

Tesis

MIRAR ES DIFÍCIL

Algunas preguntas para ver las imágenes del mundo

Octubre 2021

Tesista: Paloma Catalá del Río

Directora: Claudia Valente

UNTREF | UNIVERSIDAD
NACIONAL
DE TRES DE FEBRERO

>> **mae**



ÍNDICE

Agradecimientos	4
Resumen	5
Palabras clave	5
Introducción	6
Vistas aéreas y vuelos rasantes para ver las imágenes	6
Objetivos de la tesis	10
Despliegue conceptual para pensar algunos problemas en torno a la imagen técnica	11
Regímenes de visibilidad	12
Actos de ver en redes de cultura RAM	13
Diferenciar la imagen del ruido	13
El artista como productor de imágenes	14
La imagen intolerable o la representación de lo indecible	15
Lo decible y lo visible	15
De la imagen política a la imagen poética	20
Posibilidades de visualización de la imagen técnica	21
La instalación como formato expositivo para el diálogo entre artefactos	21
La defensa de los soportes inestables	22
El soporte como necesidad incidental	23
Breve glosario de las imágenes técnicas	25
Marco estético contemporáneo	28
Código e imagen para la reconstrucción memoria	28
Rafael Lozano-Hemmer, "La arena fuera del reloj"	28
Jim Campbell, "Tiempo estático"	29
La imagen como evocación del tiempo y la memoria	29
Oscar Muñoz, "Aliento"	30
Graciela Sacco, "Sombras del norte y del sur"	30
El montaje fotográfico y lo aleatorio sobre soportes inestables	31
Rosangela-Rennó, "experiencia de cinema"	31
Mariana Rondón, "Llegaste con la brisa"	32
Código e imagen para la transformación	32
Leo Solaas, "Dreamlines"	32
Gustavo Romano, "Devenir Código"	33

Proceso de trabajo y documentación	35
La migración de las imágenes fotográficas y su reproductibilidad	35
Ensayos visuales para “dar a ver”	39
Dentro de casa. Proyecto web + instalación	39
Dentro de casa: la intimidad y la extimidad.	41
La mirada mediada	43
Hallazgos en la incertidumbre	44
Detener la mirada en el detalle	45
Objetos móviles	46
Creación de apariencias	47
Las imágenes en el desierto de las palabras	48
La imagen como respuesta	49
Mirar es difícil. Preguntas para ver las imágenes del mundo	50
Instalación	52
Motores de búsqueda como máquinas filosóficas	56
Nuevos problemas surgidos de la materialización: la paradójal limitación en la recuperación de las imágenes digitales	57
Conclusiones preliminares	58
Referencias bibliográficas	60

Agradecimientos

A Mariela Yeregui que a su paso traza nuevos horizontes en las artes electrónicas, mientras abre caminos con generosidad.

A Claudia Valente que me leyó con enorme paciencia y amorosidad durante el discontinuo proceso de la escritura de esta tesis, con una mirada crítica que me impulsó a abrir nuevos interrogantes.

A mi madre Susana, sponsor oficial de mis proyectos artísticos desde siempre.

A Ed, el mejor compañero de vida, alentador de inquietudes.

Y a mis hijas Morena y Abril, motor del universo.

Resumen

En un mundo sobreinformado sobre sí mismo, mirar es difícil. La presente investigación indaga sobre los regímenes de visibilidad de la imagen contemporánea y la producción de imágenes técnicas para la realización de artefactos visuales que proponen nuevas miradas sobre imágenes ya vistas.

En un contexto en el que la circulación de imágenes se ve acelerado, las fotos capturadas desde nuestros dispositivos generan una duplicación del mundo y por lo tanto las copias crecen de modo exponencial, nos vemos convertidos en naufragos en un mar de datos. A las imágenes técnicas circulantes se suma la dimensión relacional de la fotografía (Steyerl, 2017) como un estado de la imagen contemporánea en el que las personas y los sistemas (a través de arquitecturas de complejos algoritmos) intervienen las imágenes antes de ser vistas, con lo que la fotografía adquiere una dimensión social nueva en la que la cámara se transforma más en un proyector social que en una grabadora que solo registra.

Es entonces que las imágenes se vuelven algo demasiado real y hasta intolerable (Rancière, 2019). Esta tesis se estructura sobre el interrogante de cómo traer esas imágenes al mundo de lo decible: mediante la documentación del proceso de construcción de dispositivos de visualización, la experimentación sobre los caminos de una hibridación discursiva basada en la reciprocidad entre lo visual y lo verbal que confisque las imágenes silenciadas y proponga modos de ver e indagar los límites de la imagen proyectada en soportes inestables y precarios.

Palabras clave

Imagen técnica, apariencia, tecnopoéticas, visualización, artefacto.

Introducción

Vistas aéreas y vuelos rasantes para ver las imágenes

“Saber mirar una imagen sería, en cierto modo, ser capaz de distinguir ahí donde la imagen arde, ahí donde su eventual belleza reserva un lugar a un ‘signo secreto’, a una crisis no apaciguada, a un síntoma. Ahí donde la ceniza no se ha enfriado.”

Georges Didi-Huberman

La emergencia de nuevas imágenes digitales que describen el mundo contemporáneo se vio fuertemente acelerada durante el periodo de aislamiento por la pandemia de COVID-19 que implicó la virtualización forzosa y la detención o transformación de gran parte de nuestras actividades habituales. Fue durante este período 2020-2021, que el cambio abrupto y repentino de ritmo definió el carácter de esta tesis, que largamente postergada tomó forma desde una mirada posicionada en la valoración del trabajo procesual. El hecho de detener la mirada en el detalle y en los intervalos, pero a la vez observar la continuidad de los procesos puestos en relación, me permitió reformular las preguntas para la identificación y construcción de claves para “saber mirar” las imágenes técnicas (Flüsser, 1985) que yo misma he ido produciendo a lo largo de los años.

El primer punto para el análisis de las imágenes puestas en circulación en el contexto pandémico es el de nuestra relación, en tanto sujetos, con las mediaciones semio-técnicas que determinan en gran medida nuestra relación con las imágenes. Para ello, Paul B. Preciado (2020) caracteriza al tipo de persona que fabrica el COVID-19 como un nuevo sujeto cuyo cuerpo orgánico se oculta para poder existir a través de una serie indefinida de mediaciones y de prótesis cibernéticas que le sirven de máscara¹. En este sentido, nos constituimos en cyborgs recubiertos de datos, individualmente ajustados, atravesados por la “angustia social contemporánea” (Sadin, 2018) de un cuerpo que está a la vez hiperconectado y solo. Las características particulares de nuestra relación con la tecnología serán ampliadas luego desde la mirada de diversas perspectivas, como la que aportan los Estudios Visuales o la Antropología Visual.

En las primeras etapas de aislamiento, junto a las cifras de víctimas por COVID-19, comenzaron a circular imágenes de fosas comunes de distintos lugares del mundo (Brasil, Irán, New York, etc.). Eran todas vistas aéreas, algunas satelitales.

Las primeras en circular causaron un horror indescriptible, luego la frecuencia con que saturaron los medios de comunicación, el parecido entre unas y otras, la reiteración, su disociación del contexto inmediato y la ausencia de relatos de ese horror (cada tumba pertenece a una persona cuya historia desconocemos), entre muchas otras causas, impusieron una distancia del otro (ahora devenido en una otredad peligrosa como potencial vector de contagio) y nos mantuvieron a la distancia necesaria para imponer una mirada

¹ Preciado enumera las máscaras múltiples y simultáneas del sujeto actual: “La máscara de la dirección de correo electrónico, la máscara de la cuenta Facebook, la máscara de Instagram. No es un agente físico, sino un consumidor digital, un teleproductor, es un código, un pixel, una cuenta bancaria, una puerta con un nombre, un domicilio al que Amazon puede enviar sus pedidos.”



subjetiva, como si fuera posible sobrevolar el problema desde lejos. ¿Serán estas las imágenes de las que hay que desconfiar, como ya lo propuso Farocki (2015)?

¿Estas vistas aéreas son imágenes operadoras de patrones de un modo de organización del distanciamiento social? Esta aceleración condensa algo de nuestra relación con las imágenes que ya estaba presente, y ahora se evidencia con crudeza.

Entonces la pregunta que planteo como punto de partida para el desarrollo de la presente tesis es: ¿Cómo descender desde la vista aérea que proponen las imágenes circulantes, en un vuelo rasante que observe los detalles y las relaciones que se establecen entre ellas?

Situada en este contexto, la presente investigación se estructura partiendo de la delimitación de un marco conceptual y visual a partir de la definición de algunas preguntas organizadas en dos grandes ejes: los regímenes de visibilidad y la producción de las imágenes técnicas. Es un recorte que posee límites intencionalmente difusos, porosos y precarios, que hace foco en algunas zonas de incertidumbre sobre la imagen técnica y su circulación, su producción y modos de visibilización posibles desde las prácticas artísticas el campo de las denominadas tecnopoéticas (Kozak, 2015). Algunos conceptos conformarán un breve glosario de definiciones de las imágenes técnica.

Las obras reseñadas en el recorte propuesto tienen en común su pertenencia al campo de las poéticas tecnológicas y todas utilizan imágenes fotográficas mediadas por tecnologías analógicas y/o digitales para su exposición. Se analizará en cada caso el formato expositivo y su relación con la tecnología, para ponerla en diálogo con mis procesos de producción de imágenes. Cada una presenta una enorme influencia para mi trabajo actual.

Luego, propongo un recorrido por el devenir de las imágenes fotográficas en mis trabajos desde los inicios de mi formación como grabadora a la actualidad, en un análisis de mi propio proceso de trabajo para la obra "Mirar es difícil. Preguntas para ver las imágenes del mundo", que consiste en una instalación interactiva basada en la recuperación de imágenes de internet en tiempo real a partir de una serie de preguntas variables realizadas por las personas interactuantes, para luego ser proyectadas sobre soportes inestables.

En este recorrido se incluye la referencia a obras que funcionan como satélites que complementan, interrumpen o solo plantean derivas a partir de los mismos temas que, como diría Farocki, son fruto de cuando una "idea se apodera de mi" y se encarna en distintas formas de producir imágenes. La puesta en valor de la obra procesual, inconclusa, distante de la noción de obra-objeto terminada, me permite trazar un costura que hilvana continuidades desde los años '90s a esta parte, recuperando también la relevancia de los silencios e intervalos en los procesos de trabajo artístico.

Hacia el final, describo como la materialización de un proyecto presenta una serie de interrogantes nuevos que exceden el marco de esta investigación, y que abren nuevas zonas

de incertidumbre sobre futuros posibles en nuestra relación con la tecnología. La indagación acerca de la reciprocidad entre lo visual y lo verbal presentó un límite concreto al momento de trabajar con búsquedas de imágenes en tiempo real. Naufragamos en un mar de datos pero no podemos recuperar los datos que nos interesan, sino sólo los que están disponibles. Esta limitación se convierte en la gran paradoja que abre nuevas preguntas sobre cómo producir modos de visualización de las imágenes que hemos producido pero que han sido confiscadas al plano de lo no-visible, como un desafío a esta máquina filosófica en que hemos convertido a Internet (Groys, 2019), a través de la cual dialogamos con el mundo.

De esta forma, esta presentación intenta re-presentar una constelación de ideas e imágenes que sobrevuelan el proyecto "Mirar es difícil", pero que es a su vez todos mis proyectos. Es un juego basado en la noción de montaje, de pensar en imágenes, que intenta mostrar correspondencias y evocar analogías acerca de las preguntas necesarias para aprender a mirar las imágenes, que como titula mi trabajo, sabemos que es difícil.

Objetivos de la tesis

Objetivo general

- Reflexionar acerca de la producción y circulación de las imágenes técnicas en la contemporaneidad.

Objetivos específicos

- Producir y analizar el proceso de realización de una obra de arte electrónico en tanto investigación visual acerca de las imágenes contemporáneas.
- Explorar nuevas formas de montaje para la visualización de imágenes y subvertir la lógica dominante que invisibiliza gran parte de las imágenes que circulan en la actualidad.
- Ampliar el campo de investigación sobre los usos poéticos de la tecnología desde las artes visuales.

Despliegue conceptual para pensar algunos problemas en torno a la imagen técnica

El sujeto producido por el COVID-19 descrito por Preciado, ya se encontraba antes de la pandemia en un mundo sobresaturado de imágenes, sobre-informado sobre sí mismo al punto de que “demasiado mundo se volvió disponible para nosotros” (Steyerl, 2014). Esta idea de demasía, de desborde, silencia lo urgente y mantiene no-dicho lo importante en un entorno de saturación.

En este contexto comprobamos que el mapa supera el territorio¹ tal como había aventurado J. L. Borges, y que todo mapa es una representación profundamente política. Hoy sumamos que Google lo vuelve fácilmente palpable y lo evidencia en nuestros dispositivos electrónicos sincronizados (Groys, 2014). Todo está ahí, en las prótesis que recubren nuestros cuerpos, pero a la vez nos vemos convertidos en naufragos en un mar de datos (Steyerl, 2014) sin saber cómo separar el ruido de la información.

Esta duplicación del mundo donde las copias crecen de modo exponencial es muy interesante para quienes nos formamos en las artes gráficas, donde el denominador común es que las imágenes son generadas por una matriz que permite su reproducción, y la pregunta que sobrevuela la impresión de cada estampa es ¿por qué multiplicar las imágenes? ¿importa la relación entre el original y el múltiple? ¿Cuál es la supervivencia de estas imágenes puestas en circulación? Llevar estas preguntas al terreno de las imágenes circulantes hoy nos lleva a seguir el movimiento de imágenes pobres que describe Steyerl.

La autora señala que la función indicativa que se asignaba tradicionalmente a la imagen fotográfica, en su capacidad de señalar lo que está fuera, se vuelve incierta con el uso masivo de cámaras de foto y video en dispositivos de uso cotidiano como teléfonos celulares, tablets, etc., que lo registran todo (Steyerl, 2014). Estas imágenes son previamente modificadas a través de algoritmos antes de ser mostradas, por lo que ya no son interpretaciones objetivas o preexistentes, sino por el contrario apariencias engañosas.

Las imágenes pobres se constituyen en nodos que migran a través de diferentes soportes, dando forma y afectando a las personas, los paisajes, la política y los sistemas sociales. Estas imágenes moldean la realidad en lo que Steyerl (2014) denomina la “fotografía relacional”: personas y sistemas que intervienen las imágenes antes de ser vistas, por lo que la fotografía adquiere una dimensión social nueva, en la que la cámara de ser una grabadora para transformarse en un proyector social.

En este contexto se abren dos grandes líneas de preguntas para pensar el problema de la invisibilización que causa la sobresaturación de imágenes circulantes: por un lado lo

¹ Google actúa como si fuese uno con la Red, transformándola en un mundo paralelo a nuestro mundo físico que contiene a la vez a la nueva biblioteca de babel y la simulación en tamaño natural de la tierra”. Ariel Kyrou, Google God, Big Brother n'existe pas, il est partout. Paris, Inculte, 2010.

referido a los regímenes escópicos que regulan, condicionan o promueven la visualidad de las imágenes técnicas hoy, y por otro, cómo se producen y ponen en circulación dichas imágenes. En este último punto me interesa particularmente el rol que como artista visual puedo jugar en la visualidad contemporánea.

Regímenes de visibilidad

La fotografía en tanto relato de lo real

La Antropología Visual estudia la relación entre el medio fotográfico y la ciencia, en tanto registro de lo real y en su carácter testimonial, y la influencia de los instrumentos de visualización y de técnicas de producción de imágenes desde el siglo XIX hasta comienzos del siglo XXI. El interrogante hoy es cuánto mantiene de testimonial un campo atravesado por las nuevas tecnologías de la imagen, como son las de videovigilancia y control.

Este campo de investigación reflexiona sobre las relaciones entre imagen, dispositivo y evidencia en los medios digitales y en la visualidad de la guerra. Desde este punto de vista es posible comprender la obra de Haroum Farocki y sus definiciones sobre las imágenes técnicas reseñadas más adelante, como la de las imágenes que no fueron creadas para ser vistas por el ojo humano. En sus obras, así como en las de Hito Steyerl, las imágenes no son sólo medios para visualizar el conocimiento, sino que también trascienden el ámbito científico y se constituyen en objetos de reflexión desde el ámbito artístico, hasta en imágenes operativas para el ámbito militar.

