



UNIVERSIDAD CATÓLICA DE TEMUCO
FACULTAD DE ARTES, HUMANIDADES Y CS. SOCIALES
CARRERA DE LICENCIATURA EN ARTES VISUALES

IMAGEN, SENSUALISMO Y EFECTISMO, UNA
ADAPTACIÓN A LAS ARTES CONTEMPORÁNEAS EN
RELACIÓN A LA CULTURA DE MASAS.

Tesis presentada
para optar al grado
de Licenciado en Artes visuales

Realizada por

Fabián Dalmacio Mayta Aguilar

Profesores Guías

Lilian Aubel Chacón
Lorena Villegas Medrano
Hamilton Lagos Palma
Gonzalo Pérez Sanhueza

Diciembre 2009

Temuco – Chile

DEDICATORIA.

“Dedicado a mi familia por el apoyo incondicional y al profesor Waldo Valenzuela por ayudarme a dar los primeros pasos dentro del mundo del arte.”

RESUMEN

La presente investigación indaga sobre la relación del espectador con la imagen, centrándose en un inicio en la reflexión dentro del rescate y reafirmación por parte de la televisión de una estética sensual y las repercusiones en un cambio de comprensión y apreciación en el espectador. Es como posteriormente se amplía la reflexión en cuanto al ingreso de los medios digitales de visión, que se desarrollan dentro y bajo el marco de la cultura de masas los cuales se avalan por un sistema de la mercancía y de expectación sensual, en donde la función de la imagen cumple un rol comunicativo-estético más que conceptual-significativo. Es así como la estética sensual trabaja desde los goces y las sensaciones visuales, estilísticas y físicas, pero no se limitan solo a una estética superficial, sino que el espectador revela una búsqueda por un sector de significativo envuelto en la superficie, es así como producto de la investigación se crea el concepto de asignfixatio.

El concepto del asignfixatio se hace presente para relacionarse directamente hacia la nueva comprensión y apreciación sensual, en donde lo que busca el espectador es el impacto de significación directa y de superficie visual, en donde se revelan variaciones y asociaciones en cuanto a su selección e idealización de las imágenes contemporáneas.

Con todos los datos recolectados y analizados se llega a la conclusión de que las denominadas artes contemporáneas no representan una condición de relación con el espectador predominante en la cultura de masas. La adaptación se hace vigente como un medio de reafirmación de lo sensual por sobre el conceptual, donde se presenta bajo y para la producción de las necesidades de recepción del espectador contemporáneo de la cultura de masas.

Palabras claves: cultura de masas, imagen, estética sensual, espectador contemporáneo, adaptación de las artes.

ÍNDICE

	PÁG.
Dedicatoria.....	3
Resumen.....	4
Capítulo 1. Introducción.....	8
Tema.....	11
1.2 La globalización en Latinoamérica.....	12
1.3 La nueva aristocracia, las masas.....	15
1.4 La adaptación del arte frente a lo social.....	16
1.4.1 La nueva imagen para las masas.....	17
Capítulo 2. Problematización	
2.1 Problema.....	23
2.2 Objetivos de la investigación.....	23
2.2.1 Objetivos Generales.....	23
2.2.2 Objetivos Específicos.....	23
2.3Justificación.....	24
Capítulo 3. Marco Referencial	
3.1 Marco de Antecedentes.....	28
3.1.1 Imagen sensualista y efectista.....	28
3.1.1.1 La TV como origen.....	28
3.1.1.2 El hundimiento del entender a cambio de imagen.	36
3.1.2 Computador como secuela.....	42
3.1.2.1 La inserción de la imagen digital.....	42
3.1.2.2 La fascinación de los protorealistas.....	49

3.1.2.3 Contexto artístico académico.....	57
3.1.2.3.1 Abstracción desde 1945.....	57
3.1.2.3.2 La reafirmación de la figuración.....	61
3.1.2.3.3 La “ultima” corriente figurativa.....	63
3.1.3 Espectador modelo.....	65
3.1.3.1 El hombre masa.....	65
3.1.3.2 La mediocracia.....	71
3.2 Marco Teórico y conceptual.....	75
3.2.1 El orden sensual.....	83
3.2.2 Adaptación relacional.....	100
Capítulo 4. Marco Metodológico.....	109
4.1 Tipo de Investigación.....	109
4.2 Diseño de Investigación	111
4.3 Técnicas de análisis y recolección de información.....	112
Capítulo 5. Análisis de información	
5.1 Imagen relacional, la piedra en el vidrio de Ortega....	114
5.2 La piedra, el orden de la comunicación efectiva.....	117
5.2.1 La superficie visual.....	117
5.2.2 La superficie en relación al significado.....	122
5.2.3 Imagen efectiva y obra fallida.....	127
5.2.4 El significado.....	129
5.3 El update del significado hacia el sin-ficado, el vidrio Quebrado.....	134
Anexo Imágenes	
Instrumento de investigación.....	146
Resultados de entrevistas.....	149
Selección y justificación (Comparaciones restantes).....	151
Conclusión de la investigación.....	153

Desarrollo de la propuesta Artística.....	162
1. Síntesis conceptual.....	162
1.1 Fundamentación temática.....	162
1.2 Lenguaje expresivo.....	164
1.2.1 Recurso plástico: Pintura digital.....	164
1.2.2 Elementos plásticos y su aplicación digital.....	166
1.2.3 Proceso: Búsqueda, selección y manipulación.....	169
1.2.4 Recurso técnico: Overpaint.....	171
1.2.5 Recurso expresivo: Ironía, dissimulatio o illusio.....	177
1.3 Descripción e interpretación de la obra.....	181
1.3.1 Análisis Denotativo.....	181
1.3.1.1 Categoría estética.....	181
1.3.1.2 Categoría perceptual.....	187
1.3.2 Análisis connotativo.....	192
Presentación de la propuesta artística: Dulce patria.....	199
Glosario.....	208
Referencias.....	212

INTRODUCCIÓN

Al entrar en el siglo XXI la sociedad se encuentra en una etapa final del establecimiento del sistema neoliberal y del libre consumo, es así como todo se vuelve producto y mercancía, este es un fenómeno provocado por el ascenso democrático de las multitudes, este sistema ha estado construyendo no un mundo para un tipo de hombres superiores sino más bien para un hombre común, el hombre masa, esta calificación del hombre masa no es más que un desprecio que sólo aparentemente distingue una masa como grupo vulgar y comunidad de individuos autoresponsables, sustraídos a una manifestación y absorción gregaria. Como menciona Eco (2007) en el fondo existen sólo nostalgias hacia una época en que los valores culturales eran de privilegio de clase y no eran puestos a disposición de todos de forma indiscriminada. Es por esto que los valores culturales históricamente han estado manipulados y dirigidos en cierto aspecto por grupos económicos que podían tener el acceso a ella, actualmente esto se torna diferente ya que los grupos económicos ven a las masas como un eje fundamental para su crecimiento monetario, para esto han debido ir adaptando paulatinamente el mundo de la alta clase hacia uno de fácil degustación para el hombre común.

“La producción y el consumo correspondían a necesidades consideradas como “naturales” provenientes de un orden trascendente y no controlable, pero al cual se buscaba atender por las artes o medios adecuados (*techné*), definido por Aristóteles como “hábito de producir según la recta razón.” (Sodré, 1998, p.108)

Es así como el arte siempre ha sido un producto que refleja su época, sin olvidar también la clase del cual es capaz de poseerlo, por lo que es un reflejo totalmente dirigido hacia una respectiva clase social. El arte históricamente a estado separado en dos castas, el arte de clase o superior y las artes menores nombradas así por prestar servicios al

pueblo, pero como se sabe, este sentido direccional neoliberal ha estado provocando un cambio, en donde la sociedad que actualmente ostenta no el poder sino más bien el destino del consumo, es la clase considerada innumerable y formada por hombres comunes. Si bien el arte actualmente a tomado un rol de resistencia a este fenómeno de consumo y del hombre común, resistencia que continua en constante reafirmación de épocas prestadas, este no estaría ni reflejando ni su época ni su sociedad, lo irónico del asunto es que las ramas exploradas en este, buscan generar relación con el espectador, relación que para la mayoría de los hombres comunes no les interesa, ya que no logran comprender ni inferir en lo que este intenta comunicar, los mismos espectadores continúan poniendo una y otra vez el arte en tela de juicio. La cosa es asunto simple, el arte contemporáneo no refleja en nada a la sociedad en la cual se desenvuelve, es por esta razón que el espectador contemporáneo establecido dentro de la cultura de masas comienza a buscar por otros sectores un nuevo sentido de satisfacción a su búsqueda sensorial en el objeto visual, por lo que el arte contemporáneo pasaría a tomar el papel del que por muchos siglos arrastró el de las artes asociadas a la muchedumbre, el arte contemporáneo pasa a ser una anécdota entre el poderío de la nueva imagen sensual que se reformula en relación a la sociedad en la que se desenvuelve, por ello es que el arte contemporáneos debe presentarse más que en crisis o en la muy nombrada muerte del arte, debe primero que nada comenzar considerándose una transición en pos de una adaptación en relación al espectador de las cultura de masas.

Adaptación que debe considerar al espectador contemporáneo el que busca el asombro, lo fastuoso de las formas y la convulsión de los detalles esto en conjunto a las artes de la muchedumbre, las que han quedado relegadas de la historia del arte, rodeada de desmedros, pero sin embargo a través de la historia han venido cultivando una estética única y específica en funcionalidad, la estética del espectáculo o sensual.

Esta estética toma auge con el ingreso de la televisión la cual se

convierte en un hito histórico para la imagen sensual, ya que le permitía cautivar a un espectador con la imagen imaginada, sin embargo no bastaba, se necesitaba continuar expandiendo el mercado de esta imagen, esto, hasta que aparecen los nuevos medios de comunicación.

TEMA

El crecimiento de exponentes en el intercambio de mercancías, ideas, instrucciones, culturas y personas que se ve hoy, es parte de una tendencia histórica cambiante y duradera, denominada con el cliché de la globalización o mundialización. Como menciona Carriedo (2007) esta globalización actual se presenta como la última fase de desarrollo del capitalismo burgués tal y como lo conocemos, que tras diferentes crisis históricas ha llegado a un sistema de equilibrio económico y cultural que beneficia los intereses de las élites que ostentan el dominio social y el poder económico. La integración global de las comunidades humanas, se lleva a cabo hoy a través de una doctrina ideológica-política conocida como neoliberalismo, esta fórmula económico-social se asienta sobre las bases de la libertad de mercado.

Este ciclo de libre mercado ha fomentado el crecimiento económico y creado una clase media sólida, la cual actúa como punto central en esta globalización, ésta por su carácter homogéneo y de poca acción debido a la diversidad de sus componentes, a la cual se le entregan productos en forma de mercancías de cualquier tipo, sean estas entendidas como las de entretenimiento, culturales, etc. Según Hernández (como se cita en Carriedo, 2007, p.14)

“La clase media o pequeño- burguesía, a diferencia de la burguesía y el proletariado muy homogéneas en su composición de clase y en sus valoraciones sociales, ofrece desigualdades de composición, asimetrías de nivel y diversidades ideológicas en sus diversos estratos componentes- pequeñas industrias, comerciantes, profesionales, maestros, empleados- esta diversidad de composición se expresa en una forma extrema de individualismo y en cierta resistencia a la solidaridad social organizada[...] Esta clase muy sugestionable y formada en el

sistema de costumbres y valorizaciones de la burguesía , es fácilmente orientada a los grupos interesados en modificar una situación política dada. La técnica utilizada es siempre la exaltación de lo moral, la familia, la religión, la propiedad.”

Por tanto esta clase media, es una clase moldeable, reestructurable y es donde entra esta apertura de los mercados y la garantía de su desarrollo y rentabilidad, que se encasilla muy de la mano con los medios de comunicación, el marketing y la publicidad, estos los instrumentos de esta expansión ideológica de la libertad del capital, instrumentos que desde la ideología dominante considera el folclore (visto como identidad) como algo simple, simpático y menor al cual no le preocupa , ya que propone un folclore 2.0 con nuevas costumbres y rituales que conforman una nueva identidad.

La aceleración de esta globalización según Ramírez (2003) es debido a dos eventos: El desarrollo excesivamente rápido de las nuevas tecnologías de la información y la comunicación y la caída del muro de Berlín en 1989, como metáfora de la eliminación de las fronteras y de un territorio mundial aunado. Esto solamente es en el caso de Europa y la repercusión en Estados Unidos, porque los cambios significativos en la economía del continente Latinoamericano y su inclusión en la orbita de los países tercermundistas no es nueva, pero si se ve afectado por un desarrollo de un capitalismo burgués.

1.2 La globalización en Latinoamérica.

Si bien el concepto que implica la globalización no es nuevo en Latinoamérica, debido a que siempre desde su descubrimiento ha estado tentada por culturas externas que se transforman en propuestas de un mundo mejor. Como menciona Chanda (2002) históricamente, hubo cuatro razones que llevaron a la gente a dejar el santuario de sus familias,

refiriéndose con esto a sus culturas madres. La primera razón es la conquista, esta vista como el deseo de garantizar seguridad y extender el poder político de la cultura dominante por sobre la dominada. La segunda razón, la prosperidad, propuesta que se relaciona con la búsqueda de una vida mejor al alero de la cultura dominada, tiene que ver con la ilusión que se genera sobre lo nuevo y desconocido. Una tercera razón es la conversión, vista como la difusión de creencias acerca de dioses locales para convertir a otros a esa misma fe de la cultura dominante, y una fuerza más poderosa aunque banal considerada como la cuarta razón, es la curiosidad de ver y conocer de las culturas, tal vez asociada al instinto humano.

Con estas razones y con la llegada de los comerciantes empezaron a llegar los primeros productos llevados de una parte a otra, donde estos adquirirían el valor de lo desconocido y se da origen a los medios para conseguirlos (trueque, metales y cosas de valor simbólico) y en conjunto los primeros tratados de libre comercio, por lo tanto “conquistar significaba una globalización en ambas direcciones, ya que no pocas veces los líderes fueron influenciados por los sujetos, tanto como los sujetos fueron influenciados por los líderes.” (Chanda, 2002, p .6)

En consecuencia el circuito de la globalización no es un fenómeno nuevo en Latinoamérica, debido a que la conquista desde la postura que entrega Chanda fue una imposición de productos e ideales de los conquistadores y por imposición adaptados por los conquistados, este intercambio de bienes materiales tanto como simbólicos se presentan como las primeras nociones de la globalización, si bien actualmente este fenómeno se ve favorecido con la expansión y desarrollo de los mass media, el proceso de intercambio actualmente funciona de la misma manera. Con esta noción de pre-globalización clara se redefine el concepto de cultura.

“Cultura aparece como un mecanismo, inherente a la experiencia social, muy flexible que permite a cada grupo social incorporar y desarrollar permanentemente nuevas informaciones, distinciones y practicas, o bien, adaptarlas de acuerdo a las lógicas o necesidades internas del grupo. La cultura no debe ser entendida como un conjunto de manifestaciones inmutables sino más bien, como un código de interpretación de significados y de normas de comportamientos que guían el accionar del grupo. Dichos códigos están sujetos a influencias de cambios, propios de la necesidad del hombre de adaptare a los continuos cambios que suceden en el exterior y las contingencias propias del proceso de subsistencia, ya que los hombres siempre requieren actuar sobre su entorno para poder subsistir.” (Paredes 2009, p.9)

Desde este punto de vista la globalización propulsada desde la conquista hasta nuestros días, sólo ha puesto el mantel en la mesa de Latinoamérica para tentar con productos extraños y desconocidos con algún valor de impuesto agregado, tal vez lo único que queda es el deseo de poseerlos por el solo hecho de ser distintos, este es un fenómeno que sólo afecta a las culturas periféricas, las descubiertas, domadas y sometidas a este eterno update cultural. ¿Pero hasta que punto Latinoamérica logra adoptar y adaptar a estos nuevos contextos, o será que esto obedece a una actualización permanente del folclore al folclore 2.0? Deseo o imposición ya solo queda disfrazarse de las propuestas de la globalización y creer ser parte de ellas, Ellas las culturas que logran expandir sus fronteras hacia las sociedades periféricas como la latinoamericana, porque la globalización no es más que un producto y Latinoamérica más que productora es consumidora.

Al dar frente a este hecho social de la globalización y centrarnos en el cambio de las clases aristócratas por una clase que corresponde a la innumerable masa como el principal blanco de esta mundialización,

estamos frente a otra y completa arma social y de cambio, el arte, pero como se responderá, este debe ser erradicado en su significado tradicionalista aristócrata y adaptado al factor social masivo, así como también, todo elemento cultural de la alta cultura ha debido adaptarse para poder ser consumido por los gustos de los hombres de la globalización.

1.3 La nueva aristocracia, las masas.

Este mismo sentido de adaptación termina por consagrar a las masas como su eje primordial de producción, es así como aparecen las industrias culturales y de entretenimiento, donde cada producto y lujos que antes era privilegio de la aristocracia hoy son adaptados para su nuevo objeto de consumo, la masa.

La masa pasa a conformar parte de un grupo mayoritario de individuos sin un linaje, apellido ni poder terrateniente. Lo que da paso a la conformación de una nueva minoría (concepto expresado en relación a su nuevo poderío social); una nueva aristocracia así emerge, por lo que debe proponérseles un mundo distinto y adaptado a sus necesidades culturales, intelectuales y sociales.

“Un mundo donde todo se logra sin esfuerzo, basta con un Yastá para sentirse bien, una Coca-cola para ser siempre joven y una tarjeta Visa para adquirir cuanto podamos necesitar. Cualquiera gana, todos lucen apuestos y bien trajeados, las seriales terminan siempre bien, los cantantes sonríen y todo en general fluye de forma expedita y simpática”. (Huneeus, 2002, p.70-71)

Este mundo que nos propone Huneeus nos lleva a ver el cambio, en donde la adaptación hacia las masas es evidente, y es para quien se destinan las mercancías, esto producto de la inserción de un nuevo

régimen económico, nuevas formas de estatus, pensar y vivir, producto de los avances y descubrimientos técnicos-científicos de estos últimos tiempos. También a técnicas jurídicas y sociales, las cuales llevaron a la masa a buscar estos derechos y hacerlos valer como tal, eso gracias a la democracia.

Hoy se sabe que estos ideales de adaptación hacia las masas se han hecho realidad, tanto así que este cambio y adaptación de todo tipo de producto hacia las masas deja clara la relación hacia este mundo que describe Huneus, Donde el poder y el control, monetario, territorial, de pensamiento superficial, pero pensamiento al fin y al cabo, esta destinado y controlado por lo que la masa necesita y requiere.

1.4 Adaptación del arte frente a lo social.

El arte al irrumpir en la vida social histórica minoritaria (aristocracia) y dar frente a este hecho cultural masivo (pequeño-burgués) se convierte en un ente destinado a la conjunción irrecuperable de su valor significativo e intelectual y en cambio se propone como sólo imagen, bajo una norma sensualista y efectista, destinada a la rotunda proliferación para abarcar el fenómeno de las masas, todo esto producido gracias al ingreso de la globalización, los medios masivos de comunicación en la vida social cotidiana, y obviamente la construcción actualmente ya establecida de su espectador modelo, el hombre masa o también conocido como el "Hombre light" propuesto por Rojas en 1992, el hombre mediocre por Ingenieros en 1991 y así con una infinidad de nombres que identifican al hombre contemporáneo.

"Se comprende, pues, que el arte del siglo XIX haya sido tan popular: está hecho para la masa indiferenciada en la proporción en que no es arte, sino extracto de vida. Recuérdese que en todas las épocas que han tenido dos tipos de arte, uno es

para minorías y otro para la mayoría, este último siempre fue realista.” (Ortega, 2004, p.55)

Otro ejemplo evidente de este proceso de las divisiones de arte se aprecia en la edad media, esto se debe a que la sociedad se encontraba dividida en dos castas: la noble y la plebeya, por ende existió un arte noble que se decía convencional e idealista, considerado un arte artístico como lo menciona Ortega (2004), por otra parte existía un arte para los plebeyos, el denominado arte popular el cual era realista y satírico. Estas divisiones se derivan en cada periodo histórico en donde el arte artístico es controlado y pagado por las minorías, el cual está destinado a generar historia y obligado a tener un valor significativo extra. En cambio el arte menor el cual prestaba la entretención a las masas, era relegado a pasar desapercibido como hermano menor, negado de la historia del arte y asociado a un arte no artístico, ya que no se le otorgaba un valor significativo por su pertenecía a la inferioridad de las clases más bajas.

Estas convenciones entre tipos de artes se debía al control del poder social y de diferenciación que tenían las clases aristócratas por sobre el pueblo, sin embargo actualmente los centros de producción al presentarse sobre regímenes neo-liberales y de consumo, se rigen por las preguntas básicas de producción: ¿Qué producir?, ¿Cómo producir? y ¿Para quien producir?, donde la última detona por razones económico-lógicas hacia la cantidad, la cual era y es representada únicamente por las masas.

1.4.1 La nueva imagen para las masas.

Con el sector social hegemónico en cuanto a cantidad y destinos de producción elegido, se puede dar comienzo a definir un arte que se acomode y que cumpla con las mismas nociones de apreciación y comprensión de este hombre masa. Tomando el arte como producto y

tradicionalmente entendido (único), se nos centra como parte insustentable dentro de lo que sería la cultura de masas, ya que la “creación relativamente refinada ha estado reservadas antes a grupos menores en definitiva a minorías.” (Ortega, 2006, p.39)

Esto habla de que en momentos históricos siempre se ha situado el arte como parte de las clases más pudientes o intelectuales y relegando las que prestaban servicio al pueblo denominadas como las menores y artes no artísticas. Este sentido histórico siempre ha estado limitado debido a que el arte estuvo al servicio de las minorías que conformaban la sociedad de aquellos tiempos, pero debido a este cambio de la nueva mayoría (que cumple el rol de destino de productos) considerada como las masas y convirtiéndose en el blanco central del consumo, esto lleva a cuestionar el sentido del arte como producto refinado para una minoría de menor en número y de menor importancia bajo normas político-económicas. Lo correcto estaría en no seguir reafirmando el arte como producto sacro de las minorías, sino más bien enfocarla bajo los mismos contextos de producción según necesidad de esta respectiva sociedad contemporánea de masas, en donde se impone como norma que “cualquier cosa que impida o que reduzca el producto es por tanto mala y cualquier actividad que aumente la producción partiendo de recursos dados, es buena e implícitamente importante” (Galbraith, 1992 p.140).

