, Título académico

Camila I. Molestina Luzuriaga, MFA

Firma del profesor

---

Quito, 6 de mayo de 2019

## Derechos de Autor

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma del estudiante:	_____
Nombres y apellidos:	Francisco Javier Padilla Torres
Código:	00114965
Cédula de Identidad:	172154414-4
Lugar y fecha:	Quito, 6 de mayo de 2019

## Resumen

Esta investigación trata de revelar las diferentes cualidades trans-medio de la imagen actual. La imagen queda alterada facilitada por su interacción con los distintos medios y dispositivos que la difunden y la producen. Este proyecto trata de descomponer al soporte visual en diversas capas de información, los cuales son el resultado de diversos archivos. Mediante este proceso se engendró una serie de etapas que contemplan la presencia múltiple de la imagen, desprendida de un original originario. Es una matriz que llega a padecer una enfermedad crónica.

(Palabras clave: imagen contemporánea, archivo, memoria, distorsión, medios masivos)

## **Abstract**

This research tries to solve the different qualities of trans-medial image. Through proposing the question over the visual input and its evolution, the quality of the image remains distorted, This is made possible by the interaction through diverse mediums and devices that have an interaction over the final result of the frame. The accumulation of various archives allowed the mixing of different images. This distorted matrix suffers a chronic illness.

(Key words: contemporary image, archive, memory, distortion, mass-media)

## TABLA DE CONTENIDO

<b>Resumen.....</b>	<b>p.4</b>
<b>Abstract.....</b>	<b>p.5</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>p.9</b>
<b>Aportes teóricos.....</b>	<b>p.13</b>
La imagen actual.....	p.13
1.1 Lo contemporáneo.....	p.14
1.2 La ecología de medios.....	p.15
1.3 Concepción de imagen.....	p.16
La imagen pobre.....	p.17
<b>Referentes Artísticos.....</b>	<b>p.26</b>
Registro, memoria y archivo.....	p.31
Proceso artístico.....	p.32
Gestión y producción de la serie.....	p.32
2.1 Producción del archivo.....	p.33
2.2 Descomposición del archivo.....	p.35
Imágenes producidas por desgaste.....	p.36
Suspensión de la temporalidad mediante el bucle.....	p.39
Inserción de la imagen en lugares abandonados.....	p.39
Intervención de los sitios abandonados.....	p.40
Experiencia No-Lugar.....	p.42
<b>Conclusiones.....</b>	<b>p.46</b>
<b>Referencias bibliográficas.....</b>	<b>p.50</b>

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura #.1 Oscar Muñoz Narciso (2001-2002)</b> .....	<b>p.26</b>
<b>Figura #.2. Julie Mehretu (Emphirical Construction, 2003)</b> .....	<b>p.29</b>
<b>Figura #.3 Joseph Kossuth (One and three chairs, 1975)</b> .....	<b>p.30</b>
<b>Figura #.4</b> .....	<b>p.34</b>
<b>Figura #.5</b> .....	<b>p.34</b>
<b>Figura #.6</b> .....	<b>p.34</b>
<b>Figura #.7</b> .....	<b>p.36</b>
<b>Figura #.8</b> .....	<b>p.36</b>
<b>Figura #.9</b> .....	<b>p.37</b>
<b>Figura #.10</b> .....	<b>p.37</b>
<b>Figura #.11</b> .....	<b>p.38</b>
<b>Figura #.12</b> .....	<b>p.38</b>
<b>Figura #.13</b> .....	<b>p.38</b>

**Figura #.14** .....p.42

**Figura #.15** .....p.44

**Figura #.16** .....p.44

**Figura #.17** .....p.44

## Introducción

“La imagen pobre ya no trata de la cosa real, el original originario. En vez de eso, trata de sus propias condiciones reales de existencia: la circulación en enjambre, la dispersión digital, las temporalidades fracturadas y flexibles. Trata del desafío y de la apropiación tanto como del conformismo y de la explotación. En resumen: trata sobre la realidad” (Steyerl, 2014 p.48)

Semejante a las obsesiones que se repiten de manera cíclica, o al ejercicio de recordar algo de un pasado distante, la imagen se compone de retazos inconstantes que develan la naturaleza inestable que esta posee. La imagen se reproduce de manera exponencial, añadiendo capas de información que contienen su propio medio. En esta liquidez, la imagen entra en un estado de cambio, similar a un cáncer que la degrada a medida que esta se replica. La consecuencia de esta mutación es dejar a la imagen con información que no se encuentra completa, datos que se han ido combinando entre distintos estados en la misma construcción visual.

Esta imagen alterada, combinada y recombinada deja como constante el cambio entre etapas, tomando estados definitivos en los que se logra condensar para ser leída de manera directa. Tanto el campo visual, como el marco conceptual, y los medios que cambian la lectura de la imagen para quién la consume, condicionan la estructura de la imagen contemporánea, la cual se encuentra flotando en un limbo, entre lo digital y lo análogo. Este limbo la vuelve una partícula de polvo capaz de contener una limitada cantidad de información.

La imagen pierde su relación significado-significante, aunque la reminiscencia de sus componentes se conserva de una manera deformada. Este proyecto artístico es un

cuestionamiento sobre los soportes visuales en la actualidad: la era de los simulacros y las simulaciones. Los métodos ortodoxos o análogos de producción de imagen son una matriz condicionada a ser replicada. En este contexto, la pintura, la fotografía o las propuestas que tienen una base física o análoga pierden su sentido, dado que el objeto queda con múltiples existencias. Estas réplicas hacen una cita al objeto original, además de extender su vida se convierte en un archivo de memoria que tiene una vida propia: memorias simuladas, alteradas y extraídas. Estas memorias van perdiendo su enlace con el objeto reproducido y por tanto se vuelve una memoria inestable, cuya brecha con su significante aumenta a medida que es consumida.

El núcleo de producción es el desarrollo de bases de datos. Se acumulan varios archivos paralelos (dibujos, fotografías de sitios abandonados, ubicaciones satelitales de los mismos y descripciones) que componen la matriz de dónde se parte para generar estas imágenes inestables. Estas diversas bases de datos son extirpadas de su singularidad e integradas en una propuesta visual que integra cada una de estas partes y sus etapas intermedias, disolviendo así la relación significado-significante.

Esta propuesta de investigación se presenta como el quiebre con la tradición pictórica. Se propone superar las limitaciones del lienzo y por tanto de la pintura, siendo la misma una práctica que alude al valor simbólico que está relacionada con su propia historicidad y tradición. Esta relación se traza de acuerdo a la unicidad de la obra, es decir es una sola pieza, que tiene un valor único como objeto irrepetible. Esta noción queda descartada una vez que la imagen queda integrada en el internet, se propaga y se reproduce. En consecuencia, la brecha con este objeto único queda anulada dada la facilidad de su repetición.

Esta investigación es insertada dentro de los cuestionamientos y los medios de la construcción visual. El marco de la imagen, los canales que conforman al soporte digital y análogo, las diversas posibilidades que poseen el lenguaje y la fotografía, son integradas dentro de imágenes ensambladas, imágenes sin un pasado definido, origen establecido o relación directa significado-significante. Esto es solo una deformación, una memoria inestable, suplantada por canales que explican a la misma de diversas formas.

Este texto propone un recorrido sobre distintas reflexiones sobre lo visual y el medio, trazando una línea de pensamiento que se traslada desde las inquietudes de McLuhan quién menciona de la relación que existe entre imagen y medio. La forma en la que esta línea divisoria queda disuelta y la imagen es absorbida por el medio. Pasando por los sistemas de vigilancia y la dicotomía que existe entre la presencia virtual y física. Este texto discute las cartografías, el resultado de la representación del territorio, los simulacros y los sistemas de vigilancia. También, recorre las posibilidades de los archivos, su integración con los datos descriptivos, y las reflexiones que están impregnadas en los textos. La imagen y el texto son un cuerpo dependiente que se explica a sí-mismo aportando datos que aparentemente son relevantes. Las distintas propuestas artísticas y reflexiones que empujan a un archivo a poder ser sublimado como una obra de arte, con un contenido poético que proviene de un pasado traumático (Como el caso de la obra de Oscar Muñoz).