Para ahondar en la complejidad de las preguntas acerca de la visibilidad, cobra fundamental importancia el aporte de los Estudios Visuales acerca de los regímenes escópicos que condicionan nuestros modos de ver las imágenes contemporáneas. Los mismos afirman que la presunción de la visualidad pura es un engaño, ya que no puede hablarse de algo abordable como “naturaleza visual”, pues es a través de la producción de significado cultural que nuestra relación con lo visual es posible (Brea, 2005).

Lo define como “actos de ver” que tienen un carácter necesariamente condicionado, construido y cultural, y por lo tanto, políticamente connotado (Brea, 2005, p. 9). Entonces todo ver es un hacer, pues es el resultado de una construcción cultural. Así, los denominados Estudios Visuales no estudiarían únicamente los “actos de ver” sino sobre todo “los modos de hacer”, los cuales están irremediabilmente inscriptos dentro de relaciones de poder, sometimiento y control.

Los Estudios Visuales se mueven en dos escenarios que también se intersectan y enriquecen mutuamente para el análisis de los procesos culturales de la visualidad: los procesos de subjetivación para la producción y consumo de imaginarios, procesos de institución del yo en el acto de ver; y los procesos de socialización: articulaciones de comunidad de los imaginarios, imágenes como inscriptoras de la presencia de otro.

Actos de ver en redes de cultura RAM

En lo que puede llamarse pasaje de la cultura del archivo a la cultura RAM, según lo define Brea, “la cultura mira ahora menos hacia el pasado (para asegurar su recuperabilidad, su transmisión) y más hacia el presente y su procesamiento. Menos hacia la conservación garantizada de los patrimonios y los saberes acumulados a lo largo del tiempo, de la historia, y más hacia la gestión heurística de nuevo conocimiento”, en este tiempo que transcurre hacia la memoria de procesamiento, juegan un lugar primordial la interconexión de datos y los sujetos de conocimiento.

Diferenciar la imagen del ruido

Las imágenes contemporáneas están sujetas a determinados regímenes, en un recorrido que podría trazarse desde la imagen “demasiado real” a la imagen político-poética: la imagen que resulta intolerable y por lo tanto se vuelve invisible, se mimetiza con infinidad de datos y parece imposible de recuperar en el mar de información confundiendo con el ruido.

En la imagen que vemos a continuación, las imágenes son el resultado de la búsqueda para la palabra “Represión”. En su simultaneidad y semejanza pierden identidad, se vuelven una misma imagen indiferenciada, que abandona las marcas de ubicación geográfica, temporalidad y contexto. Es una misma acción violenta que olvida los nombres de las víctimas.

Si entendemos la relación señal/ruido como un binomio, y dejamos la distinción en manos de algoritmos que serán quienes limpien el ruido o, más bien, que distingan la imagen detrás del ruido, debemos tener en cuenta que los algoritmos son políticos y sociales. Entonces, cuanto más ruido, más interpretaciones políticamente aleatorias pueden haber manteniendo una tendencia a la corrección de los errores en un circuito paradójico: esos errores, sus fallas técnicas constituyen una herida en las imágenes, sus glitches, las huellas de su copiado y transferencias.

Tal como afirma Steyerl (2017) las imágenes pobres son robadas, recortadas, editadas y reapropiadas. Son compradas y vendidas, alquiladas. Manipuladas a idolatradas. Agraviadas y veneradas, y conviven con el error como parte constitutiva.



El artista como productor de imágenes

Todos los dispositivos desde los que generamos imágenes están programados, nuestras imágenes son mediadas antes de ser vistas, por lo que nuestras imágenes producidas son imágenes altamente probables. Si bien el autor lo plantea acerca de la relación con la fotografía, es aplicable a todas las imágenes técnicas que podemos producir: “el aparato hace lo que el fotógrafo quiere que haga, pero el fotógrafo puede querer únicamente lo que el aparato puede hacer, de manera que no sólo el gesto sino la propia intención del fotógrafo son programados” (Flüsser, 2017). De este modo, plantea la necesidad de actuar contra el programa en el interior de los propios programas, o en otras palabras, contra la opacidad de las “cajas negras”.

El pensamiento de Flüsser cuestiona el determinismo de los aparatos técnicos a merced del hermetismo de una “interioridad” intrínseca. Poner en crisis los presupuestos sobre los que se edifican los paradigmas de la máquina significa, tal vez, templar una voz que, eventualmente, conduzca a una posibilidad de desenmascaramiento de los espejismos de una modernidad que “cajanegriza” el pensamiento (Yeregui, 2021).

A su vez, Steyerl describe la actual transición de la imagen hacia un estado material diferente donde las imágenes se desconectaron de las pantallas, se volvieron volátiles, comenzaron a poblar el espacio fuera de la pantalla. La realidad misma está siendo así posproducida y guionada.

Flüsser hace referencia a que la circulación entre la imagen y el hombre parece ser un circuito cerrado. Esta idea me resulta muy potente: la de un círculo de perfeccionamiento automático. Las imágenes se vuelven siempre más fieles al mostrarnos, y nosotros nos volvemos siempre más fieles a las imágenes, nos comportamos tal cual tiene previsto el programa que lo hagamos.

Es una nueva relación imagen-mundo donde hemos delegado un mandato decisional a las arquitecturas robotizadas deductivas y sugestivas, otorgándoles así poderes soberanos que antes correspondían solo a la conciencia humana (Sadin, 2018), tanto en grandes decisiones como en otras que de tan cotidianas resultan invisibles (como qué camino elegir para ir a trabajar o qué regalo comprar, sólo para mencionar algunos ejemplos), se torna imprescindible tomar posición como artista y preguntarme ¿cómo producir imágenes que amplíen los horizontes de posibilidad propuestos por los artefactos tecnológicos y los robots electrónicos que describe Sadin?

La imagen intolerable o la representación de lo indecible

Lo decible y lo visible

¿Cómo mostrar esas imágenes para traerlas al mundo de “lo decible”? Gran parte de esas imágenes son producidas por nosotros mismos ¿podría decirse que no queremos ver lo que está sucediendo?



Bocanada, Graciela Sacco, 1993

La marea de imágenes técnicas victoriosas evoca la sensación espectral de vacío y que eso nos paraliza, no tanto por miedo al futuro, sino por miedo a que no haya futuro (Flüsser, 2017). El autor afirma que una de las causas es la soledad frente a la pantalla, la pérdida de contacto “vivo” con el otro, y plantea respuestas posibles a través de la imagen, que serán desarrolladas más adelante.

Entonces, es necesario preguntarnos si es posible hablar de belleza frente al horror del mundo o asumimos a la imagen como mercenaria de la apariencia, tal como lo plantea Hito Steyerl. Existen casos de imágenes intensamente ambiguas, ya que son al mismo tiempo una amenaza y un entretenimiento, como las siguientes:

Tesis: Mirar es difícil. Algunas preguntas para ver las imágenes del mundo.



Explosión en el Puerto de Beirut (2020)y misiles interceptados entre Israel y Palestina, Franja de Gaza (2021)

¿Existen rasgos que nos vuelven incapaces de sentir dolor frente a una imagen? Jacques Rancière, en "El espectador emancipado", se pregunta: ¿qué es lo que vuelve intolerable una imagen? Y así pone la imagen de la realidad bajo sospecha, ya que podría decirse que lo que se muestra es demasiado real. Entonces se pregunta ¿es tolerable hacer y proponer a la vista de los otros tales imágenes? Enuncia que la imagen es declarada no apta para criticar la realidad porque ella pertenece al mismo régimen de visibilidad de esa realidad ya que es la realidad abyecta. Es lo que no queremos ver.

Entonces, no es solo la saturación de imágenes y la consecuente banalización del horror que hacen los medios, sino que son "demasiados cuerpos sin nombre, demasiados cuerpos incapaces de devolvernos la mirada que les dirigimos, demasiados cuerpos que son objetos de la palabra sin tener ellos mismos la palabra" (Rancière, 2019).

Describe una obra del artista chileno Alfredo Jaar sobre el genocidio de Ruanda de 1994, donde trabaja sobre lo indecible en la imagen a través de la palabra. En esta serie de obras la pregunta ya no es qué imagen producir o si mirarla o no, sino en qué dispositivos sensibles de visibilidad deben ser expuestas. A continuación, palabras del artista acerca de la exposición de esas fotos:

"Fue la experiencia más horrible en mi vida. Fuimos a reunir evidencia, un asistente y yo. Pasamos tiempo hablando con la gente, fotografiando la situación. Hemos acumulado probablemente trescientas cincuenta imágenes de las cosas más horribles, tanto así que, cuando volví a Nueva York, no quería mirarlas. Pero cuando finalmente tuve el coraje de analizarlas, me di cuenta de que no podía usarlas. No tenía sentido; la gente no reaccionó a este tipo de imágenes. ¿Por qué lo harían ahora? Estaba empezando a pensar que debe haber otra manera de hablar sobre violencia sin recurrir a la violencia. Debe haber una manera de hablar sobre el sufrimiento sin hacer que la víctima sufra nuevamente. ¿Cómo lo representas, respetando la dignidad de las personas en las que te estás enfocando?"

Rancière (2019) en su análisis propone un deslizamiento del efecto acostumbrado de indignación a otro, el de curiosidad, de "deseo de ver más de cerca" y agrega que "las imágenes cambian nuestra mirada y el paisaje de lo posible si no son anticipadas por su sentido y no anticipan sus efectos". Para la exposición del proyecto las fotografías de la masacre no fueron exhibidas, el artista decidió guardarlas en cajas y montar una instalación donde solo se podía leer la descripción de las fotografías.

En "Los ojos de Gutete Emerita" muestra solo los ojos de un niño que presencié el asesinato de su familia, y en otras narra en un texto su historia escrita según lo vieron sus ojos. Otras de las piezas que refuerza lo inmostrable de los que los ojos de Gutete Emerita fueron testigo, es una instalación que constaba de una mesa retroiluminada sobre la que hay una montaña de 1 millón de diapositivas con sus ojos, cifra que se acerca a la cantidad de muertos en Ruanda.



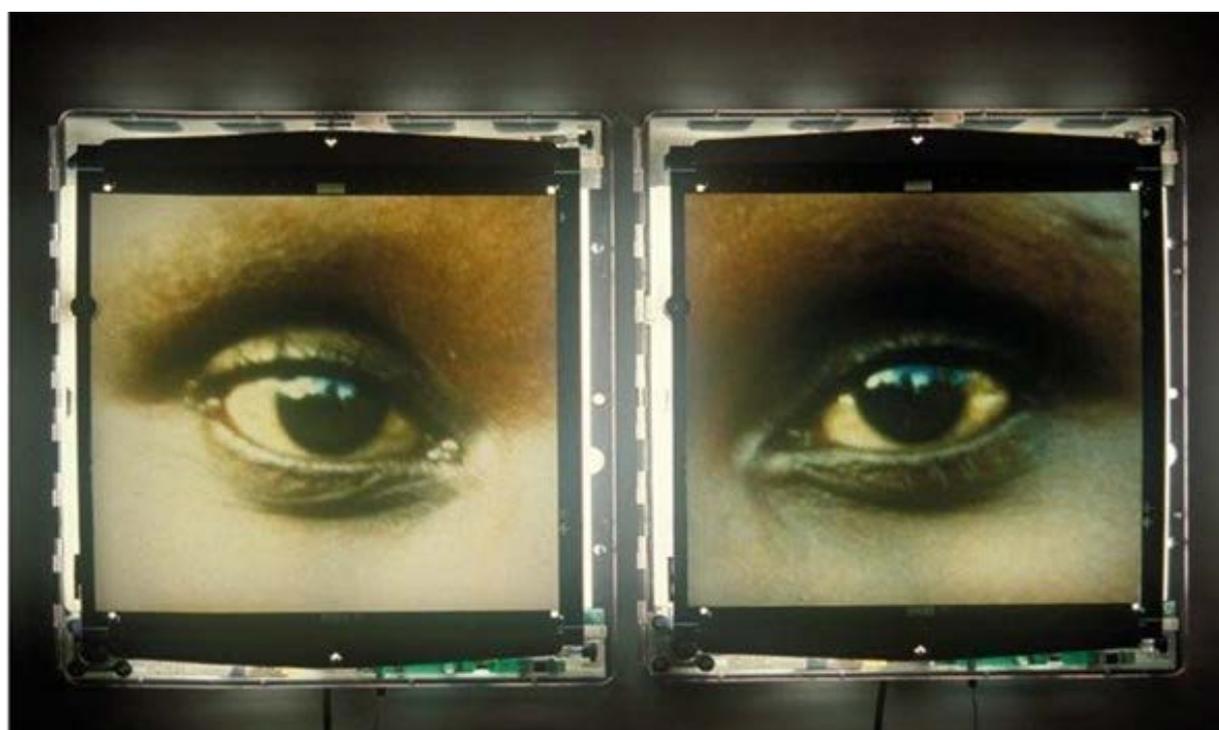
Foto de Ruanda de Alfredo Jaar



“Los Ojos de Gutete Emerita” de Alfredo Jaar



"Los Ojos de Gutete Emerita" de Alfredo Jaar



"Los Ojos de Gutete Emerita" de Alfredo Jaar

De la imagen política a la imagen poética

Una de las muestras fundamentales que vi, para pensar la relación de las imágenes circulantes en entre si fue “Sublevaciones”, curada por Didi-Huberman. En una de las series, la de conflictos encendidos dice “los que se sublevan tienen la potencia del deseo (la potencia, pero no el poder)” es sobre esta potencia sobre lo que busco indagar a través de la relación entre las imágenes. ¿Cómo descubrir la potencia latente en las imágenes que parecen apagadas? ¿Cómo se enciende?

Cuando Farocki propone desconfiar de las imágenes, se pregunta como lo hace Rancière, acerca de cómo mostrar lo que no quiere ser visto:

“¿Cómo podemos mostrar el daño causado por el napalm? si les mostramos fotos cerrarán los ojos a las fotos; luego cerrarán los ojos a la memoria, luego a los hechos, luego cerrarán los ojos a las relaciones que hay entre ellos. Si les mostramos una persona con quemaduras de napalm heriremos sus sentimientos. Si herimos sus sentimientos, se sentirán como si hubiésemos probado el napalm sobre ustedes, a su costo. Sólo podemos darles una débil demostración de cómo funciona el napalm” (Farocki, 2013).



Harun Farocki. *Fuego inextinguible*. 1969. Capturas al vídeo. 00:25:00. Blanco y negro, sonido. 16mm.
©Harun Farocki GbR.

Y desconfiar de las imágenes, a su vez, nos dará las claves para poder abrir los ojos y “elevar el propio pensamiento hasta el nivel de enojo, elevar el propio enojo hasta el nivel de una obra. Tejer esta obra que consiste en cuestionar la tecnología, la historia y la ley. Para que nos permita abrir los ojos a la violencia del mundo que aparece inscrita en las imágenes” (Didi-Huberman, 2013).

Posibilidades de visualización de la imagen técnica

La instalación como formato expositivo para el diálogo entre artefactos

El actual escenario de fragmentación en el que millones de productores generan textos e imágenes para un espectador que no tiene tiempo de ver y leer influye sobre el campo del arte y lleva a repensar modos de exposición, en lo que Boris Groys llama la nueva ágora mediática. En este contexto la instalación es pensada como una serie de “artefactos artísticos de entorno” para la visualización colectiva de determinados tipos de imágenes fijas y en movimiento.

La creación de un entorno de visualización promueve la necesidad de que el espectador desee ver más de cerca, se mueva, se traslade y hasta influya sobre cómo y dónde verán las imágenes, a diferencia de una sala de proyección, o de una serie de imágenes para ser vistas en pantallas de distintos dispositivos. De la noción de instalación como género, se desprende la llamada tecno-instalación (Kozak, 2017), donde es la propia condición técnica la que habilita la problematización, es decir, que se abre a la exploración del diálogo tecnológico en un mundo que ha hecho de la tecnología un cierto modo de entender la vida.