Como se puede interpretar de esta cita, el arte refinado para las minorías sociales queda económicamente inválido como producto dentro de lo que es la cultura del hombre masa y el sistema político-económico neoliberal, por lo que la solución más próxima sería presentar un rebaje (con lo que conlleva peyorativamente esta palabra) de este arte artístico hacia la cultura contemporánea de masas, sin embargo como menciona Ortega, las masas históricamente han tenido su arte a la par del arte artístico minoritario, entonces más que hacer noción a una especie de rebaje del arte de minorías, se debe avalar estas artes consideradas en

tiempos anteriores como las no-artísticas en relación a este nuevo sector de poderío social como lo es la masa, esto para generar y adaptar una imagen que ocupe factores económicos, sociales y culturales predominantes con tal de atender las necesidades culturales actuales y así denominarlo como el arte-artístico de nuestra época, que contiene nuevas funciones estéticas de producción como de apreciación, por lo tanto las funciones de las artes artísticas minoritarias de tiempos anteriores pasan a ser consideradas como las no- artes de nuestra época.

Esta nueva imagen propulsada desde los inicios de la televisión, con una estética superficial predominante, insertada por la publicidad y la necesidad creada del consumir, solo entrega un sentido inútil hablando en cuanto al significado que contienen tales imágenes, ya que sólo utiliza la imagen visual ya imaginada como su principal estandarte,

“La palabra casa por ejemplo, en nada se asemeja a una, pero al ver esos signos creamos una en la mente. Pero en cambio la televisión nos entrega una imagen de casa sin necesidad de ejercitar la facultad mental de crearla, la pantalla entrega una casa imaginada, con lo cual deja de ejercitarse la capacidad de crear su imagen” (Huneeus, 2002, p.35).

Con este ejemplo se entregan nociones de un poder sensual en cuanto envuelve con efectos de fácil lectura y apreciación al espectador, ya que este no necesita mayor esfuerzo intelectual para descifrar signos, sino que más bien se le entrega un producto envasado y ya probado listo para ser consumido.

Producto de constantes investigaciones estéticas como sociales se comienza a desarrollar un nuevo tipo de imagen, la imagen digital, la cual en sus comienzos es adoptada por los medios espectaculares de visión como la televisión, el cine y la animación, en donde se desenvuelve con

este contexto dirigido por el consumo, el cual era conducente hacia las masas.

Este nuevo modelo digital de visión, autónomo con respecto a la de cualquier representación exacta mantenida por la tradición e inclusive de la imagen fotográfica (tradicional), es un patrón de síntesis y virtualización en la construcción de las imágenes. La visión contemporánea se reformula así desde la anterior fórmula propuesta de credibilidad y objetividad fotográfica hacia un nuevo régimen de visualización simulada y virtualizada, esto conlleva a la resolución de una implantación de la imagen digital o electrónica. Este tipo de imágenes de síntesis poseen características técnicas y estéticas singulares, que ya no permiten su traducción automática hacia condiciones tradicionales de las anteriores imágenes de orden físico y químico.

“Lo que reconocemos como imagen sobre una pantalla consiste únicamente en una simulación gráfica, el carácter de simulacro resulta por lo tanto, esencial en la imagen electrónica, el cual no tiene ni peso ni medida tal como los habíamos entendido. Términos como profundidad, volumen, iluminación o textura resultan ahora plenas y simples metáforas. Ante el carácter acabado y cerrado de la producción mimética tradicionalmente conocida, las imágenes de síntesis se presentan para los autores como una especie de trabajo infinito, abierto siempre a la intervención, el retoque, la reutilización y las metamorfosis más extremas” (Jordi, 2002, p.4)

Dentro de los mismos programas de producción y tratamiento gráfico por computador, la mayoría de las diferentes herramientas y filtros que se proporcionan consisten, de hecho, en una síntesis digital que simula efectos tradicionales propios de la producción visual anterior. Inmaterialidad y simulación se entrelazan en la estética digital. Con el desarrollo y la

implementación de las imágenes electrónicas y digitales, la distancia entre el referente real y el modelo comunicativo difundido se desvanece. La realidad muta hoy en día en un mundo escenificado, dominado por una lógica sensual.

La propuesta de un arte al servicio de la masa debe presentar algunas de las siguientes características enumeradas por Schultz (2008) en su ensayo arte electrónico v/s arte contemporáneo:

- i- El simulacro de imitación como entidad primaria, con lo que se sitúa en la tradición de cualquier imitación de ficción artística.
- ii- El modelo es igual a la copia, no hay diferencias no existe el patrón o el origen, ni siquiera es válido ya hablar de lo único ni de copia, debido a que esta imagen es un elemento masivo, por lo que la imagen se concibe para ser reproducida.
- iii- La figura del artista, debe descentralizarse (en sentido sacro).
- iv- Debe presentar efecto calidoscopio: variable, fragmentario y dinámico. Por lo que genera un producto de fácil reafirmación cultural.
- v- El medio por el cual se produce, debe ser generador de cultura.
- vi- La eliminación del referente real, debe trabajar para él y con él, vive en la autorreferencia.
- vii- La imagen no importa (en un sentido de significado tradicionalista), sino su reproducción y su circulación.

Esta estética que gira en torno a modos espectaculares y sensacionales de visión, refiriéndose a un punto importante, donde la imagen nueva debe proponerse en un acto de entretenimiento, ya que ha ido descartando el significado, al tener que adaptarse a esta cultura específica de las masas,

“Esta cultura en sus prácticas y expresiones, cada vez privilegia más la forma en detrimento del contenido, lo efímero y lo superficial en detrimento de la permanencia y la profundidad, y la imagen por la imagen en detrimento de la imagen como referente” (Darley, 2002 p. 131-132)

Estas características básicas vislumbran un medio que nos inserta en una sociedad, con metas, individuos y un lenguaje propio, por lo que esta simulación de dinamismo de constante actualización, conlleva a buscar una imagen específica, que presente a lo sensual y lo efectista como propuesta para la implantación y utilización de las bases apreciativas y productivas de la cultura contemporánea de masas.

Características que no hacen nada más que reafirmar el arte electrónico o digital como el cebo ideal para la cultura predominante, esto gracias a sus principales características la de simulación, superficialidad y su estética espectacular sensual, hacen que se reafirme en la constante y cambiante cultura del hombre masa, este un producto visual más cualificado y cuantificado para la liberación consumista de este hombre de las masas.

Entonces ¿hasta que punto el arte debe expresarse en sentido tradicionalista de un significado que va más allá de la misma superficie?, ¿Hasta que punto puede llamarse arte, a un arte que vive para su producción y reproducción superficial?, por el momento y en esta etapa social, sólo correspondería la expresión bajo la producción, pensar en una imagen que se mueva a la misma rapidez de producción y de tiempo en espacio real al igual que su consumidor, con tal de saciar su necesidad de consumo y no proponer una imagen resistente a conservar lo metafísico de su significado, ya que el hombre masa a sido formado y formulado bajo una imagen sensual mas que una de contenido.

CAPÍTULO 2

PROBLEMATIZACIÓN

2.1 Problema

¿Cómo la imagen sensualista y efectista propuesta por los medios espectaculares de visión influye en la necesidad de un cambio de la imagen artística en relación al espectador de la cultura de masas?

2.2 Objetivos de la investigación

2.2.1 Objetivo General

Comprender la función de la imagen efectista y sensualista propuesta por los medios espectaculares de visión y como éstos influyen en la necesidad de un cambio en la imagen artística en relación al espectador de la cultura de masas.

2.2.2 Objetivos Específicos

- Definir el concepto de imagen sensualista y efectista a través de los medios espectaculares de visión.

- Visualizar la existencia de paralelos entre arte contemporáneo y arte digital.

- Explicar la influencia de esta imagen visual sensual con respecto a un cambio de apreciación y comprensión del espectador contemporáneo.

- Formular nuevos conceptos de apreciación y creación en torno a la imagen sensual y el espectador contemporáneo.

2.3 Justificación

La conveniencia de la presente investigación radica en demostrar el sentido de un modelo digital de visión sensual avalado por la apreciación del espectador de la cultura contemporánea de masas, junto con ello interpretar este tipo de imagen como adaptación cultural de un producto visual artístico dentro de la academia y la tradición visual conservadora. Por lo que su conveniencia estaría situada en plantear discusiones y reflexiones del arte frente a su factor social contemporáneo, la comprensión de una adaptación relacional regida por el espectador y la propuesta de un producto visual en correspondencia de este espectador contemporáneo.

La importancia teórica esta centrada en cuestionar el paradigma de las artes visuales, el cual actualmente se encuentra como medio de resistencia frente al fenómeno de la globalización y de la cultura de masas, la que se demuestra por sus propiedades comunicacionales y culturales, esto en cuanto no abarca el factor socio-cultural de las masas, el cual propone nuevas formas de apreciar, comprender y producir imagen, por lo que el paradigma actual de las artes visuales termina en consagrarse como un producto exquisito, único y entendido dentro de sus sobrevaloraciones arrastradas de épocas pasadas prestadas, determinando así un fin de producción no correspondiente a la sociedad contemporánea. En cambio afirmar un paradigma de arte propuesto por el modelo de visión espectacular sensual que va de la mano con el concepto de globalización, entendido este desde su intercambio cultural como mercantil, el cual entrega el nuevo eje de cómo debería funcionar el arte y su representación al entrar en la vida social contemporánea y dar frente a un hecho cultural masivo, por lo que su concepto tradicionalista se convierte en un ente muerto e inútil impidiendo su sobrevaloración intelectual. En relación a la sociedad contemporánea de la cultura de masas, este paradigma de arte visual sensual entraría a definir la imagen bajo la norma espectacular, sensualista y efectista, destinada a

su rotunda relación y proliferación en el sentido del espectador contemporáneo, todo esto gracias al ingreso de la producción propulsada por el medio digital de expresión, los medios masivos de comunicación en la vida social cotidiana y obviamente la construcción ya establecida de su espectador modelo, el hombre masa.

Por lo tanto poner en discusión y en crisis lo que se considera arte académicamente entendido frente a lo que se denomina arte espectacular, la obra única versus el nuevo concepto de producción, la tradición versus una actualización con respecto a lo social y si es posible establecerlo como un producto artístico entendido este en relación a la sociedad contemporánea de masas.

El sentido de esta propuesta de paradigma sólo hace caso al analizar el entorno social en el cual esta inserto tal sentido y donde norma este tipo de imagen que fluye con la creciente presencia en la cual se encuentra en sectores como la publicidad, el diseño, y en general en los medios espectaculares de visión. Sin embargo falta otorgarle la mirada crítica del medio académico artístico y de paso criticar la misma academia con respecto a su utilización leve del sentido dirigido de este tipo de imágenes y su respectiva estética superficial, ya que al llevar este modelo de visión a un medio de resistencia intelectual solo hace invalidarlo como tal, en cambio aceptarlo y plantearlo como un producto artístico con la misma dirección sensual y el mismo centro de interés como lo es la masa, plantea una solución al problema al cual se enfrenta la imagen artística y más aún de cómo debe generarse tal imaginaria desde un sector visual académico hacia la sociedad contemporánea de masas. Con lo que se pretende avalar que el valor y el uso de la imagen solo tiene tales nociones en el grado social en el que se presente, teniendo eso en claro, se desprende que cada sociedad genera imaginario y un tipo de imagen con el sentido de buscar identidad o propiedad a sus necesidades de cualquier tipo.

Por lo que esta constante necesidad visual se ajusta y reafirma más aún por un sistema de imagen que nazca para ser difundida, eliminando el factor de unicidad y descentrando la tradición evaluadora y creadora (curadores, artistas, críticos, coleccionistas, etc.) el que sólo puede ser expresado desde un tipo de necesidades de adaptación cultural a un hombre común, para el cual se produce actualmente.

Otra importancia teórica va determinada a reformular el concepto del significado de la imagen, esto en relación a las nuevas formas de apreciación superficial de las mismas. Esta reformulación se torna importante ya que permitiría aclarar la razón de una adaptación del arte hacia el orden sensual de la imagen, con una estética específica y relegada históricamente a ser vista como menor, pero avalada actualmente por la sociedad contemporánea. Este significado reformulado hace mención a la ausencia de la búsqueda de este por parte del espectador, por lo que se genera esta reformulación en asociación a las características de la superficie de la imagen.

Con esto la investigación propondrá la necesidad de una adaptación en especial en el sentido de las artes visuales frente al hecho social de la masa. Por lo que este modelo espectacular de visión históricamente rechazada por considerarse un objeto visual de poco valor intelectual y significativo por parte de las clases evaluadoras y de resistencia tradicional del arte, se pone en auge y reclama su trono y poderío frente a una sociedad y una época que la avala y la reafirma bajo su propia y única estética sensual. Por lo que la reafirmación de esta específica estética resulta como propuesta frente al medio social masivo, por lo tanto ayuda a definir el contexto social al cual debe ir direccionada esta estética y como debe ser vista y usada sin adaptación de su sentido superficial y sensualista.

La unidad metodológica del estudio cualitativo se realiza a través del análisis de información obtenidas de sesenta y un entrevistas, en donde el instrumento consta de diecinueve preguntas adecuadas para el tipo de entrevistado, donde no se da intervención del investigado, por lo

que se observa el fenómeno relacional entre imagen, productor y espectador tal como se da en el contexto natural en la cual es aplicado el instrumento, para esto es aplicado en la comunidad de artistas y espectadores online Deviantart en su sistema de Journal, en donde se sitúa el cuestionario que es respondido en forma de post por parte de los entrevistados interesados en responder. Producto de ello se realiza el análisis donde se obtienen los resultados presentados en la investigación, los cuales se vuelven un objeto aclarador para comprender y justificar la presente investigación.

CAPÍTULO 3

MARCO REFERENCIAL.

3.1 Marco de Antecedentes.

3.1.1 Imagen sensualista y efectista.

«Al principio fue la palabra»: así dice el Evangelio de Juan. Hoy se tendría que decir que «al principio fue la imagen». (Sartori, 1997, p.12)

3.1.1.1 La TV como origen.

Actualmente, los mass media componen una herramienta eficaz que permite que el mundo se mantenga en constante comunicación con los distintos sucesos sociales, políticos, culturales y económicos en un sector nacional como internacional.

La rapidez con que los medios de comunicación para las masas se han ido incorporando en nuestra realidad cultural, no da tiempo para su adaptación y ni adopción. La actitud que se toma frente a ellos siempre va de la mano con la serenidad hacia un mundo estático, mercantil; o desarraigado por completo quedando sometidos a las novedades o estímulos superficiales que estos proponen.

“En las sociedades contemporáneas es cada vez mayor la importancia de los medios masivos y en particular de la televisión. Esta influye sobre la forma de actuar o de pensar de las personas, logra modificar la forma en que los hombres conocen y comprenden la realidad que los rodea. Se acepta como reales y se considera importante solo aquellos acontecimientos que muestran

las cámaras de televisión. La importancia de la televisión en el proceso de socialización de los chicos y jóvenes y de todos los integrantes de la sociedad están relacionadas con la calidad de los contenidos de los programas educativos, informativos y de entretenimientos que transmite y también de las publicidades que influyen en los hábitos de consumo de la población. Esta es una característica del hombre posmoderno, que tiende a aferrarse a valores transitorios, débiles y superficiales. Esta es la razón por la cual abordamos este tema creyendo que la única manera que poseemos para no ser cómplices de esta oleada mediática es la información y la concientización sobre el tema”. (Flores, 2004, p.3)

El progreso de la inserción de los medios masivos de comunicación en la vida social cotidiana, los cuales en un principio llevan como estandarte el acortar distancias y la afirmación de la lingüística, tras su constante y veloz evolución se redefine con el cambio de relevancia entre el lenguaje y imagen, esto gracias a un elemento rupturista.

Giovanni Sartori, cientista político en 1997 en su estudio “Homo videns” aborda el papel que están desempeñando los multimedia y la televisión en especial en el público y la inserción de la imagen en los mass media:

“El progreso de la reproducción impresa lento pero constante, culmina —entre los siglos XVIII y XIX— con la llegada del periódico que se imprime todos los días, el «diario». Al mismo tiempo desde mediados del XIX en adelante comienza un nuevo y diferente ciclo de avances tecnológicos. En primer lugar, la invención del telégrafo, después la del teléfono. Con estos dos inventos desaparecía la distancia y empezaba la era de las comunicaciones inmediatas. La radio, que también eliminaba distancias, añade un nuevo elemento: una voz fácil de difundir en todas las casas. La radio es el primer gran difusor de

comunicaciones; pero un difusor que no menoscaba la naturaleza simbólica del hombre. Ya que, como la radio «habla», difunde siempre cosas dichas con palabras. De modo que libros, periódicos, teléfono, radio son todos ellos —en concordancia— elementos portadores de comunicación lingüística. (Sartori, 1997, p.19)

Sin embargo aparece el elemento rupturista, la televisión y su creciente consumo en la vida cotidiana, la cual mezcla las imágenes con el habla, pero siempre poniendo énfasis en la imagen porque “En la televisión el hecho de ver prevalece sobre el hecho de hablar, en el sentido de que la voz del medio, o de un hablante, es secundaria, está en función de la imagen, comenta la imagen” (Sartori, 1997, p.19)

Como todo proceso tecnológico, desde su aparición, ha sido temido y repudiado, esto por que cada innovación logra cambiar o hacer una interrupción en las estructuras establecidas, por lo que la televisión llegó a irrumpir, dar un vuelco y entregar el trono del habla a la imagen.

La inserción de la televisión como elemento rupturista frente a la comunicación del habla, no hace más que entregar el origen electrónico de este tipo de imagen de orden sensualista y efectista y mezclar las imágenes con la comunicación lingüística. Según Marinero (2007) el acontecimiento televisivo formalmente se convierte en un puro dato impresional que reduce nuestra sensación a un momento estético. Algo más envolvente, pero recordar que la televisión hace su inserción en blanco y negro donde tal vez su efectismo quedaba de lado o aún no era esperado, ya que el espectador televisivo era atrapado por la imagen en movimiento, el sonido y la narrativa fácil que ofrecía este medio, por lo que en este caso obedecía a su capacidad sensualista de llamar la atención y de provocación. Algo parecido a con lo que ocurre con la pornografía (imagen-mirada) donde la fascinación es más metafísica que sexual.

Con el implemento del color en la televisión en 1928, resulta más convincente el hecho del efectismo en la emisión, esto por que logra afectar la visión con imágenes más reales más lógicas en cuanto a la realidad televisiva, por lo que esta combinación de sonido, imagen en movimiento y color es la formula principal para llamar la atención del espectador televisivo y envolverlo en una realidad representada por imágenes.

“La imagen se ve y eso es suficiente; y para verla basta con poseer el sentido de la vista, basta con no ser ciegos. La imagen no se ve en chino, árabe o inglés; como ya he dicho, se ve y es suficiente. Está claro, pues, que el caso de la televisión no puede ser tratado por analogía, es decir, como si la televisión fuera una prolongación y una mera ampliación de los instrumentos de comunicación que la han precedido. Con la televisión, nos aventuramos en una novedad radicalmente nueva. La televisión no es un anexo; es sobre todo una sustitución que modifica sustancialmente la relación entre entender y ver. Hasta hoy día, el mundo, los acontecimientos del mundo, se nos relataban (por escrito); actualmente se nos muestran, y el relato (su explicación) está prácticamente sólo en función de las imágenes que aparecen en la pantalla. (Sartori, 1997, p.39)

Esta capacidad por convencer y envolver en un juego visceral con imágenes, confundirlos con sonidos, colores y rellenar con pseudocontenidos en conjunto con el espectador , se conoce como la imagen sensual y efectista , por lo tanto es una imagen que destrona el contenido por el solo hecho de ser imagen y llamar la atención por serlo. Como menciona Darley (2002) la televisión funciona como programa de procesamiento donde todos están insertos y conectados, donde la televisión trabaja en función de la transparencia, la revelación y visibilidad inmediata, que involucra en un juego de significados, verdades, mitos y

proyecciones fantásticas, por el contrario: se fija y condiciona dentro de un modo de recepción denominado por Baudrillard como fascinación animal. Es aquí en este concepto de fascinación animal en donde se entra a limpiar el concepto de sensualismo y efectismo, ya que lo asume como algo natural en el humano en el querer ver y en gozar con la imagen. La televisión actúa entonces como la colmena principal de este tipo de imágenes, pero sin embargo hasta hoy no ha alcanzado el clímax de la sensualidad y el efectismo incluso hasta llegar al grado de sexualismo como lo han hecho los neo medios de comunicación, los medios digitales.

En resumen la sensualidad que propone la imagen televisiva es generada por la acción de mirar, el gusto por la imagen como sentido de información, como grado de unicidad en el que una imagen televisiva puede ser entendida por cualquiera, esto se debe a que la imagen sensual es superficial y el efectismo se resume como lo que provoca el efecto de mirar, el color, la narración, el espectáculo y la facilidad de entendimiento, o sea que lo sensual es el sentir y el efecto es lo que provoca este sentir, por ende su capacidad de impacto.

La secuela propuesta por la televisión se afirma y se reinterpreta por el nuevo medio digital de visión propulsado por las computadoras que datan de la segunda mitad de la década de 1940, época en que la televisión iniciaba su esparcimiento. Eran enormes máquinas destinadas al cálculo científico y el procesamiento de datos, lejos aún de la versatilidad de los actuales equipos informáticos.

Sin embargo mientras se instalan los medios informáticos, se discute la inserción de la imagen en los mass media en donde aparecen sus acusaciones principales, que es necesario tener en cuenta, estas acusaciones son rescatadas por Umberto Eco en 1965 en su publicación "Apocalípticos e integrados", donde no pretende generar nuevos conocimientos sobre la cultura de masas, aunque si expresar su opinión

sobre un debate ya en sazón de la cultura de masas llevada hasta 1964 y los medios de comunicación hasta el momento, desde un análisis sociológico y semiológico, Eco rescata las principales críticas y las enumera en:

- i- Los mass media se dirigen a un público heterogéneo y se especifican según medidas de gustos, evitando las soluciones más originales.
- ii- En tal sentido, al difundir por todo el globo una cultura de tipo homogéneo, destruyen las características culturales de cada grupo étnico.
- iii- Los mass media se dirigen a un público que no tiene conciencia de sí mismo como grupo social caracterizado; el público pues, no puede manifestar exigencia ante la cultura de masas, sino debe sufrir sus proposiciones sin saber que las soporta.
- iv- Los mass media tienden a secundar el gusto existente sin promover renovaciones de la sensibilidad. Incluso cuando parecen romper con las tradiciones estilísticas, de hecho se adaptan a la difusión, ya homologable, de estilos y de formas ya difundidas antes a nivel de cultura superior y transferida a nivel inferior. Homologando todo cuanto ha sido asimilado, desempeñan funciones de pura conservación.
- v- Los mass media tienden a provocar emociones vivas y mediatas. Dicho de otro modo, en lugar de simbolizar una emoción, de representarla, la provocan; en lugar de sugerirla la dan confeccionada. Típico en este sentido es el papel de la imagen respecto al concepto; o el de la música como estímulo de sensaciones en lugar de cómo forma contemplable.
- vi- Los mass media, inmersos en un circuito comercial, están sometidos a la ley de la oferta y la demanda. Dan, pues, al público únicamente lo que desea o, pero aún, siguiendo las leyes de la economía fundada en el consumo y sostenida por la

acción persuasiva de la publicidad, sugieren al público lo que desea desear.