La relación significado-significante que establece Kossuth, integrando la tautología como un soporte para la comparación entre los horizontes de significación y su interacción con la imagen. Específicamente con su obra "*one, and three chairs*", dónde tenemos estos canales descompuestos en distintos niveles de materialidad.

Obras vulneradas efímeras cuya duración está restringida al marco expositivo, el testimonio de su existencia es semejante a los soportes visuales que almacenan la memoria de los individuos. Los diversos archivos pueden ser descompuestos en capas de información que

forman la imagen. En un inicio esta es reproducida a partir de una matriz. Este modelo madre engendra copias que serán replicadas y almacenadas como soporte de las experiencias que albergan los individuos. Esta cultura visual relaciona varios canales con la imagen, estas capas que añaden significación a la lectura del marco visual. El encuadre que contiene fragmentos de la realidad se superpone a las necesidades de comunicación que requiere el público que consume el soporte visual.

## APORTES TEÓRICOS

### **La imagen actual**

Este proyecto trata de contener la identidad multiforme de la imagen, otorgándole una suspensión temporal. La imagen en estados intermedios se convierte en un registro residual que pierde la relación significado-significante.

En un contexto globalizado como el contemporáneo, las nociones sobre lo visual y la imagen tienen múltiples interpretaciones. Si se toma en cuenta la construcción que existe alrededor de la misma, se constata que la imagen cambia de manera acelerada.

La imagen contemporánea está relacionada con la comprensión de los medios que la difunden y en dónde se produce. Estas interconexiones de lenguajes indagan la relación entre los registros fotográficos y sus distintas iteraciones. Dadas estas condiciones la imagen está sujeta a una reproducción virulenta, por los distintos medios que la propagan: la imprenta, la pantalla, el internet y los componentes que integran los medios difusores. Como resultado se añaden más capas de significación, que otorgan múltiples lecturas a la imagen actual.

(Vásquez Rocca, 2010)

### **1.1 Lo contemporáneo Perspectiva de Giorgio Agamben.**

Lo actual o contemporáneo, condiciona la manera en que percibimos el presente, donde estamos sujetos a múltiples descripciones sobre los acontecimientos presentados como relevantes para la sociedad.

La idea sobre lo contemporáneo tiene múltiples interpretaciones, este análisis toma como punto de partida el criterio de Giorgio Agamben, que permite establecer conexiones claras. Agamben se sitúa sobre la obscuridad del tiempo contemporáneo y recalca la agudeza de la mirada del poeta contemporáneo. Esto se suma a la necesidad de incorporar a la tecnología dentro de la práctica artística, sumando la adaptación de los medios que alteren la ontología sobre lo visual. Sin duda, la imagen y los distintos canales de propagación secuestraran fragmentos de la realidad, los cuales se legitiman a medida que se registra una repetición facilitada por los medios masivos.

Agamben manifiesta que el poeta contemporáneo sitúa la mirada en su propio tiempo, mas no únicamente en lo brillante, sino también en la más profunda obscuridad, develando los traumas o heridas de su contexto temporal. Además de esta noción, dentro de los múltiples componentes de la idea de contemporaneidad, se puede reflexionar sobre el papel de la constitución de los canales de comunicación los cuales se interrelacionan, es decir, la imagen en sus múltiples estados. (Agamben, 2008)

“... Y por ello ser contemporáneos es, sobre todo, una cuestión de coraje: porque significa ser capaces no sólo de tener fija la mirada en la oscuridad de la época, sino también percibiren aquella oscuridad una luz que, directa, versándonos, se aleja infinitamente de nosotros.” (Agamben, 2008, p.4)

## 1.2 La ecología de medios según Marshal McLuhan.

En McLuhan me apoyo en la teoría de *Ecología de Medios*, donde se definen los tipos de medios al establecer una escala desde medios suaves hasta medios duros y su aforismo “el medio es el mensaje”(Strate, 2012). Tomando en cuenta la aproximación teórica de la implicación de esta afirmación, el mensaje es una representación del medio que incluye su valor simbólico.

McLuhan define medios cálidos y fríos de acuerdo a la incidencia en la participación del espectador. Pues así, los medios fríos serán aquellos en los que los espectadores participan más debido a que la información es completada por ellos. En cambio los cálidos son aquellos en los que la información viene totalmente digerida, no deja un espacio para que se interprete.

“Si remplazáis la palabra sustancia por la palabra tecnología, la definición quedaría como un principio básico de la ecología de medios: un medio es una tecnología dentro de la cual crece una cultura, es decir, da forma a la política, organización social y maneras habituales de pensar de una cultura.” (Strate p.67, 2012)

La configuración del paisaje está atravesada por distintas esferas de significación, la configuración de la imagen contiene capas de información dentro del mismo encuadre, esto produce la compresión de dichas imágenes, dejando como resultado una imagen móvil, suspendida en un bucle. La imagen se condensa dentro de su soporte sin alcanzar un estado definitivo. Además de que los medios poseen una carga histórica, significativa en la era

contemporánea. En estas construcciones visuales, la carga simbólico-histórica está entrecruzada con las simulaciones (Baudrillard, 1978), el internet con todo lo que ocurre en su torrente ilimitado de información, sufre constantes actualizaciones, un movimiento forzoso que obliga al espectador a desprenderse de su memoria, dado el cambio constante que sufre esta al estar actualizándose de manera permanente. McLuhan constituye una metáfora en la que ‘mensaje’ representa a ‘medio’, llevándonos a plantear cada medio en particular, cuál es el mensaje que transmite y qué efecto produce.(McLuhan en Strate p.62, 2012)

### **1.3 Concepción de Imagen.**

En la era de la reproducción mecánica (Benjamin, 1936) la imagen había adquirido una presencia que se multiplica de manera exponencial. La fotografía fue una de las revoluciones más importantes en la historia de la concepción visual. Esta cambió el panorama y amenazó con eliminar a la pintura, conjuntamente con esto produjo un cuestionamiento a la concepción sobre lo visual y los distintos medios que lo producen.

La imagen actual tiene una historia diversificada, ha pasado por muchas concepciones y formatos, sin embargo estos formatos heredados se han ido reinterpretando y gracias a esta evolución, estos se han referenciado a épocas previas con sutiles diferencias. En la era de la publicidad, los formatos han sido condicionados para ser fácilmente memorizados por sus consumidores, bajo la lógica de producción del capitalismo tardío. Además de que estas poseen múltiples presencias, tanto en el contexto urbano, como en el espacio virtual. Esto ha provocado insensibilidad en los espectadores en consecuencia a la saturación de información visual.

Las imágenes editadas son expuestas bajo condiciones controladas, en cambio hay imágenes cuyo papel es la documentación, dado su objetivo de registrar y establecer una

relación con la realidad o un fragmento de la misma, estas están respaldadas con una versión literaria. Estos dos lenguajes añaden capas de comprensión dentro de la lectura de la imagen. A través de la evolución de los formatos y su exposición ante el público, la consistencia de la imagen muchas veces contiene procesos que no están dentro de la misma, específicamente diseñada para afectar de manera pre-programada a sus receptores.

### **La imagen pobre**

La imagen pobre es una constante dentro de la imagen contemporánea, ya que la producción de imágenes únicamente depende del número de veces que esta ha sido reproducida. La imagen pobre es distante, sin un medio definido, es una réplica hecha de manera instantánea. Esto produce que pierda información cada vez que se replica y establece distancia con su original. “La imagen pobre es una bastarda ilícita de quinta generación de una imagen original. Su genealogía es dudosa. Sus nombres de archivo están deliberadamente mal escritos. Es un frecuente desafío al patrimonio, a la cultura nacional o, de hecho al copyright.”(Steyerl, p.34).

Benjamin resalta la reproductibilidad técnica en relación a repetir una imagen, convertida en un objeto desprendido de su aura, ganando el valor de exposición. “Es el fantasma de una imagen, una miniatura, una idea errante en distribución gratuita, viajando a presión en lentas conexiones digitales, comprimida, reproducida, ripeada, remezclada, copiada y pegada en otros canales de distribución. .”(Steyerl, p.33).