En la definición de Kozak sobre la instalación, incluye una cita a José Luis Brea que dice “me gusta pensar la técnica como un lenguaje, como el lenguaje que hablan entre sí los artefactos”. La relación entre dispositivos expositivos debe mantener esa lógica (computadora-programación-algoritmos-proyección-producción de humo-luz-espacio-sonido) en un intento, como mencioné anteriormente, de abrir la “caja negra” para hacer visibles las partes de un todo con cierta organicidad.

Para que esté diálogo suceda, es imprescindible evocar el legado del método de Aby Warburg en Atlas Mnemosyne y su intento de fundar una disciplina en la que permitiera reconstituir el lazo de con naturalidad entre palabra e imagen (Didi-Huberman, 2009). Los estudios de Warburg y sus seguidores, marcan el camino de determinadas prácticas artísticas contemporáneas a través del uso de las estructuras no-lineales, de montajes de la imagen en movimiento, de la des-jerarquización de los archivos, de las combinatorias dinámicas, los cruces transdisciplinares, la dimensión relacional de los datos y sobre todo de la utilización de interfaces para la visualización de esas relaciones que finalmente constituyen las obras en sí mismas.

Warburg tiene la capacidad de dejar estallar las supervivencias, ya que mucho más que ilustrar una interpretación preexistente sobre la transmisión de las imágenes, nos ofrece una matriz visual para desmultiplicar los órdenes posibles de interpretación. En este sentido, el método warburgiano se mantiene vigente a partir del uso de las fragmentaciones, deslizamientos, articulaciones, pluralidades y polaridades que permiten su aplicación para la investigación visual, con el foco puesto en el detalle, para establecer vínculos entre los

diferentes estratos que conforman la historia de la cultura. Este recorrido es trazado en búsqueda de la reafirmación de que las imágenes llevan consigo la historia del mundo.

La defensa de los soportes inestables

El soporte se refiere al material que hace posible la visualización de una imagen. En mis inicios como grabadora, la relación entre matrices y papel como soporte jugó un lugar preponderante. Pero a medida que el deseo de experimentar creció se hizo necesario investigar nuevas formas de mostrar las imágenes. Entonces, comencé una etapa de búsqueda de variantes que no fueran sólo las ideales o tradicionales, sino todas las que estuvieran a mi alcance: papeles de todo tipo, emulsiones fotosensibles sobre otras superficies o la matriz expuesta como soporte en sí misma. La imagen fotográfica y su tránsito por diversos soportes es, desde entonces, el eje transversal de mis trabajos, como un modo de pensar en imágenes y someter a estas imágenes a traducciones constantes.

Con el pasaje a lo digital la cuestión del soporte se vuelve más compleja, entran en juego los formatos en que la imagen ha sido codificada (.jpg, .tiff, .png, etc), aparecen las pantallas y las proyecciones que también comienzan a pensarse como sus soportes, pero inmateriales. Los soportes determinan entonces los modos en los que una imagen puede ser producida, reproducida, visualizada, manipulada, archivada, transmitida y compartida, así como su duración y capacidad de permanecer en el tiempo. Los soportes digitales, que en su origen prometían una ilusión de perdurabilidad, ya mostraron su pertenencia a la lógica de la obsolescencia programada que caracteriza a gran parte de la tecnología digital presente en el mercado.

Como resistencia a ello, los soportes inestables proponen un juego con el límite de la imagen, que va en sentido opuesto a la imagen en alta definición del espectáculo y la industria hi-tech. En este sentido, la imagen está sometida a la duda, en un mundo de sobreinformación de realidad aumentada como una nueva capa de información que nos envuelve, nos invita a dudar de lo que vemos, a sentir curiosidad por “ver mejor”, a mirar de otro modo las imágenes de la violencia que hemos dejado pasar, como una ráfaga de viento al abrir una ventana cuando encendemos un televisor o nos conectamos a nuestras redes sociales.

La indeterminación y la inclusión del azar en lo que no se visualiza en alta definición, es un camino a seguir para la respuesta de las preguntas planteadas con anterioridad. En este sentido, cuando Sadin (2018) cita a Gilbert Simondon (1958) sobre lo que llama el “Estado superior de la tecnología”, lo hace para reforzar la idea de que un estado en el que la máquina preserve cierto margen de indeterminación para su funcionamiento es mucho más importante que un aumento del automatismo. Un modo posible de abordar esa indeterminación puede ser la inclusión del error como parte del proceso, tan negado en nuestra relación modernista con la tecnología.

El soporte como necesidad incidental

En el camino de la indagación sobre soportes para la imagen fotográfica, la obra del artista colombiano Oscar Muñoz es un hito. En la serie de trabajos de sus Protofotografías, el artista desarrolla una técnica inédita: imprime sobre agua. Nos permite ver el proceso en el cual se configura y desconfigura la imagen. El artista relata que las primeras imágenes en la historia de la fotografía nacían en el agua, en el baño químico que fijaba las sales de plata en diferentes gradaciones de intensidad provocadas por la acción de la luz.

Según el propio Muñoz, el soporte se convierte en lo que llama una necesidad incidental ya que se requería de alguna superficie que pudiera recibir la imagen, y si bien el soporte más usado debido a sus características físicas y a su bajo costo terminó siendo el papel, muchos otros materiales fueron utilizados. En sus obras sobre agua se pone en juego la relación presencia-ausencia del cuerpo, ya que, si bien la fotografía sustituye el cuerpo ausente por la imagen, el soporte inestable en lugar de hacerla perdurar la desvanece. Es de una gran potencia poética.

Protofotografías de Oscar Muñoz





La línea del destino de Oscar Muñoz

En esta línea, haré referencia más adelante a una serie de experimentaciones en torno a las proyecciones sobre humo, que proviene de varias vertientes: fue el primer elemento común al buscar lo que incluí dentro de las "imágenes urgentes" que involucran el cuerpo de multitudes (manifestaciones, incendios, recitales, etc), por otra su volatilidad, transparencia, volumen permite mostrar imágenes de gran poder evocativo (en relación con las fantasmagorías y los proyectores precarios) en constante transformación, dando "cuerpo" a la imagen, pero a la vez permitiendo una sutil desmaterialización. Abre el juego a la indeterminación y la variabilidad a las que quiero hacer protagonistas en este proyecto.

Breve glosario de las imágenes técnicas

Ehmann y Eshun (2013) describen la trilogía ojo/máquina de Farocki como una “cinematografía de artefactos basados en imágenes no pensadas para ojos humanos” y realizan esta clasificación de las imágenes técnicas en su obra:

- La imagen operativa: donde las cámaras operan como funciones para el reconocimiento de patrones, pasillos de los centros comerciales.
- La imagen protésica: su función tampoco es informar ni entretener o proporcionar placer estético, una cámara que viaja a través de una cloaca, una cámara médica que se mueve dentro de un cuerpo y aviones a control remoto que mapean el territorio.
- La imagen de vigilancia: un hombre se sienta en el centro de un semicírculo de 30 monitores que muestran distintas perspectivas del sistema de subtes, cámaras de seguridad observando gente que entra y sale de un estadio olímpico en Berlín.
- La imagen de datos: un gráfico de barras que calcula la velocidad promedio y velocidad máxima de los jugadores de un partido de fútbol.
- La imagen estadística: tendencias históricas de la migración a través de las fronteras de Alemania en el siglo XX.
- La imagen gráfica: diagramas que dan un motor funciona la narrativa. Diagrama de tiza que la niña traza con los patines.

Siguiendo este modo clasificatorio, podría incluir la diferenciación entre imagen técnica e imagen tradicional de Flüsser (2017):

- La imagen técnica: desde la invención de la fotografía en adelante, surge una nueva forma de imaginación al producir las imágenes, que a diferencia de las imágenes tradicionales, estas imágenes ya no son codificadas por un producto sino por un programa. Afirma que descifrar imágenes técnicas implica revelar el programa del cual y contra el cual surgieron. La tarea de la crítica de imágenes técnicas precisamente es desocultar los programas tras las imágenes. Las imágenes técnicas nada reflejan. No son espejos. El sentido de las imágenes técnicas es el de seguir la flecha, dar sentido. No explican el mundo como lo hacen las imágenes tradicionales, sino que informan el mundo. En las imágenes técnicas lo que cuenta no es el significado sino el significante: su sentido, la dirección hacia la que señalan. Son producidas por el gesto que reagrupa puntos para formar superficies, es decir, por el gesto que va de lo abstracto a lo concreto.
- La imagen tradicional: son las imágenes anteriores a la fotografía, que, a diferencia de las imágenes técnicas, son codificadas por su productor (como el pintor a la pintura). Descifrar imágenes tradicionales implica revelar la visión del productor, es decir, su ideología. Las

imágenes tradicionales son espejos que reflejan los vectores de significado que tomaron del mundo. El sentido de las imágenes tradicionales es llegar orientarse en el mundo. Son producidas por un gesto que va de lo concreto hacia lo abstracto.

- La imagen pobre: Hito Steyerl determina una diferenciación en defensa de la que llama “la imagen pobre”, en comparación con la tan bien valorada “imagen rica”: las imágenes pobres tienen baja calidad, están comprimidas y eso las obliga a una resolución subestándar. Viajan muy rápidamente, son una copia en movimiento. En esta circulación vertiginosa pierden materia y ganan velocidad, expresan una condición de desmaterialización (que comparten con el legado del arte conceptual y con los modos contemporáneos de producción semiótica). La imagen rica se convierte en el fetiche de la alta resolución. Tiene su propio sistema de jerarquías, aunque las nuevas tecnologías ofrecen cada vez más posibilidades de degradarla creativamente (como las obras que nacen con gran calidad y circulan en copias que las “resucitan” como imágenes pobres).

Steyerl afirma que entonces la imagen pobre es popular pero que, si bien el territorio de las imágenes pobre permite acceder a la imaginería excluida, también es filtrado por las técnicas de mercantilización por las que los usuarios que las reenvían, editan, copian, subtítulan, son convertidos en editores, críticos, traductores y coautores. Este es un punto que me interesa particularmente sobre este tipo de imágenes: cómo por una parte la imagen pobre cae en el remolino de la constante desterritorialización capitalista pero, a su vez, cómo un objeto desmaterializado resulta ser perfectamente adaptable la semiotización del capital y acaba perfectamente integrada en un capitalismo de la información que se basa en la impresión antes que inmersión, en la intensidad antes que en la contemplación, en las vistas preliminares antes que en las versiones finales.

De estos conceptos derivan otros que retomaré sobre el desarrollo de mi obra:

- La imagen producto de la fotografía computacional: las cámaras fotográficas nos dan como resultado de su uso imágenes más premediadas que premeditadas, dice Steyerl. Cuando vemos la foto que sacamos con nuestro celular, la imagen fue antes mediada por un procesamiento algorítmico y creó algo que quizás nunca existió pero que el algoritmo pensó que nos gustaría ver en un juego de probabilidades, que hace uso de referencias cruzadas con muchas bases de datos (de nuestras propias imágenes en todos nuestros dispositivos y redes) y vincula la robótica del control con el reconocimiento de objetos y tecnologías de machine learning.
- Imagen relacional: la imagen pobre es también una imagen relacional ya que se basa en la relación entre personas y sistemas que intervienen las imágenes antes de ser vistas, y adquieren así una dimensión social. La imagen computacional crea la imagen presente sobre la base de imágenes anteriores, en nuestra/su memoria. Los humanos y las cosas se entremezclan en constelaciones siempre nuevas para transformarse en

bots o cyborgs, afirma Steyerl.

Cabe agregar dos conceptos relacionados:

- Apofenia: se refiere a la percepción de patrones dentro de un conjunto de datos aleatorios. Steyerl se pregunta si la encontrar patrones comunes o conexiones en un mar de datos sucios es una nueva forma de paranoia y responde que después de las filtraciones de Snowden quedó demostrado que todas las teorías de la conspiración eran reales y que aún peor, fueron superadas por la realidad.
- Pareidolia: fenómeno psicológico donde un estímulo vago y aleatorio (habitualmente una imagen) es percibido erróneamente como una forma reconocible. Cuando este fenómeno es analizado desde la Inteligencia artificial y leído por redes neuronales entrenadas como las de Google Deep Dreams los resultados son muy interesantes, dando lugar a la creación de ideas oníricas, ya que las redes clasifican imágenes con solo “mirarlas” para así reproducirlas o mejorarlas sobre la base de patrones formados durante el aprendizaje/entrenamiento. Este tipo de imágenes excede el marco de esta tesis, pero me parece importante hacer mención como proyección de las imágenes técnicas futuras.

Marco estético contemporáneo

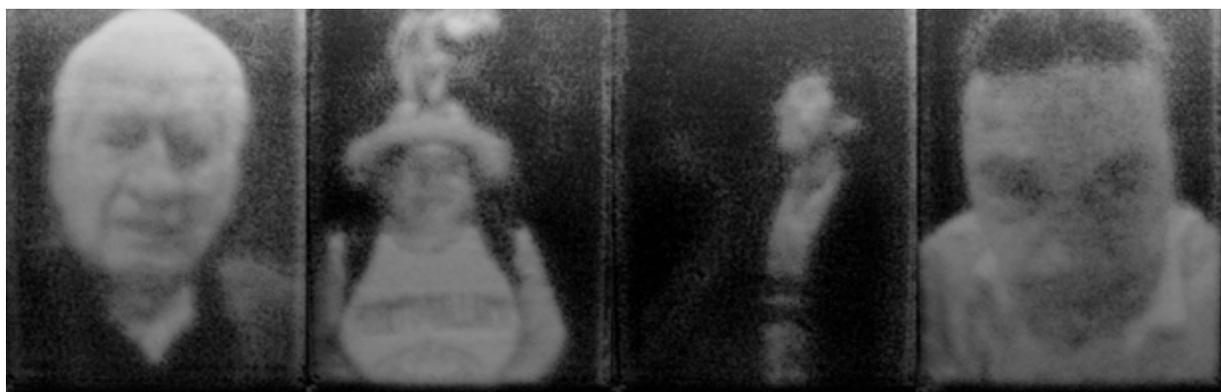
A continuación, mencionaré una serie de referentes artísticos que tienen obras que desde lo conceptual o desde sus estrategias expositivas ofrecen recursos visuales en relación con la serie de preguntas formuladas hasta aquí. Lejos de un registro exhaustivo, es más bien un mapa dinámico trazado, en la mayoría de los casos, por obras que vi personalmente o que marcaron una fuerte influencia en mi modo de pensar en imágenes y que son atravesadas por ciertos ejes en común como el código e imagen para la reconstrucción memoria, el montaje fotográfico y lo aleatorio sobre soportes inestables y código e imagen para la transformación recíproca.

Código e imagen para la reconstrucción memoria

Los artistas analizados a continuación proponen la aparición de la imagen fotográfica como presencia de una persona ausente que es reconstruida mediante el uso de la tecnología desde una llamada afectiva (un ser querido que perdió la vida durante la pandemia para Lozano-Hemmer o los padres fallecidos recordados por Campbell).