- vii- Incluso cuando difunden productos de cultura superior, los difunden nivelados y condensados de forma que no provoquen ningún esfuerzo por parte del fruidor. El pensamiento es resumido en fórmulas, los productos del arte son antologizados y comunicados en pequeñas dosis.
- viii- En todo caso, los productos de cultura superior son propuestos en una situación de total nivelación con otros productos de entretenimiento. En un seminario en rotograbado, la información sobre un museo de arte se equipara sobre el matrimonio de la estrella cinematográfica.
- ix- Los mass media alientan así una visión pasiva y acrítica del mundo. El esfuerzo personal para la posesión de una nueva experiencia queda desalentado.
- x- Los mass media alientan una inmensa información sobre el presente (reducen dentro de los límites de una crónica actual sobre el presente incluso las eventuales informaciones sobre el pasado) y con ello entorpecen toda conciencia histórica.
- xi- Hechos para el entretenimiento y el tiempo libre, son proyectados para captar sólo el nivel superficial de nuestra atención. Vician desde un principio nuestra postura, y por ello incluso una sinfonía, escuchada a través de un disco o de la radio, será disfrutada del modo más epidérmico, como indicación de un motivo tarareable, no como un organismo estético que penetra profundamente en nosotros por medio de una atención exclusiva y fiel.
- xii- Los mass media tienden a imponer símbolos y mitos de fácil universalidad, creando tipos reconocibles de inmediato, y con ello reducen al mínimo la individualidad y la concreción de nuestras experiencias y de nuestras imágenes, a través de las cuales deberíamos realizar experiencias.

- xiii- Para realizar esto, trabajan sobre opiniones comunes, sobre los endoxa, y funcionan como una continua reafirmación de lo que ya pensamos. En tal sentido desarrollan siempre una acción socialmente conservadora.
- xiv- Se desarrollan pues, incluso cuando fingen despreocupación, bajo el signo del más absoluto conformismo, en la esfera de las costumbres, de los valores culturales, de los principios sociales y religiosos, de las tendencias políticas. Favorecen proyecciones hacia modelos oficiales.
- xv- Los mass media se presentan como el instrumento educativo típico de una sociedad de fondo paternalista, superficialmente individualista y democrática, sustancialmente tendente a producir modelos humanos heterodirigidos. Llevando más a fondo el examen, aparece una típica superestructura de régimen capitalista, empleada con fines de control y de planificación coaccionadora de las conciencias. De hecho ofrecen aparentemente los frutos de la cultura superior, pero vaciados de la ideología y de la crítica que los animaba. Adoptan las formas externas de la cultura popular, pero en lugar de surgir espontáneamente desde abajo, son impuestas desde arriba y no tienen la sal, ni el humor, ni la vitalísima y sana vulgaridad de la cultura genuinamente popular. Como control de masas, desarrollan la misma función en ciertas circunstancias históricas ejercieron las ideologías religiosas. Disimulan dicha función de clase manifestándose bajo el aspecto positivo de la cultura típica de la sociedad del bienestar, donde todos disfrutaban de las mismas ocasiones de la cultura en condiciones de perfecta igualdad. (Eco, 2007, p. 65-67)

Estas se convierten en acusaciones graves haciendo alusión a la pérdida de nociones (significado de las cosas) en el sujeto televisivo, debido a la inserción lenta y segura de la televisión en la vida social

cotidiana. Por ende tenía enfrentado el factor social de la televisión, visto entre la relación con otros humanos, la capacidad de abandonar el pensamiento contra el factor de la información transmitida y la imagen imaginada, o sea ya se detectaba hasta esa fecha la superficialidad que se estaba conformando con los mass medias clásicos, los cuales eran divisados como elementos invasivos y casi en forma de estupefacientes, por lo que el efecto que provocarían a largo plazo basado en lo recolectado por Eco plantearía una nueva forma de conocer la realidad a través de la superficialidad y la nueva forma de entender y comprender la realidad, si bien en las acusaciones se detecta una especie de desmedro intelectual en relación en los mass media, estos en realidad venían formulando la nueva forma de comprensión por parte del espectador derrocando el paradigma anterior de comprensión, esta forma de ver y comprender ya se encuentra establecida en el siglo XXI, como una absoluta realidad.

3.1.1.2 El hundimiento del entender a cambio de imagen.

Sartori (1997) habla del cambio de homos, de un homo sapiens a un homo videns esto producto de los medios masivos de comunicación , por lo que menciona que el homo sapiens debe todo su avance de entendimiento y conocimiento a su capacidad de abstracción, para ejemplificar esto utiliza el lenguaje humano como símbolos que evocan también representaciones (significado y el significante), que por lo tanto llevan a la mente figuras, imágenes de cosas visibles y que hemos visto, pero esto sucede solamente con palabras concretas como por ejemplo casa, cama, mesa, automóvil, televisión, gato, mujer, etcétera.(nuestro vocabulario de orden práctico)

También menciona que casi todo nuestro vocabulario cognoscitivo y teórico consiste en palabras abstractas, que no contienen correlato en cosas visibles y que cuyo significado (imagen mental) no se puede

trasladar ni convertir a imágenes, da el ejemplo de que ciudad es algo que aún podemos llevar a representación, pero no es posible llevar conceptos como nación, estado, soberanía, democracia y representación, esta capacidad de imaginar y representar tomada por Sartori las define como los caracteres básicos del homo sapiens.

En cambio el homo videns que es el hombre multimedial, hace referencia a que forma su conocimiento a través de lenguajes ya representados, esto porque ya no necesita representarlos, o sea su conocimiento se basa en forma de significantes.

Huneus hace referencia a esto en su estudio sociológico sobre la televisión y el reflejo social en 1981 "La cultura Huachaca o aporte de la televisión" donde afirma:

"Que la imagen del televisor es una fabricación electrónica producida al interior del cerebro. En lugar de verla con los ojos, resulta de una estimulación tecnológica. Ante los puntos fosforescentes de la pantalla se desencadena un proceso de integrarlos, juntar los segmentos de la imágenes que van llegando uno tras otro y componer un cuadro. Entonces, la imagen televisiva cobra existencia únicamente cuando ya ha pasado de la retina y se encuentra al interior de la cabeza.

Por lo tanto, no vemos la imagen con la vista, sino que la componemos con los mismos mecanismos cerebrales de los sueños, que tampoco los vemos con los ojos. Esto implica varias posibilidades." (Huneus, 2007, p. 34 35)

En este proceso queda en desuso el mecanismo cerebral de construir su propia imagen (imaginar) , refiriéndose a esto Huneus hace mención la pérdida de formar significado, para explicarlo utiliza un código inmóvil en forma de letras como c-a-s-a, el cual debe ser codificado para

terminar al ritmo del lector convertido en sensaciones e imágenes las que fabrica al mismo tiempo en su mente, por lo tanto la televisión tiene la tendencia a eliminar este juego semiótico de cambio de significante y significado. Esto debido a que la televisión entrega una imagen creada de casa sin necesidad de ejercitar la capacidad de crear dicha imagen en nuestra mente, por lo que la televisión entrega un producto envasado que lleva imagen imaginada y sensaciones ya probadas, tal vez las principales críticas recolectadas por Eco solo hacen mención al medio televisivo y como este experimentaba con su espectador hasta finalizar en la propuesta del homo videns al cual hace mención Sartori.

Eco en su recopilación también enumera las defensas de la cultura de masas y de los mass media, las que se presentan como elementos niveladores y generadores de cultura, tal vez estas definiciones ya comienzan a apuntar al efecto provocado por los mass media.

- i- La cultura de masas no es típica de un régimen capitalista. Nace en una sociedad en que la masa de ciudadanos participa con igualdad de derechos en la vida pública, en el consumo, en el disfrute de las comunicaciones: nace inevitablemente en cualquier sociedad industrial. Cada vez que un grupo de presión, una asociación libre, un organismo político o económico se ve precisado a comunicar algo a la totalidad de los ciudadanos de un país, prescindiendo de los distintos niveles intelectuales, debe recurrir a los sistemas de comunicación de masas y experimenta la inevitable regla de la <<adecuación a la media>>. La cultura de masas es propia de una democracia popular como la China de Mao, donde las polémicas políticas se desarrollan por medio de grandes carteles y de publicaciones ilustradas; toda la cultura artística de la unión soviética es una típica cultura de masas, con todos los defectos a ella inherentes, y entre ellos el conservadurismo

estético, la nivelación del gusto a la media, el rechazo de las proposiciones estilísticas que no corresponden a lo que el público espera, la estructura paternalista de la comunicación de valores.

- ii- La cultura de masas no ha ocupado en realidad el puesto de una supuesta cultura superior; se ha difundido simplemente entre las masas enormes que antes o tenían acceso al beneficio de la cultura. El exceso de información sobre el presente, en menoscabo de la conciencia histórica, es recibido por una parte de la humanidad que antes no recibía información ninguna sobre el presente (y por lo tanto mantenida apartada de toda la inserción responsable en al vida asociada) y no poseía otros conocimientos históricos que anquilosadas nociones sobre mitologías tradicionales.
- iii- Es cierto que los mass media proponen en medida masiva sin discriminación varios elementos de información en los que no se distingue el dato válido del de pura curiosidad o entretenimiento. Pero negar que esta acumulación de <<información>> pueda resolverse en formación, equivale a tener un concepto marcadamente pesimista de la naturaleza humana, y a no creer que una acumulación de datos cuantitativos bombardeando con estímulos la inteligencia de una gran cantidad de personas, pueda resolverse, en algunas en mutación cualitativa. Este tipo de reacciones es de utilidad precisamente porque deja al descubierto la ideología aristocrática de los críticos de mass media.
- iv- A la objeción de que la cultura de masas difunde también productos de entretenimiento que nadie se atreve a juzgar como positivos (cómic de fondo erótico, transmisiones de lucha por televisión. Telekiz que constituyen un incentivo para los instrumentos sádicos del gran público) se responde que, desde el mundo existe, las turbas han amado el <<circo>>; es normal,

pues, que nuestras condiciones actuales, diadoras y las luchas de osos hayan sido sustituidos por otras formas de distracción inferior, que muchos censuran pero que no cabe considerar como signo especial de decadencia de las costumbres.

- v- Una homogenización del gusto contribuirá en el fondo a eliminar a ciertos niveles las diferencias de casta, a unificar las sensibilidades nacionales, desarrollaría funciones de descongestión anticolonista en muchas partes del globo.
- vi- La divulgación de conceptos bajo la forma de digest ha ejercido evidentemente funciones de estímulos, puesto que en nuestro tiempo hemos asistido a lo que en América se llama << revolución de paperbacks >> o sea la difusión de enorme cantidad de obras culturales de valía a precios muy bajos y en edición integra.
- vii- Es cierto que la difusión de bienes culturales aun los más validos, al tornarse intensiva embota la capacidad de recepción. Pero eso constituye un fenómeno de << consumo >> del valor estético o cultural que se da en todas las épocas, con la salvedad de que actualmente tiene lugar en dimensión macroscópica. También en el siglo pasado, si alguien hubiese oído muchas veces consecutivas una cierta composición, habría acabado habituando al oído a una recepción esquemática y superficial. A tal el << el consumo >> queda yuxtapuesta toda manifestación, en una sociedad dominada por la cultura de masas, realizada a través de libros de una gran tirada, diarios, revistas, se han repetido como eslogan, se han comercializado como bienes de consumo y como ocasiones de distracción snob.
- viii- Los mass media ofrecen un cúmulo de informaciones y de datos sobre el universo sin sugerir criterios de discriminación, pero en definitiva sensibilizan al hombre contemporáneo en su enfrentamiento con el mundo.

- ix- Y, finalmente, no es cierto que los medios de masas sean conservadores desde el punto de vista del estilo y la cultura. Como contribuyentes de un conjunto de nuevos lenguajes han introducido nuevos modos de hablar, nuevos giros, nuevos esquemas perceptivos (basta pensar en la mecánica de percepción de la imagen, en las nuevas gramáticas del cine, de la transmisión directa, del cómic, en el estilo periodístico...) Bien o mal se trata de una renovación estilística que tiene constantes repercusiones en el plano de las artes llamadas superiores, promoviendo su desarrollo.(Eco, 2007, p.68-74)

Las defensas recopiladas por Umberto Eco en 1965 se reafirman hasta el día de hoy, las críticas y el debate entorno a los mass media continúan girando bajo este mismo sentido, el de lo bueno y lo perjudicial de los mass media, estas características que parecían hacer caso hasta su publicación en 1968, aun continúan vigentes, debido a que estas críticas y defensas solo se respaldaban los mass medias clásicos entendiendo estos como: radio, periódicos, libros de amplios tirajes, la aparición del cómic, el cine y la televisión, donde se aprecia que la imagen representada se va instalando con la creciente popularidad lograda hasta el momento por la televisión, pero que sin embargo continúan siendo recicladas, updateadas y reafirmadas.

Mientras se terminaban por instalar en las masas los mass media, comienza a hacer aparición un nuevo elemento, que tal vez jamás se pensó como un medio masivo de comunicación, pero tal vez resulto así, por la necesidad de continuar con este nuevo orden visual y comunicativo que se venia germinando desde la coronación de la imagen por sobre la palabra.

3.1.2 Computador como secuela

La relación entre imagen e informática, disciplinas en apariencia tan dispares, es intensa. Desde que las computadoras a finales de la década de 1950 empezaron a ser capaces de tratar sonidos e imágenes algo que durante muchos años fue una capacidad muy limitada. Detono en algo más que una curiosidad técnica, así se iba convirtiendo lentamente en una verdadera herramienta expresiva, el potencial de estas máquinas no tardó en atraer a artistas y a personas interesadas en la creación visual y sonora.

Limitados por una tecnología todavía rudimentaria numerosos artistas empezaron a utilizar técnicas computarizadas para la creación de sus obras, a medida que las capacidades de cálculo de las computadoras fueron aumentando, las posibilidades expresivas se incrementaron, lo cual abrió el camino a una mayor libertad creativa.

“En la actualidad, las tecnologías informáticas ofrecen posibilidades potencialmente ilimitadas estableciendo una nueva etapa en el desarrollo de la expresión artística en su más amplia acepción” (Levis, 2005, p.14).

Este un proceso lento, pero con el tiempo se torna invasivo y casi necesario para la comunicación social de las masas, debido a que la creación se descentraliza y se genera dentro de circuitos externos y en contextos virtuales con modelos de curación diferentes y basados en la nueva forma de apreciación de imagen.

3.1.2.1 La inserción de la imagen digital.

La mayoría de los estudios del medio digital y de su imagen hasta el 2002 solo habían sido entendidos por medio de asociaciones a estos

medios a las tradiciones, pero la mayor recopilación exhaustiva de este medio y de los géneros de espectáculo que plantean con su respectiva estética, esta constituida por Andrew Darley (2002) en su libro “Cultura visual digital, espectáculo y nuevos géneros de comunicación”, donde surge un estudio a partir de una serie de investigaciones sobre la imagen digital entendida como elemento constituyente de la cultura de masas, abarcada tanto en ámbitos prácticos como teóricos.

Las técnicas extraordinariamente sofisticadas de procesamiento de imágenes por computador de las que actualmente se tiene conciencia resultan totalmente vitales para el desarrollo actual de las presentes imágenes visuales digitales,

“Al comienzo de su evolución tecnológica, al final de la década de los cincuenta no consistían en un poco más que en líneas y puntos repartidos sobre una pantalla de visualización de rayos catódicos. En esta época comenzaron a llevarse a cabo esfuerzos para mejorar y desarrollar no sólo la propia pantalla de visualización, sino también sus capacidades graficas, tanto en lo relativo a la visualización de cálculos llevados a cabo por ordenador como en términos de sus ventajas como interfaz de usuario” (Darley, 2002, p.30)

Desarrollo que va de la mano con ingenieros, científicos y artistas, mezcla sólo vistas en el periodo del renacimiento, sin embargo la búsqueda por llevar más allá un computador se torna en una necesidad obsesiva y de creación jamás vista hasta la época, era una etapa de descubrimiento una reafirmación de las cuevas de Altamira donde la apropiación humana era la principal herramienta, donde la imagen pasa por los estados de abstracción hasta llegar a la predominancia heredada de la televisión, cine y donde actualmente se encuentra incluso hasta dejar la activación pasiva del observador.

El primer resultado de estas investigaciones tornan en un resultado en los gráficos interactivos en tiempo real, en 1963 aparece así el Sketchpad

“Permitía al usuario dibujar directamente sobre una pantalla de visualización catódica mediante un <<lápiz luminoso>>, y, posteriormente, modificar o <<asear>> las imágenes geométricas que se obtenían de esa forma por medio de un teclado, aunque resulte extremadamente primitivo juzgado según los patrones de hoy en día, se considera que el Sketchpad constituyó una avance crucial, del que han surgido muchos adelantos tecnológicos posteriores en el ámbito e los denominados sistemas gráficos interactivos y de <<dibujo por ordenador>>. A mediados de la década de los sesenta, un sistema similar que empleaba la modificación de imágenes por ordenador se utilizaba en el diseño de carrocerías de coches; se trataba de un precursor de los actuales sistemas CAD/CAM (Computer Aided Desing/Computer arded manufacturer) y ya en 1963 se estaban produciendo películas de animación de estructuras lineales (simulaciones visuales de ideas técnicas y científicas) utilizando la temprana técnica de la visualización por vectores.” (Darley 2002, p.31)

Tomando en cuenta que estos programas computacionales fueron desarrollados en un principio por ingenieros y científicos, con el objetivo de un avance tecnológico, todavía no se les atribuía un significado estético propiamente tal como el que si tenían las manifestaciones artísticas de aquella época, esto debido a que las investigaciones giraban sólo en torno al perfeccionamiento y al desarrollo potencial y funcional al que se podía obtener en un computador, por lo que los primeros resultados gráficos se insertaron en los conceptos de aparataos de simulación para las compañías militares y aplicaciones comerciales como simuladores de vuelo y de diseño asistido por el computador.

“Sin embargo, sería incorrecto afirmar que no había ningún motor estético que actuase en conexión con estos primeros centro de investigación informática. Alguno de los científicos y técnicos que trabajan en el naciente campo de la generación de imágenes por ordenador empezaron a contemplar sus gráficos en términos estéticos, y no sólo funcionales. Además los esfuerzos encaminados hacia una serie de diversos procesos y aplicaciones de diseño por ordenador realizados por parte de científicos, los artistas del momento comenzaron a ver en el ordenador un medio nuevo y potencialmente estimulante de experimentación estética.

Aquellos artistas que comenzaron a explorar este nuevo medio de producción de imágenes lo hicieron como complemento a sus prácticas estéticas habituales. En su mayor parte, los individuos interesados en el tema eran artistas modernos tan ortodoxos en su enfoque como en su método estético.” (Darley, 2002, p31)

Esto expresado por Darley, tal vez como crítica frente al control que toman los artistas al mencionarlos ortodoxos, una expresión aclaradora que direcciona su estudio hacia el verdadero tipo de estética que debería funcionar el arte cuando se produce por medios electrónicos, lo que producirá posteriormente unas de las primeras pugnas entre usuarios que practican la creación digital con puntos de mira del mismo medio y los artistas ortodoxos que siguen operando con las mismas herramientas estéticas arrastradas desde la historia.

Aún con el “wireframe” o más conocida como imagen de alambre, imágenes lineales creadas desde Sketchpad, que no eran más que líneas blancas sobre fondo negro, propulsa el desarrollo tecnológico en los años setenta y ochenta donde se materializa en computadores más potentes, los que permiten generar imágenes más complejas que las de wireframe incluso llegando al coloreo de estas imágenes.

“Este impulso industrial, durante esta etapa, condicionará en gran medida el desarrollo de la tecnología de la imagen digital ya que la necesidad de buscar una representación o simulación lo más cercana a la realidad, obligatoria para la industria, es el horizonte que impregnará el trabajo de informáticos e ingenieros. Sólo cuando la industrialización masiva de la informática y la imagen digital pusiera al alcance de otros sectores estas tecnologías se podrían plantear usos alternativos con otros fines, como el artístico, o su introducción en el mercado del diseño grafico televisivo.” (Carillo, 2007, p.71)

A principios de los ochenta las circunstancias eran más favorables para la consolidación de dos paradigmas de trabajo en los programas de creación y manipulación de la imagen sintética, Carillo llama a estos dos paradigmas a la consolidación del estudio pictórico y el set virtual, o sea al 2D y 3D en la generación de la imagen digital.

- i- El estudio pictórico, que será la base de los programas de diseño y retoque fotográfico, el cual corresponderá al trabajo del artista grafico. Los interfaces de estos programas tendrían como elemento central el lienzo digital y están rodeados, como ocurre en la realidad de cualquier estudio artístico convencional, de diversos menús que nos ofrecen paletas, tipos de brochas, etc. A partir de esta metáfora se desarrollan los programas de retoque y diseño fotográfico, así como los de dibujo vectorial.
- ii- El set virtual, que conforma los programas de diseño 3D, bien sea para obtener imágenes fijas, o en movimiento. El set virtual es un híbrido entre el tradicional estudio de escultura y la visión de un arquitecto que simultanea las tradicionales perspectivas a la hora de diseñar los espacios: planta, alzado, perspectiva, etc. Las herramientas del programa en 3D permiten emular en cierta medida el trabajo de un escultor creando formas

tridimensionales de mayor o menor complejidad en el espacio.
(Carrillo, 2007, p 72-73)

Ya establecido el medio digital de creación , los programas gráficos y de animación por computador tienen el objetivo principal de crear los correspondientes efectos artísticos, y su característica más importante radica en su flexibilidad y accesibilidad con el objetivo de diferenciarse de los programas de simulación, conceptos que se cruzan mucho como iguales por distintos autores llegando casi a ser lo mismo, sin embargo Carrillo en su tesis doctoral en filosofía titulada: Influencia de la estética en los objetos virtuales, genera conocimientos filosóficos sobre la realidad virtual , pasando por el comportamiento de la imagen digital y su respectiva estética y funcionalidad, también hace mención a este asunto en cuanto a la inserción del arte académico al medio digital de visión.