## **El panóptico**

El panóptico descrito por Foucault, es una buena metáfora para ejemplificar los sistemas de vigilancia y la magnitud que estos han alcanzado en la época actual. Esta hipervigilancia propiciada por la tecnología satelital permite que las redes sociales se conviertan en archivos que contienen grandes conglomerados de información, estos datos corren libremente en la red. Archivos de tamaño incalculable con información de sus usuarios, paradójicamente son ellos quiénes comparten su noticias de manera voluntaria.

“Esto es lo que ha sido llevado a cabo regularmente por el poder disciplinario desde los comienzos del siglo XIX: el asilo psiquiátrico, la penitenciaría, el correccional, el establecimiento de educación vigilada, y por una parte los hospitales, de manera general todas las instancias de control individual, funcionan de doble modo: el de la división binaria y la marcación (loco-no loco; peligroso-inofensivo; normal-anormal); y el de la asignación coercitiva, de la distribución diferencial.”  
(Foucault, 1975 p.181)

La diagramación del panóptico es la de una cárcel que posee una torre cen (Benjamin, 2003)tral, con una estructura en forma de anillo que la rodea, en ella sus celdas formadas de vidrio deja a la vista a sus prisioneros. El funcionamiento del sistema de vigilancia funciona gracias a la torre central. De esta manera el centinela vigila desde el interior de la torre a los reclusos, mas estos no lo ven, pero saben que son observados a todo momento. Este mecanismo de auto-regulación social permite ver la infraestructura del entramado cultural que ejerce el poder por medio de la normalización, aquí también se recalca la semejanza de las distintas instituciones disciplinarias de adoctrinamiento complejo carcelario trans-disciplinario para poder formar parte del sistema de producción.

La figura del panóptico refleja también la representación cartográfica del territorio, pero con la mirada penetrante del poder, invadiendo la privacidad de sus subordinados. Esta perspectiva satelital facilita observar todos a todo momento, dejando una dilatación de la mirada sobre el espacio representado. Otorgándole una visión supra-humana, esto quiere decir que la representación se liga con la fotografía proveniente del satélite, permitiendo así que los usuarios puedan compartir ubicaciones a tiempo real por medio del GPS. Este sistema de vigilancia, es un acuerdo voluntario a la renuncia del anonimato, los datos o códigos que los componen son una capa más que se entrelaza en este torrente gigantesco de información.

La lectura y dicotomía que existe entre el lugar (referido al espacio físico) y a la representación del mismo contemplando la substitución entre lo real y lo simulado. Este limbo, producido por el múltiple registro, la fracción de la imagen (articulada como representación) y la realidad se ve fragmentada por múltiples perspectivas.

### **Sobre la fotografía**

Las aproximaciones reflexivas con las que pretendo dialogar con Susan Sontag son las que recalcan la capacidad de la fotografía para capturar lo que proviene de manera directa de la realidad. La fotografía permite tener imágenes verosímiles de la realidad, esto altera la interacción con lo visual y la estructura de su comprensión.

“Fotografiar es apropiarse de lo fotografiado. Significa establecer con el mundo una relación determinada que parece conocimiento, y por lo tanto poder.” (Sontag, 2006 p.16)

Esto también se relaciona con la recolección de información. El archivo se vuelve una apropiación desde la mirada fugaz del transeúnte. La facilidad para capturar la imagen es una herramienta importante para generar estas relaciones de significado dentro de lo visual, además de estar formado de distintas capas (usándola como metáfora de los distintos “lenguajes” que dialogan entre sí).

Los planos detallados que se obtienen con la fotografía también son un potente recurso discursivo, ya que la fotografía y sus subgéneros han regulado la manera en la que se dispone ante el espectador. La fotografía documental tiene una capacidad para generar memoria, o convertirse en un soporte que la contiene, logrando capturarla por más tiempo. También como herramienta discursiva, viene a funcionar como soporte para sostener un proceso, ya que la documentación sería parte importante para que la obra se logre activar, o para generar un punto de entrada para el espectador. “Las fotografías, que manosean la escala del mundo, son a su vez reducidas, ampliadas, recortadas, retocadas, manipuladas, trucadas.” (Sontag, 2006, p.17)

La fotografía fija el momento en el que la imagen se sostiene dentro del soporte, esta condición se relaciona con lo fragmentado de la imagen, esta imagen fraccionada y separada de su contexto, depende de la tecnología para estar encadenada a un significado, ya que el medio también altera su interpretación. Es decir, el medio dictamina las dinámicas de lectura sobre lo fotografiado, el medio responde a los dispositivos que se conjugan en las diversas dinámicas que son capaces de generar. En la actualidad, la noción del papel de la fotografía ha cambiado de objetivos. La fotografía ha tomado la estética del espectáculo, con la inclusión de las redes sociales, miles de usuarios comparten sus archivos de memorias a un espectador que consume miles de veces sus actualizaciones. Esta condición actual, ha generado una especie de amnesia, dado que las constantes actualizaciones han condicionado la manera en la que se dialoga con la imagen. Imágenes fútiles, accesibles a miles de personas que participan de las dinámicas propiciadas por las facilidades de los dispositivos actuales.

La imagen fijada en un soporte se reemplazó por la banalidad de las constantes actualizaciones, como si los usuarios estuvieran comunicándose con un público multitudinario, el cual espera con ansias saber sus últimas noticias.

## Cartografía

La representación del territorio sostiene parte del discurso que forma la identidad de estado nacional, respaldado por estructuras de poder que otorgan a sus habitantes derechos y obligaciones, los cuales supuestamente atribuyen la estabilidad en la región. La cartografía es una capa más próxima a este mapeo del terreno que ocupan sus habitantes, esto está filtrado por canales de interés, ya que esta relación entre centro y poder, estructura la diagramación urbana que regula el uso del espacio. También las relaciones de poder en esta sociedad disciplinaria (Foucault, 1976), regulan la arquitectura y establecen los límites y las interacciones que sus ocupantes pueden realizar. Además de estar contenida dentro del discurso de poder que regula la distribución territorial, la arquitectura diagrama el espacio y asigna las funciones. Es por esta condición, que los sitios olvidados se salen por completo de esta narrativa disciplinaria, se vuelven lugares de paso o transitorios dónde las actividades no están definidas, más bien son lugares que se vuelven fantasmales y también cualquier actividad que se lleve a cabo en su interior.

*“En aquel Imperio, el Arte de la Cartografía logró tal Perfección que el mapa de una sola Provincia ocupaba toda una Ciudad, y el mapa del Imperio, toda una Provincia. Con el tiempo, estos Mapas Desmesurados no satisficieron y los Colegios de Cartógrafos levantaron un Mapa del Imperio, que tenía el tamaño del Imperio y coincidía puntualmente con él.*

*Menos Adictas al Estudio de la Cartografía, las Generaciones Siguietes entendieron que ese dilatado Mapa era Inútil y no sin Impiedad lo entregaron a las Inclemencias del Sol y los Inviernos. En los desiertos del Oeste perduran despedazadas Ruinas del Mapa, habitadas por Animales y por Mendigos; en todo el País no hay otra reliquia de las Disciplinas Geográficas.*

*Suárez Miranda, Viajes de Varones Prudentes, Libro Cuarto, Cap. XLV, Lérida, 1658.*

*FIN*”(Borges, *Con el Rigor de la Ciencia, Historia Universal de la Infamia, 1954*)

El relato de Borges establece un paralelismo entre las ruinas del dilatado mapa y los lugares abandonados. Estos lugares están en una misma condición: están expuestos a “las inclemencias del sol y los inviernos”, además de tener una relación directa con el abandono. Estos lugares están desprendidos de una utilidad, de narrativa y de pertenencia en un sentido convencional, ya que se vuelven sitios con ocupantes ocasionales.