Rafael Lozano-Hemmer, “La arena fuera del reloj”

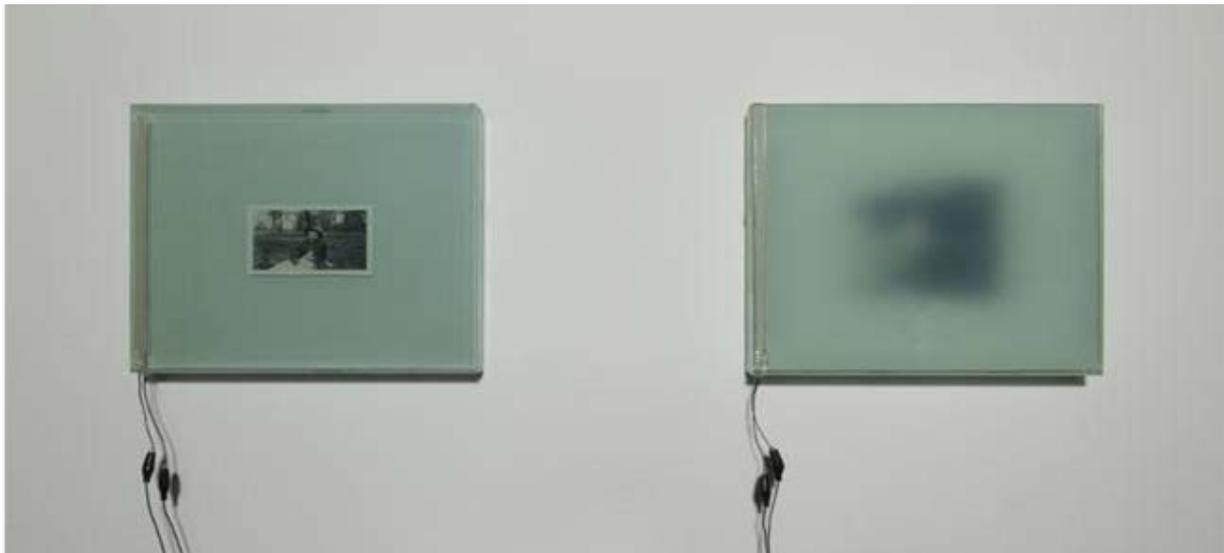
En una obra reciente titulada “La arena fuera del reloj” Memorial a las víctimas de COVID-19, Rafael Lozano-Hemmer propone la creación de un memorial remoto y participativo para las víctimas de la pandemia a través de una convocatoria a los deudos y amigos de quienes han perdido la vida en 2020 a enviar retratos fotográficos que se integrarán en un homenaje llevado a cabo por medio de la telepresencia. Un brazo robótico dibuja con arena el rostro recibido y esa imagen estará visible en las pantallas al ser dibujada en la arena por un dispositivo robótico sobre una plataforma que al terminar de configurar la imagen, se inclina dejando deslizar el dibujo de arena. Cuauhtémoc Medina, su curador, dice “No nos equivoquemos: si bien una máquina es la autora de este retrato que se transmite a la distancia por vía de paquetes de electrones, la conexión que establece entre nosotros es una honda corriente que atraviesa nuestra mente y nuestros cuerpos”



La arena fuera del reloj de Rafael Lozano Hemmer, 2020

Jim Campbell, "Tiempo estático"

Otra gran referencia es la muestra "Tiempo estático" de Jim Campbell, exposición que vi en la Fundación Telefónica. Hay una obra en particular que funciona a modo de díptico titulada "Retrato de mi padre", en la que la imagen solo es visible entre los intervalos de latidos del corazón que han sido grabados, mientras a su lado en la "Foto de mi madre" la imagen aparece y desaparece al ritmo de la respiración grabada del artista, como si el aliento empañara el recuerdo. Establece una analogía entre la memoria humana y la memoria informática que me interesa indagar.



Retrato de mi padre de Jim Campbell

La imagen como evocación del tiempo y la memoria

Estos trabajos hacen visible la imagen fotográfica con mínimos recursos tecnológicos y tan al borde de la visibilidad que es ahí donde radica su mayor potencia. En "Aliento" es sólo gracias a la intervención de la respiración de uno que el otro existe otra vez (ya existió y ahora su imagen lo trae al presente) y en la obra de Sacco, son las sombras de materiales transparentes las que reconfiguran la imagen.

Aliento de Oscar Muñoz



Oscar Muñoz, "Aliento"

Otra obra anclada en mi memoria es "Aliento" de Oscar Muñoz: mediante una acción simple, elemental, como es la respiración que genera el aliento se hace visible la imagen oculta y espectral del otro. No hay otro sin la respiración de quien participa, y cuando la imagen fotográfica aparece se mezcla con el propio reflejo del espectador. Una interfaz tremendamente simple pero que involucra el cuerpo de los otros con una enorme potencia.

Graciela Sacco, "Sombras del norte y del sur"

Sobre esta obra de Graciela Sacco, Carol Damián (2005) escribió "Frente a estas sombras nos envolvemos en la proyección borrosa de la memoria de un gesto, aunque también podríamos convertirnos en sombras. De cierta manera, la obra nos introduce en el otro lado, al lado de los deseos de la multitud. Y si bien confrontamos a su pasado, que se muestra en un presente fragmentado, esperamos que el gesto del manifestante defina un destino, el mejor para nuestras sociedades".



Sombras del norte y del sur de Graciela Sacco

El montaje fotográfico y lo aleatorio sobre soportes inestables

Esta es una serie más diversa que las anteriores, pero incluye distintas formas de dar a ver imágenes proyectadas: en el caso de Renno con la reconexión de fotos encontradas que son proyectadas sobre vapor, creando atmósferas nuevas y sugerentes, los videos de Tony Ousler sobre objetos que parecieran cobrar vida, que se emparentan con las proyecciones de Mariana Rondon en sus burbujas traslúcidas que cobijan cuerpos en un juego visual entre la ciencia y la ficción.

Rosangela-Rennó, “experiencia de cinema”

La artista brasileña Rosangela Rennó, tiene una obra basada en la proyección sobre pantallas de vapor, donde postula que las imágenes son engañosas. Una compulsión similar a la del coleccionista profesional la lleva a acumular, re-conectar, reorganizar y recontextualizar fotografías encontradas y textos. Por medio de sutiles desplazamientos y acciones, logra crear nuevas maneras de contemplar viejos objetos, de recuperar reliquias de sentido y de revelar nuevos planos de significado. (<http://www.rosangelarenno.com.br/obras/sobre/24>)



“Experiência de cinema” 2004/2005 Rosangela Renno

Mariana Rondón, “Llegaste con la brisa”

Mariana Rondón es cineasta venezolana y en colaboración con el Taller de Interfaces Electrónicas realizó a finales del 2010 una instalación video-mecánica, resultado de ocho años de investigación. Se trata de una invención robótica compuesta por una gran máquina con dos brazos que se mueven vertical y horizontalmente (los dos grados de libertad que permiten que se desplacen de esta manera), bandejas con solución jabonosa y videoproyectores. Por medio del uso de motor y un andamiaje conformado por diversos elementos metálicos, la máquina produce burbujas de jabón que funcionan a modo de pantalla en cuyo interior vemos imágenes digitales de cuerpos humanos en movimiento o en proceso de transformación.



Llegaste con la brisa de Mariana Rondón, 2010

Código e imagen para la transformación

Leo Solaas, “Dreamlines”

Para entrar en las derivas de mi investigación visual destaco la influencia de las obras de artistas argentinos que condensan las preguntas sobre la relación de imagen y soporte, pero a través del código que la transforma e introduce la generatividad que abre lugar a lo no-controlado y aleatorio, en un modo de delegar al código el dominio de la creación de la imagen: en el caso de Leo Solaas, un algoritmo que la transforma y en el de Gustavo Romano, que la degrada.



Dreamlines de Leonardo Solaas, 2005-2018

Dreamlines es una obra interactiva de net-art que genera una pintura en constante cambio sobre una palabra. Las palabras que se ingresan se utilizan para realizar una búsqueda de imágenes en la web, y los resultados se convierten en la materia prima de un proceso generativo que las transforma en un dibujo dinámico semiabstracto. Un enjambre de partículas, o simples agentes computacionales, se desplaza por la pantalla, sus trayectorias controladas por los valores de color de una imagen de entrada. En otras palabras, el proceso se basa en la traducción del color en movimiento.

Gustavo Romano, “Devenir Código”

Es una obra de Gustavo Romano en la que una imagen digital de 1920 x 1080 px es intervenida sustituyendo el propio código de la imagen por pasajes de textos críticos. El texto escogido es dividido en fragmentos que se “inyectan” en varios sectores del archivo. El resultado es un “texto” que ensambla los dos “contenidos” que entran en conflicto. Obtenemos por un lado un texto crítico que no puede ser leído fácilmente debido a la presencia entrópica del código de la imagen y, al mismo tiempo, una imagen que se disloca a partir del error que introduce el texto crítico.



Becoming Code (Devenir Código) de Gustavo Romano, 2018.

Proceso de trabajo y documentación

La migración de las imágenes fotográficas y su reproductibilidad

Inicié mi formación artística como grabadora en la Escuela Nacional de Bellas Artes P. Pueyrredón hacia principios de los años '90 (actualmente UNA). Mi producción de obra, desde entonces, gira en torno a algunas preguntas sobre el original y la copia, el sentido de la multiplicidad, los límites de la imagen en términos de legibilidad y sobre todo ¿por qué producir, pero a su vez reproducir las imágenes?

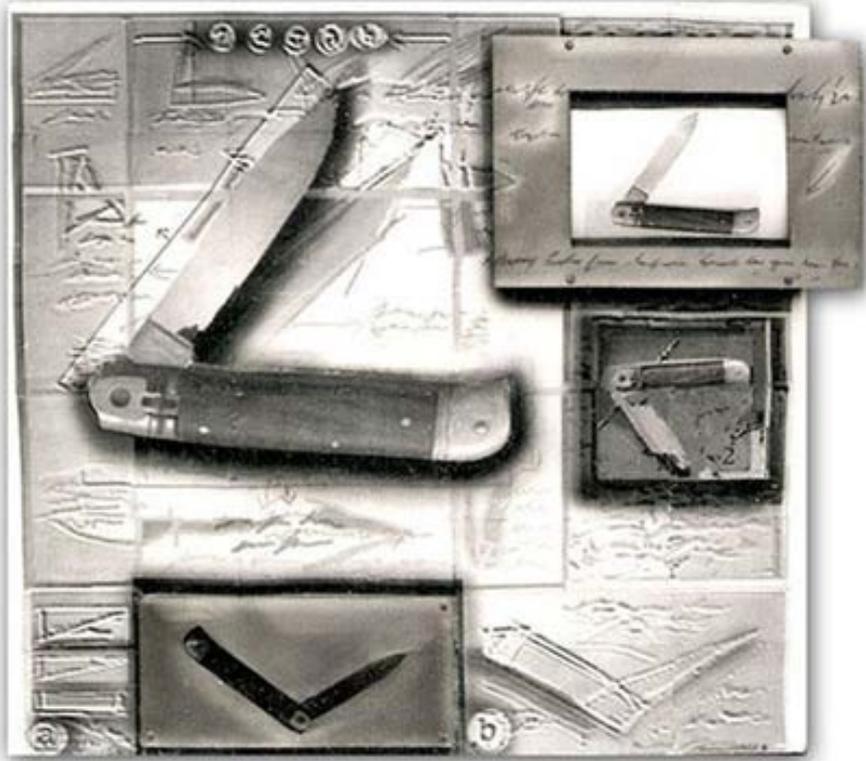
En los inicios de mi formación, me vi fuertemente influenciada por los docentes-artistas como Julio Flores, Rodolfo Agüero y Juan Carlos Romero, que lejos de cerrar la práctica de taller hacia la ortodoxia disciplinaria, ampliaron los límites de la experimentación gráfica poniendo sobre la mesa de trabajo las discusiones sobre la experimentación de nuevas técnicas de reproducción de la imagen y el cuestionamiento de los circuitos de exhibición, en reconocimiento de las corrientes que devienen del dadaísmo, Fluxus, la deriva situacionista y el principio collage. La circulación de las obras también era puesta en cuestión mediante intercambios de arte correo y producción de tiradas de libros de artistas que intercambiamos durante esos años.

Me interesé en las técnicas de lo que se llamó en los '90 "gráfica experimental". Partía de técnicas de fotograbado, uso de emulsiones fotosensibles sobre diversos soportes, pero incluía también recursos provistos por tecnología que comenzaba a circular pero a la vez era de difícil acceso en un contexto socioeconómico hostil. Fue una etapa de experimentación con la tecnología que estaba al alcance del medio artístico: las primeras PCs hogareñas, la xerografía en una relación apasionada con las fotocopadoras, el transfer, la impresión digital láser e inkjet. Desde entonces la computadora se ubicó en el taller junto a prensa de grabado, la impresora y el escáner.

En el año 1996 el Salón Nacional creó una nueva categoría para este tipo de obras que si bien provenían de la gráfica eran producidas con medios hasta ese momento no se veían validados para la producción artística, en términos institucionales. Ese año recibí el premio único a la obra gráfica experimental con una obra titulada "La elección de las armas" que tuvo como punto de partida una foto, luego manipulada digitalmente, impresa en impresora láser y transferida a un soporte rígido, en un montaje que combinaba la imagen impresa con chapa de hierro grabada que en lugar de cumplir su función de matriz era parte de la obra expuesta.

Desde esos años uso las llamadas "nuevas tecnologías" para la producción de mis obras. Lo que se dio en llamar "arte digital" me permitió dar continuidad a procesos de búsqueda y experimentación que venía dando desde mi formación en arte impreso. Fue un devenir casi natural del uso del collage papel al collage digital, mediante la digitalización y manipulación

de la imagen, sistemas de impresión digital en diversos soportes y formatos. Una serie de traducciones técnicas donde las variaciones de la imagen seguían el ritmo de los dispositivos tecnológicos disponibles.

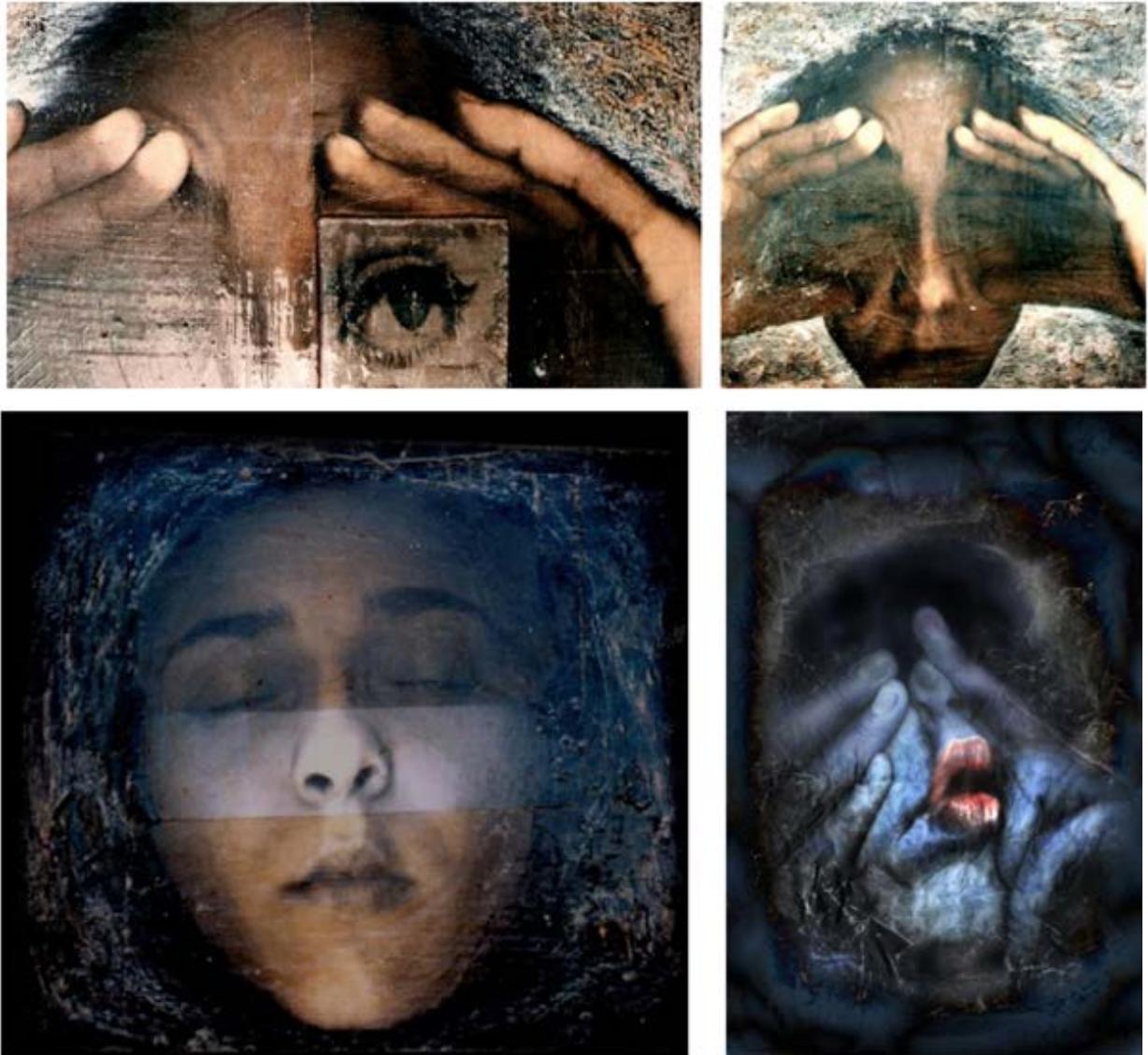


La elección de las armas de Paloma Catalá de Río
transfer, impresión digital, chapa de hierro grabada sobre madera, 1996.