Para esto concede una característica diferenciadora en cuanto a estos dos tipos de creación donde menciona que:

“Los programas de simulación, que pretenden principalmente crear un efecto real mediante la creación de ambientes basados en la imagen digital o gobernados por programas o dispositivos interactivos, mediante las computadoras, como herramientas indispensables para la coordinación de tareas que requieran gran precisión, para facilitar los procedimientos complejos y para interactuar con el espectador.” (Carrillo, 2007, p.118)

Con esto Carrillo estaría refiriéndose a los programas basados en datos numéricos y códigos algorítmicos para la creación de los software (programas para crear programas) que se usarían para el proceso de creación artística posterior, aunque a estos no se les considera material artístico como tal, si tendría la importante función instrumental o en

cambio se mostraría en una perspectivas culturales y creativas nuevas, estos programas son producidos por ingenieros y científicos dedicados al tema de generación de simuladores en factores comerciales, sin embargo la utilidad artística se la el usuario, un solo ejemplo de esto es PhotoShop, el programa de pago más popular de retoque fotográfico, sin embargo a través del tiempo las funcionalidades se fueron ampliando hacia una herramienta de creación más allá del retoque fotográfico y así ha ido ocurriendo tanto para programas libres como programas pagados.

Ahora Carrillo, conforma un tercer y último paradigma que se añadirá a los otros y corresponde al del estudio pictórico y el set virtual, este tercer paradigma es del realismo fotográfico.

“El paradigma del realismo fotográfico se alío, como ideal tecno-estético, con una industria que necesitaba desarrollar una tecnología que, sin cuestionar el paradigma visual, bien ahorraría costes sustituyendo los medios tradicionales por los digitales o permitiría crear imágenes hasta entonces imposibles o muy caras de fabricar y este hecho se impuso sobre las posibles alternativas estéticas que las nuevas tecnologías hubieran podido aportar. En este caso las tecnologías digitales, al no hacer otra cosa que sustituir procedimientos y soportes, no alterarían ni el canon estético ni las bases del sistema de representación realista anterior.” (Carrillo, 2007, p. 74)

Tal vez el propósito fue que ingresara como producto visual ya superado como lo fue el realismo fotográfico, sin embargo con el tiempo este nuevo medio comienza a emprender camino propio y como tal a revivir críticas al igual como lo vivió la fotografía y a crear su nuevo paradigma el de la imagen digital, tal vez más amplio que toda la tradición junta por el hecho de imitarlas a todas para generar una nueva.

3.1.2.2 La fascinación de los protorrealistas.

Este espacio técnico funcional que entrega el sistema digital para la producción de imágenes por computador, en donde se puede situar la aparición de un problema que ha preocupado a muchos de los que trabajan en el terreno de la investigación de las imágenes digitales, es el interés del realismo y la figuración como propósito de creación.

“El interés por la producción de imágenes figurativas por ordenador llegó a convertirse, a medida que este potencial se fue materializando, en una fijación por la perfección del fotorrealismo simulado. En general, la representación figurativa no era un problema que inquietara a los primeros artistas que se interesaron en los gráficos por ordenador; de lo que se apropiaron más bien fue de las posibilidades para la experimentación formal, descubiertas casi por azar, que ofrecía la programación por ordenador. Por otro lado, en muchas de las aplicaciones que los científicos informáticos pretendían darle a las imágenes producidas por ordenador, se encontraron presentes, casi desde el comienzo en dichos intereses figurativos.” (Darley, 2002, p.34)

Darley siempre en un tono crítico intenta sentar bases sobre el asunto de desligar el tema de la academia con respecto a estas nuevas artes digitales, si bien menciona que los primeros intentos de los artistas, era utilizado solo para continuar la línea de las vanguardias que predominaban en ese entonces, y a los científicos como los que veían en estos medios sólo una forma de avances técnicos y funcionales con tal de probar hasta que punto podía llegar una computadora. Sin embargo estos fueron los que sentaron las bases de dejar la experimentación y la abstracción en cuanto a imagen para dar paso a un objetivo funcional que les entregaba el realismo y la figuración, de esto se desprenden las primeras aplicaciones ya nombradas como los simuladores militares.

“Por otra parte, hay momentos en los cuales los objetivos y las exploraciones de los artistas e ingenieros parecen coincidir, y de hecho se tiene la impresión de que las colaboraciones, en su mayor parte financiadas por empresas privadas, fueron muy productivas, incluso cuando lo que el artista extraía de ellas divergía de lo que el técnico aprendía. El impulso artístico contribuyó, ciertamente a consolidar y a hacer progresar este campo desde sus inicios, y resulta indudable que el compromiso de muchos de estos pioneros de los primeros tiempos del arte por ordenador con una exploración no funcional de una estética visual pura ha continuado hasta nuestros días como una cierta tendencia marginal dentro de la creación de imágenes por ordenador.” (Darley, 2002, p.35)

La consecuencia de este proceso de encuentros y confrontaciones fue el desarrollo de una inapelable carrera en pos de un objetivo algo reformulado: el desarrollo de técnicas digitales para la producción de un supuesto realismo. Este realismo como plantea Darley no tiene bases claras según los estudios traídos hasta el día de hoy se tornan contradictorios: sin embargo Darley entrega el sentido de la hegemonía estética predominante, sin referirse al medio artístico académico, sino privilegiar el sentido de la imagen que venía proponiendo la imagen fotográfica y cinematográfica, también agregar la televisiva, donde sostiene que este realismo figurativo viene de un punto en donde estamos más familiarizados, casi como costumbre.

“Sencillamente, esta gira en torno a la idea de la imagen con el mundo fenoménico cotidiano que percibimos y experimentamos (parcialmente) mediante la vista. Para la mayor parte de aquellos que estaban involucrados en la producción digital de imágenes en aquel momento, ese patrón de verosimilitud venía

dado por la imagen fotográfica y cinematográfica. Aparte de ese fin último de producir imágenes <<fotográficas>> por medios no fotográficos, los motivos de fijación por el realismo son diversos, y parecen depender de imperativos vigentes en el terreno particular en el que se desarrollan. Si los factores que informan el empuje de la figuración y del <<realismo>> en los terrenos práctico y científico tendían a tener una base funcional, en el ámbito de la cultura visual de las masas – el terreno del cine de entretenimiento-, el apoyo del realismo formaba parte de un ideal más general, que, el hecho, estaba incluido dentro del régimen estético predominante.” (Darley, 2002, p.38)

Por esto resulta un tanto evidente que los principales interesados por este tipo de imágenes sean los productores y distribuidores del cine de Hollywood, televisivos, publicistas, por lo que esto conlleva a tener el control de una imagen que podía captar con mayor fidelidad la realidad con la imagen ya representada planteada por estos medios, por lo que se pensaba que mantendría el aspecto tradicional de la fotografía pero que, al mismo tiempo, la liberaría de las ataduras referenciales.

Como menciona Carrillo (2007) El referente del resultado fotográfico se ha constituido en una gran producción digital como horizonte que deberían alcanzar las tecnologías digitales de la imagen para ser aprobadas en la alta sociedad técnica y artística y su mayor objetivo un público consumidor, manipulador y reproductor de imágenes.

Con lo que respecta a las investigaciones realizadas para obtener esta mayor sensación de realismo, son necesarias las simulaciones y adaptaciones de condiciones reales y tangibles con tal de entregar la simulación total de los recursos previos en tanto a relación con las tecnologías digitales, Carrillo (2007) entrega la categorización en cuanto a simulación de los elementos plásticos, y su relación con los medios digitales los que organiza en:

i - **Color:** La composición cromática de los objetos visuales es fundamental en el conjunto de su configuración estética., así las imágenes, páginas Web, iconos, etc, a través de las cualidades de su colorido se convierten en instrumentos significativos en relación con el desarrollo de la expresión plástica y visual de los diferentes elementos y mensajes que encontramos en la red. El tratamiento digital del color ha sido uno de los cambios más importantes de los realizados en las últimas décadas a través de las llamadas nuevas tecnologías.

El color en los objetos digitales está limitado en función de la maquinaria –hardware- que lo sustenta o en la cual se expresa, del tipo de objeto que se trate y del sujeto receptor o usuario al que va preferentemente dirigido. Desde el punto de vista de este último, la experiencia perceptiva del color se compone de tres parámetros que se producen que actúan simultáneamente: el tono, el brillo, la luminosidad y la saturación

- a) **Tono:** Es la sensación que nos produce un color a partir de las diferentes longitudes de ondas electromagnéticas y que permite su diferenciación conceptual: verde, azul, etc.

- b) **Brillo:** Es la característica física de la intensidad luminosa de los objetos, la cantidad de luz que percibe el ojo con relación a un color determinado dando lugar a las diversas escalas de grises de colores o de luminosidad.

- c) **Saturación:** Sería el grado de pureza del color, en función a su vez del grado de pureza de la luz, de mezcla de longitudes de onda, la saturación del color le concede intensidad, su ausencia, agrisamiento.

ii- Luz: Esta es una de las disciplinas más difíciles de la infografía, pues en el mundo real la luz tiene un comportamiento complejo que no resulta fácil imitar en nuestro ordenador. La principal dificultad deriva del hecho de que la luz es emitida desde un determinado punto (el Sol, una bombilla, la llama de una vela...) y al chocar con los cuerpos los ilumina, pero también se refleja en ellos, iluminando otros puntos que, en principio, parecería que no deberían verse afectados por ella.

Los diferentes programas de 3D disponen de diferentes tipos de luces para iluminar una escena. Por lo general siempre se habla de 4 clases de luces, entre las más importantes:

a) **Radial (omni):** Una luz que procede de un punto concreto — que nosotros situamos en la escena— y emite sus rayos en todas las direcciones. Sería la luz idónea para una bombilla que cuelga de la pared, o una llama.

b) **Spot o foco:** Son las típicas luces de los teatros o espectáculos que están dirigidas en una dirección concreta y podemos controlar la mayor o menor apertura del cono de luz, así como su difusión, si se recorta brusca o suavemente, y otros factores.

c) **Paralela:** Es la luz ideal para simular la iluminación solar y por ello, al tratarse de un astro que se encuentra en un punto concreto y que emite luz en todas las direcciones, permitiría emplear una luz radial para representarlo. Pero respecto al observador, el sol se encuentra muy alejado, de manera que posicionar un punto luminoso a muchos miles de kilómetros no resultaría nada práctico y por ello se dispone de un tipo de luces denominadas paralelas, por que aunque se sitúen a muy poca distancia de la escena observada, los rayos que emiten son paralelos, como — prácticamente—los son los del sol cuando llegan a la tierra.

d) **Ambiente:** Es un tipo de luz que no procede de ningún punto concreto sino que llega de todas direcciones. Como hemos dicho la luz no sólo procede de un determinado punto y llega a un objeto en una dirección, iluminándolo desde un cierto ángulo, sino que además se refleja. En una habitación con las paredes blancas —o claras— la luz que entra por una ventana, es decir: desde una determinada dirección, rebota en todas las paredes y objetos que encuentra a su paso, de modo que podemos encontrarnos con un objeto que está levemente iluminado en una zona en la que debería estar en sombra. Al aire libre también sucede otro fenómeno, que es la dispersión de la luz al atravesar la atmósfera, las nubes o la contaminación. Para poder simular este tipo de efectos se crearon las luces ambiente. De todos modos existen cierto tipo de sistemas que tienen en cuenta los fenómenos reflexión de la luz (radiosidad), aunque resultan enormemente lentos, por la gran cantidad de cálculos que el ordenador debe procesar.

iii- Texturas: Puede definirse la textura como la variación del contraste entre píxeles vecinos, o, dicho de otra forma, la variabilidad local de la reflectancia dentro de una unidad que a mayor escala se puede considerar como homogénea o bien a las variaciones en la superficie del color, variaciones que se corresponden a un tratamiento gráfico o a una sensibilización de dicha superficie.

Una textura 3D contiene información en tres dimensiones, en vez de dos. Al agregar la tercera dimensión, los desarrolladores pueden acceder a un componente de profundidad en la información de la textura, así como de anchura y altura. Por lo tanto, las texturas 3D permiten a los desarrolladores pensar en nuevas formas de crear texturas de objetos. De hecho, las texturas 3D convierten los objetos huecos en macizos con propiedades de

materiales 3D reales como las vetas de la madera o mármol. Las texturas 2D tradicionales sólo pueden describir la superficie de un objeto mientras que las texturas 3D también pueden definir su interior.

iv- Composición: Los programas de composición son los más característicos en los diseños audiovisuales, utilizándose para trabajar con fragmentos de imágenes a las que se aplican las instrucciones adecuadas que muestren una secuencia de imágenes final por combinación, a su vez, de las imágenes que participan en un proyecto determinado. Por otra parte los programas de composición reúnen y unifican las diferentes fuentes informativas que se muestran a través de imágenes gráficas 2D, sintéticas 3D, grabadas o en secuencias de animación, de manera que finalmente todas quedan interconectadas. También permiten hacer composiciones multicapas en las que los diversos objetos digitales se colocan superpuestos en una línea del tiempo, en orden de proximidad o lejanía en el espacio. En cada capa, además de las imágenes se contendría las instrucciones que las modifican. (Carrillo, 2007, p.137-145)

Esta respuesta virtual de simulacros con relación de los elementos que intervienen en la creación plástica, conforman el entorno virtual del modelo digital de visión, modelo que es considerado como una metáfora, esto en cuanto los elementos plásticos utilizados por el modelo tradicional de creación se presentan y componen como sistematización e integración de los diferentes elementos que componen una escena, estos ahora con el nuevo modelo digital de visión resultan directamente obviados en la estética digital, esta revelación solo hace caso a la necesidad de la búsqueda propuesta desde la estética predominante como la forma en cuanto a grados realistas mas que del contenido, esto no quiere decir que el contenido no exista , sino que pasa a un segundo plano donde el poder

hegemónico radica en la imagen que termina por consagrarse en un modelo de visión digital.

Producto de las constantes investigaciones tecno- científicas para poder satisfacer los requerimientos que estaban incrementando hacia la década de los ochenta, muchas empresas de gráficos por ordenador habían comenzado a realizar importantes avances, al introducir la producción de las imágenes producidas por computador en general en toda la cultura de espectáculo, lo que correspondía en la cinematografía, publicidades televisivas, videos musicales etc. Por lo tanto resulta muy significativo el hecho de la masificación en constante progreso de la imagen digital y su relación con el convencimiento de una tenaz arma como lo es el foto-realismo, y también gran parte de la investigación y desarrollo dirigida a aplicaciones culturales comerciales comenzó a abandonar los laboratorios y a realizarse dentro de las propias empresas de gráficos de computador, ya “en 1985 habían comenzado a vender sus propios sistemas registrados de equipos de programas informáticos a otros productores”. (Darley, 2002, p.40)

Si bien el modelo digital de visión comenzaba a entrar en la ruta del espectáculo, por razones obvias como: su bajo costo de producción, su capacidad de reproducción y el impacto rápido, eficaz y superficial que le ofrecían los medios en los cuales serian apreciadas posteriormente, esto no pudo ser una aparición mística, como se verá las constantes investigaciones desarrolladas por el contexto académico de la imagen, determinarán la base que debía continuar el modelo digital. Si bien no se plantea como continuación de las vanguardias, idea que tampoco debería descartarse debido a que si reacciona contra los sucesores movimientos los recicla, updatea y reutiliza para poder generar su propio lenguaje, pero hay algo clave que es la continuación de investigaciones de las vanguardias que posteriormente se desvirtúa de la academia por asuntos sociales, políticos, económicos y funcionales de este modelo de visión.

3.1.2.3 Contexto artístico académico.

Los procesos de las investigaciones sobre la imagen digital según Darley (2002) comenzaron a gestarse a finales de la década del 50 , esto producto de necesidades funcionales y propuestas científicas, por lo que la imagen digital comienza a desarrollarse en plenas vanguardias, un contexto caracterizado por debates de imagen, técnicas de creación, experimentación, conceptualización etc, que valieron como acumulación para ir adaptando todos estos elementos a la investigación sobre la imagen digital y dirigirlo por un camino estético diferente.

La dirección histórica descriptiva que da Francesc Vínecs en su libro *Arte Abstracto y Arte Figurativo* publicado en 1973 resulta fundamental ya que logra entregar nociones de asociación que terminarán por constituir el arte digital como una consecuencia investigativa posterior a la vanguardia, sin necesidad siquiera de nombrarlo.

3.1.2.3.1 Abstracción desde 1945.

La cadena abstracta del arte contemporáneo que hasta la segunda guerra mundial había sido conducida por el racionalismo y una lógica próxima a la de la ciencia, cambiará súbitamente, en Europa y Estados unidos va a aparecer un arte abstracto basado en la intuición y la espontaneidad, una abstracción que reafirma lo explorado por un aislado Kandisky.

“La nueva tendencia fue llamada “abstracción lírica” para subrayar su diferencia con la frialdad racional de la abstracción

geométrica, o “expresionismo abstracto”, que es la denominación que ha acabado generalizándose. El termino Abstract expresionism empezó a ser usado en 1951 por Clement Greenber y Harold Rosenberg, pertenecientes al sector de avanzada de la crítica de arte norteamericana. Este término había sido utilizado por primera vez veinte años antes, en 1929, por Alfred Barr Jr. Para referirse al espíritu de las improvisaciones pintadas por Kandinsky entre 1910-1914” (Vicens, 1973 p.110)

El expresionismo abstracto empezó a practicarse empleando formas tan automáticas y expresivas casi como un timbre; por lo mismo se hacen asociaciones con influencias de la caligrafía china y japonesa, con la técnica de tinta esparcida es sin duda el resultado del descubrimiento de técnicas similares por los artistas abstractos.

Según Vicens (1973) la influencia para la gestación de este estilo artístico radicó en el artista Norteamericano Mark Tobey, donde Tobey interesado por las caligrafías del extremo oriente y producto de sus investigaciones comienza a aislar los signos caligráficos de su contenido originario, como si se propusiese a darles un nuevo significado, independiente del sistema lingüístico lo que termina en resultado en sus cuadros de principios de los cuarenta llamados White writings (blancas escrituras). Sin embargo la verdadera explosión del expresionismo abstracto se produjo entre los artistas neoyorquinos, constituyéndose en un fenómeno de la historia del arte de mediados de este siglo, hasta el extremo de determinar el desplazamiento del centro artístico mundial y del mercado artístico (París a Nueva York).

El expresionismo abstracto comienza a abandonar la figuración propuesta en comienzos por los artistas Gorky y de Kooning hasta llegar al action painting, expresión inventada por Harold Rosenberg donde la explica con estas palabras: “En determinado momento, uno tras otro, los

pintores norteamericanos empezaron a ver el lienzo como un campo de acción, más que como un espacio en el que debían reproducir, analizar o expresar un objeto real o imaginario. Lo que iba a realizar en la tela no era un cuadro, sino un acontecimiento.” (Vincent 1973 p. 114)

En estos momentos emprendieron a sacar a flote nuevas técnicas de aplicación de pintura sobre el lienzo como el Dripping, técnica inventada hacia 1947 por el pintor Jackson Pollock, técnica que consistía en derramar directamente los colores sobre la tela, sin utilización de pincel ni espátula, para pintar telas puestas sobre el suelo. El expresionismo abstracto norteamericano reveló así numerosas personalidades originales que reflejaban las formas y aplicación del color sobre el lienzo. En Europa el movimiento deriva a técnicas que dejaban ver el material antes que el color, por lo que se comienza a hablar en la crítica de informalismo.

“El informalismo apareció como una nueva poética que planteaba el problema en estos términos: la materia pictórica tiene una extensión pero no una estructura formal, su disponibilidad es ilimitada; manipulándola, el artista establece con ella una relación de identificación que da carga humana a su textura, a la calidad de su superficie. (Vicens, 1973, p.120-121)

El resultado de esta investigación del informalismo entregó conocimiento en cuanto al compartimiento de los materiales en el lienzo , la exploración de texturas y formas antes que el color, esto demuestra las reacciones que se encadaban desde Norteamérica hacia Europa las cuales iban generando respuestas que terminaban en la contribución de aplicaciones, el movimiento de la abstracción desde 1950 deja un legado de conocimientos en cuanto a técnicas y aplicaciones en los lienzos blancos, estos centrados en dos elementos plásticos el color y la textura.

A mediados de la década de los sesenta empezó a desarrollarse un arte abstracto nuevo, evidentemente relacionado con la abstracción geométrica, se trata de la tendencia a la experimentación de los procesos ópticos y psicológicos de la percepción. Pero como este proceso de investigación visual no puede reducirse a la producción de imágenes aisladas, los artistas dedicados a la creación se han dedicado a experimentar con secuencias, ritmos y cambios de imágenes ópticas. Es decir, que para ellos el elemento esencial es lo del movimiento lo que se ha llamado factor “cinético”

“El factor cinético en la visión puede investigarse siguiendo tres caminos distintos: creando en la percepción óptica del espectador la impresión de un movimiento virtual o ilusorio que realmente no existe; obligando al espectador a desplazarse en el espacio para organizar en su mente la lectura de la secuencia; o realizando movimientos reales de imágenes mediante motores o emisores móviles de luz” (Vicens 1973, p.122-123)

La expresión de arte cinético es usada desde los años veinte, pero en general se utiliza la de Op Art, que “es una variedad del arte cinético que utiliza procedimientos pictóricos para producir la sugestión de un movimiento virtual mediante formas geométricas planas” (Vicens, 1973 p.143) , por ende se mantiene en el terreno de lo pictórico, como la simulación del movimiento a través de forma y color.

Según Vicens (1973) el efecto en el Op Art se manifiesta una voluntad energética de romper la barrera entre arte y tecnología esto por la utilización de materiales producidos por la industria moderna , plásticos, pigmentos acrílicos luminosos; y en las piezas cinéticas tridimensionales, iluminación eléctrica, motores y aparatos eléctricos, una tendencia a establecer relaciones con diversas ramas científicas (óptica, psicofisiología, cibernética), y finalmente, una convergencia de interés con el mundo del diseño industrial.

“Las preocupaciones científicas, tecnológicas y racionalistas del Op Art se sitúan a otro nivel. En efecto, El Op Art ha aportado a esta nueva abstracción geométrica un elemento de entretenimiento o pasatiempo que hacen que sus creaciones sean verdaderamente populares, como el arte abstracto no lo había sido nunca. El Op Art apela a la acción y a la creatividad del espectador, estimulándolo con sorpresas ópticas, con el descubrimiento de propiedades físicas y combinatorias impredecibles, solicitando el factor lúdico humano como en una invitación al juego. El factor lúdico existe siempre en el Op art aún cuando no haya aún apelación explícita al espectador” (Vicens, 1973, p.126).

3.1.2.3.2 La reafirmación de la figuración.

Aún a mediados de la década de los cincuenta la última tendencia figurativa de vanguardia hacia mención al surrealismo. Su apasionada defensa de la intuición en el arte había sido recogida por el expresionismo abstracto. A fines de la década de los cincuenta la moda del expresionismo abstracto había llegado a una etapa que se caracteriza por el academicismo y la falta de la seriedad emocional en todos sus representantes que se habían incorporado al estilo.