“Hiper-realidad

Las fases sucesivas de la imagen serían éstas:

— es el reflejo de una realidad profunda

— enmascara y desnaturaliza una realidad profunda

— enmascara la ausencia de realidad profunda

— no tiene nada que ver con ningún tipo de

realidad, es ya su propio y puro simulacro”(Baudrillard, 1978, p.14)

De esta manera se entrelazan los diferentes estados de la imagen, y por medio de la simulación, el distanciamiento con la realidad. Puede afirmarse que los encuentros con la realidad sin pasar por medio de este filtro se vuelven cada vez más difíciles. La simulación se apodera del contacto con la realidad y esta viene a estar fundida en un medio distante, perdido en su propia simulación. En una relación de movimiento cíclico, semejante a un bucle de repeticiones, el distanciamiento con la realidad aumenta con cada una de ellas.

## No-lugares

Los lugares abandonados son espacios de transición, además de ser considerados como sitios que no cumplen un fin en específico, se puede decir que son espacios anónimos, es decir están fuera de la jurisdicción de lo cotidiano. Los lugares se conjugan fuera de un entorno dirigido para su utilidad, son sitios considerados como peligrosos, espacios condicionados a la falta de utilidad, un no-lugar además de ser un sitio de paso es una construcción vacía donde se congela el tiempo, semejante al tiempo estático de estos sitios de encuentro anónimo. “El lugar y el no lugar son más bien polaridades falsas: el primero no queda nunca completamente borrado y el segundo no se cumple nunca totalmente: son palimpsestos donde se reinscribe ... el juego intrincado de la identidad y de la relación.” (Marc Auge, 1992, p.84)

Los lugares de transición cumplen una función legitimada y los que han quedado desprendidos de cualquier tipo de interés se convierten en sitios fantasmales. La sensación de espacio se ve disuelta con la ruptura de la función que ocupaba. Cuando un lugar está desintegrado, solo quedan sus paredes, sin sus ocupantes originales. La historia del lugar queda atada a un recuerdo distante, mientras las capas de lo cotidiano y el abandono del sitio marcan su paso de manera ininterrumpida.

## 1.4 Archivos y procesos

Buscar las formas de acumular información como: el registro fotográfico, desarrollo tipologías, búsqueda de objetos, o análisis cartográfico del territorio, son maneras en las que la multiplicidad de aproximaciones a la realidad se interconectan, dado que este múltiple testimonio hace referencia a características similares sobre los lugares investigados. Es importante destacar la relación que existe entre el archivo y el resultado del proceso, ya que esto produce la pérdida sobre la relación significado-significante dando como resultado asemejarse a los sitios en abandono.

“not only records that burning desire for the archival, it also wields a formidable ethnographic meaning. The photographic image, then, can be likened to an anthropological space in which to observe and study the way members and institutions of a society reflect their relationship to it. From family albums to police files to the digital files on Google, Yahoo, Facebook, MySpace, YouTube, mobile phones, digital cameras, computer hard drives, and assorted file-sharing programs, a vast, shapeless empire of images has accrued. Organizing and making sense of them in any kind of standard unity is today impossible.” (Enwezor, 2008, p.12)

El potencial de la imagen para ser archivada y la manera en la que se relaciona en un tiempo en específico, la han vuelto una construcción discursiva y mediatizada, capaz de generar varias memorias entrelazadas. Dependiendo del formato en el que la imagen sea expuesta, esta puede apelar a distintos encuentros con el espectador dentro de la configuración fotográfica. La manera de archivar, recolectar y producir los datos es susceptible a cambios, sin embargo, la articulación híbrida de la imagen actual permite adoptar otras estéticas, mas estas se ven reducidas a filtros, los cuales solo citan un tiempo determinado, mas no tiene toda esa consistencia encapsulada para producir los mismos significados. La imagen pierde su

origen histórico y este queda reemplazado por una nostalgia superficial que alude a un tiempo pasado, simulado por la tecnología y la falta de soporte.

Se podría relacionar a una imagen encontrada por el internet con un sitio despoblado, ya que su tiempo de vida está dramáticamente reducido, además de ser semejante en el sentido del cual se desprende de una utilidad y queda archivada en un desierto de datos, perdida entre miles de imágenes más. Los lugares abandonados parecen ser un objeto de estudio interesante, dado que tiene semejanza con las imágenes dejadas a la deriva, ya que no cumplen una función específica. Por el contrario, parecen ser sitios aislados que están fuera del entramado urbano acostumbrado. Son sitios con memoria distante, que al parecer se disuelven con el paso del tiempo y la intervención de la sociedad que les otorga funciones ocasionales.

## REFERENTES ARTÍSTICOS

### 2. Registro, memoria y archivo

Hay varios artistas que trabajan sobre la memoria, usando varios medios para retenerla, sin embargo uno de los artistas que trabaja sobre los archivos y su capacidad para generar memoria es Oscar Muñoz. En su trabajo recapitula la memoria mediante un compendio de datos, los cuales indagan el pasado traumático de Colombia.



Fig. #1 Oscar Muñoz, Narciso (2001-2002)

En la muestra *Proto-grafías*, de Oscar Muñoz, curada por José Roca, el artista plantea una reflexión sobre los archivos fotográficos y las distintas etapas por las que pasa la imagen en el transcurso del proceso de fijación. Además de trabajar sobre estados intermedios en la concepción de la imagen debido a su desgaste a lo largo de la duración de la exposición. El uso del archivo es de vital importancia, ya que alude al pasado violento de Colombia en la década de los 90.

La imagen en lugares inciertos, sin una relación directa de su significación, una imagen que se encuentra en un estado donde nada es definido, suspendida en una transición, despojada de su núcleo y su relación directa. En un estado anterior a la fijación sobre el soporte.

Sin duda la generación de memoria a raíz de archivos personales, es uno de los efectos que construyen la imagen actual, aquí se aprecia la múltiple reproducción de imágenes y su existencia fragmentada, al estar subordinada a distintos tipos de archivos, los cuales están relacionados desde una perspectiva mediada por diferentes canales de distribución, estos a su vez ligados a la edición y el cambio o la alteración de la realidad.

Óscar Muñoz - *Protografías*

José Roca, curador

“Si la ontología de la fotografía radica en fijar de una vez y para siempre la imagen móvil, sustrayéndola a la vida, podríamos decir que el trabajo de Oscar Muñoz se sitúa en el espacio temporal anterior (o posterior) al verdadero momento decisivo en el que se fija la imagen: ese proto-momento en el que la imagen está por ser, finalmente, fotografía. En ese sentido, el trabajo de Muñoz es protográfico.” Roca (2012-2018) Oscar Muñoz- *Protografías*/ curaduría. Bogotá. Oscar Muñoz- *Protografías*. <http://www.banrepcultural.org/oscar-munoz/curaduria.html> )

Lo clave sobre la obra de Muñoz es el momento en que la imagen se fija en el soporte (Roca, 2001). Semejante a la transformación que sufren las piezas de Muñoz, mis imágenes se ven afectadas por el paso del tiempo, o más bien la compresión dentro del soporte que da como resultado la simulación del pasar del tiempo. Estos cuerpos son digitales, a diferencia de las piezas del artista que van perdiendo su forma a medida que el desgaste temporal y el agua van borrándolas, en consecuencia solo queda el registro en video o fotografía, esta como testimonio de la existencia efímera de la pieza.

El archivo usado como herramienta para respaldar el tiempo y las experiencias, también genera una base de datos y estos se relacionan como soporte para sostener dicha memoria. Esta condición permite localizar los diferentes canales que componen a la imagen en la actualidad. Dichas capas, forman un diálogo sobre la reproducción de la misma imagen, formando un movimiento que demuestra el aumento de la distancia con la realidad en cada nueva repetición.

Una imagen gastada, archivada de múltiples cuerpos dónde ninguno de estos existe, una imagen que ha sido desprendida de sentidos, dejando a un lado su cualidad como objeto, traspasa a una existencia digital de múltiples aspectos, pero con una degradación y vulnerabilidad presente.