En una serie titulada "Espíritu cosmético"(1996) desarrollé un cuerpo de obra basada en el escaneado directo de partes de mi cuerpo, edición digital de las imágenes, impresión, escaneo, edición y así un proceso de desmaterialización de la imagen buscando el límite de la identidad del cuerpo retratado.



Con uso de las primeras computadoras personales y software edición y animación fui sumando interactividad a mi trabajo en formato CDRom y trabajos de net-art. Publiqué mi primera obra interactiva en el año 1996, desarrollada en Macromedia Director, en la revista multimedia "El Observador Daltónico".



Espíritu cosmético de Paloma Catalá de Río, 1997-99

La presencia de la técnica siempre necesitó para mí liberarse de sus rasgos instrumentales como forma de cuestionamiento a la noción burguesa de técnica igualada a la idea de progreso que hoy tiene su correlato en el uso de las "nuevas tecnologías" como modo de cuestionar la fascinación por la novedad y recuperar las bajas tecnologías como un elogio de la Low-Tech (Alonso, 2015).

Esta zona de influencia reconoce hoy que una obra de arte electrónico conlleva valoraciones sobre el mundo actual y los fines para los que ha sido producida, entonces cualquier uso no previsto si bien no necesariamente subvierte el orden establecido, al menos lo desnaturaliza.

Tesis: Mirar es difícil. Algunas preguntas para ver las imágenes del mundo.

La indagación sobre los límites de la imagen también me llevó hacia la experimentación con soportes inmatrimales o inestables a través de la luz.



Contra el fetiche de la perfección del CD-ROM Espíritu Cosmético de Paloma Catalá de Río, 1998

Tras varios años de residencia en Tenerife, España, de regreso en Buenos Aires inicié la Maestría en Teoría y Estética del Arte Electrónico en UNTREF donde la experimentación con herramientas tecnológicas para la creación de interfaces, dispositivos y entornos creativos, y el aprendizaje de lenguajes de programación para entornos sensoriales y dinámicos, me permitieron producir algunos proyectos que hoy puedo ver como una continuidad de las experiencias anteriores.

En todos los proyectos *la pregunta que se apoderó de mi* es ¿cómo dar a ver las imágenes circulantes?

Ensayos visuales para “dar a ver” las imágenes

Continuidades entre procesos de trabajo

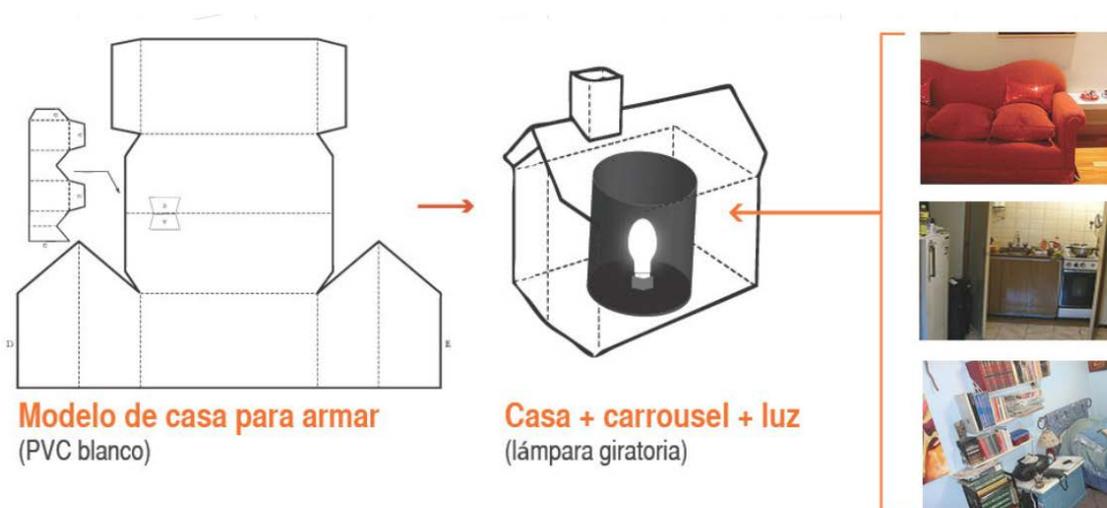
Proyectos desarrollados durante la cursada de la MAE que configuran una serie de dispositivos para dar a ver lo que no vemos a simple vista.

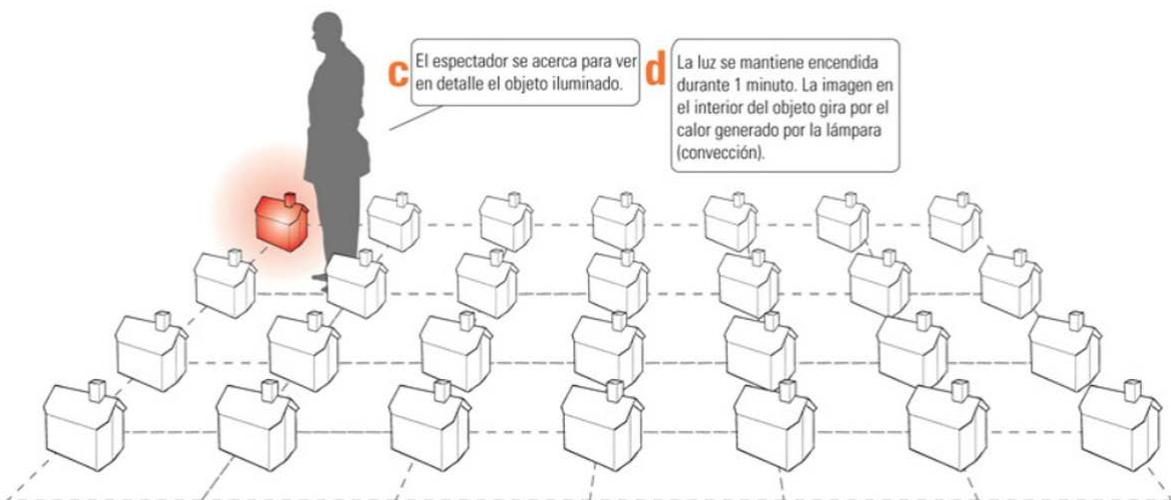
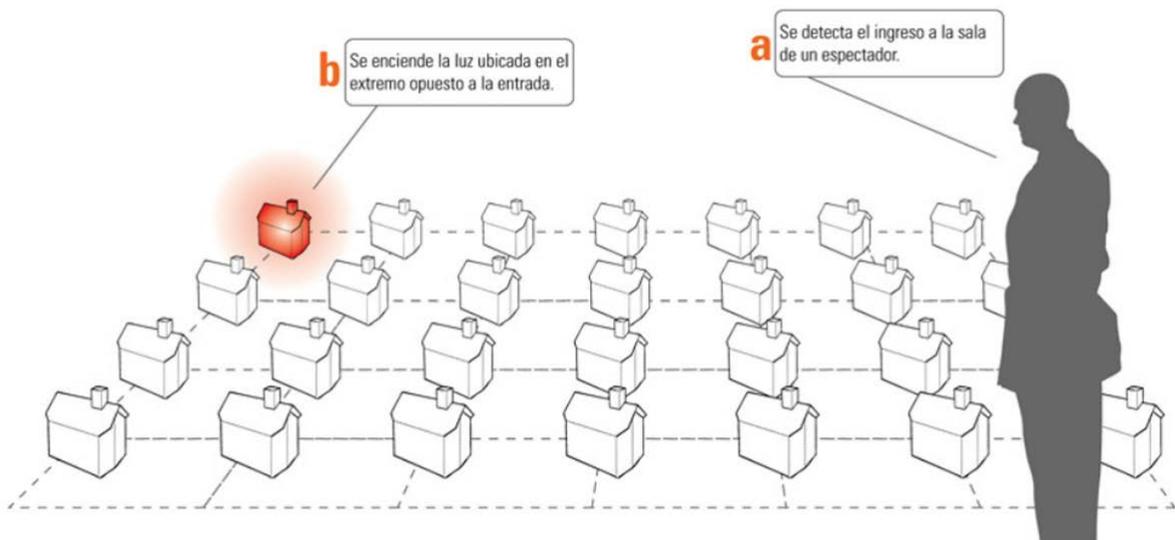
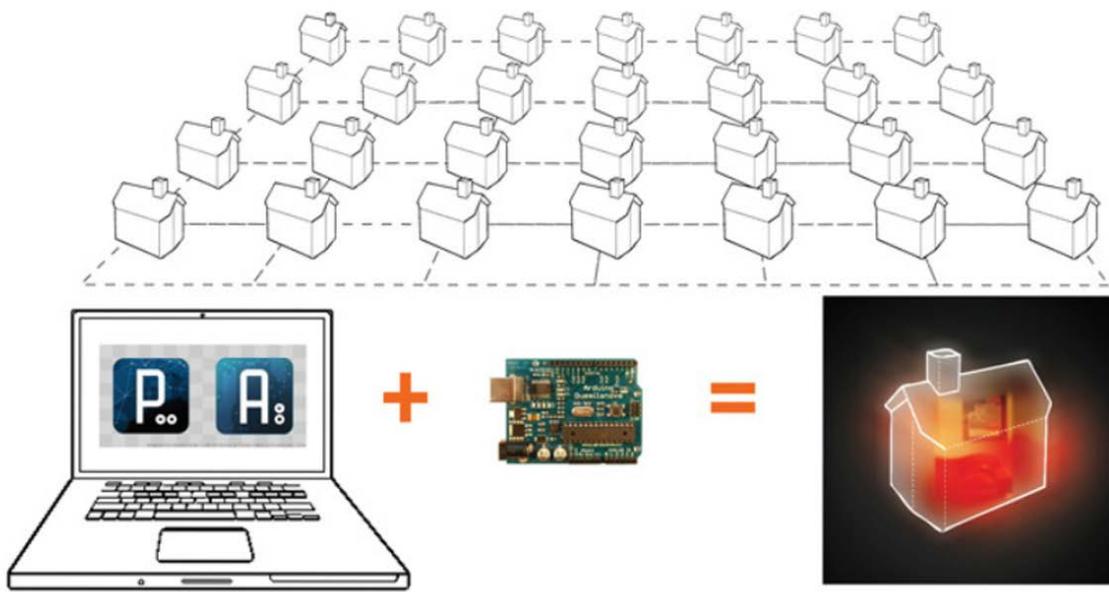
Dentro de casa

Proyecto para una instalación interactiva acerca del concepto de extimidad de Lacan, retomado por Sibilia (2017) a través del cual lo que es personal se convierte en colectivo, lo que es ajeno se hace propio y la intimidad ya no es algo que se preserva, que se mantiene en los círculos más internos, sino que se proyecta en un movimiento excéntrico en todas direcciones. Las redes se convierten en canales para exhibir públicamente la intimidad. En esta indagación acerca de los límites entre lo público y lo privado, el proyecto se inició con una convocatoria en redes (Wordpress, Flickr, Facebook) y luego dos etapas:

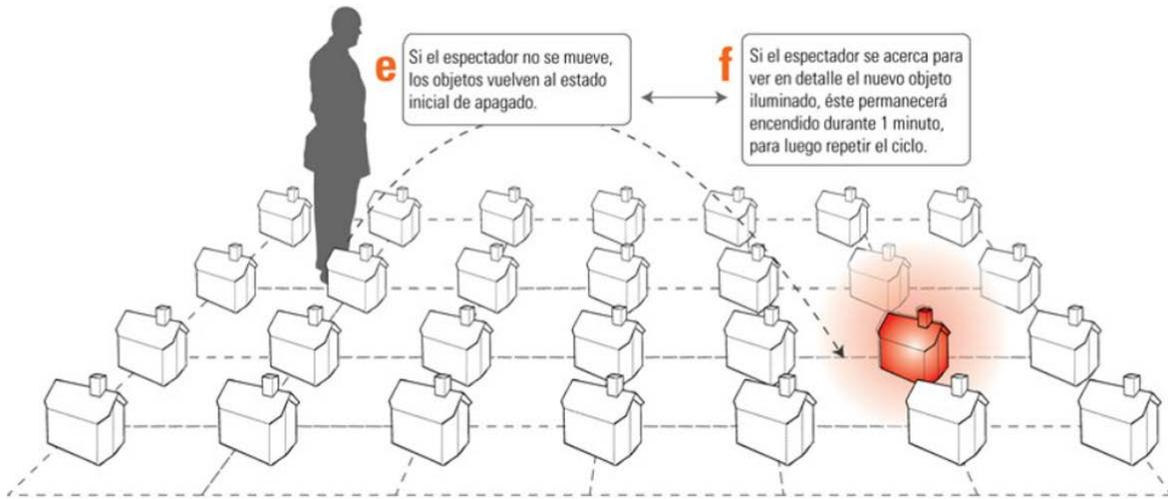
1- Proyecto de instalación de casas translúcidas, inspiradas en lámparas infantiles que proyectan imágenes tomadas de la web de la convocatoria (www.dentrodecasa.net, actualmente off-line).

2- Instalación de objetos lumínicos con imágenes impresas en backlight, provenientes de la web www.dentrodecasa.net. Los objetos se encienden al sensor presencia de un observador/interactor y activan audios de relatos que sus autore/as enviaron junto a las fotos.



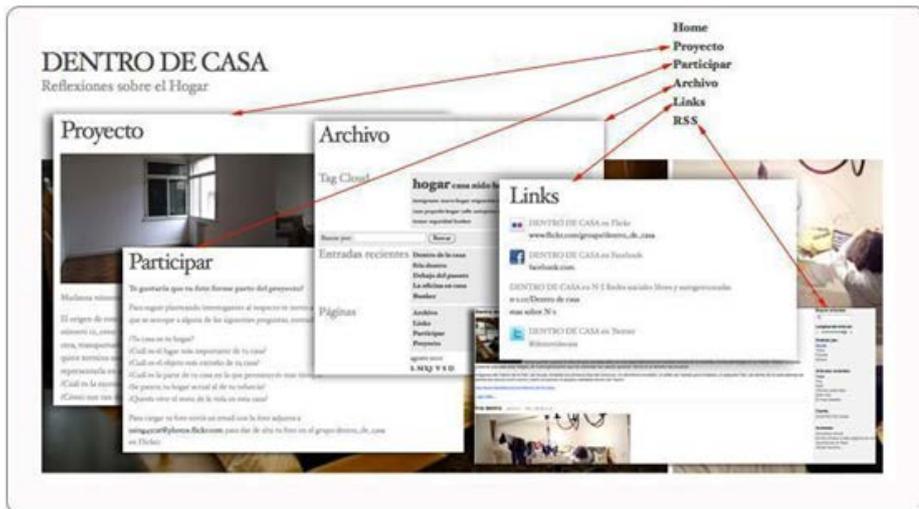


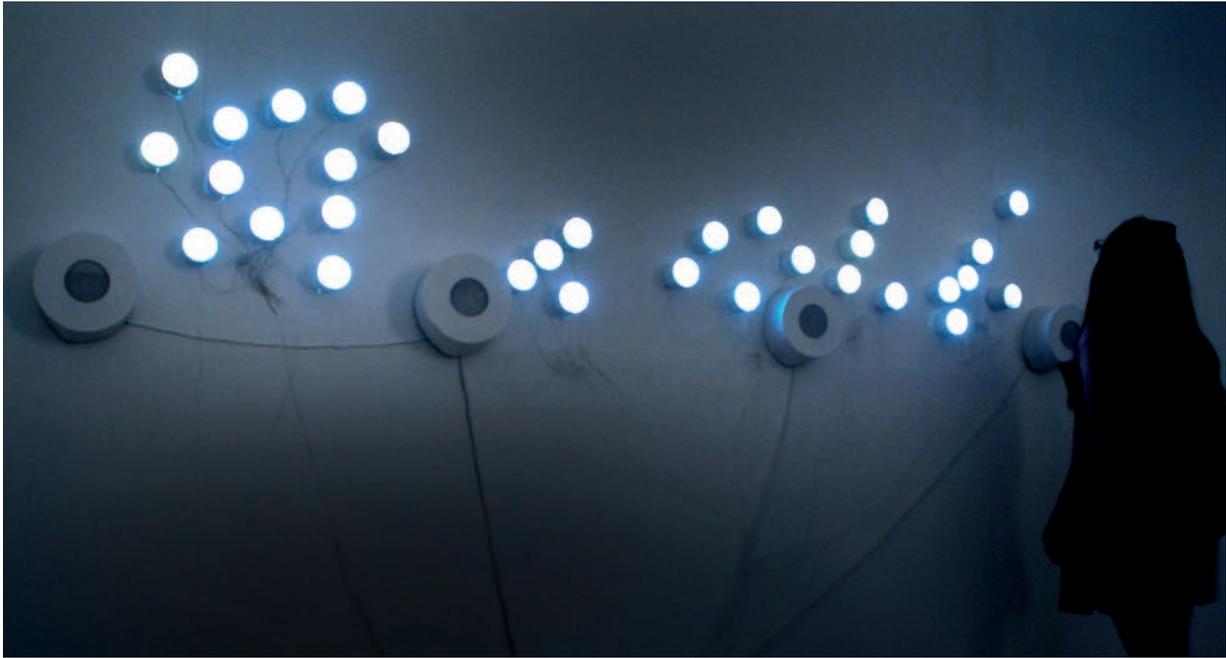
Tesis: Mirar es difícil. Algunas preguntas para ver las imágenes del mundo.