“El público, sobre todo en Estados Unidos, empezaba a sentirse cansado de aquella retórica de un academicismo abstracto y deseaba un arte ligado más directamente a las realidades norteamericanas. La respuesta fue la aparición del Pop art casi simultáneamente en los Estados Unidos y en Inglaterra. En América es donde la explosión del Pop revistió un carácter más espectacular. Las grandes revistas Time, Newsweek y Life consagraron en 1962 grandes artículos al “nuevo escándalo”

artístico y ello dio origen al fenómeno que se ha llamado “cultura pop”, que impide con frecuencia comprender la auténtica aportación del Pop Art” (Vicens, 1973, p. 127)

Como sus formas y temas publicitarios son fáciles y divertidos, como su contenido más superficial puede ser captado sin dificultad, El Pop Art fue apreciado y aplaudido por un público muy amplio a un nivel elemental. Este éxito frívolo y vulgar desesperaba a los mejores artistas del nuevo movimiento,

“Hay que entender bien la expresión para que no quepan confusiones. La actitud de los Pop-artistas es que el verdadero arte no está en los museos de los Estados Unidos está bien repleto sino en la calle y en los objetos de consumo diario. Si el arte, pues, es reflejo del ambiente en el que vive la gente, el auténtico arte será el que eleve a categoría artística aquellos objetos con los que la gente vive constantemente: sobres de pastas para sopas preparadas, paquetes de cigarrillos, envases de toda clase de cosméticos, las imágenes que aparecen en las revistas de consumo multitudinario, etc.” (Rafols, 1978, p. 538-539)

Como menciona Vicens la carga de ironía y ambigüedad que caracteriza al Pop Art procede de Duchamp de todo movimiento Dadá y del surrealismo, que le transmitieron su espíritu intuitivo, irracionalista y romántico. La finalidad del Pop Art parecía constituir en describir todo lo que hasta entonces había sido considerado indigno de atención, y, todavía menos propio del arte (lo fastuoso y superficial): la publicidad, las ilustraciones de revistas, los muebles de serie, los vestidos, latas de conserva, los hot dogs, los cómics y las pin-up. Se habían roto todos los tabúes, para el Pop parecían mejores las cosas cuanto más vulgares y baratas.

“Siguiendo los consejos de John Cage de prestar atención a la vida que les rodeaba, los artistas Pop pintaban las cosas que veían cada día, con lo cual parecían adoptar el materialismo, el vacío espiritual y el ambiente radicalmente sexualizado de la Norteamérica opulenta. Pero el resultado real del Pop Art ha sido una visión de la sociedad industrial avanzada sutilmente irónica y desencantada, aunque no es una sátira política o social. Las imágenes Pop Art son cool, frías, no se sabe exactamente si son cosas, recuerdos o fantasmas.” (Vicens, 1973, p.130)

3.1.2.3.3 La “última” corriente figurativa.

La última corriente figurativa aparece como secuela al Pop Art y se denomina Hiperrealismo que trata básicamente de una pintura plana que no sólo no siente ningún interés por la calidad de la superficie, en lo que se diferencia del Pop Art, sino que aspira a producir impresión de inmensas ampliaciones fotográficas. Es característico en ella el gigantismo de los formatos y la técnica de tratamiento a base de pintar sobre proyecciones amplias de diapositivas, lo cual permite obtener una extraña objetividad fotográfica.

“El hiperrealismo es una corriente Norteamericana que empezó a manifestarse en 1966, con ocasión de la exposición “La imagen fotográfica” del Guggenheim Museum de Nueva York. En Europa sólo empezó a ser conocida en 1972 con su presentación en la bienal de París y en la exposición “Documenta” de Kassel de ese año. No hay en el hiperrealismo una visión subjetiva de la realidad. Son imágenes cool, frías, que presentan paisajes urbanos, subrayando el carácter aburrido y monótono de las ciudades Norteamericanas -como Richard Estes y Noel Mahaffrey, figuras y rostros humanos con la misma frialdad y monotonía- como Chuck Close y Don Eddy- o fragmentos de coches y motos

en los que destacan brillos y reflejos que convierten en aplacibles objetos de consumo, pero en todos los casos el espectador se encuentra enfrentado a una increíble agudeza óptica que supera la del objetivo fotográfico. Este factor, el gigantismo de los tamaños y la fragmentariedad de la visión confieren un aspecto inquietante a las obras hiperrealistas. La irritante perfección técnica de estas imágenes de exhibicionismo, mostrando a un tamaño desmesurado detalles de la realidad que creemos conocer bien, nos obliga a mirar de cerca cuerpos humanos y objetos corrientes que descubrimos, entonces, con un mezcla de sorpresa y angustia.” (Vicens, 1973, p.135-136)

El hiperrealismo considerado como frío y demasiado objetivo no hacia más que reflejar el creer de una sociedad inserta en la industrialización, donde se veía sentir la tradición de una estética sensual que comenzaba a rodear las últimas corrientes figurativas como el Pop Art y el hiperrealismo, algo ocurrió y comienzo la época de transición de las llamadas artes contemporáneas.

La importancia de estos movimientos para la imagen digital residirán en la importancia concedida, entre otras, a los procesos formales, los eventos artísticos y la participación de los creadores y espectadores, se torna en una investigación que comienza en el siguiente orden: color, materia, movimiento, sociedad e hiperrealidad, lo que en el ámbito académico constituye una constante reactualización, lo que genera movimientos distintos con sus respectivas posturas y ámbitos investigativos, que por asuntos de asociación de conceptos y reflejo en lo digital, otorga el objetivo a lograr por el medio digital de visión en sus investigaciones.

La desvirtuación del medio digital se producía por el efecto que se venía vislumbrado de los mass media, si bien el sector académico de la

imagen continuaba buscando un sentido en la creación y prácticas visuales, la corriente del hiperrealismo ya hacía cita a un cambio de objetivos, lo efectista y sensual se comenzaba a aceptar como el único medio que podía provocar mayor sentir en la sociedad que se venía conformando a través de la imagen ya imaginada, sociedad que se termina por consagrar en su espectador modelo, pero no entendido en el sentido que menciona Eco como el rescate de significados, sino en un sentido cuantitativo funcional porsupuesto e impulsado por lo espectacular en conjunto con el consumo.

3.1.3 Espectador modelo.

3.1.3.1 El hombre masa.

“Vivimos en la época de la cultura de masas: todos se nivela hacia abajo, todo se torna mercadería de consumo rápido y desechable. El viejo lema romano se impone como norma invariable: pan y circo. Puede faltar el pan, pero no puede faltar el circo.” (Romero, 2009, p.1)

Ortega y Gasset en su ensayo rebelión de las masas publicado en 1930 entrega la visión de origen del hombre masa como un hecho sociológico y cualitativo y no así como el concepto más cuantitativo y visible, Según Ortega (2006) el hecho de las masas es el advenimiento a su pleno poderío social. Como las masas, por definición, no deben ni pueden dirigir su propia existencia, y menos regentar la sociedad.

“los componentes de esas muchedumbres no han surgido de la nada. Aproximadamente el mismo número de personas existía hace quince años. Después de la guerra parecía natural que ese número fuese menor. Aquí topamos, sin embargo, con la primera

nota importante. Los individuos que integran estas muchedumbres preexistían, pero no como muchedumbre. Repartidos por el mundo en pequeños grupos, o solitarios, llevaban una vida, por lo visto, divergente, disociada, distante. Cada cual –individuo o pequeño grupo- ocupaba un sitio, tal vez el suyo, en el campo, en la aldea, en la villa, en el barrio de la gran ciudad.” (Ortega 2006, p.38)

Con esto Ortega hace referencia a que posterior a la primera guerra mundial comienza a gestarse la razón de las masas en la vida social; si bien como menciona anterior a ese acontecimiento se presentaban como minorías aisladas, hacen un cambio a un grado de aglomeración social, que es la que se puede contabilizar y ver (muchedumbre) y aún no entra en la categoría de la masa como actualmente se conoce.

“El concepto de muchedumbre es cuantitativo y visual. Traduzcámoslo, sin alterarlo, a la terminología sociológica. Entonces hallamos la idea de masa social. La sociedad es siempre una unidad dinámica de dos factores: minorías y masas. Las minorías son individuos o grupo de individuos especialmente cualificados. La masa es el conjunto de personas no específicamente cualificadas. No se entienda, pues, por masas solo ni principalmente <<las masas obreras>>. Masa es <<el hombre medio>>. De este modo se convierte lo que era mera cantidad –la muchedumbre – en una determinación cualitativa: es la cualidad común, es el mostrenco social, es el hombre en cuanto no se diferencia de otros hombres, sino que se repite en sí un tipo genérico.” (Ortega, 2006, p.39)

En una buena ordenación de las cosas públicas, la masa es la que no actúa por sí misma. Necesita referir su vida a una instancia superior, constituida por las minorías excelentes. Pretender la masa actuar por sí

misma es, pues, rebelarse contra su propio destino. Por eso, Ortega y Gasset, habla de la rebelión de las masas.

“En rigor la masa puede definirse, como hecho psicológico sin necesidad de esperar a que aparezcan los individuos en aglomeración. Delante de una sola persona podemos saber si es masa o no. Masa es todo aquel que no se valora a sí mismo –en bien o en mal- por razones especiales, sino que se siente <<como todo el mundo>>, y sin embargo, no se angustia, se siente a sabor al sentirse idéntico a los demás” (Ortega, 2006, p.40)

El pensamiento de este filósofo sostiene que desde el siglo XIX, aproximadamente los cambios históricos, científicos y tecnológicos se comienzan a producir con gran rapidez y el ritmo de vida se comienza a acelerar mucho más que en épocas anteriores en una medida que no tiene precedentes. Sin embargo la vida individual y colectiva del hombre no ha evolucionado de la misma forma. Se conoce más y se hacen más cosas pero ese saber y ese hacer afecta a la mayoría de las personas.

Por lo que el hombre masa surge como una realidad del resultado de ese desnivel entre el progreso de la época y el de los hombres. Las masas no se refieren solamente a las clases obreras, como lo interpreta el marxismo, como el grupo social protagonista del cambio social con el propósito de arrebatarse a las clases altas sus privilegios, el problema es mucho más amplio, porque el concepto de masa no es cuantitativo sino cualitativo como menciona Ortega (2006), y además es una cualidad individual que tiene necesariamente una dimensión también social.

El hombre masa, para Ortega, es el que no está al mismo nivel de sí mismo, el que se encuentra a mitad de camino entre el ignorante y el sabio, que cree saber y no sabe, y el que no sabe lo que debería saber (el hombre medio).

Para este filósofo, la época moderna es el enemigo más grande del hombre actual porque son tiempos de retórica y mucha confusión. Es un tiempo de irreverencia por creer que es la cumbre de la civilización y por la convicción del determinismo histórico, pero la vida se caracteriza por siempre para adelante y nada puede detenerse ni seguir avanzando sin rumbo. Los ideales tienen que estar supeditados a la realidad, a la circunstancia, y el siglo XX se caracteriza por la racionalidad más pura, algo que la mente ha creado en forma abstracta.

En el siglo XX se concreta una antigua aspiración social, la presencia pública y decisiva de la mayoría (masas), cambio que no se realizó de un día para otro sino que fue lento, porque nada en la realidad se hace y se deshace en poco tiempo. Con esto Ortega deriva a un cambio conceptual de dirección total dirigido hacia las masas, como centro de una producción, un destinatario perfecto, blanco fácil y un factor de explotación cuantitativo, hablando en modos de producción, un cambio de poderío social que arranca como respuesta al siglo XIX.

“Ciertos placeres de carácter artístico y lujoso, o bien las funciones de gobierno y de juicio político sobre los asuntos públicos. Antes eran ejercitados por las minorías cualificadas-calificadas, por lo menos, en pretensión. La masa no pretendía intervenir en ellas: se daba cuenta de que si quería intervenir tendría congruentemente que adquirir esos dotes especiales y dejar de ser masa. Conocía su papel en una saludable dinámica social.

Si ahora retrocedemos a los hechos enunciados al principio, nos aparecerán inequívocamente como nuncios de un cambio de actitud en la masa. Todos ellos indican que esta ha resuelto adelantarse al primer plano social y ocupar los locales y usar los utensilios y gozar de los placeres antes adscritos a los pocos. Es evidente que, por ejemplo, los locales no estaban predeterminados

para las muchedumbres, puesto que su dimensión es muy reducida y el gentío rebosa constantemente de ellos, demostrando a los ojos y con el lenguaje visible el hecho nuevo: las masas, que sin dejar de serlo, suplanta a las minorías.” (Ortega, 2006, p.42)

Si bien Ortega nos entrega de cómo se conforma el hombre masa bajo, las características de orden básico y de cómo el capitalismo del siglo XIX comienza a incluir las masas en la vida social cotidiana, quien analiza a fondo las características del hombre masa es Enrique Rojas en su libro “ El hombre light” publicado en 1992.

Donde analiza las claves psicológicas del hombre y su relación con la cultura de masas de ahí el título Hombre light, concepto tomado por Rojas de los productos Light: comidas sin calorías y sin grasas, cerveza sin alcohol, azúcar sin glucosa, tabaco sin nicotina, Coca-cola sin cafeína y sin azúcar, mantequilla sin grasa, etc. De donde emerge un hombre sin sustancia y sin contenido, entregado al dinero, al poder, al éxito y al gozo ilimitado sin restricciones.

Según Rojas (2007) La conquista de la revolución tecnológica y científica, que como menciona Ortega comienza en el siglo XIX, traen consigo actualmente logros evidentes como la revolución informática, los avances de la ciencia, un orden mas social mas justo y perfecto en apariencia, la preocupación por los derechos humanos, la democratización de casi la mayoría de los países y la caída del comunismo, sin amargo solo apariencias de una mala función y control de las masas.

Rojas (2007) enumera un perfil psicológico en el comportamiento del hombre light:

- i- Materialismo: hace que un individuo tenga cierto reconocimiento social por el único hecho de ganar dinero.

- ii- Hedonismo: pasarlo bien a costa de lo que sea es el nuevo código de comportamiento, lo que apunta hacia la muerte de los ideales, el vacío de sentido y la búsqueda de una serie de sensaciones cada vez más nuevas y excitantes.
- iii- Permisividad: arrasa los mejores propósitos e ideales.
- iv- Revolución sin finalidad y sin programa: la ética permisiva sustituye a la moral lo cual engendra un desconcierto generalizado.
- v- Relativismo: todo es relativo, con lo que se cae en la absolutización de lo relativo; brotan así unas reglas presididas por la subjetividad
- vi- Consumismo: representa la fórmula posmoderna de la libertad. (Rojas, 2007, p. 14-15)

Rojas también define a este hombre light, que no es más que un concepto adaptado de un análisis psicológico por lo tanto individual a la actitud perteneciente al grupo del hombre masa como:

“Se trata de un hombre sin vínculos, descomprometido, en el que la indiferencia estética se alía con la desvinculación de casi todo lo que le rodea. Un ser humano rebajado a la categoría de objeto, repleto de consumo y bienestar, cuyo fin es despertar admiración o envidia. El hombre light no tiene referente, ha perdido su punto de mira y está cada vez más desorientado” (Rojas, 2007, p.19)

Si bien Rojas hace un análisis del perfil psicológico sobre el hombre de las masas, trata de dar objetivo a una solución tal vez no muy estimulante para la revisión, ya que desde la postura de la psiquiatría lo ve como un sujeto enfermo y al final de sus capítulos entrega pseudo terapias, con lo que trata de dirigir hacia tener conciencia de una

moralidad correcta y como objetivo la felicidad a lo cual no recurre al objetivo de esta investigación.

3.1.3.2 La mediocracia.

Ya entregado el génesis y sus caracteres psicológicos, toca el punto de su híper-democracia que propuso Ortega en 1993, la mesocracia como los filólogos nombran en un uso no tan académico y referido a los partidos políticos y otras organizaciones políticas, la mesocracia puede utilizarse para definir el conjunto de activistas políticos que copan el poder en los rangos intermedios de la organización política.

Los mesócratas son los que hacen funcionar las estructuras de la organización, los que fundamentan el poder de los dirigentes de la organización y garantizan una paz social dentro de la estructura política. El término puede sonar despectivo y evocar el concepto de "gobierno de los mediocres". Aunque el término mas bien es "gobierno de los de la mitad".

José Ingenieros sociólogo y médico argentino , en su libro “El Hombre mediocre” publicado en el año 1911. Trata sobre la naturaleza del hombre, oponiendo dos tipos de personalidades: la del hombre mediocre y la del idealista, analizando las características morales de cada uno, y las formas y papeles que estos tipos de hombres han adoptado en la historia, la sociedad y la cultura, esto valió como referente para que Ortega y Gasset construyera su conocida antinomia entre el hombre-masa y el hombre-noble, realizada en su libro "La rebelión de las masas".

Ingenieros trata con más profundidad el tema de democracia como un problema y donde converge desde la definición del clima donde se gesta esta mediocracia

“En ciertos periodos en la nación se aduerme dentro del país. El organismo vegeta; el espíritu se amodorra. Los apetitos acosan los ideales, tornándose dominadores y agresivos. No hay astros en el horizonte ni oriflomas en los campanarios. Ningún clamor del pueblo se percibe; no resuena el eco de grandes voces animadoras. Todos se apiñan en torno de los manteles oficiales para alcanzar alguna migaja de merienda. Es el clima de la mediocridad” (Ingenieros, 2006, p.139)

Por lo que según Ingenieros (2006) el hombre mediocre es incapaz de usar su imaginación para concebir ideales que le propongan un futuro por el cual luchar. De ahí que se vuelva sumiso a toda rutina, a los prejuicios, a las domesticidades y así se vuelva parte de un rebaño o colectividad, cuyas acciones o motivos no cuestiona, sino que sigue ciegamente. El mediocre es dócil, maleable, ignorante, un ser vegetativo, carente de personalidad, contrario a la perfección, solidario y cómplice de los intereses creados que lo hacen borrego del rebaño social. Vive según las conveniencias y no logra aprender a amar. En su vida acomodaticia se vuelve vil y escéptico, cobarde. Los mediocres no son genios, ni héroes ni santos. Un hombre mediocre no acepta ideas distintas a las que ya ha recibido por tradición (aquí se ve en parte la idea positivista de la época, el hombre como receptor y continuador de la herencia biológica), sin darse cuenta de que justamente las creencias son relativas a quien las cree, pudiendo existir hombres con ideas totalmente contrarias al mismo tiempo. A su vez, el hombre mediocre entra en una lucha contra el idealismo por envidia, intenta opacar desesperadamente toda acción noble, porque sabe que su existencia depende de que el idealista nunca sea reconocido y de que no se ponga por encima de sí.

Por lo que el caldo de cultivo llamado la mediocracia no es mas que la otra cara de la democracia, Platón, sin quererlo, al decir de la democracia: “es el peor de los buenos gobiernos, pero es el mejor entre los malos”, definió la mediocracia.” (Ingenieros, 2006, p.140)

“El progresivo advenimiento de la democracia, permitiendo la igualdad de los demás, ¿ha dificultado la culminación de los mejores? Es indiferente que se trate de monarquías o de republicas; el siglo XIX comenzó a unificar la esencia de los regímenes políticos, nivelando todos los sistemas, aburguesándolos.” (Ingenieros, 2006, p.161)

Volviendo a la frase Romana, no puede faltar jamás el circo en la mediocracia, por que mantiene la masa controlada, le da lo que necesita y mientras lo tenga jamás se revelará, como menciona Ingenieros (2006) la tiranía del clima es absoluta: nivelarse o sucumbir. La regla conoce pocas expresiones en la historia.

“Las mediocracias negaron siempre las virtudes, las bellezas, las grandezas, dieron el veneno a Sócrates, el leño a Cristo, el puñal a César, el destierro a Dante, la cárcel a Galileo, el fuego a Bruno; y mientras encanecían a esos hombres ejemplares, aplastándolos con su saña o armando contra ellos algún brazo enloquecido, ofrecían su servidumbre a gobernantes imbéciles o ponían su hombro para sostener las más torpes tiranías. A un precio: que éstas garantizan a las clases altas la tranquilidad necesaria para usufructuar sus privilegios.” (Ingenieros, 2006, p.142)

El mediocre, el light y el masa son la misma cosa, son voces que gritan pero no se oyen , son la ausencia de características personales, los demás piensan y sienten por ellos, esclavos del ideal ajeno, y una idea que pude unir el pensamiento de Ingenieros y Ortega seria que“ No tienen voz sino ecos.”

Ecoss que acabaron por conformar una identidad, cambiante pero que mantiene un perfil de reactualización un efecto de caleidoscopio, que

lo único que busca es un placer superficial, epidérmico como lo menciona Eco, el efecto y el goce sensual por sobre el contenido y el significado, por lo que el fenómeno de las masas se convierte en un eje clave a la hora de la vinculación con la nueva imagen, imagen que si bien no continua alimentando el lado metafísico en si misma, las constantes investigaciones y el sistema mercantil la llevaron a un desarrollo extremo en búsquedas de satisfacer a los hombres de la masa, al hombre común que no busca encontrar significado a través de una imagen, el hombre que busca lo asombroso, lo envolvente, el sonido 5.1, los efectos especiales, cosas que lo confundan pero que jamás lo hagan salir del plano físico, cosas que se puedan mirar, oír y tocar.

3.2 Teórico y Conceptual.

Al introducimos al siglo XXI, juegos de video, películas digitales y las imágenes virtuales en general, se han convertido en experiencias culturales comunes, todas estas forman parte de la teoría de Andrew Darley , que se preocupa de un grupo de géneros o formas culturales a los que denomina y aglutina en el termino de cultura visual digital. Las formas en cuestión son el cine de espectáculo, la animación por computador, ciertos tipos de videos musicales y anuncios publicitarios los que conforman este postulado, Darley menciona que le interesa esa gran dimensión de la cultura digital contemporánea en cuanto a formas de entretenimiento en las masas, sin embargo menciona que otras dimensiones, como las de la arquitectura, el diseño, las prácticas artísticas y similares, rebasan, en su mayor parte, la perspectiva de su postulado con respecto a la cultura visual digital.

Su libro cultura visual digital y nuevos géneros en los medios de comunicación publicado el año 2002 tras el análisis histórico exhaustivo con respecto al origen de estas formas visuales otorgan las nociones de cómo se instalan como tal en una cultura visual.

Ya existen diversos estudios históricos que dan cuenta de algunos de los aspectos y de ciertos ejemplos individuales de las formas basadas en la imagen digital, sin embargo Darley se sustenta en un análisis integral, en un tipo de explicación que pone en relación la diversidad de aspectos y de formas. Esta circunstancia no debe asombrar, hasta ahora las descripciones han tenido, por fuerza, un carácter exploratorio, de tanteo, han sido intentos de comprensión de un espacio cultural que aun se encontraba en formación; un espacio cultural que pese a los todavía rápidos cambios que marcan su desarrollo y el cual solo recientemente se ha empezado a consolidar, dando lugar a modos y géneros institucionales más estables.