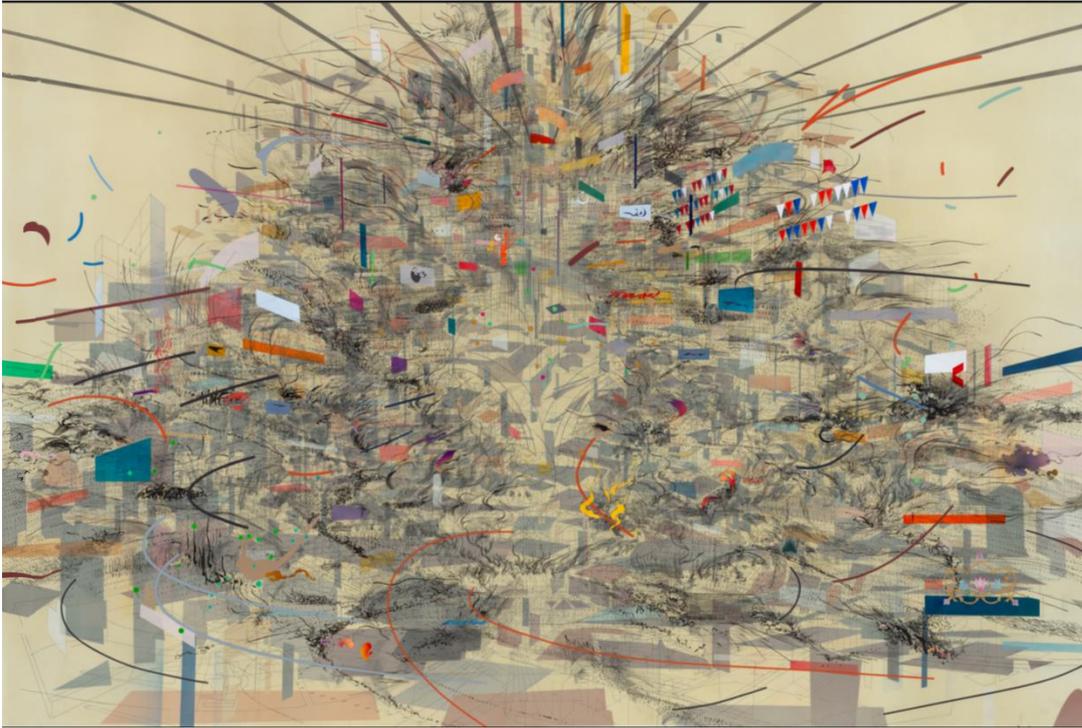


Fig. #2. Julie Mehretu (Empirical Construction, 2003)

El tratamiento del espacio urbano descompuesto por capas de información mediante la superposición entre la figuración arquitectónica, hasta el vertiginoso movimiento de la ciudad, está comprendida como un ente vivo que va mutando a medida que se añaden capas de información a la imagen propuesta por la artista.

Mehretu trata el espacio del poder, el urbanismo y al mismo tiempo lo abstracto del movimiento dentro de la ciudad, incluye incluso el ruido mediante la saturación del espacio que forma parte de las dinámicas de cualquier ciudad. La imagen que propone puede ser también algo fragmentado, ya que con las distintas capas se añaden micro-narrativas que suceden simultáneamente y que pasan desapercibidas dadas las monumentales composiciones que presenta la artista. Es semejante a ver un gran plano general, casi una perspectiva cenital, dispuesta a manera de panóptico, con las sutilezas de la superposición de planos detalle que localizan centros de interés. Al mismo tiempo los detalles pasan casi desapercibidos en una primera mirada, la cual demuestra lo insignificante que son los súbditos en comparación al

poder y sus espacios. Así, el panorama general contiene pequeñas concentraciones de espacios inciertos, casi invisibilizados, pero que siempre han estado ahí como parte del todo.

“Julie Mehretu’s work is about layers: the physical layering of images, marks, and mediums, and the figurative layering of time, space, place, and history...and condensing seemingly infinite urban narratives, architectural views, and street plans into single unified compositions.” (Artnet Worldwide Corporation(2018-2019). Nueva York.Artnet. <http://www.artnet.com/artists/julie-mehretu/5>)



Fig. #3 Joseph Kosuth (One and three chairs,1975)

El trabajo de Kosuth reflexiona sobre la manera de describir conceptos mediante la estrategia de tergiversar la relación significado- significante. Esta relación estudiada desde la semiología, la semiótica y la lingüística superpone más canales de análisis sobre lo visual. En especial la articulación entre la imagen y el texto. Textos descriptivos, archivos datados con fechas y códigos de almacenamiento explotan la relación de los seres humanos con el sistema de control, el monitoreo de la sociedad disciplinaria y los archivos sobre todos sus

subordinados, a los que no se tiene acceso. Estos archivos se encuentran en poder de las entidades reguladoras. El papel entre imagen y descripción, analizado por la semiótica en la relación significado-significante, es uno de los puntos más importantes de la propuesta de Kossuth, entendiendo esta relación como una capa de información que se interconecta entre sí. Aquí se presenta un interés por demostrar lo directo de esta explicación, pero cada uno de los elementos que están incluidos dentro de la obra representa a su vez un lenguaje.

## Proceso Artístico

### Metodología.

La lógica de la producción a gran escala es el eje central de esta propuesta artística, ya que las imágenes ahora son producidas de manera viral, son consumidas de forma acelerada y con las ventajas del internet y las redes sociales se difunden a escala global. Para esta serie se requiere que haya cooperación para la formación del archivo, con este fin se realizan varias series paralelas que están involucradas entre sí.

La primera está más relacionada con la cultura popular para poder proponer una interacción. Con el fin de proponer un diálogo abierto se realizan varios afiches, estos son pegados en la cercanía de los lugares abandonados para volver llamativa a la propuesta de recolección de los datos. Se pide la colaboración de participantes para la recolección de fotografías, ubicaciones y breves descripciones de los lugares. Usando los personajes de los carteles se ensamblan *.Gifs* para promover la recolección de datos usando el internet, además de funcionar como un archivo paralelo.

### Gestión y Producción de la serie:

Para gestionar este proyecto he necesitado colaboradores externos, mediante el uso de redes sociales pido a conocidos, amigos y público en general buscar sitios abandonados, añadirles una ubicación y una descripción sobre lo que les impresionó del sitio. Estos datos juegan con una triple descripción del lugar, estas diferentes capas generan ruido, el cual predomina en la transición entre las partes del archivo, también es capaz de producir tensión en cada transición debido a la desfiguración de las partes. Como resultado de este proceso

surgen diversos movimientos que están conectándose con la expansión de todos los canales sobre la imagen.

## **2.1 Producción de los archivos.**

Para este proyecto es indispensable el uso de celulares, la ubicación GPS, y el registro personal de los lugares. Este múltiple registro de lugares abandonados está descompuesto en varios canales sobre estos lugares: el primer tipo de registro es una breve captura fotográfica, con su ubicación.

La segunda etapa es la "visita" mediante *Google Maps*, tanto en el mapa, como la vista satelital y por último el *Street View* por este mismo medio, esto sirve para descomponer la representación del territorio y la obsolescencia de los lugares abandonados

El tercer nivel de archivo es trazar la ruta por GPS, llegando al sitio y haciendo la petición para que las posibilidades de documentación se expanda, la descomposición se da en niveles de lenguaje, puede que el lenguaje escrito esté relacionado con una ficha contextual que describa el lugar y lo que lo rodea. Esto es una etapa de esta imagen desnaturalizada, mezclada y reducida a una combinación entre los archivos que genera una serie de jeroglíficos, estos reflejan estados intermedios dónde la definición se ha roto, la imagen se ha degradado o empobrecido y además incorpora las distintas capas del conocimiento sobre la realidad.