Dentro de casa

Instalación interactiva. Trabajo final de MAE UNTREF expuesta en Fase III. Centro Cultural Recoleta. Año 2011



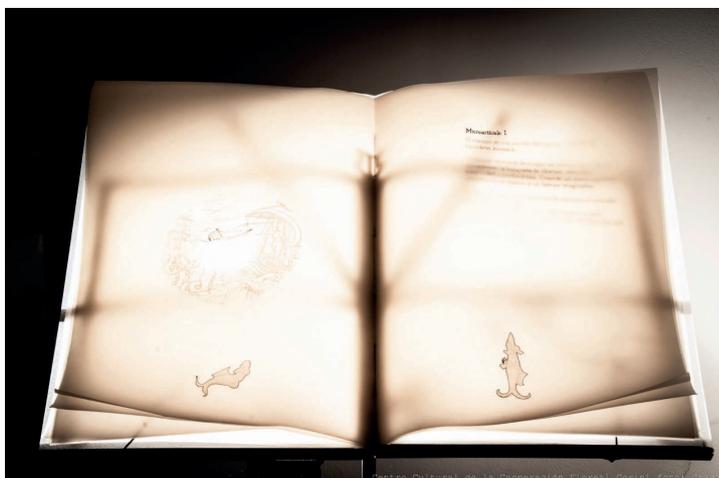
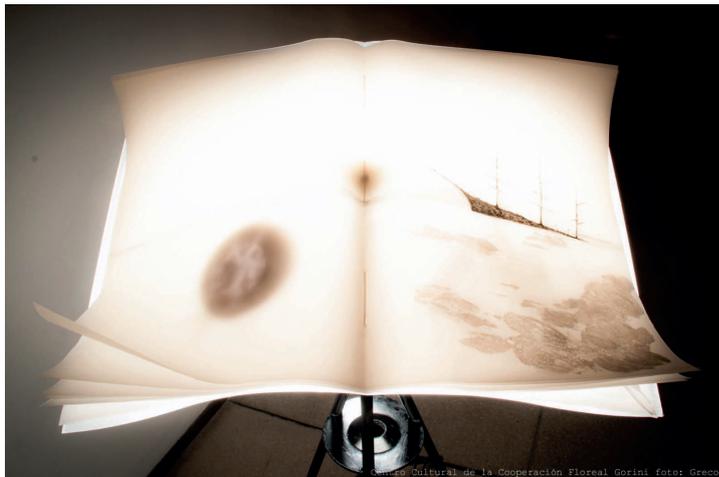


La mirada mediada

Imágenes vistas a través de objetos contruidos para ver, ocultar y poner en duda.



Taza intervenida para ser vista solo con lupa. Proyecto Continente. Pequeñas Colecciones en el Complejo Cultural Chacra de los Remedios. Muestra colectiva. Año 2019



Pequeños equilibrios inestables.

Libro translúcido retroiluminado sobre atril de partituras. Centro Cultural de la Cooperación. Muestra colectiva. Año 2015.

Hallazgos en la incertidumbre

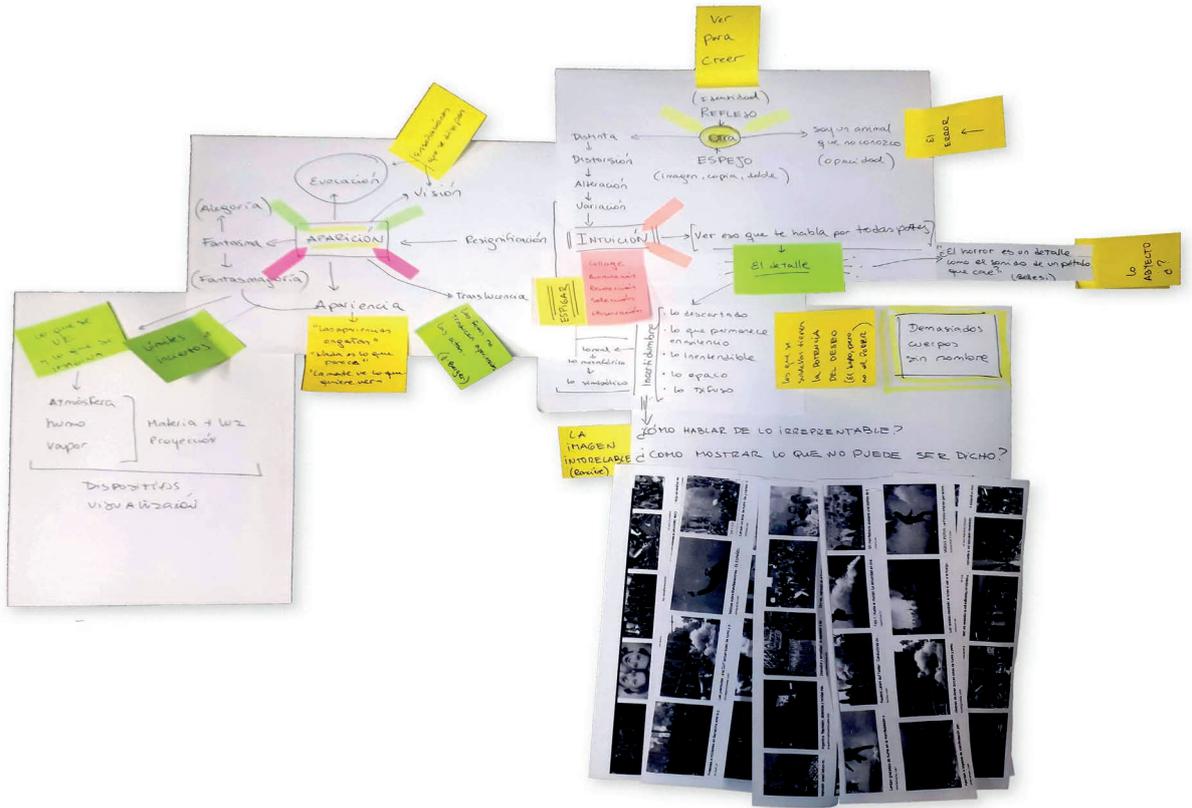
Salir a espigar en zonas de incertidumbre

El germen de este proyecto se originó en el taller de tesis y la conversación, donde el trazado de mapas sobre las zonas de inquietud de mi proceso artístico aclaró su carácter dinámico y relacional, basado en lo precario y provisorio. Salir a espigar y reunir objetos recolectados.



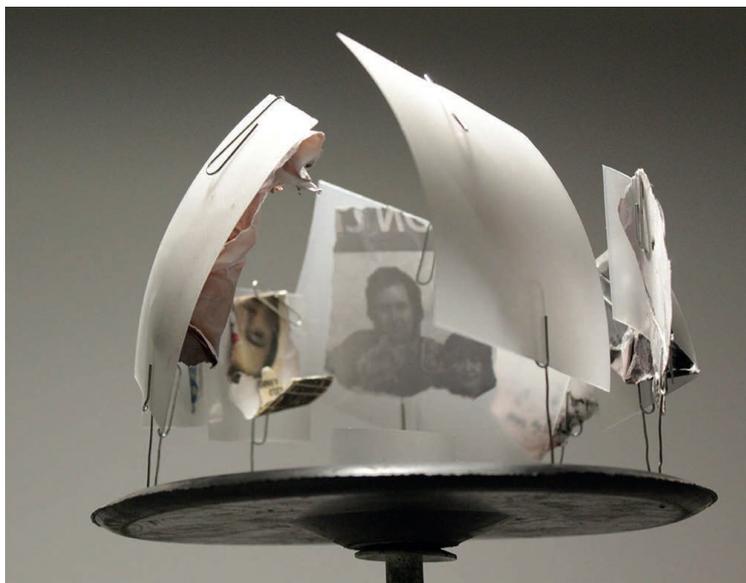
Detener la mirada en el detalle

Recolección de objetos nuevos entre lo ya visto.



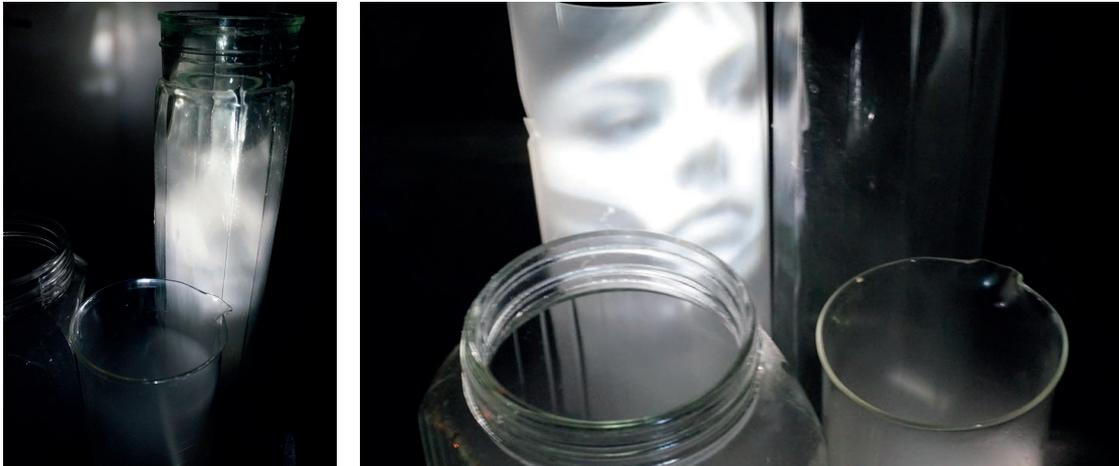
Objetos móviles

Objetos que contienen imágenes fotográficas mediadas: por la lupa, por lentes, para un protagonismo del detalle y la imagen oculta. La opacidad de los materiales esconde, la transparencia deja ver, para imaginar lo que no se ve y confiar en la apariencia.



Creación de apariencias

La ilusión de los sentidos o la figuración vana de la inteligencia: imágenes fotográficas proyectadas sobre vapor contenido en recipientes. El poder evocativo de las fantasmagorías.



Las imágenes en el desierto de las palabras

El viento que transforma palabras en imágenes.



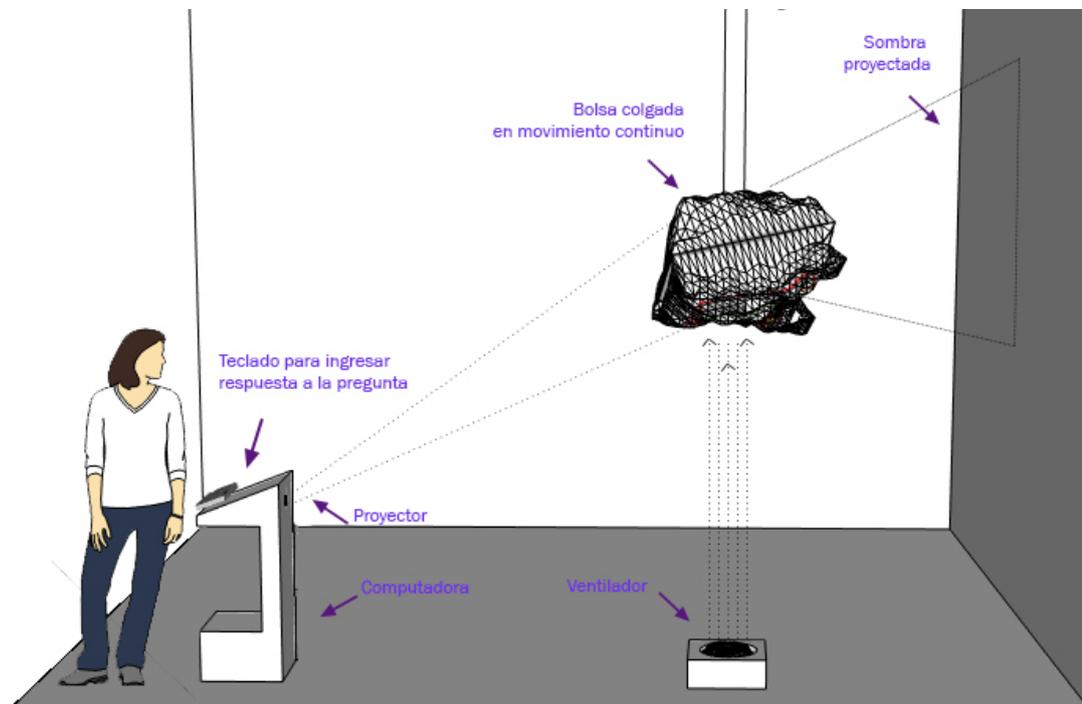
En una sala en penumbras, luces puntuales sobre bolsas de plástico blancas que se encuentran en permanente movimiento por acción de ventiladores ubicados en el piso, mantienen una danza suspendida. Grandes sombras se proyectan sobre las paredes. La persona que interactúa se encuentra frente a un teclado y una pregunta que debe responder:

Un algoritmo realiza la búsqueda de imágenes en tiempo real en Internet y la proyección de la secuencia resultante sobre las bolsas configura una fantasmagoría de las imágenes circulantes. De fondo se escucha el sonido de bolsas plásticas arrastradas por el viento del Desierto de Atacama.