Es imposible predecir cuanto durarán, pero existen, haciendo susceptibles, por lo tanto, que esta recientísima gama de formas, relacionadas por el uso de una misma tecnología y por su ubicación cultural, reciba el tipo de tratamiento estético comparativo o relacional a las masas que Darley lleva a cabo.

En especial entrega una base importante a la hora de un análisis sobre la imagen digital, refiriéndose a su origen y desde las ramas de donde nacen sus investigaciones. Da a entender que los comienzos investigativos emprenden girando entorno a las investigaciones empresariales bajo ingenieros y científicos, donde su principal objetivo era solamente desarrollar un potenciamiento gráfico en un computador, producto de las constantes investigaciones se llega a los primeros programas gráficos interactivos como lo fueron el Sketchpad y los precursores de los programas de diseño industrial como CAD/CAM.

“Muchas de las tecnologías digitales y las técnicas que apuntalan las formas actuales de la cultura visual digital fueron desarrolladas en un primer momento en relación con fines investigadores y con problemas técnicos afrontadas desde una perspectiva que poco tenía que ver con sus aplicaciones estéticas.”
(Darley, 2002, p.31)

Un dato que no deja de ser importante ya que determinaría, luego la función primaria de las imágenes de orden digital en el sentido social, en el sentido de que estas jamás fueron destinadas a un orden que no fuese sólo el de entregar una utilidad funcional más que una intelectual semiologicamente hablando, lo que determinaría su función sensual y de efecto.

Para esto Darley (2002) propone consideraciones históricas, con el fin de arrojar más razones sobre una naturaleza estética de los géneros visuales digitales en cuestión, abandonando el tono descriptivo expositivo,

procura comprender y explicar el lugar que ocupa la cultura visual digital entorno a la cultura moderna y de una forma relacional. Donde entra a entender la dimensión formal y estética de la cultura visual digital, para obtener resultados deja de basarse en el orden histórico tecnológico, para empezar la etapa de reflexión donde destaca la importancia y el significado de las continuidades y discontinuidades, de la similitudes y las diferencias que existen entre las formas visuales igualmente basadas en la tecnología, las del pasado al presente y las que existen en el propio presente digital, en resumen intenta describir y explicar de qué manera esas continuidades y esas discontinuidades resultan significativas para el contexto estético y cultural. Esto con el objetivo de comprender la naturaleza propiamente tal de la estética digital, donde entra en una minuciosa exploración en las manifestaciones concretas extraídas de los campos de la animación digital, el cine, la publicidad etc. Donde pretende demostrar con más detalle como cada una de éstas, de manera diversa continúa la tradición del espectáculo, también comienza a demostrar como la dimensión estética de cada una de estas manifestaciones las que constituyen la expresión de un momento histórico muy distinto como lo es el de la cultura de masas, un momento que se ha vuelto posible estimulado por los nuevos desarrollos tecnológicos y que se halla sometido a las fuerzas predominantes de la cultura de masas.

Darley considera que los géneros en cuestión como manifestaciones particulares de una tendencia más general, la cual se presenta en gran parte en la cultura de finales del siglo XX, la cual avanza en una preocupación cada vez mayor y obsesiva por la forma visual y por la superficie, donde explora las implicancias subyacentes y cambiantes, relacionadas con la naturaleza estética de los géneros visuales digitales, lo cual es consecuente en gran parte con la cultura visual de las masas en general. Con lo que intenta sugerir que mientras ciertos desarrollos derivados de las prácticas que operan estos conceptos como los de repetición y montaje desempeñan un papel fundamental en la constitución

y la comprensión de los actuales impulsos neo-espectaculares, otras nociones que han sido claves en el pasado, como las de autoría y género, han dejado de tener ese rol fundamental en la creación.

Darley centra su atención de una manera más precisa en la experiencia del espectador y en los espacios de consumo estético. Donde otorga los enlaces entre las reflexiones sobre los géneros de espectáculo y la posición del espectador, su razón fundamental es llevar a cabo la operación novedosa, en que los géneros potencian este aspecto, haciendo referencia a lo que se conoce como sus capacidades interactivas e inmersivas. Para esto analiza el sistema relacional del espectador con respecto de los géneros digitales, donde comienza a describir el alejamiento que se está produciendo actualmente con los modos de experiencia del espectador, basados tradicionalmente en modelos simbólicos e interpretativos y el surgimiento de receptores que buscan ante todo la intensidad de la estimulación sensual directa. Para ayudar a comprender este espacio que se está construyendo del neo-espectáculo, presenta conceptos como el juego y se introduce en reflexiones relativas a como debe evaluarse esta modalidad del nuevo espectador y con un intento de indicar como se podría empezar a adquirir un mayor conocimiento de esas experiencias del espectador o del fenómeno del visionado.

La forma en que Darley trata el tema del espectáculo contemporáneo contrasta con las aproximaciones que se han generado para poder comprender la imagen digital hasta la fecha, esto debido a que la mayoría de los estudios e investigaciones sobre este tipo de imágenes digitales, se ha concentrado por preferencia en las prácticas más marginales del arte cibernético.

Uno de los principales objetivos de Darley es entender como los espectadores se relacionan con expresiones recientes de la cultura visual

digital, como lo son el cine de espectáculo, los videos musicales y juegos por computador, los que apunta que en términos generales implica la idea de pasividad, esto en términos de intelección, tanto como en procesos de creación de sentido, lectura e interpretación. Debido que las formas visuales digitales aunque de ningún modo homogéneas, se inclinan con poderío hacia la preeminencia de lo sensual. Es a términos como forma, estilo, ornamentación, simulación, ilusión y espectáculo que son los conceptos a los que más recurre Darley. La asociación que genera entre los conceptos y los géneros del espectáculo que analiza, da como resultado la disminución del interés en el espectador por la construcción de un significado, esto explicado por la inserción de la imagen espectacular a través de la historia, ya que a los espectadores se les aborda y se les involucra en este caso desde planos efectistas y superficiales, incluso Darley lleva mas allá esa reflexión al sugerir que este tipo de cambio sensual supone un giro de la sensibilidad, el que se orienta en mayor medida hacia las apariencias y superficies, hacia la composición y hacia el artificio, por esto que entrega los datos para establecer experiencias estéticas (la espectacular) basadas de modo mas directo con lo sensual.

Darley con la estética relacional sensual que propone, suscita hacia la controversia de un tema casi obsoleto como se cree en las posmodernidad, la alta cultura y la cultura de masas, pero como afirma el hecho de que los guardianes y los críticos de valores estéticos y éticos de la época, consideran los entretenimientos visuales populares con duda y en general con despreció que ya no sorprende, Darley asocia este sentir desde el siglo XIX y menciona que es también en esa época donde se consolida la idea del artista como genio creador, y en conjunto y por adhesión la idea de artes elevadas y artes vulgares “desde esta perspectiva, las formas de espectáculo puro –donde la imagen cuenta por sí misma- , junto con sus refuerzos, los procesos mecánicos de esta

estimulación física y vértigo, no se estiman dignos de consideración. Se les juzga triviales y estéticamente estériles.” (Darley. 2002, p.21)

Bajo esta estructura de valores que se conforma que desde el siglo XIX se empezó a considerar que cualquier forma emergente de cultura como la fotografía, el cine o como lo menciona Darley “el parque de atracciones” realizadas como posibles producto de los avances tecnológicos y comercializadas como diversiones manufacturadas no eran más que un circo de curiosidades (espectáculo) que estaban condenadas al olvido y al eventismo.

La historia crítica de la cultura es al fin y al cabo la que contribuye a eliminar una serie de ideas regresivas y románticas que se pensaban sobre el arte.

“Se han permitido la entrada en su redil de formas de la cultura popular y de masa, y, en el transcurso de ese proceso, se ha involucrado un sano antídoto: el reconocimiento, propio de una perspectiva más comprensiva, de que el arte, como todo lo demás, es un fenómeno social, y uno que específicamente, no puede comprenderse de manera correcta desligado del desarrollo histórico y de la especificidad de los contextos sociales. Empero, sería un error asumir que los prejuicios profundamente enraizados de una época anterior han quedado, en consecuencia, eliminados, como lo sería pensar que las formas de crítica más reciente no toman partido –de manera explícita o no- respecto del valor estético.” (Darley 2002, p.21-22)

La tradición artística como menciona Darley en donde mejor parecen cuadrar los géneros y las manifestaciones visuales digitales que analiza en este estudio las cuales son conocidas como las de tipo ornamental, es decir de formas inferiores del arte o la cultura,

“Por lo que se trata de una clase de arte que muestra una marcada tendencia a poner énfasis sobre la forma, el estilo, la superficie, el artificio, el espectáculo, y las sensaciones, atenuando la importancia del significado y fomentando la inactividad intelectual. Las artes ornamentales persiguen la mera diversión; sus formas se dirigen a producir un efecto inmediato y efímero. Ciertamente, desde algunas perspectivas se las relaciona con la superficialidad y el derroche. En la medida en que tienden o no preocuparse por la representación o por el significado sino en su sentido puramente formal, se las percibe como excesivas, incluso como decadentes.” (Darley, 2002, p.23)

Frente a su definición del arte ornamental, se presenta una serie de preguntas las que intenta responder en su estudio ¿esto es así realmente? ¿No resulta posible elaborar una defensa convincente a favor de este tipo de estética? ¿Son la ornamentación, el estilo, el espectáculo, el vértigo, conceptos verdaderamente inferiores desde un punto de vista estético, o más bien se trata sólo de nociones distintas (ajenas) a las ideas establecidas en el arte literario, clásico y moderno? ¿Una estética sin profundidad es necesariamente una estética empobrecida, o es más bien una clase de estética malentendida e infravalorada como tal? Pues, ¿que hay de malo, en principio, en el deleite, el placer, la excitación, la emoción, la admiración, el asombro, las sensaciones, etc., que experimenta quien se deja llevar por tales formas?, para responder a esto Darley continuamente afirma de que hay una estética relativamente nueva y particular y todavía opaca frente al sistema académico, que es necesario reconocer, comprender y aceptar. Darley entrega una cita importante de Aristóteles frente al tema de la discriminación a la referencias de un arte ornamental o espectacular, McKeon (citado en Darley, 2002, p.23) “parece que ésta siempre ha sido la situación del espectáculo, que desde Aristóteles lo viera como << el menos artístico de todos los aspectos>> de la tragedia”.

Darley menciona que resulta importante dar cuenta de que se ha producido un giro, al menos en el área de la cultura visual contemporánea, la que deriva hacia un tipo de estética que pone en primeros lugares la dimensión de la apariencia, de la forma y de las sensaciones, por lo que deben tomar este giro en forma seria, donde por forma natural, implica deshacerse de prejuicios y de rechazo frente a los enfoques previos arrastrados por toda tradición conservadora, que afirman que este tipo de trabajos visuales u obras son consideradas por estos como demasiado vacuas y obvias para ser consideradas objeto de un estudio serio. Esto supone aceptar en primer momento las cuestiones de tipo sensual o perceptivo sean los más fructíferos para un análisis estético con lo que respecta a la pérdida del significado.

Darley acaba con comprender que es lo que se pone en juego en los procesos de inserción que las formas desencadenan y en la apreciación de las mismas. Junto con esto describe algunos procesos de creación del artificio en cuanto a su construcción, donde aparecen conceptos como la presdigitación, la pirotecnia, los efectos teatrales.

En resumen Darley pretende hacer avalar tras la relación con el espectador una estética ornamental dirigida por los ordenes sensoriales de visión, admitir la comprensión de su funcionamiento y de su naturaleza, la que precisa de métodos capaces de ordenar elementos y procesos muy distintos dejados de lado por la tradición visual anterior, y avalarlos como tal bajo el ámbito social de la cultura visual de las masas, una mayor claridad y una mejor comprensión de esta naturaleza estética del espacio cultural del que Darley abarca, resulta beneficiosa para efectuar las derivaciones necesarias de adecuación para comenzar a formular la adaptación de esta estética relacional a las masas, a un ámbito más académico de la visualidad.

3.2.1 El orden sensual

Darley comienza el análisis de la estética queriendo entregar una formalización y una aceptación de la imagen digital, bajo Baudrillard. Donde toma el pensamiento de Baudrillard como uno de los primeros autores en presentar tentativas por analizar los propios medios audiovisuales en el contexto del orden del consumo, donde introduce el concepto de reproductibilidad técnica propuesto por Walter Benjamin, en la cual defiende la idea acerca de la obra reproducida mediante la técnica, la cual se ha convertido lentamente en la obra que se concibe para ser reproducida, en ese mismo ensayo toma y da preferencia a la fórmula de McLuhan donde hace referencia a que el “medio es el mensaje”, donde Darley a través de Baudrillard entrega uno de las principales ideas que mueven su investigación sobre la imagen digital,

“Baudrillard apoya la idea de que lo relevante para comprender correctamente el actual estado de las cosas en la naturaleza o la forma del propio medio (cómo comunica) más que sus contenidos. (lo que comunica)” (Darley, 2002, p.104)

Baudrillard por lo tanto ve en la aparición de las reproductibilidades técnicas la dimensión crucial de las tardías sociedades industriales, según Darley:

“Sostiene que una consecuencia importante de la reproductibilidad extrema es la velocidad, el exceso, la sobreproducción de información o de mensajes. Concatenándose constantemente unos de otros, los mensajes ya no sirven a la causa del significado, al contrario, contribuyen a su difuminación y ofuscación, y a la abolición de cualquier tiempo destinado a la contemplación.” (Darley, 2002, p.104)

Con esto afirma que el factor del consumo juega un rol fundamental en la función de la imagen, en el sentido en que si Benjamin planteaba el tema del aura de la obra como el aspecto único frente a la función de la reproductibilidad, este queda invalido a la hora de hablar del sistema de función sensual, en cuanto el aura solo funcionaria en el sentido de querer transmitir mensajes más allá de la imagen, en el caso de la imagen digital espectacular, seria distinto por lo que no importaría su función como comunicadora o contenedora de significado, con esto no se quiere decir que no lo contenga sino que pasa a un segundo orden donde se oculta bajo su función provocadora, como lo sería en el caso publicidad y en general en todos los medios espectaculares de visión.

La observación de Benjamin citado en Darley (2002) de que

“Cada vez en mayor grado, la obra de arte reproducida se convierte en la obra de arte concebida para ser reproducida, se desarrolla y adquiere mayores y más importantes implicaciones hoy en día cuando la etapa de la producción en serie se ha transformado en la generación mediante modelos, esto es en cuando el mismo hecho de reproductibilidad en serie ha llegado a influir en la producción y precederla , estableciendo modelos que funcionan de forma análoga, en cierto sentido, al código genético, y fijado a priori, por así decirlo, y a pesar de las variaciones específicas que se dan dentro de cada forma (es decir, de la <<diferencia marginal>> y la <<diferencia en la repetición>>, toda producción futura trátase de moda, publicidad o cualquier tipo e genero audiovisual. Según Baudrillard, nuestras vidas están reguladas por la perpetua reactualización de los mismos modelos” (Darley, 2002, p.105)

Acá se entrega otra funcionalidad principal que Darley la denomina bajo el concepto de reciclaje, haciendo referencia a la imagen ya probada,

a una simulación de efectos. El reciclaje se torna una de las principales maneras en que los sistemas de significación de la sociedad de consumo, cada vez más independientes y autónomos, funcionan en cuanto a modos destinados a provocar fascinación y a conseguir control “esto supone una especie de reaprovechamiento, un descubrimiento de <<ingredientes y signos culturales obsoletos>> que se utilizan para reproducir una modalidad peculiar de novedad, que reutiliza lo antiguo para producir originalidad en el presente” (Darley 2002, 10).

Esta función de la imagen sensual queda demarcada por su efecto ya probado, por lo que sería una imagen como reactualización de la tradición sin presentar novedad, sino que también pone en tapete los efectos y lo ya hecho, una especie de Ready made, algo característico de una estética ornamental, o kitsch como lo denominaría la tradición conservadora, lo que implica un juego de modulaciones y alternancias a intervalos regulares, en el que se da “cierta modificación del objeto” (update), donde de esa manera se vuelve a conseguir un efecto de novedad.

“El valor de uso o el contenido, entendidos en sentido tradicional, pierden importancia aquí, pues Baudrillard defiende que lo relevante para la actividad de consumo (cultural), y, también, para una adecuada comprensión de él, es precisamente la institución de formas como las de la modulación y el reciclaje” (Darley, 2002, p.105)

Esto por que la actividad de consumo cultural no pretende generar nuevos sistemas de apreciación, porque entraría a la experimentación lo cual no le asegura una aceptación tan rápida, como los elementos y conceptos que ya fueron procesados y aceptados anteriormente en un sistema social, por lo que una reactualización no cambiaría conceptos

sino que solamente jugaría solo con el efecto ya probado y aceptado por lo tanto entendido.

Hasta el momento Darley entrega dos características de una imagen de orden sensual: en primer lugar su característica en la cual no importa el mensaje de la imagen sino más bien la imagen misma y la segunda, su función recicladora, donde la imagen que se presenta produce efectos por solo ser imagen, esto en cuanto el mensaje fue probado con anterioridad y solamente reactualizado para cumplir la función anterior, también tiende a hacer caso al efecto que propone la reproductibilidad, ya que esta también causa que el mensaje vaya en caída, por la constante rapidez y fluidez de producción (el espectador no alcanza a reaccionar de otra forma que no sea imagen impactante), por lo que se torna en obviedad y causa impacto sólo por el uso del efectismo visual.

Darley acuña luego el concepto de “trompe l’oeil” (trampa al ojo) que es una técnica pictórica que se utiliza para intentar engañar a la vista jugando con la perspectiva y otros efectos ópticos. Los trampantojos suelen ser pinturas murales realistas creadas deliberadamente para ofrecer una perspectiva falsa o modificar la percepción del espacio mediante efectos arquitectónicos, como variar la altura de las columnas para conseguir, en el caso de la escalera, que esta parezca mucho más profunda. Esto por que la fascinación de trompe l’oeil se encuentran ligadas a la concepción de seducción.

“Representa ejemplos perfectos de la idea de seducción como una categoría transgresora o subversiva. La seducción constituye, por un lado, una reafirmación de las apariencias, y pertenece por lo tanto al terreno del juego (artificio) de las apariencias, pero al mismo tiempo, representa el principio o

estrategia distintiva de ese juego de superficie, que Baudrillard ha denominado como <<el abismo superficial>>” (Darley, 2002, p.108)

Si bien Darley hace mención al trompe l’ oeil citando por Baudrillard en el contexto de la utilización escenografita teatral, la función del concepto continua siendo la misma en cualquier disciplina en la que se aplique, para esto menciona que los trompe l’ oeil se definen a si mismo según Baudrillard en términos de antipintura en cuanto este permanece ajeno a historia del arte, donde se nombran los rasgos mas característicos, como la banalidad y la superficialidad que se representan en el trompe l’ oeil, esto debido a que

“Se trata de objetos cotidianos y, casi sin excepción, inanimados, objetos que son ya, en sí mismos, el resultado de un artificio (es decir no naturales). Como <<signos culturales menores>>, estos artefactos, cuando se los contempla en relación con el fondo vertical (plano) (otro de los rasgos que definen la <<forma pura>> del trompe l’ oeil), no sólo resultan casi nulos respecto a la cantidad de significado que connotan, sino que también eliminan el discurso de la pintura: <<ninguna fábula, ninguna narración, ningún escenario, ningún teatro, ni trama, ni personajes>> (Darley, 2002, p.109)

Estas características ayudan aún más a comprender la propuesta que hace Darley sobre la estética espectacular, como menciona el uso de los trompe l’ oeil como muchas técnicas que aparecen con el surgimiento de los géneros visuales espectaculares, las cuales quedan obviadas en los sectores académicos consideradas de menores, ornamentales, etc, por lo que son generadas para cumplir utilidades funcionales en los medios espectaculares de visión, funcionando de la misma forma, eliminando todo rastro de referentes, sea entendidos esto por sus significados en cuanto a forma, color, composición, materia etc, donde su

función principal es envolver al espectador en un juego de efectos y escenografía, al fin y al cabo un montaje.

Esta definición de trompe l'oeil entregada por Baudrillard, Darley la utiliza para comprender el factor tecnológico de las imágenes, debido a que el concepto de trompe l'oeil se anticipa a las imágenes actualmente predominantes que producen los medios tecnológicos como la fotografía, el cine, la televisión etc.,

“En efecto, yo diría que la creación de imágenes por ordenador mantiene una relación privilegiada con la concepción de Baudrillard de las imágenes de trompe l'oeil. Aunque me resisto a refrendar todas las afirmaciones que Baudrillard sobre ellas, acepto que los trompe l'oeil pueden considerarse ejemplos paradigmáticos de pintura hiperrealista, copias meticulosas (simulaciones) de porciones determinadas de apariencias fenoménicas. También estoy de acuerdo en que, como forma de representación visual, las imágenes de trompe l'oeil llevan a término una deducción radical de la dimensión significativa/simbólica. También puede entenderse como iniciadoras de una especie de juego irónico con la representación visual perspectivista predominante.” (Darley, 2002, p.110)

Si bien como menciona Darley, el concepto de seducción que sostiene Baudrillard, ataca a la idea de latencia, profundidad, una manera de mostrar su rechazo de cualquier teoría que trate de afirmar la existencia de una dimensión oculta, subyacente, que se encuentre más allá de las apariencias, avala con más fuerza su planteamiento con respecto a la imagen de las nuevas tecnologías, una imagen plana, la reactualización o la consecuencia histórica de lo espectacular de los trompe l'oeil.

En consecuencia la consolidación de la televisión marca un final definitivo en la idea de representación, la expulsión del espacio y el juego de la ilusión, con esto se remarca la pérdida del significado frente a la forma realista y convincente de imagen que propone la televisión, donde se entrega toda la información en calidad de alta definición ,en primeros planos en detalles tras detalle, a esto Baudrillard denomina la era de la “obscenidad” “ en la que nada, literalmente, se deja a la imaginación, y en la que, como consecuencia, la propia imaginación (junto a la memoria y el sentimiento) está desapareciendo rápidamente.” (Darley, 2002, p.112)

Por lo que la televisión y en general todos los medios masivos de comunicación entendidos de esta forma, funcionan como medio de obscenidad, constituye un estado de desilusión radical donde todo se exhibe, esta última sentencia que percibe Darley en Baudrillard, “describe el espacio y el funcionamiento del significado y la representación en unas imágenes a las que la superficialidad, <<la objetividad pornográfica del mundo hiperreal>>, ha sustituido en la actualidad.” (Darley, 2002, p.112), esto en relación a la pérdida de la función del significado y la prevalencia o importancia en el significante, donde la imagen bloquea la importancia del significado debido a que esta exhibe por completo.