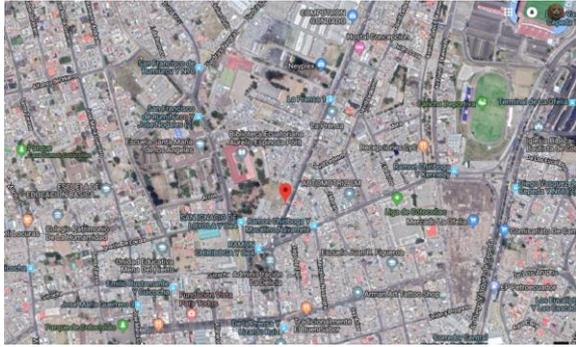


Fig. #4

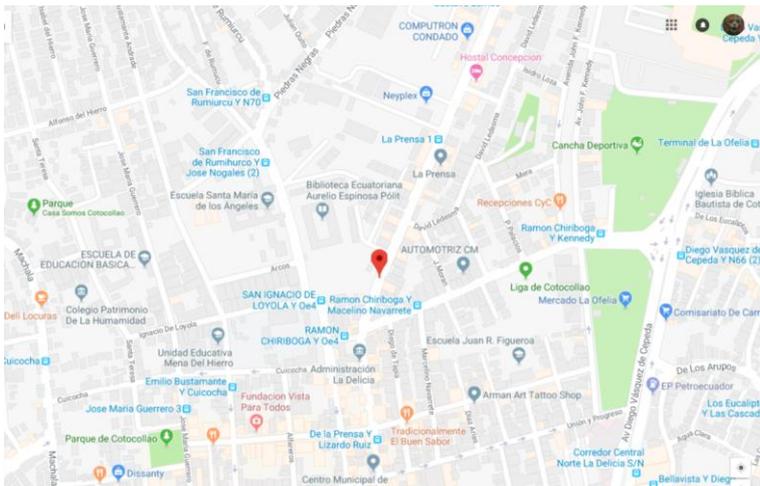


Fig. #5



Fig. #6

## 2.2 Descomposición de Archivos

El proceso de esta obra es descomponer el registro de los lugares mediante la ruptura de la fotografía, la combinación de las descripciones y por último la realización del ensamblaje, o collage dependiendo del resultado de este proceso. Posteriormente estas se comprimen en formato de video, consiguiendo este nivel de descomposición. Se establece una relación para tratar de revelar verdadera naturaleza de la imagen actual, dónde hay una ruptura con su origen, es decir la ruptura del eslabón que encadena significado-significante. También esa múltiple óptica, la representación del territorio en varios canales hasta la descripción de los sitios, todas estas etapas comprimidas dentro de su propia descomposición, se están desnaturalizando mediante la repetición. El registro de la mutación de estas, cita estos lugares en ruinas. Estas imágenes en ruinas resuenan mediante su destrucción y la pérdida de contacto con lo representado, como si se contuviera el proceso de *desnaturalización visual*, imágenes cuya naturaleza híbrida no llega a ningún destino, como si se quedara en un limbo, sin una relación directa, solo una breve insinuación de su procedencia, hasta la pérdida de contacto con los canales utilizados.

Usando texto se añade información al archivo recolectado, para así establecer un paralelismo descriptivo, haciendo una transición entre la fotografía, o más bien lo fotografiado, las capturas de pantalla y estas descripciones. Este proceso de deterioro es la pérdida de sentido de la imagen actual, dada su repetición constante hasta desvanecerse dentro de sí misma, suspendida en un bucle que la mantiene en estados no definitivos.

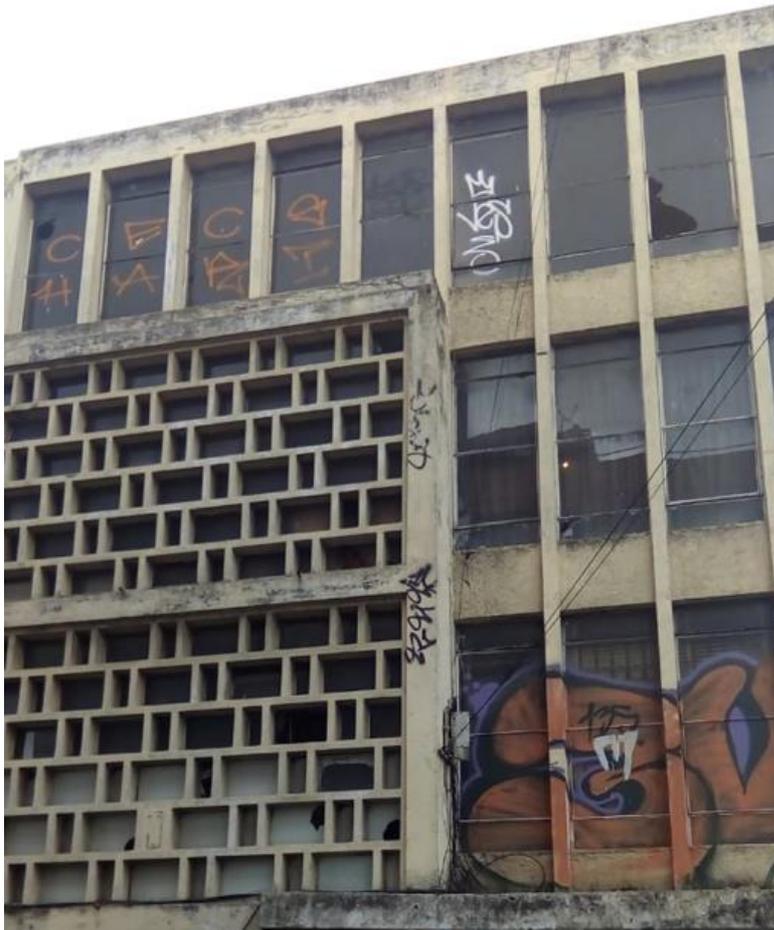


Fig. #7



Fig. #8

### Imágenes producidas por desgaste

Esta serie responde a la lógica del capitalismo avanzado al tratar de optimizar los recursos. Se señala que debe optimizar la ganancia, con el objetivo de que esta ley sea cumplida, los insumos tienden a precarizarse. Se puede decir que en la industria visual esto

sucede mediante la reproducción de la cadena de consumo. Una imagen que es sustraída del entorno (tanto físico como virtual) es reproducida y optimizada hasta el punto de degradación. Reproducida hasta que su origen se pierde. Queda suspendida en un limbo dónde no es una cosa ni la otra. Más aún aquí se remite al desecho, este residuo que queda de la transfiguración de los distintos canales que descomponen los distintos atributos de la imagen.

Producto de las imágenes fusionadas:

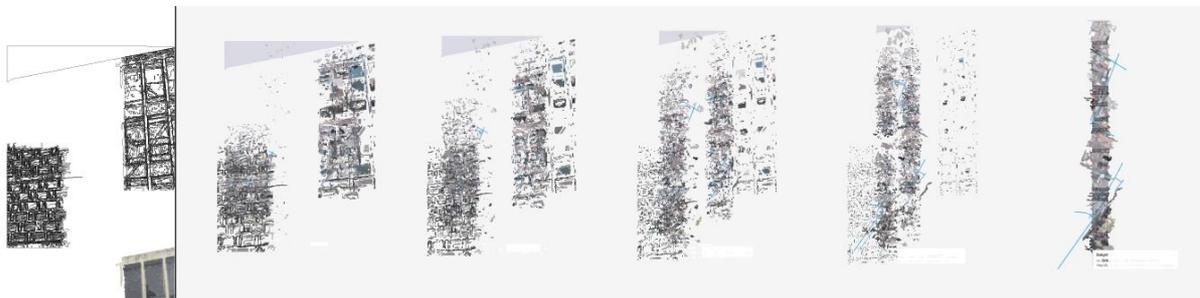


Fig. #9



Fig. #10



Fig. #11

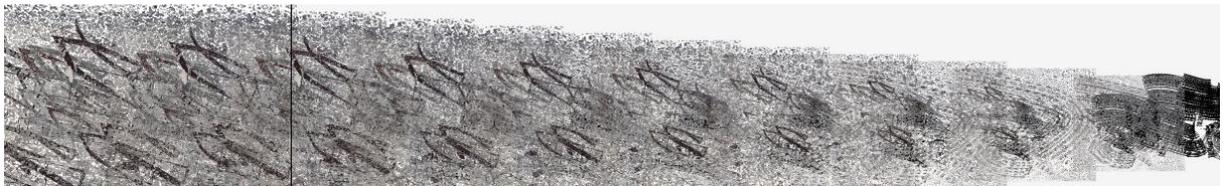


Fig. #12

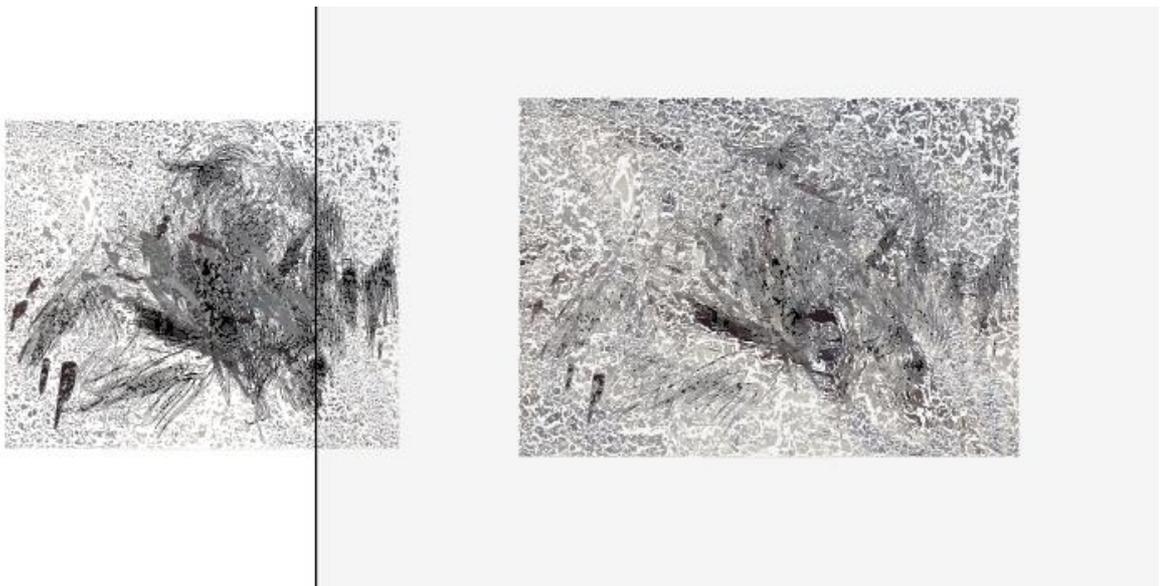


Fig. #13

### **Suspensión de la temporalidad mediante el bucle.**

El deterioro consecutivo de estas imágenes producidas por una forzosa repetición queda condensado en esta especie de eco visual, donde dicha fragmentación se comprime dentro del mismo encuadre para estabilizar la captura secuenciada de dicho cuadro. En este caso la condición visual queda subordinada a los residuos de las imágenes primigenias, que ya han sido transformadas en coordenadas vectoriales. La imagen, en la medida en que se repite, se aleja de su objeto de representación inicial, se van añadiendo más medios a lo largo de la producción. Como si esta fuera un imán que atrae al añadir residuos de otras imágenes y estas dejan una huella imperceptible, pero constante con cada cambio que esta sufre.

### **Inserción de la imagen en los lugares abandonados**

Mi intención es recolectar información, múltiples registros sobre estos sitios. Se pegan dibujos con la petición y un mail para que los interesados envíen fotografías, localizaciones y descripciones sobre estos territorios. Esto cumple el fin de expandir el archivo y tener una múltiple perspectiva sobre estos sitios en estado de abandono. Se establece una íntima relación entre estos lugares sin ocupantes y la imagen como un soporte de ambigüedad, esto es análogo con la desnaturalización de la narrativa que cada una de las imágenes tiene como condición predeterminada. Al estar relacionándose con los sitios abandonados y estar entrelazadas entre el soporte material de la pared y el virtual del internet. Este limbo o no lugar, donde las polaridades de la imagen y el sitio no están bien definidas, son el espacio donde la propuesta toma sentido estableciendo esta relación simbólica entre el sitio, la imagen y la virtualidad que los une.

### **Intervención en los sitios abandonados.**

La intervención consiste en pegar carteles en formato de recuadro de comic, esto invita a la gente a participar del proyecto, posterior a la producción de las imágenes y estos seres que habitan en los lugares abandonados. Esta inserción tiene como objetivo proponer la participación de las personas interesadas, el fin de esto es tener un doble registro pero además añadir una propuesta de objeto final, es decir los archivos expuestos paso por paso y el libro de registro con algunas partes hechas en formato de comic. La presentación del objeto final, todo este archivo de imágenes tiene tres volúmenes que pueden ser articulados como una bitácora del proceso de producción, libro de artista o un comic, insertando una ficción en estos sitios, como un acto de documentación más allá de la narrativa usual del medio. Los sitios abandonados proponen una relación análoga con estas imágenes sin referencia en estados ambiguos, producidas mediante la combinación de medios, dejando como resultado estados abandonados dentro del marco visual y su posterior comprensión en video. Los lugares olvidados son sitios sin objetivo, cavernas urbanas que cuentan los días mientras su deterioro es evidente. Imágenes relacionadas con los sitios olvidados, jeroglíficos que asemejan esta relación perdida sin una narrativa. Semejante a la memoria que intenta retener las experiencias, pero se va deteriorando con el paso del tiempo. Aquí hay un enlace entre las partes del proyecto, las cuales se articulan para develar la naturaleza del espacio y su relación con las nuevas tecnologías y las nuevas formas de formar memoria. También queda demostrada la vulnerabilidad del soporte no material, es decir el medio digital al no poseer un cuerpo físico queda sujeto al limbo virtual, donde puede caer en el olvido de manera irremediable. El cambio de substancia entre lo análogo y lo digital como medio, nos dejan con archivos cuyo peso son los datos que consumen, más siempre hay una pérdida implícita cuando estos son res.

El camino por el cual se generan estas imágenes, son el resumen de estados intermedios donde nada está condensado y es fácil de asimilar para el lector. Esta imagen mutante despojada de la figuración y el texto se vuelven una tabla jeroglífica que trata de dar un mensaje específico, mas su esfuerzo de querer transmitir algo queda anulado por las distintas mutaciones que sufren sus canales al ser integrados dentro del mismo soporte (o marco, “frame”).

Esta imagen condensada está encapsulada en su propia deformidad, la cual se direcciona bajo la premisa de no tener un mensaje específico, marcando una paradoja en el aforismo de McLuhan “el medio es el mensaje”. A pesar de estar relacionada con los fotogramas y la pantalla, estas imágenes vienen de un archivo que contiene varios formatos, impresos o digitales, registros fotográficos y descripciones de las imágenes incluidas. La combinación de estas imágenes se presenta con pequeñas sutilezas, los textos deformados, los fragmentos de las fotografías utilizadas y su posterior deformación hacia una representación distorsionada, semejante a un despojo biológico residual de algún proceso infeccioso. La imagen descentrada de una narrativa lineal no hace referencia directa a todos los canales incluidos dentro de su encuadre. Todo el proceso de los archivos combinados genera una pieza que no posee una narrativa convencional, en un medio que está suprimido, donde su visualidad se convierte en ambigüedad y en la que ninguna imagen declara una conexión directa con un significado único. Estas imágenes son el producto final de la recombinação de los archivos, los cuales están relacionados mediante un collage digital, este integra dentro del mismo formato, las distintas capas de las que el archivo se formó.

Esta obra al ser traspasada al video toma una existencia diferente y análoga con la expansión de las transiciones de los medios contenidos. Aquí, el video toma como punto de partida la mutación entre estas imágenes, solo las etapas intermedias son parte de los

fotogramas. No se ven los puntos de partida, el cáncer como un cuerpo que se deforma a medida que las células se replican, mediante los estudios médicos se puede ver el registro de la deformación del cuerpo mediante la expansión de la enfermedad.

### Experiencia en No-Lugar:



Fig. #14

Órdenes Simbólicos, Exposición colectiva montada en No-lugar; la invitación para participar de esta muestra fue extendida por Flora deNeufville. Esta muestra fue el resultado que se impartió en No-lugar sobre instalación y montaje, los talleristas podían participar con una obra o invitar a un artista de su elección. La propuesta consistía en utilizar distintos tipos de archivos, entre los cuales se incluía: texto, fotografías y dibujos.

El montaje de las obras que propuse era una selección de experimentos cuya génesis fue el acumular varios tipos de archivos, entre ellos utilicé fotografía, geometrías, textos y escritos personales que dieron origen a las imágenes expuestas. Esta serie de 5 obras

enmarcadas, impresas en papel adhesivo transparente y un video resumiendo el proceso fueron exhibidas en el marco de la muestra.