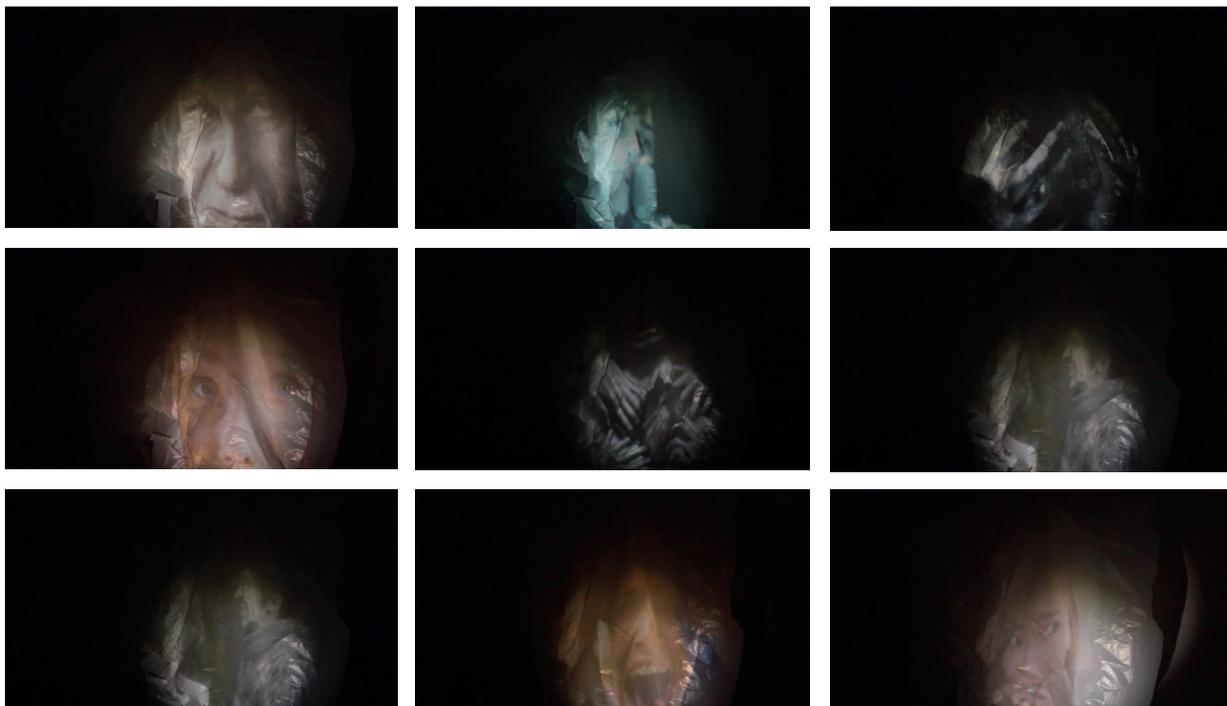


Motores de búsqueda como máquinas filosóficas

La imagen como respuesta a nuestro diálogo con el mundo.

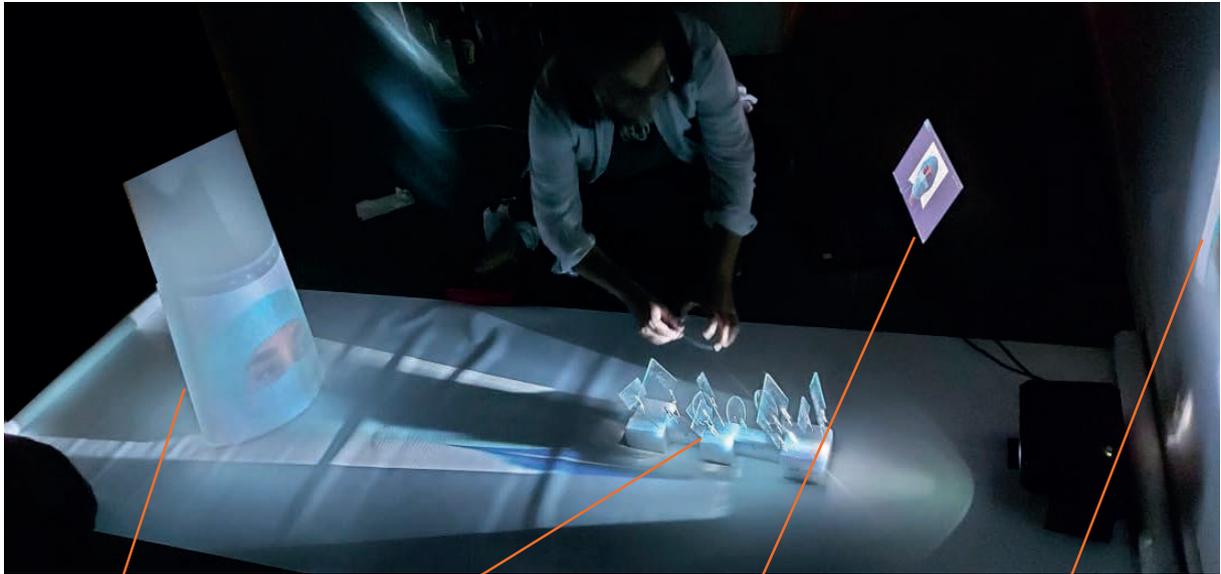


Programación en Processing para devolver imágenes como respuesta a una pregunta, en secuencias de 80 imágenes que se muestran durante 300 milisegundos para luego devolver la pregunta inicial y volver a comenzar con el proceso. Programación: Agustina Corbalán.

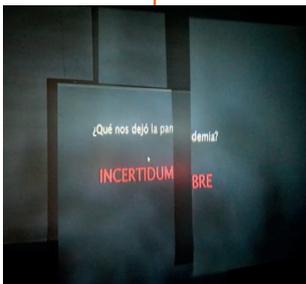
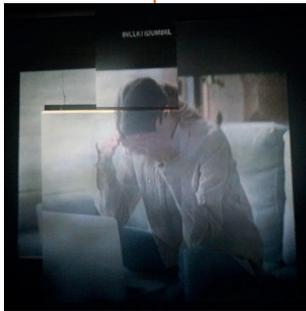
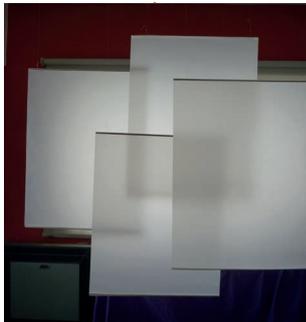


Mirar es difícil

Preguntas para ver las imágenes del mundo.



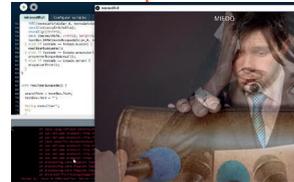
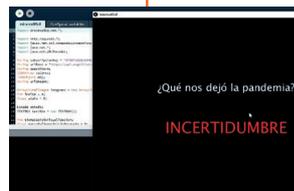
Soportes móviles e inestables. Pantallas de papel translúcido