Esta es una importante consecuencia de la fascinación inducida por el carácter promiscuo de las actuales imágenes de los medios de comunicación es a lo que Baudrillard considera una especie de intensificación de su naturaleza vacía o árida mediante lo que denomina perfección de los modelos. En último término, puede considerarse que este fenómeno depende de la relevancia que atribuye a la aparición de la serialidad y la reproductibilidad, con esto Darley continua su idea de que la reproductibilidad lleva que las imágenes comiencen a alimentarse de sí mismas, y esto sucede cada vez más, no solo en términos de las propias imágenes, sino también en relación con las formas o modelos de los cuales estas imágenes se reproducen.

“La promiscuidad del detalle, tanto en términos de la propia imagen (trasparecía intachable, detalles de primer plano, que nada quede sin ser exhibido) como en relación con la depuración de un modelo anterior parámetros de la fascinación, tanto para los cineastas como los espectadores.” (Darley, 2002, p.114)

Obviamente el término de cineastas se aplica al concepto de productores visuales, en cuanto a los espectadores Darley intenta predecir el comportamiento actual de la búsqueda de efectos en la imagen, tal vez sin mencionarlo pero productos de una tradición con respecto a la imposición de un tipo de imagen y de modo de apreciación visual por medio de la televisión, donde el espectador busca un deleite visual más que conceptual o significativo. Baudrillard citado en Darley 2002 menciona que:

“Nuestro deseo se dirige hacia estas nuevas imágenes cinéticas, numéricas, fractales, artificiales y sintéticas, por que su definición es mínima, uno casi podría decir que, debido a un exceso técnico bienintencionado, resultan asexuales, como las imágenes pornográficas. No obstante, no buscamos definición o riqueza de imaginación en estas imágenes; buscamos el vértigo de la superficialidad, la pompa de su detallismo, la intimidad con su técnica. Lo que verdaderamente deseamos es su artificiosidad técnica, y nada más” (Darley, 2002, p.114)

Lo asexual se puede desprender a evitar el juego semiótico (ofuscación de significados), ya que el tipo de imágenes de orden sensual envuelve bajo superficialidad, vértigo artificioso, etc, por lo tanto superpone el significante.

Sin embargo Darley hace un análisis de la funcionalidades estéticas de los videojuegos olvidando su carácter sexual, debido a la inclusión del espectador en la imagen, si bien lo deja en la etapa de

sensualidad jamás pasa al plano de la acción sexual , que es cuando el espectador se torna parte de la imagen cinética del videojuego en especial en los juegos de primera persona, donde se adopta un rol y se interactúa con un mundo virtual, por lo tanto en el caso del videojuego conllevaría un análisis por un búsqueda de acción sexual en la imagen más que de una envoltura sensual, pero solo dejar el concepto de imagen sexual en manifiesto, ya que no involucra el objetivo de esta investigación.

Ya definido el concepto sensual que Darley entrega, posteriormente utiliza a dos teóricos más para definir el concepto de repetición y superficie, donde toma a Umberto Eco y Fredric Jameson, debido a que proponen teorías próximas a las de Baudrillard.

Si bien como menciona Darley, Eco no duda de que se esta produciendo una inflexión hacia una nueva estética, su análisis se desarrolla en torno a ideas de serie, repetición, redundancia y formalismo.

Para Eco, la producción en serie da la clave para definir la diferencia entre modernidad, la estética y la teoría del arte posmoderno y premoderno, clave que se dará por la ya mencionada importancia que adquiere el significante en relación al significado, Eco Considera la posibilidad de que la repetición y la modulación hayan tenido tanta presencia, si no más, en la historia de la cultura occidental como la noción de novedad. Desde esta perspectiva, la idea que se desarrolla de una nueva estética, derivada de la producción cultural de masas que, claramente representacional o figurativa, se muestra indiferente respecto al contenido o la información, el significado y la referencia, no parece ser en absoluto una ocurrencia extraña o improbable.

“Tanto Eco como Baudrillard destacan el carácter fundamental de la serialidad dentro de la producción cultural contemporánea. El autor italiano aborda y comenta una nueva teoría del arte actualmente vigente, a la que denomina <<estética

postmoderna>>. Eco se centra en lo que para él constituye la variante o aceptación más interesante de los conceptos de repetitividad y de serialidad desde el punto de vista de la cultura contemporánea, a saber, esa repetitividad y esa serialidad que <<a primera vista no parece lo mismo que (o idéntica a) otra cosa>> Aquí, Eco se acerca extraordinariamente a Baudrillard en sus reflexiones sobre conceptos de <<modulación>> o de <<precisión de los modelos>>, y a su idea, conectada con las anteriores, <<de diferencia de la repetición>>.” (Darley, 2002, p.115)

Según Darley, Eco propone un especie de rescate de el significado frente a la producción a través de la constante información que circula producto de la reproductibilidad de los objetos visuales, esto por que la redundancia contribuye a la antítesis de la información, en tanto la información se asocia al significado y al contenido de las obras, Darley sin embargo alude a la equivocación de tal idea basándose en Baudrillard

“Para Baudrillard, la producción y circulación acelerada de significados que se consigue mediante la proliferación de los medios audiovisuales constituye sólo un espejismo, pues, en efecto, <<la información resulta directamente destructiva para el significado y para la significación, o los neutraliza. >>” (Darley, 2002, p.117)

El problema que detecta Darley en Eco es que tiende a concebir un publico que también sea capaz de trasladarse a un plano estético y de juzgar la imagen bajo variaciones de significación y es un problema que detecta Darley a la hora de su propuesta de estética relacional, por lo que el significado se estaría rescatando bajo una clase de publico reducido, el cual no representa la apreciación superficial de las masas, por lo que para Darley la teoría de Baudrillard sobre la perdida del significado es mucho más adecuada al contexto cultural masivo de apreciación,

“El significado no puede ser <<rescatando>>, ni siquiera de la forma minimalista que propone Eco. El crecimiento de los medios audiovisuales ha tenido como consecuencia una saturación excesiva en la información, una sobrecarga o sobreexposición. Este fenómeno ha alejado a la gente (a las masas) del significado. En lugar, la atención se ha trasladado a la pura fascinación que provoca el espectáculo de superficie, el movimiento y el juego con el detalle y con las formas”(Darley, 2002, p.117).

Esta sobreexposición que se revela, no es más que la consecuencia de la reproductibilidad, la repetitividad y la serialización, un ejemplo evidenciador son los productos artesanales teniendo en cuenta que estos tienen una carga identitaria sectorial que representaría su significado, producto de la reproductibilidad y el consumo se convierte en un producto apreciado por sus formas y colores poco convencionales o desconocidas para un público no familiarizado con esa identidad, por lo que la pieza se adquiere por su valor superficial más que por su significado, a esto Darley le otorga una importancia en el cambio de sensibilidades y formas de conocimiento frente a una imagen, si bien hasta el momento Darley plantea una pérdida del significado de forma apocalíptica, deja en claro que esta pérdida es relacional al contexto cultural en el cual se desarrolla tal imagen.

Para explicar mejor esta noción de contexto utiliza a Jameson, el cual sostiene la razón por la que las cuestiones culturales son las que más frecuentemente se han abordado en las exploraciones sobre la posmodernidad, esto reside en que la producción estética se ha integrado en la producción de artículos de consumo en general, Jameson citado en Darley (2002) menciona que:

“La frenética urgencia económica de producir nuevas oleadas de bienes que parezcan cada vez más novedosos (desde ropa hasta aviones), a ritmos de facturación cada vez mayores, otorga en la actualidad una función y posición estructural cada vez más importantes a la innovación y a la experimentación estética.” (Darley, 2002, p.117)

Si bien esa experimentación e innovación se daría solo bajo el concepto de reciclaje o una reactualización de textos anteriores, la teoría de Jameson jamás reflexiona sobre la ausencia de profundidad como menciona Darley o en otras palabras la pérdida u ocultamiento del significado, pero sí plantea una comparación discursiva de una obra visual moderna frente a una moldeada bajo el concepto tradicionalista de primer orden, donde la comparación se realiza entre,

“Zuecos de campesinos de Van Gogh, con una obra más reciente, Zapatos de polvo de estrellas de Warhol (considerando como una manifestación de la posmodernidad), sobre la primera Jameson reproduce dos lecturas que describe como “hermenéuticas”, en el sentido de que ambas consideran el cuadro como un objeto que representa otra <<realidad más amplia>>, una realidad que solo una lectura interpretativa podría desentrañar o revelar. Un rasgo constitutivo del arte moderno radica sólo en su necesidad de que hablemos, de que formulemos preguntas, sino en su capacidad de responder. Zuecos de campesino, cumple esa condición, pero zapatos de polvo de estrellas no. El contenido de esta última obra ya no hace referencia a un <<universo más vital>> más amplio dentro del cual ella existe, y acerca del cual pone un comentario figurativo. Teniendo en cuenta el hecho de que la obra de Warhol <<gira primordialmente en torno al fenómeno de la conversión en artículos de consumo>>, su contenido, según Jameson (1984, 60), debería referirse al fetichismo consumista del

capitalismo tardío, poniéndolo en primer término, algo que, evidentemente, no hace. La imagen, que en sí misma es ya <<de segunda generación>> (<<degradada y contaminada por adelantado por... su asimilación a lustrosas imágenes publicitarias>>) incluso antes de que Warhol la reproduzca, resulta <<plana>>, <<carente de profundidad>> e <<incomprensible>>.” (Darley, 2002, p.118)

Si bien con esta comparación propuesta por Jameson, el rescate de significado planteado por Eco queda aún más derrocado, esto por el uso de una superficialidad que se describe sobre una obra de arte posmoderno como la de Warhol al cual le otorga una definición de superficialidad, la cual enlaza con la superficialidad que cree detectar en la cultura contemporánea, con la desaparición del referente y la pérdida de sentimientos, tal como lo mencionaba Enrique Rojas 1992, en el su libro El hombre Light, una vida sin valores, el cual enumera características las cuales remplazan el contenido de la vida por otras (véase p. 69,70)

Si bien Jameson es más extremista que Baudrillard en el sentido de que proclama una pérdida total de sentimiento lo que denomina como el declive de sentimientos y la deconstrucción de la expresión, jamás expone que la pérdida de una subjetividad sea desaparecida totalmente de las imágenes actuales, con esto se vuelve a exponer que el significado no desaparece, el cual es aún mantenido por convenciones las cuales también se resuelven en el reciclaje o el update, Darley continúa mencionando que el diagnóstico que genera Jameson sobre la frivolidad gratuita del revestimiento ornamental final de la obra de Warhol, refiriéndose con esto a las salpicaduras doradas que llenan la superficie del cuadro Zapatos de polvo de estrellas, de lo cual resulta posible vislumbrar lo que considera Jameson como una característica genética en el consumo cultural de finales del siglo XX, la de la fascinación y un placer por la superficie y lo superficial.

Si bien Jameson no determina la pérdida de un significado en su comparación, no hay que olvidar que realiza una comparación de cuadros catalogados de obras, por lo tanto contienen esa tradición y convencionalismos del público espectador al cual van destinadas, al cual Darley describe como la limitante que propone Eco como rescate del significado, el cual en simples palabras es el público capaz de insertarse en una dimensión estética, por lo que el análisis de Jameson mencionado por Darley sólo entrega nociones de un cambio en la academia con respecto a un uso diferente en la creación de superficie, de la cual Darley se amarra para poder defender su idea de que el significado se encuentra envuelto bajo la superficie y el efectismo del significante, el cual prima en toda su teoría, pero si se produce un análisis de imágenes de corte digital con su respectiva funcionalidad de seguro que el resultado se destinaría a una pérdida más iluminada del significado, sin embargo como sostiene Darley ,Eco, Jameson y Baudrillard es imposible borrar el significado por convencionalismos, pero intentar un rescate es difícil en la cultura contemporánea guiada por el consumo de productos culturales.

Con respecto a esto Baudrillard citado en Darley menciona que “los espectadores contemporáneos ya no <<buscan riqueza imaginativa en las imágenes [contemporáneas]; buscan el vértigo de su superficialidad, la pompa de su detallismo, la intimidad con su técnica>>” (Darley, 2002, p.119), en efecto como menciona Darley Baudrillard conecta este fenómeno con la desaparición del sentimiento, por lo que por medio de esta mediación, se produce una retirada o dispersión concomitante de la subjetividad expresiva.

Darley asocia a Jameson con Baudrillard en las ideas en las que concuerdan empíricamente con las evoluciones de la cultura contemporánea, y el cuestionamiento por parte de ambos de toda idea o

psique centrada y autónomo, lo que se relaciona con el problema de la expresión o del declive del sentimiento, que el mismo Darley explica:

“Para Jameson, el sujeto decentrado constituye parte importante del declive del sentimiento que cree poder detectar en la sociedad contemporánea. Las implicaciones de la muerte del <<sujeto burgués>> para la cuestión de la expresividad, que para Jameson se encuentra en el centro de la estética moderna, resultan ciertamente profundas. Entre otras cosas, señala el principio del fin del estilo personal, y la aparición, en su lugar, de las obras reproducidas mecánicamente, junto con el surgimiento de <<la práctica actualmente casi universal de lo que puede denominarse como pastiche. >>” (Darley, 2002, p.120)

El concepto de pastiche según Darley es utilizado por Jameson considerado como parodia, la imitación de una máscara determinada o el habla de una lengua muerta, sin embargo bajo este concepto se vuelve a afirmar la idea de repetición de textos anteriores, el reciclaje y por supuesto el update, pero la alusión que hace Jameson se dirige tras la muerte de innovación estilística, con esto los productores de cultura no tienen nada nuevo que recurrir, salvo el pasado, por lo tanto se convierte en una utilización de estilos muertos, por lo que conlleva a un concepto de plagio o autoplagio si es que se menciona desde una tradición histórica artística. El concepto de lengua muerta parece aclarador, para la propuesta artística sobre lo que corresponde al Overpaint y el concepto que amarra de antipintura.

Con esto Darley comienza a proponer las nuevas formas visuales espectaculares y a generar su propia tradición histórica y comienza a plantear la descripción de la relación con el espectador y la estética de un orden sensual, las formas, los géneros y las obras anteriores constituyen una base o terreno referencial para la copia, para la manipulación y para

la recombinación y el remake propuesto por Jameson (update), y para los esfuerzos encaminados a perfeccionar y a simular aún en mayor medida lo ya mediado.

“Tanto las últimas formas culturales digitales de entretenimiento como las nuevas técnicas en las que se apoyan se encuentran determinadas por la presencia de esta estética que, cada vez, está más obsesionada por los aspectos formales, aunque resulta obvio que una amplia gama de fuerzas contribuye a moldear las formas que estas técnicas están asumiendo. Por ejemplo, además del abundante legado tecnológico de objetos, de medios y de técnicas y dispositivos estéticos consolidados, debemos tener en cuenta las formas y las prácticas institucionalizadas.” (Darley, 2002, p.126)

Darley sin quererlo, ya que en un principio menciona que su teoría escapa de las ramas del Arte, refiriéndose al generado en academia, jamás duda en que si se debe producir un cambio en relación a las nuevas formas visuales y por supuesto al espectador cuantitativo como lo es el hombre masa.

Si bien por tradición jamás se perderá un significado y más aún considerando que si se llevara este tipo de imagen hacia un orden estético consolidado como lo es la academia. ¿Sería posible la adaptación de la imagen sensual, sin perder la pirotecnia de efectos como su postulado fundamental? ¿Si es así, el mismo significante pasaría a ser el significado de dichos productos visuales adaptados?

Con esto Darley menciona que cada vez resulta mucho más difícil descubrir prácticas culturales de masas que no miren al pasado para, de alguna manera, referirse a estilos anteriores.

“Aunque usar las formas y géneros del pasado como fuente de referencia intertextual no es lo mismo que desarrollar o prolongar un tradición estoica, ambas operaciones coinciden claramente en las formas de la cultura visual digital. La tradición estética en la que se inscribe esta última es la tradición espectacular, una tradición que se deleita en la sensación, el asombro, en lo efímero y en la diversión.” (Darley, 2002, p.127)

En conclusión Darley estaría en lo correcto, si bien el proceso de update de imaginario es irreversible, lo que contribuye a la preponderancia de un significante visual es la provocación inmediata de la imagen ósea su capacidad de seducir, por lo tanto la importancia de la superficie y la carencia de la profundidad simbólica y de la complejidad representacional de las formas anteriores, parecen operar dentro de un campo reducido de significados por lo tanto en la cultura visual digital se encuentran formas directas y unidimensionales, que tratan de poca cosa más que de su habilidad para apoderarse de la vista y los sentidos. Por ende tomando la estética de lo sensual a la que Darley relaciona con la forma, la superficie (imágenes carentes de profundidad) y la fisicalidad, la cultura visual digital manifiesta una naturalidad estética muy específica, donde la superficialidad se convierte en la misma poética de estos lenguajes digitales, en donde se debe apreciar el juego superficial y la sensación para comenzar a entenderla, porque tratar de buscar un significado la tornaría muerta bajo su misma lógica estética.

3.2.2 Adaptación relacional.

“Cualquier cosa que impida o que reduzca el producto es por tanto mala y cualquier actividad que aumente la producción partiendo de recursos dados, es buena e implícitamente importante” (Galbraith, 1992 p.140).

Tras examinar parte de la teoría de Darley sobre la imagen sensual y superficial, se comienzan a desprender nociones para cuestionar el por que de continuar con la tradición visual en un modelo cultural diferente como lo es el de las masas y para que seguir expresándose en sentido de crisis frente a la cultura de masas, si se puede replantear desde ella misma para jugar con las mismas nociones superficiales por la que esta comprende. Es acá donde entra el manifiesto publicado en la Web por “La société anonyme” titulado “Redefinición de las practicas artísticas”, este un grupo de artistas y teóricos de composición variable, fundado en 1990 y dedicado específicamente a investigar y desarrollar experimentalmente las relaciones entre las prácticas artísticas y el pensamiento crítico. La redefinición como le llaman, contiene en 37 postulados un cambio desde lo que conlleva al sujeto creador, hasta las políticas que rigen la circulación de las imágenes.

El primer postulado pone de manifiesto una de las criticas sobre la idea del genio creador y su necesaria eliminación dentro de un sistema comunicacional en el cual estamos inmersos actualmente.

“No somos artistas, tampoco por supuesto «críticos». Somos productores, gente que produce. Tampoco somos autores, pensamos que cualquier idea de autoría ha quedado desbordada por la lógica de circulación de las ideas en las sociedades contemporáneas. Incluso cuando nos auto-describimos como

productores sentimos la necesidad de hacer una puntualización: somos productores, sí, pero también productos. Nuestro propio trabajo, la actividad que lo concreta, es en realidad el que nos produce. Quizás incluso podríamos decir que nuestro trabajo tiene que ver básicamente con la producción de gente, gente como nosotros. No preexistimos (nadie preexiste) en punto alguno a esa producción. La cuestión de la identidad del autor o su condición es una cuestión definitivamente trasnochada. Nadie es autor: todo productor es una sociedad anónima -incluso diríamos: el producto de una sociedad anónima.” (La société anonyme, 2002, p.1)

Si bien esta adecuación al concepto tradicional de artista debe ser cambiada al igual como el concepto de obra, de la cita se puede extraer que bajo el sistema político-económico actual, no puede existir la idea de unicidad ya que este atenta con la idea de producción y consumo que en si se impone como idea principal dentro de la cultura de masas, que es la misma idea de aura que mantenía Benjamin, por lo tanto vuelve a quedar la idea de que la reproducción constituye una de las principales pérdidas de la unicidad y del significado en general, algo que no tiene porque verse desde un ámbito negativo, ya que la misma idea de unicidad si se torna bajo el mismo factor político-económico aparece concepto de “lujo” por lo tanto objeto no masivo y elitista, por lo que termina por atentar contra lo hegemónico. Es actualmente este concepto de lujo el que se ve inserto en el arte como objeto sobrevalorado a través de la historia, sin embargo no se pretende ser conformista del sistema político-económico sino que se pretende reformular conceptos sobrevalorados bajo esta misma plataforma predominante, para no terminar en crisis ni retomar por milésima vez el concepto de la muerte del arte.

Para terminar con la idea del concepto de artista se propone el segundo postulado:

“La figura del artista vive en tiempo prestado. Nutrida por fantasías e imaginarios pertenecientes a otros ordenamientos antropológicos,

el conjunto de distanciamientos e inclusiones que prefiguran su lugar social, asignándole una cierta cuota restante de poder totémico, ya no hace al caso. Quienquiera se sitúe hoy por hoy bajo advocaciones semejantes cae de lleno o en la ingenuidad más culpable o en el cinismo más hipócrita.” (La société anonyme, 2002, p.2)

Con esto ya se termina por comprender la idea del cambio del genio creador propuesta desde el siglo XIX hacia un productor visual y se continua aclarando y explicitando la idea de que el arte como producto del artista es reflejo social, por lo que en nuestra época seria equivoco referirse y resistirse en su sentido más sacro y místico del productor visual.

“No existen «obras de arte». Existen un trabajo y unas prácticas que podemos denominar artísticas. Tienen que ver con la producción significativa, afectiva y cultural, y juegan papeles específicos en relación a los sujetos de experiencia. Pero no tienen que ver con la producción de objetos particulares, sino únicamente con la impulsión pública de ciertos efectos circulatorios: efectos de significado, efectos simbólicos, efectos intensivos, afectivos...” (La société anonyme, 2002, p.3)

En este el postulado numero tres, se evoca el concepto de obra, si bien este concepto se muestra prácticamente eliminado en el arte contemporáneo, lo que procura a esta cita es el producto de la practica artística mejor denominada como imagen, que se tiende a separar nuevamente en dos tipos, la imagen artística y la imagen de menor dimensión, sin embargo lo clave esta, que esta dimensión de imagen artística se denomina bajo “efectos” y en especial “efectos de significado” que es lo que provoca esta investigación, en donde el significado no es puro sino que es su efecto, por lo tanto la nueva imagen artística

adaptada debe presentar el efecto de significado, en otras palabras la superficialidad del significado, la alusión a que lo contiene en superficie. Pero en el caso de que se produjera nuevamente esa separación de tipos de imagen, sería errónea, ya que cualquier imagen es una impulsión de efectos circulatorios sean de cualquier tipo independiente de su lenguaje, medio o sector para el cual es producido, con esto la separación que se puede desprender es nula y equivoca, por lo que no existen imágenes en rangos superiores o inferiores, pero sí en géneros como lo denomina Darley. Con esto se quiere decir que la sobrevaloración (ajena al productor) continúa rondando en el manifiesto de La société anonyme, donde las prácticas artísticas se siguen viendo por convención como algo superior a un proceso de producir material visual.

Si bien no se comparten la mayoría de los postulados propuestos por La société anonyme se tomarán partes y extractos para apoyar la idea de adaptación de la imagen artística hacia un orden sensual.