Aunque no estoy conforme con esta muestra como mi exhibición de grado, debería estar consciente de que fue una experiencia de introducción al círculo de galerías, además la sincronía con el momento fue oportuna y la experiencia de conocer otros artistas y establecer al menos una red de contactos para proponer algo más focalizado a una muestra individual.



Fig. #15



Fig. #16



Fig. #17

Para ser sincero me decepcionó estar exponiendo parte de mi tesis en una muestra colectiva. No proponían la misma dinámica de mi obra, ni había el mismo análisis sobre la imagen, más bien usaron archivos y medios de una manera que no dialogó con tecnológica. Una muestra de graduación, en mi opinión debería ser individual; con un cuerpo de obra que muestra una evolución en el proyecto expositivo. Una misma línea curatorial y de pensamiento, un guión curatorial que dialogue con la crónica expuesta en los espacios de la galería, sí este fuera el caso.

## Conclusiones

Este proceso fue difícil de concretar dadas las múltiples posibilidades de experimentación con los archivos. Únicamente en el medio digital con todas las bifurcaciones y caminos posibles se podrían proponer varios resultados diferentes que generen varios cuerpos de obra. Esta serie de imágenes se propone como objetivo el explorar su expansión y su construcción simbólica, también explorar el significado del campo visual y su soporte, los medios de difusión y los archivos obtenidos. Con el objetivo de responder la siguiente pregunta ¿a raíz de la reproducción continua, la imagen se degrada; y cuando esto sucede qué pasa con ella?. También toma en cuenta la posibilidad de ser reinterpretada por el público y esta relación queda cortada por la capacidad del espectador para penetrar en los diferentes canales que componen a la imagen.

Esta propuesta deja como constante el fracaso de la comunicación en los canales visuales. Aquí se explora la ambigüedad dentro de los símbolos alterados y re combinados que se concentran dentro de la repetición, y a medida que esta se replica de manera constante las figuras contaminadas aparecen más distorsionadas, como la propagación de células malignas en el cuerpo para conformar estas anomalías biológicas que conocemos como tumores.

Así la construcción visual queda disuelta, tratando de desvincularse de una narrativa lineal para ser una entidad multiforme sin un cuerpo definido, con una corta capacidad de comunicación y tan ambigua que se desentiende de cualquier relación con un significado único. Quizás la abstracción es aparentemente el resultado de este proceso, a pesar de que la figura emerge y es un pequeño remanente de una sustancia ya gastada, previamente vaciada y empobrecida hasta el punto de la destrucción. Las contradicciones sobre un video sin narrativa o piezas que no son parte de una imagen cerrada, solo fragmentos de los residuos de

imágenes combinadas de manera aleatoria, que tratan de contener diferentes canales en su representación. Esto se entiende como lugares abandonados en el marco visual, por lo menos estados inciertos dentro de una narrativa directa.

Este resumen de imágenes superpuestas en estados intermedios dejan la constante de desestructuración de los canales inmiscuidos en su generación. Estas placas distorsionadas comprimidas y expandidas al formato de video.

La imagen se destruye de manera gradual, muta en diversos canales comprimidos, estos son reducidos a un solo medio quedando como producto final el video. Se produce una repetición automática, semejante al acto de evocar un recuerdo, en este caso es una memoria deformada y mediada por todos los canales que comprenden cada uno de los fotogramas, es decir cada cuadro, cada una de las imágenes es una alucinación generada entre registros diversos que descomponen a la imagen. Imagen sin origen, imagen sin final, despojada de su condición de matriz originaria, entrecruzada con archivos de texto, imágenes satelitales y cualquier residuo de la cultura visual que contamina el entorno urbano, social y virtual. Citando a Steyerl, éstas son imágenes bastardas, sin origen definido, fantasmales, producidas para no ser leídas con inmediatez, no cumplen la función de comunicar, solo es posible su interpretación. Como la futilidad de las ideas obsesivas, o semejante al tratar de forjar una imagen que proviene de la memoria, dónde su esencia queda descrita de manera ambigua y solo se evocan las sensaciones que quedaron grabadas en los sentidos, mas esto sucede de manera etérea.

La imagen actual es una construcción formada de retazos, en un horizonte poco definido, dentro de la lógica de la producción industrial. Imagen etérea, entrecruzada de referencias difusas que se desdibujan con cada réplica forzosa, es una imagen que padece de una enfermedad crónica, una imagen cíclica que se traslada por diversos horizontes mientras navega a la deriva en el espacio de las ondas que permiten que las interconexiones actuales se

desarrollen. La imagen actual es un ente sin definición, una partícula de polvo virtual que solo está suspendida dentro de su propia estructura simulada. La imagen actual es una partícula de polvo de una memoria insertada, simulada con múltiples copias pero sin un cuerpo real. La referencia es lo que sostiene su consistencia etérea, frágil, inestable e inconstante. La imagen contemporánea deja de responder a un orden lógico se, desprende de su raíz y deja de relacionarse con un objeto concreto, responde a una memoria frágil. No es fiable por su falta de cuerpo, funcionando como una matriz vulnerada desde su génesis.

Al finalizar, la imagen queda anulada de manera consecutiva, en todos sus campos, es decir, tanto virtual como material. El soporte se convierte en un espacio dónde el nihilismo prima en su constitución. Este proceso deja como testimonio la urgencia de materializar las piezas en los lugares análogos con ellas. Es decir, la intervención in-situ en los sitios sin utilidad. Este proyecto está inconcluso, el fin del proyecto estaría cerrado con la visita a los sitios abandonados, expandiendo el archivo y consigo las obras que se generen de este diálogo, además hace falta la interacción con el internet y el sitio web dónde estarían expuestas las obras digitales. También otro posible desenlace sería una instalación entre proyección y video instalación, como el vidrio produce las transparencias, estarían las paredes intervenidas con estos jeroglíficos, un cuarto oscuro dónde el video estroboscópico en un sitio que parezca extraído de su cotidianidad e insertado en el espectro virtual y físico. Otra posible conclusión es volver a la práctica pictórica, dónde se podría armar un ensamblaje con todos estos archivos, haciendo citas a los múltiples formatos y entrelazando un campo con otro. Es decir, este campo de la video instalación con pinturas de gran formato citando los banners publicitarios.

La terminación del cuerpo de obra debería estar dirigida para una muestra individual, dónde el guión curatorial apunte a la evolución de los procesos que he llevado a lo largo de mi práctica artística y los cambios de medios que han devenido en esta culminación. Esto podría

darse por medio de distintas propuestas con experimentación entre imágenes impresas, video-  
instalación y probablemente pintura y dibujo. Estos cambios en los soportes y la construcción  
de la imagen podría dar un cierre a la propuesta que se trató de mostrar como proyecto de  
titulación.

## Referencias Bibliográficas

Agamben, G. (2008). *¿Qué es lo contemporáneo? ¿Qué es lo contemporáneo?*

Auge, M. (2000). *Los "No-Lugares" espacios del anonimato.* (M. Mizraji, Trad.)

Barcelona, España: Gedisa, S.A.

Strate, L. (2012). *El medio y el mensaje de McLuhan*. New York, EEUU.

Foucault, M. (2002). *Vigilar y Castigar: el nacimiento de la prisión.* (A. G. Camino, Trad.)

Buenos Aires, Argentina: Siglo veintiuno editores, s.a. de c.v.

Enwezor, O. (2008). *Archive Fever: Usas of the Document in Contemporary Art.*

Gottingen, Germany: edition: International Center of Photography, New York,  
and Steidl Publishers, Gottingen, German.

Baudrillard, J. (1978). *Cultura y Simulacro.* (P. Rovira, Trad.) Barcelona, España:

Editorial Kairós.

Sontag, S. (2006). *Sobre la fotografía.* (A. Major, Trad.) México, D.F, México: Santillana

Ediciones Generales, S. A. de C. V.,.

Benjamin, W. (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.*

México, D.F., México: Editorial Ítaca.