Lentes y cristales para multiplicar reflejos

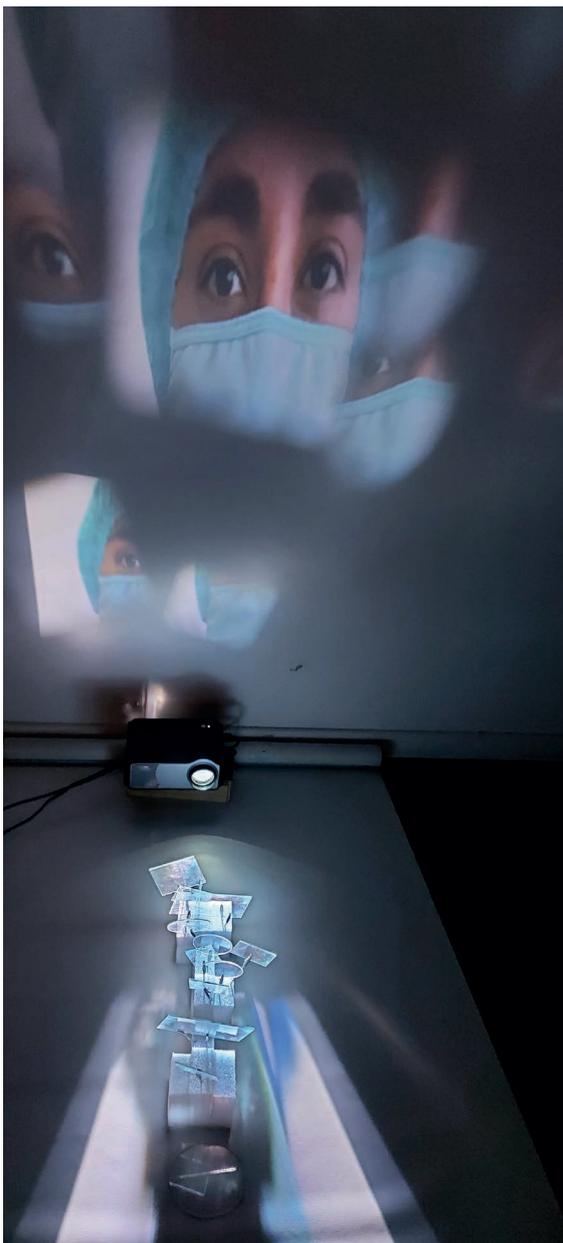


Programación en Processing para buscar imágenes en tiempo real



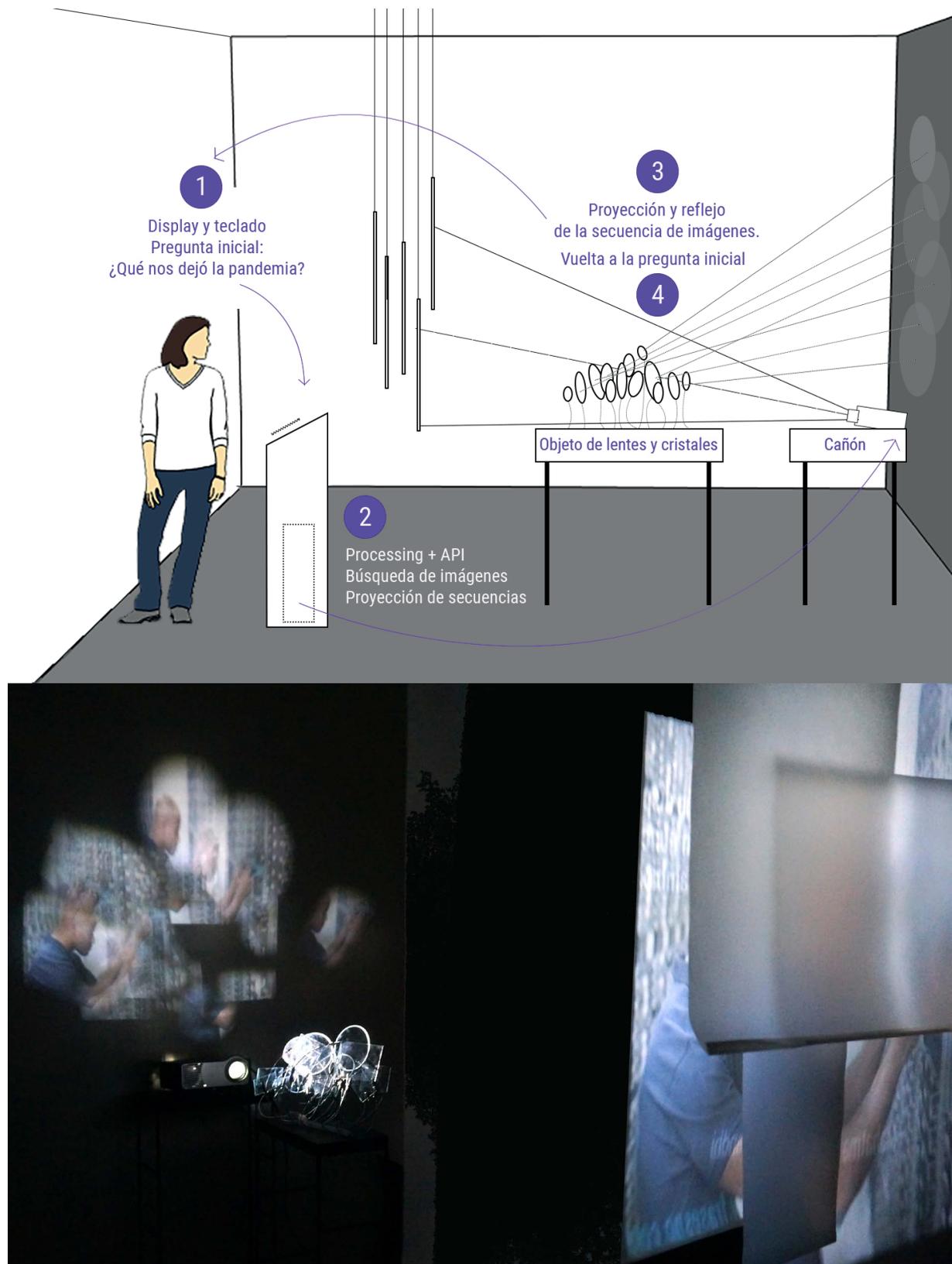
Reflejos inciertos

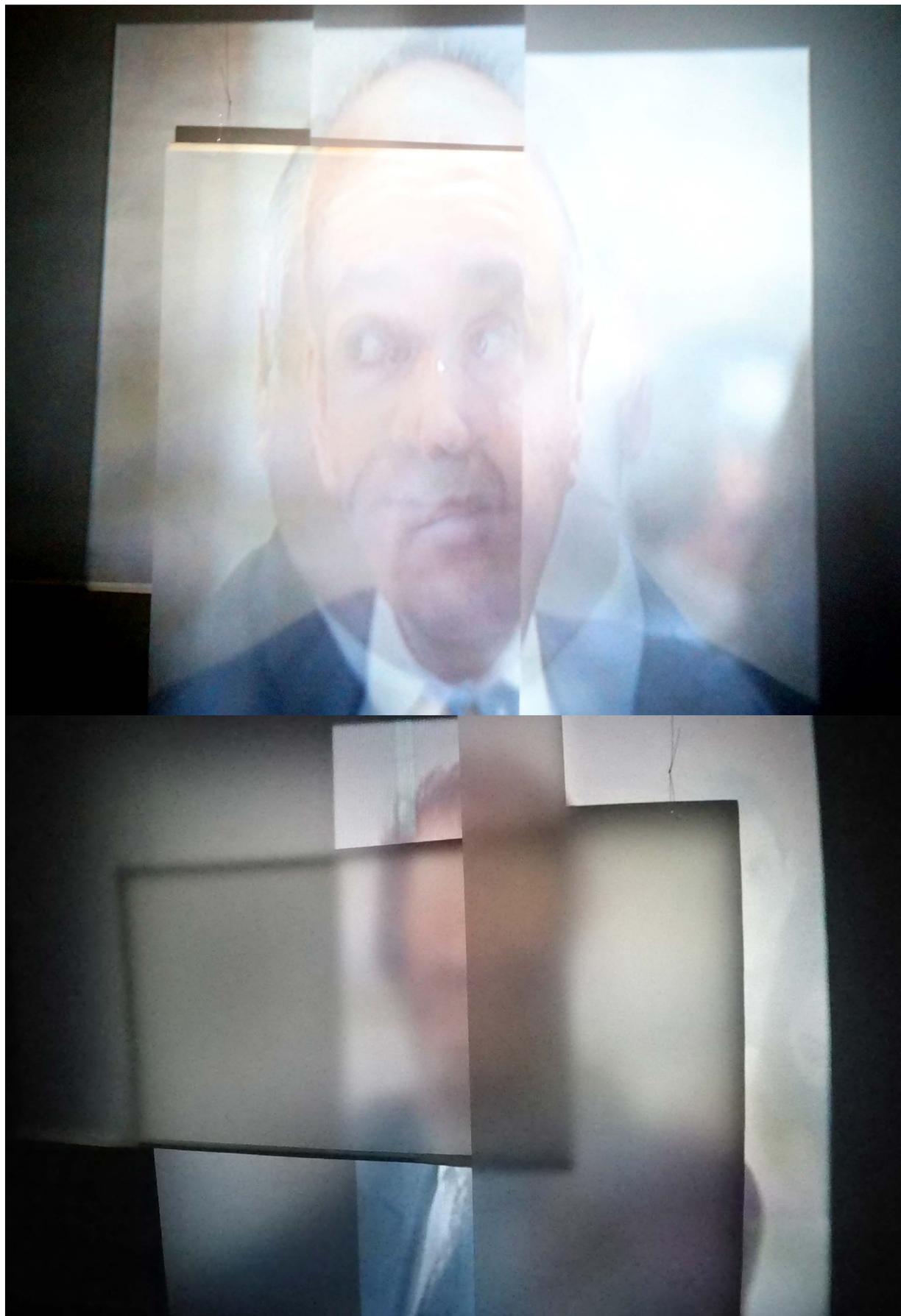




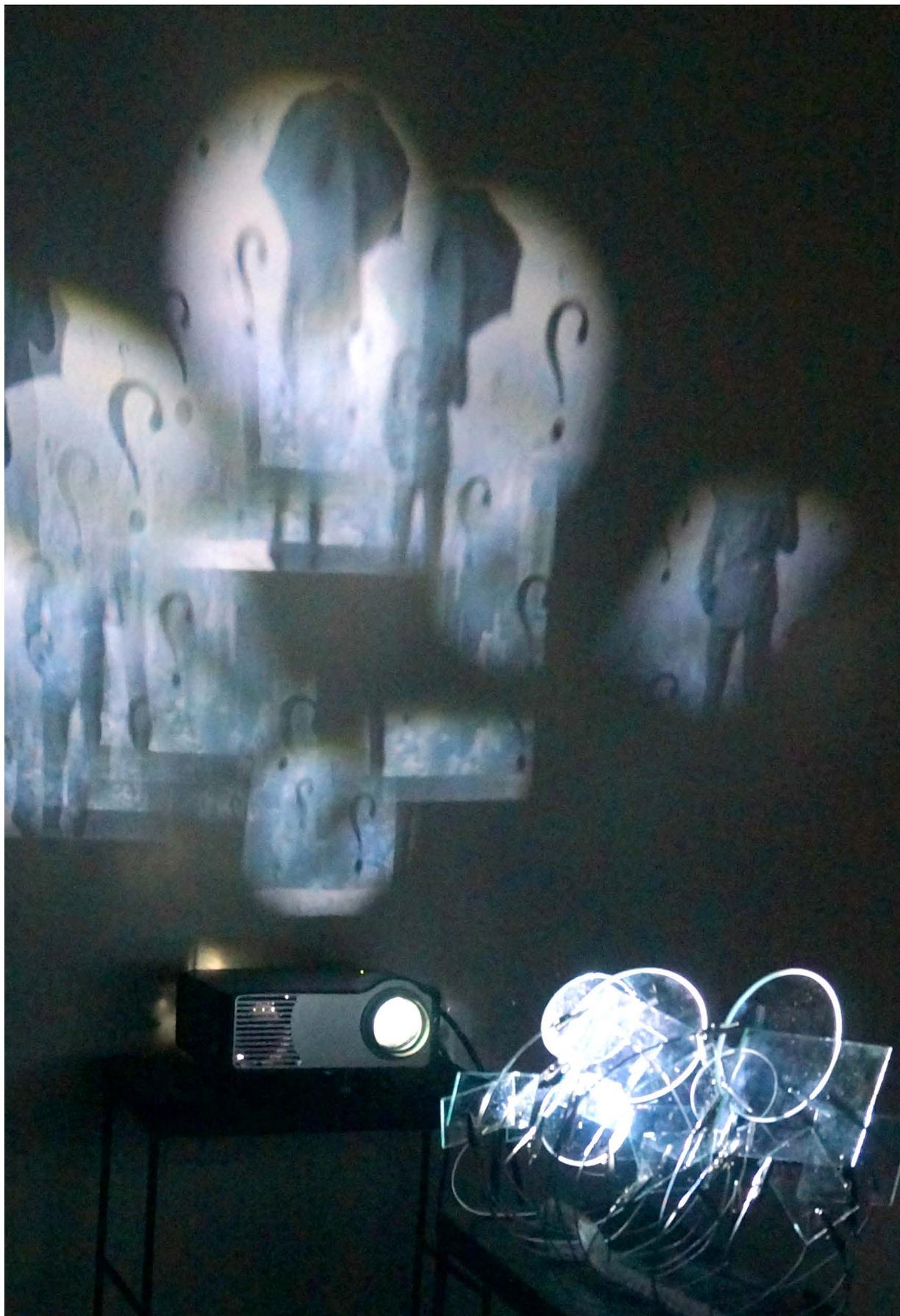
Mirar es difícil. Instalación

Esquema básico.







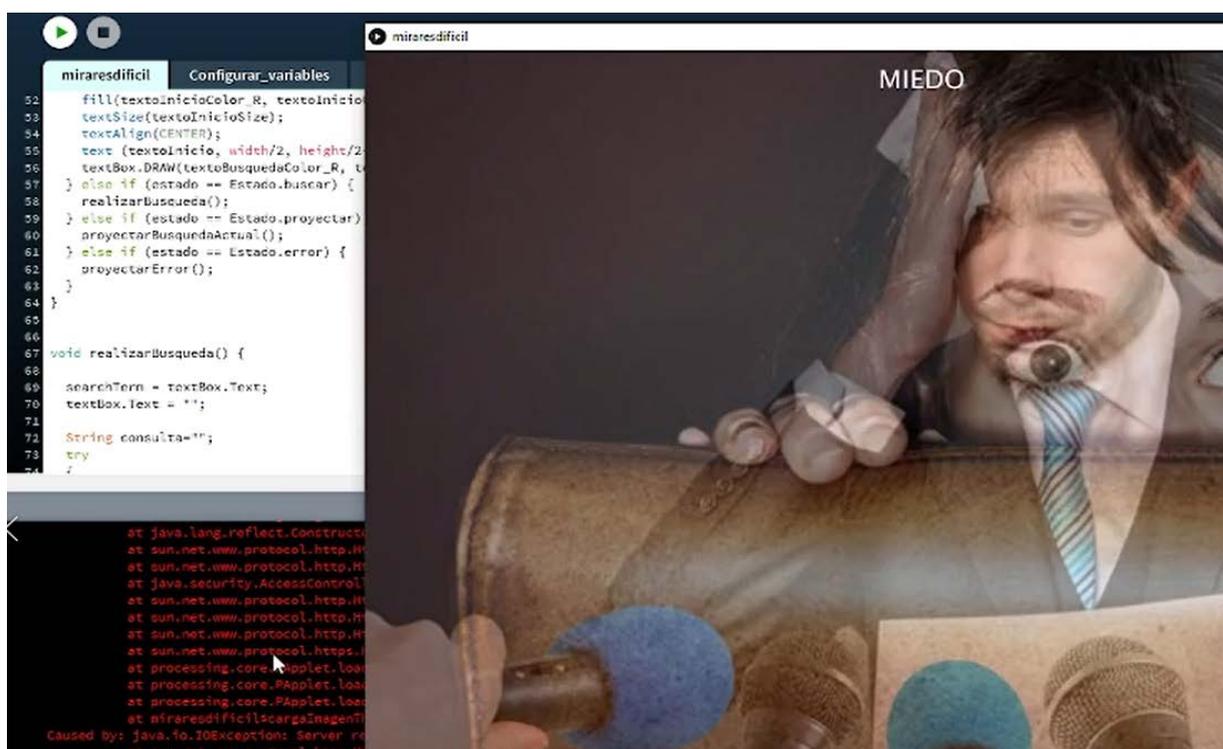


Motores de búsqueda como máquinas filosóficas

A partir de nuestra contemporánea condición de “cyborgs recubiertos de datos” establecemos, como describe Boris Groys, nuestro diálogo con el mundo fundamentalmente a través de Internet. Interrogamos al mundo y somos interrogados por él. Si queremos saber algo, preguntamos como usuarios, si queremos contestar actuamos como proveedores de contenidos. Entonces, como refiere el autor, Google es la primera máquina filosófica conocida que regula nuestro diálogo con el mundo sustituyendo presupuestos metafísicos e ideológicos con reglas de acceso estrictamente formalizadas y universalmente aplicables.

Debemos tener en cuenta que el motor realiza la búsqueda entre los contextos disponibles, es decir que, si bien podemos imaginar un número infinito de contextos y por lo tanto infinitas trayectorias de palabras, hay que tener en cuenta que cada contexto debe tener un soporte material (“real”), por lo que la búsqueda es finita entre contextos existentes y sobre todo disponibles. Entonces, cada palabra se va caracterizando por el conjunto de significados, la serie de contextos que ha acumulado en su migración constituye su capital simbólico (Groys, 2014).

Estas migraciones de las imágenes fueron los primeros resultados pudimos configurar tras pensar y probar cómo realizar la búsqueda, regular tiempos de espera, la configuración del aspecto de cada imagen, su duración y transición entre una y la siguiente. Pero nos confrontamos rápidamente con la principal limitación: Google nos devolvía pocas imágenes y pobres en su definición y variedad. ¿Por qué nos muestra solo una parte de las imágenes circulantes? ¿Con qué criterio restringe la respuesta?



Nuevos problemas surgidos de la materialización

La paradójica limitación en la recuperación de las imágenes digitales

“Lo propio del archivo es la laguna, su naturaleza agujereada. Pero, a menudo, las lagunas son el resultado de censuras deliberadas o inconscientes, de destrucciones y agresiones. El archivo suele ser gris, no solo por el tiempo que pasa, sino por las cenizas de todo aquello que lo rodeaba y que ha ardido”

Didi Huberman

Como fue mencionado con anterioridad, si bien Google vincula todos nuestros dispositivos y pareciera poner al alcance de nuestras prótesis digitales toda la información, no es así. Google modifica de modo muy poco transparente sus algoritmos y dificulta las búsquedas automatizadas. Ofrece resultados individualmente programados. He aquí la gran paradoja: todas nuestras huellas digitales son indexadas, pero cada vez tenemos menos acceso a esos datos. Esta pre-selección y jerarquización opera como una especie de curaduría verbal que condiciona nuestra mirada.

Realicé una serie de consultas técnico-filosóficas con Leo Solaas, a raíz de su trabajo Dreamlines, ya que él trabaja también con búsquedas de imágenes en tiempo real, y con gran generosidad compartió su experiencia acerca de la opacidad de los algoritmos para búsquedas automatizadas de Google. Siguiendo sus sugerencias decidimos, junto a Agustina Corbalán, programadora, recurrir a una API (*application programming interface*) de Microsoft para hacer las consultas. Si bien es mucho más eficaz, limita los resultados posibles de recuperar, es decir, los vuelve más “pobres” y algo más previsibles.

En definitiva, esta limitación impone que la programación sea pensada en función de esa selección y evaluación de los contextos que llevó a cabo el motor de búsqueda como un modo de des-ocultar en el que “se conjugan la lucha metafísica de diálogo con el mundo junto a la lucha político-tecnológica sobre el ideal utópico de la libre circulación de la información, la libre migración de palabras liberadas por todo el espacio social” (Groys, 2014).

Conclusiones preliminares

La puesta en funcionamiento de “Mirar es difícil”, a modo de artefacto visual que configura nuevas miradas sobre lo ya visto, utiliza las múltiples combinatorias variables de los motores de búsqueda. Las imágenes pobres que en su aceleración circulan por el interior de los círculos viciosos del capitalismo audiovisual, “muestran tanto lo extraordinario como lo obvio, siempre y cuando seamos capaces de descifrarlo” (Steyerl, 2017). En ese desciframiento se centran también las nuevas preguntas.

Es en esa operación de desciframiento en el que la imagen puede ser más que mercenaria de la apariencia. El desplazamiento desde el problema de la representación de la imagen hacia el de la intensificación de sus capacidades socio-técnicas de intervención en el mundo permite trabajar en nuevas categorías y herramientas interpretativas apropiadas desde el contexto en el que las imágenes son generadas y puestas en circulación.

Para ello el montaje de la instalación “Mirar es difícil” se propone “acercar las cosas que no están dispuestas a serlo” tal como propone Jean-Luc Godard con el material fílmico en sus Historia(s) del cine, haciendo surgir el sentido de la actualización de las imágenes por revelación recíproca (Michaud, 2017) donde los algoritmos presentan un límite pero a la vez ponen en relación imágenes que hablan de sus latencias y por lo tanto de sus supervivencias, revelando un inconsciente óptico que de otra forma seguiría entre lo no visible.

La experiencia de producción artística relevada en esta tesis me permitió encontrar continuidad entre procesos diversos, que hasta ahora se mantenían dispersos. Desde un nuevo posicionamiento y una mirada retrospectiva que recupera lo procesual, la relevancia de la observación del detalle y sobre todo la persistencia en el uso de la imagen fotográfica como punto de partida, la serie de proyectos realizados durante la MAE, en los que la imagen es además intervenida por códigos de programación y mediada por procesos algorítmicos, potencian la posibilidad de “dar a ver” imágenes que de otro modo quedarían fuera de los contextos disponibles para los motores de búsqueda.

La investigación iniciada en esta tesis abre una nueva serie de interrogantes a partir de las limitaciones que imponen los motores búsqueda de imágenes en internet y potencialidades que ofrece la intervención de las imágenes técnicas en tiempo real. Para profundizar en estos aspectos, tanto en el campo teórico como en la praxis artística, inicié el doctorado en la Universidad Nacional de las Artes (UNA) con un proyecto de deviene del actual, y que propone la investigación acerca de obras de artistas visuales que trabajan la transformación de la imagen fotográfica en tiempo real en las poéticas tecnológicas latinoamericanas a comienzos del siglo XXI.

Por otra parte, en lo referido a las proyecciones en mi práctica artística, los procesos anteriores encuentran continuidad en una serie investigaciones visuales basadas en la premisa de

que nada es natural (Marqués, 1982) y que nuevamente indagan sobre la producción de imágenes, su puesta en circulación y luego su búsqueda, recuperación y montaje, esta vez poniendo foco en imágenes de paisajes circulantes para automatizar la creación collages digitales que luego serán dibujados de manera analógica.

Se trata, en definitiva, de seguir intentando abrir las cajas negras de nuestras estructuras algorítmicas para llevar la imagen del nivel de lo no-visible a lo visible, donde el desafío es que la conjugación de la inteligencia artificial y su capacidad no solo de analizar los grandes flujos de datos sino de hacer sentido con ello, para producir así nuevas imágenes de forma crítica.

Referencias bibliográficas

Adler, J. (2020). *En busca del eslabón perdido. Arte y tecnología en Argentina*. Buenos Aires, Miño y Dávila SRL.

----- (2021) *Desmantelando la máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*. Buenos Aires, Neural.

Alonso, R. (2015) *Elogio de la Low-Tech. Historia y estética de las artes electrónicas en América Latina*. Buenos Aires, Luna Editores.

Arias, O. (2018). "Sobre la circulación de fotografías en redes sociales y su influencia en la construcción de la subjetividad individual" en Revista NOIMAGEN N° 2.

----- (2019). Devolver la mirada. 2021, mayo 26, de Conferencia performativa. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=8PXPcqw_P9w

Brea, José Luis. (2005). *Estudios visuales. La epistemología de la visualidad en la era de la globalización*. Ediciones Akal, Madrid.

----- (2007). *Cultura_RAM mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica*. Editorial Gedisa, Barcelona.

----- (2010). *Las Tres Eras de la Imagen. Imagen-materia, Film, e-image*. Madrid. Ediciones Akal, Madrid.

Belting, H. (2007). *Antropología de la imagen*. Buenos Aires: Katz.

Didi-Huberman, G. (2017) *Sublevaciones*. Saenz Peña, Buenos Aires, Argentina: UNTREF.

----- (2009). *La imagen superviviente. Historia del arte y tiempo de los fantasmas según Aby Warburg*. Traducción : Juan Calatrava. Abada Editores, Madrid.

----- (1997) *Lo que vemos, los que nos mira*. Buenos Aires: Manantial.

Farocki, H (2013) *Desconfiar de las imágenes*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Flüsser, V. (2017). *El universo de las imágenes técnicas*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Groys, B. (2014). *Volverse público. Las transformaciones del arte en el ágora contemporánea*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Jaar, A (2018) Entrevista recuperada de <https://revistacolibri.com.ar/alfredo-jaar-foto-de-la-semana/> (20/02/21)

Kozak, C.(2015). *Tecnopoéticas argentinas*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Mitchell, W. J. T. (2003) *Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual*. Revista Estudios Visuales #1, 17-40.

Sadin, E. (2018). *La humanidad aumentada. La administración digital del mundo*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Fernández-Savater, A. (2017). *Dar a ver, dar que pensar: contra el dominio de lo automático*. El diario.es. Recuperado 10 de octubre de 2021, de https://www.eldiario.es/interferencias/pensamiento-esterotipos_132_1835236.html

Steyerl, H. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

----- *Arte Duty Free. El arte en la era de la guerra planetaria*. Buenos Aires, Argentina: Caja Negra.

Ranciere, J. (2019). *El espectador emancipado*. Buenos Aires: Manantial.

Yeregui, M. (2021) "Modelo para desarmar (o de cómo no sucumbir al embrujo de la máquina)" en Adler, J (Comp.), *Desmantelando la máquina: transgresiones desde el arte y la tecnología en Latinoamérica*. Buenos Aires, Neural.