“No existen este mundo y el otro. El arte no puede seguir reivindicando habitar una esfera autónoma, un dominio separado. Ni siquiera para argumentar la operación «superadora» de su estatuto escindido. La clase de los objetos es única, todos ellos gozan del mismo calibrado y adolecen de la misma carencia «objetiva» de fantasmalidad” (La société anonyme, 2002, p.8)

Acá se aclara la idea de que la separación de tipos de imágenes es imprudente, ya que si bien este postulado tiende a apoyar la idea de Baudrillard de que no hay nada más allá de lo tangible y que si lo hay se tiende a entender como sobrevaloración del producto y por lo tanto redundante en la idea de que la producción artística debe ser sujeta bajo el contexto en el cual está inmersa y ya no puede continuar presentándose bajo conceptos de tiempos prestados, se torna clave el punto en que se

menciona que la clase de objetos es única en este caso las imágenes, por lo tanto no hay imágenes de superior dimensión ni de menor.

“Las transformaciones de las sociedades actuales determinan la completa inadecuación del régimen actualmente hegemónico de circulación pública de la producción artística. Esto en lo que se refiere de modo particular a dos circunstancias: 1. el deslizamiento del significante visual hacia el territorio de la imagen movimiento -y la consiguiente obsolescencia creciente de los dispositivos espacializados de organización de la recepción, de los modos de la expectación; y 2. la misma espureidad de cualquier requerimiento de objetualización determinada. No sólo que mucha de la energía resultante de una práctica artística cualquiera no requiere culminarse o concretarse en objeto único alguno. Sino, y ni siquiera ya, en objeto multiplicado alguno.” (La société anonyme, 2002, p.9)

La primera parte entrega las nociones que se ven detectadas por los autores que toma Darley en el sentido de que la producción determina la desvaloración de los productos, y la pérdida del significado en que el espectador ya que como se mencionaba, el espectador no alcanza a reaccionar de otra forma que no sea frente lo asombroso e impactante, la misma circulación actual de la imagen propone la adaptación, en cuanto a competencias de efectos para llamar la atención, esto ya mezclado con conceptos como el reciclaje el cual no se toma en cuenta en el manifiesto de La société anonyme.

La mención a el deslizamiento del significante entra a reafirmar lo que propone Darley a lo largo de su teoría, si bien en esta cita se hace referencia a que no crecen en forma cuantitativa los medios para la recepción ni expectación de estas imágenes, esto se refiere solo a un plano físico de espacios públicos, en cambio esto se puede ver reflejado en Internet, con los innumerables servidores y galerías virtuales por las cuales ocurre la recepción virtual, sin embargo continua esta noción

avalando la idea de la pérdida en la importancia del significado como motor simbólico en una imagen, ya que se produce el mismo fenómeno de impacto superficial en el espectador.

Hasta el momento el manifiesto es avalado por la teoría de Darley en el sentido de una adaptación en la imagen artística, cambios que se ven reflejados bajo el mismo sistema social, político y económico en el que se ven eliminados conceptos básicos como los de artista, obra cambiados por producto-productor, práctica artística (continua en sobrevaloración) e imagen, también agregar el sentido de unicidad que se ve en pérdida por un sistema económico en el cual los productos deben ir destinados hacia la masa, por lo tanto el concepto de único se juega en esta época un factor negativo ya que implica asociaciones de conceptos como lujo, elite, etc. Esto se debe a que ya no se puede hablar de unicidad ni reproductibilidad, ya que la imagen nace para ser reproducida.

“El trabajo que realiza el productor artístico se sitúa en la órbita de cualquier otra actividad, de la actividad cual sea. Es, como todo el resto del trabajo que realizan cualesquiera otros ciudadanos, una mera actividad productiva y su espacio de inscripción no es otro que el dominio público, el espacio social, definido por los actos de intercambio. Nos guste o no, en las sociedades actuales este espacio se encuentra exhaustivamente prefigurado por la actividad económico-productiva, bajo cuya administración se decide la forma reglada de todo intercambio social.” (La société anonyme, 2002, p.20)

La misma idea de que el producto visual sea dominio público detona hacia donde deriva la nueva adaptación de imagen artística, donde el orden sensual y la estética espectacular propuesta por Darley termina por admitirse como una de las ofertas para hacer caso a una necesidad social donde la libertad se expresa en rasgos de consumo como menciona Rojas (2007).

Producto de este sistema social al cual debe adaptarse la imagen artística, es donde se deben comprender factores por los cuales comprende la masa, un tipo de conocimiento superficial, de donde se debe tomar la estética espectacular para poder dirigir el arte hacia el entorno social, que es donde la imagen cumple el sentido relacional, tal vez este sentido de la imagen actual no agrade a la convención conservadora, pero si se continua intentando rescatar caerían como menciona este mismo manifiesto en el cinismo más hipócrita y en la ingenuidad más culpable.

La société anonyme termina por explicar el sentido de su redefinición en donde menciona tres vías diferentes por las cuales se están redefiniendo las nuevas prácticas artísticas.

La primera es la vía de la narración, donde interviene la utilización de la imagen-técnica y la imagen-movimiento, en su capacidad para expandirse en un tiempo-interno de relato, multiplica las posibilidades de la generación de narrativas, sin olvidar que estas están expuestas al circuito del reciclaje y el update, lo que entrega la noción de novedad narrativa, esto no quiere decir que esta vía sea por tanto nueva, si bien ya se refleja en los ámbitos de la imagen espectacular, se ve claramente que se están adoptando en este manifiesto hacia las funcionalidades de la imagen artística.

Como segunda vía se manifiesta por la generación de acontecimientos, eventos, por la producción de situaciones. Más allá de la idea de performance y por supuesto mucho más allá de la instalación el artista actual trabaja en la generación de contextos de encuentros directos, en la producción específica de micro-situaciones de socialización, esta segunda vía hace mención al tipo medial de la función de la imagen, por razones de constante circulación de la imagen en movimiento se entrega la idea de contextos de encuentros directos que en si conlleva a dos variantes, la primera el contacto directo con la imagen misma, donde la imagen no puede ser ajena al espectador en el sentido que siempre debe

ser contingente a la noción que impere, y la segunda al orden temporal de evento, de situación reducida, donde el mismo tiempo que tiene el espectador se limita por variantes, por lo que de nuevo entraría a posarse el impacto efectista de la imagen, ya que si no provoca impacto la relación de contacto directo con el espectador se pierde y no se cumple el objetivo relacional sujeto-producto visual.

La última vía se convierte en una tercera variante de la segunda y corresponde a la producción, de espacios conversacionales, de socialización de la experiencia, no se produce en el espacio físico, sino en el virtual, mediante la generación de una mediación, a lo que terminan por referir al los medios de recepción de la imagen en circulación que también funcionan como medios de apreciación, difusión y discusión, esos son los espacios virtuales como foros, servidores, galerías personalizadas etc, en donde se alude también a las otras dos vías. Estas vías terminan por avalar otros postulados de este manifiesto como los de la pérdida de la institucionalización del circuito de resistencia de la imagen, refiriéndose en especial a la eliminación del coleccionismo tanto como a la exposición de los productos visuales.

En conjunto a estas nociones de redefinición llega a tres características básicas del productor visual donde menciona:

“El artista como productor es a) un generador de narrativas de reconocimiento mutuo; b) un inductor de situaciones intensificadas de encuentro y socialización de experiencia; y c) un productor de mediaciones para su intercambio en la esfera pública.” (La société anonyme, 2002, p.30)

Volviendo a la cita del encabezado y aplicándolo a la imagen, cualquier cosa que impida o que reduzca el producto es por tanto mala, mala en el sentido de no producir contacto directo con el espectador-consumidor, mala en expresarse en la unicidad y el lujo, mala en no pasar

a ser uso de dominio público, mala en querer mantener un paradigma arrastrado históricamente por convención y mala en plantearse como resistencia frente al público al cual debería atraer y provocar; y cualquier actividad que aumente la producción partiendo de recursos dados, es buena e implícitamente importante, buena considerando las herramientas que el mismo sistema económico entrega, partir de una reformulación desde una estética que lleva años rechazada y vista como menor, como lo es la estética espectacular, una tradición sensual y de efectos que siempre se formulo bajo un rumbo claro, el de provocar el efecto epidérmico, el contacto inmediato con el espectador. Por tanto se torna clave reformular la imagen artística desde un paradigma del espectáculo, para que la imagen tenga un sentido en relación a la situación social de las masas.

CAPITULO 4

MARCO METODOLÓGICO

La investigación se desarrolla dentro de un enfoque cualitativo, debido a que a que este tipo de investigación va destinado a un profundo entendimiento del comportamiento del espectador contemporáneo perteneciente a la cultura de masas y las razones de su búsqueda sensual y efectista en la imagen, ya que esta busca explicar las razones de los diferentes aspectos de tal comportamiento. En otras palabras, investiga el por qué y el cómo de tal búsqueda de apreciación , en contraste con la investigación cuantitativa la cual buscaría responder preguntas tales como cuál, dónde, cuándo, las cuales no presentarían mayor eficiencia a la presente investigación.

Según Hernández, Fernández (2006, p.524) el tipo de análisis de índole cualitativa, realiza la recolección de datos sin que necesariamente tengan que estar sujetos a cifras concretas, siendo lo esencial la comprensión del fenómeno de estudio, más que la medición de las variables involucradas. Al contrario del enfoque cuantitativo, el cual se basa necesariamente recolección de datos para probar ciertas hipótesis en base a medición numérica, desde encuestas, instrumentos de medición estandarizados, entre otros.

La investigación cualitativa se basa así en la descripción de las cualidades de un fenómeno, debido a que busca un concepto que pueda abarcar una parte de la realidad. No se trata de probar o de medir en qué grado una cierta cualidad se encuentra en un cierto acontecimiento dado, sino de descubrir tantas cualidades como sea posible. En investigaciones cualitativas se debe hablar de entendimiento en profundidad en lugar de exactitud: se trata de obtener un entendimiento lo más profundo posible.

4.1 Tipo de Investigación

El tipo de investigación a realizar, esta basada en un estudio descriptivo, ya que estos, recolectan, evalúan y miden datos sobre diversas variables, en las cuales se relacionan conceptos que se le pueden atribuir, y dimensiones, acerca del fenómeno de estudio. Este tipo de investigación estudia desde condiciones naturales, más que aquellos que se basan en situaciones experimentales. Por definición, los estudios descriptivos conciernen y son diseñados para describir la distribución de variables, sin considerar hipótesis causales o de otro tipo. De ellos se derivan frecuentemente eventuales hipótesis de trabajo susceptibles de ser verificadas en una fase posterior.

Este tipo de investigación se relaciona al método fenomenológico, ya que significa abordar el objeto de estudio como en este caso la imagen, el fenómeno de la apreciación de esta, tanto como una experiencia concreta del espectador contemporáneo de la cultura de masas, tan libres como se pueda de presuposiciones conceptuales. El objetivo de la investigación fenomenológica es adquirir una comprensión de las estructuras esenciales de estos fenómenos sobre la base de ejemplos mentales proporcionados por la experiencia o la imaginación y por una variación sistemática de estos ejemplos en la imaginación. Esta técnica de recogida de información es descrita como uno de los métodos para registrar atributos cualitativos de objetos, debido a que este método no parte del diseño de una teoría, sino del mundo conocido, del cual se hace análisis descriptivo en base a las experiencias compartidas.

Del mundo conocido y de las experiencias intersubjetivas se obtienen las señales, indicaciones para interpretar la diversidad de símbolos. A partir de allí, es posible interpretar los procesos y estructuras sociales. En las ciencias sociales se requieren de constructos y tipos para investigar objetivamente la realidad social. El énfasis no se encuentra en

el sistema social ni en las interrelaciones funcionales, sino en la interpretación de los significados del mundo y las acciones de los sujetos. Estas nociones epistemológicas inducen al empleo de métodos cualitativos de investigación.

4.2 Diseño de la investigación.

El diseño de la investigación, es el plan y/o estrategia que el investigador concibe para obtener la información que se desea. Es la que servirá para verificar la certeza de la hipótesis formulada, o aportar evidencias con respecto a los lineamientos de la investigación, dicho de otro modo no es más que la estrategia general que adopta el investigador para responder al problema planteado.

El diseño de la investigación en cuestión es no experimental, en donde la investigación se realiza sin manipular deliberadamente las variables independientes, se basa en variables que ya ocurrieron o se dieron sin intervención directa del investigador, por lo que se observa el fenómeno relacional entre imagen, productor y espectador tal como se da en el contexto natural en la cual es aplicado el instrumento, para posteriormente analizarlo, Por ende esta investigación no se construye una situación, sino que esta ya está construida previamente, provocada no intencionalmente y no pudiendo manipular sus variables, ya que estas sólo ocurren.

Además es transseccional descriptiva, debido a que consistente en ubicar en una variable a un grupo de personas, comunidades, situaciones, fenómenos, para llegar a proporcionar su descripción. Por ende es aquel que tiene como objetivo indagar la incidencia y los valores en los que se manifiestan una o más variables para luego ubicar, categorizar y proporcionar una visión de una comunidad, un evento, un contexto, un fenómeno o una situación; donde se recolectan datos en un solo momento o en un tiempo único.

4.3 Técnicas de recolección y análisis de Información

La técnica para la recolección de información es la entrevista de tipo formal, documental, indirecta y extendida debido a que se encuentra dirigida y estructurada, ya que las preguntas están preestablecidas y se recogen en un cuestionario, por la parte documental se valora el sujeto en razón de su ser o hacer, en este caso productor y apreciador de imagen.

Es indirecta ya que se busca una significación oculta, que está más allá de lo evidente de las palabras, se considera extensiva debido a que consiste en repetir la misma entrevista a un gran número de individuos, permitiendo la cuantificación de las respuestas, en este caso no se utiliza para un consiguiente análisis estadístico, sino más bien para poder obtener mayor cantidad de datos para el posterior análisis.

Parte de la entrevista presenta características de entrevista convergente, técnica se inventó para estudiar los efectos de los Medios de Comunicación masivos en las personas y que busca ayudar a esclarecer a los individuos la profundidad de la influencia de una situación particular a partir de la presentación de un estímulo en este caso en la incorporación de imágenes, con tal de que el entrevistado genere comparación, selección y justificación de las imágenes que se presentan.

La entrevista es aplicada a la comunidad online de creadores y apreciadores de imagen como lo es Deviantart, esta entrevista que consta de 17 preguntas que se aplican en el sistema de Journal que ofrece la personalización de una galería virtual en Deviantart, la cual entrega un espacio para publicación libre que se asemeja a una especie de foro abierto, este sistema permite que toda la comunidad Deviantart vea la publicación de tal Journal, dejando el cuestionario para que se ejecuten los post por parte de los interesados en responder el entrevista.

Al cabo de una semana se obtienen sesenta y un respuestas lo que corresponde al mismo número de entrevistados, con los cuales se decide

cerrar el sistema de Journal para continuar con las respectivas codificaciones.

En la comunidad Deviantart los usuarios representan al espectador y productor de imágenes contemporáneas los cuales se toman como anónimos y no se infiere en su profesión relacionada a la imagen ni factores de género, nacionalidad etc, ya que la información que se pretende obtener es solo de carácter de apreciación en la imagen por parte del espectador contemporáneo de la cultura de masas. Esta comunidad se elige como el universo empírico ya que refleja uno de los sistemas de galerías virtuales más grande y popular del mundo, y con patrones de creación y categorización que obedecen directamente al universo a evaluar.

CAPÍTULO 5.

ANÁLISIS DE INFORMACIÓN

5.1 Imagen relacional, la piedra en el vidrio de Ortega.

Tomando el análisis que hace Ortega (2004) sobre el arte nuevo como lo denomina, refiriéndose con esto al arte contemporáneo, menciona que tiene a la masa en contra suya y la tendrá siempre, es impopular por esencia o en un extremo es antipopular, esto debido a que una obra de arte y desde sus características procede en un público automáticamente un efecto sociológico de pertenencia.

“Lo divide en dos porciones, una minima, formada por reducido número de personas que le son favorables; otra, mayoritaria, innumerable, que le es hostil (dejemos de lado la fauna equivoca de los snobs.) Actúa pues, la obra de arte como un poder social que crea dos grupos antagónicos, que separan y seleccionan en el montón informe de la muchedumbre dos castas diferentes de hombres.” (Ortega, 2004, p.49)

La separación de estos dos grupos se ve señalada objetivamente por el si se entiende o no se entiende, dejando de lado el gusto el cual siempre es un ente subjetivo y por su puesto al público snob (el que demuestra creer que entiende), ósea que no se trata de que la mayoría del público no le guste la obra de carácter contemporáneo, lo que sucede es que la mayoría, la masa, no la entiende.

Ahora retomando el transcurso histórico de la imagen sensual y sus orígenes con la televisión, es casi obvio que la forma de comprensión y de apreciación a cambiado radicalmente durante el último siglo, la televisión significo una nueva forma de entender y apreciar la realidad, la búsqueda

por la representación hiperreal de las formas, lo que actualmente detona en como mencionaba Darley (2002) en una búsqueda por parte del espectador desenfrenada por el efecto y la sensación que provoca una imagen. Ya no es necesario entrar en algún sector metafísico significativo, sino que ella misma es encargada de entregar toda la información necesaria para provocar dicho impacto en el espectador.

“Esto quiere decir que para la mayoría de la gente el goce estético no es una actitud espiritual diversa en esencia de la que habitualmente adopta el resto de su vida. Sólo se distingue de ésta en calidades adjetivas: es talvez, menos utilitaria, más densa y sin consecuencias penosas. Pero, en definitiva, el objeto de que en el arte se ocupa, lo que sirve de término a su atención, y con ella a las demás potencias, es el mismo que en la experiencia cotidiana: figuras y pasiones humanas. Y llamará arte al conjunto de medios, por los cuales les es proporcionado ese contacto con cosas humanas interesantes. De tal suerte que solo tolera las formas propiamente artísticas, las irrealidades, la fantasía, en la medida en que no intercepten su percepción de las formas y peripecias humanas.” (Ortega, 2004, p.52-53)

Ortega llega a tal definición tras un leve análisis al comportamiento del espectador en la obra teatral (véase Ortega, 2004, p.52), por lo que posteriormente llega a la función apreciativa del arte y de cómo funciona la apreciación de este, sin embargo es acá donde cae y continua en el rescate de ese estado metafísico al cual debe llegar el espectador para poder entender la obra de arte, si bien esta se torna en la mejor ilustración de la definición del arte, la imagen sensual apela y reclama su nuevo orden y poderío en la relación de la masa y su nuevo modo de crear y apreciar imagen.

“Se trata de una cuestión óptica sumamente sencilla, para ver un objeto tenemos que acomodar de una cierta manera nuestro aparato ocular. Si nuestra acomodación visual es inadecuada no veremos el objeto o lo veremos mal. Imagínese el lector que estamos mirando un jardín a través de un vidrio de una ventana. Nuestros ojos se acomodarán de suerte que el rayo de la visión penetre el vidrio, sin detenerse en él, y vaya a prenderse en las flores y frondas. Como la meta de la visión es el jardín y hasta él pasará nuestra mirada a su través, sin percibirlo. Cuanto más puro sea el cristal menos lo veremos. Pero luego, haciendo un esfuerzo, podemos descentrarnos del Jardín y, retrayendo el rayo ocular, detenerlo en el vidrio. Entonces el jardín desaparece a nuestros ojos y de él sólo veremos masas de color confusas que parecen pegadas al cristal. Por tanto, ver el jardín y ver el vidrio de la ventana son dos operaciones incompatibles: la una excluye a la otra y requieren acomodaciones oculares diferentes.”(Ortega, 2004, p. 53-54)

Con esto Ortega aclara y demuestra el objetivo del significado en el arte, donde hay que ver más allá del vidrio sucio para lograr el goce y el entendimiento total del objeto artístico. Ahora bien el asunto se torna diferente si hablamos de una imagen de orden sensual, si bien utiliza la superficie como su base esencial el espectador tampoco reniega de un entendimiento rápido de la comprensión de un significado que también cumpla una función sensualista.

Producto de la entrevista (anexo 1) realizada a sesenta y un personas, pertenecientes a la comunidad online Deviantart de productores y apreciadores de imagen concernientes a las diferentes ramas de ella, y en donde son declarados como creadores y apreciadores anónimos, se llegan a resultados (anexo 2) aclaradores sobre la adaptación sensual hacia la imagen artística en relación al público espectador de imágenes,

así como también promueven una adaptación relacional al arte contemporáneo, esto tras instalar el instrumento de investigación en el sistema de Journal que entrega el servidor, en donde tras el análisis hacen aparición conceptos de los que se destacan: asignfixatio, imagen efectiva y obra fallida, los que se generan desde la superficie de la imagen destinados a una relación con el espectador, esto se debe a que el espectador contemporáneo busca obtener una relación comunicativa directa con la imagen y no una interpretación subjetiva de ella, por tanto el espectador contemporáneo propone bajo su nueva forma de comprender y apreciar una imagen quebrar el vidrio propuesto por Ortega con tal de obtener en forma de impacto la relación comunicativa con la imagen, sin el esfuerzo de modificar el globo ocular hacia un sector metaimagen.

5.2 La piedra, el orden de la comunicación efectiva.

5.2.1 La superficie visual.

La importancia de la superficie se ve apreciada por el grupo de entrevistados, como un eje importante dentro de la producción de la imagen, esta es detectada como la que provoca el contacto directo con el espectador, claramente asociada con el perfeccionismo de la imagen, tanto como al control del productor, por consecuencia se torna un elemento esencial a la hora de asistir al público sensualista, ya que esta demuestra la maestría y de forma absoluta dirigida hacia la perfección de las formas, por lo que la preferencia de imágenes se ve regida mucho más a la realización y búsqueda de la perfección de las formas, que a la búsqueda del espectador en un orden significativo dentro de las mismas, la superficie se pone en frente y bajo dos posturas, la de la extrema perfección y la de su ausencia, esta va determinada por una de sus subcategorías como lo es la técnica.

La técnica que va de la mano con el manejo de las diferentes herramientas para generar una imagen, se referiría a la maestría desarrollada del medio por el productor, este un punto importante, porque entrega un efecto que se refiere al manierismo dirigido y relacional en donde el primer acercamiento directo con el espectador se produciría por el manejo técnico demostrado en la imagen, ahora bien este se ve afectado por diferentes ámbitos que rodean la imagen los que giran solamente en un espacio formal y no así simbólico, por tanto la técnica se convierte en uno de los primeros efectos que se encuentran detectados en la superficie por el espectador.

El manejo técnico en grados de representación figurativa, se encuentra en la primera escala de preferencias dentro del espectador contemporáneo, optando principalmente por las formas realistas e hiperrealistas, por ende la realización de una imagen sufre de una valoración por parte del espectador, en donde a mayor realismo mayor será la aceptación de una imagen y a menor realismo pasa desapercibida y se desvalora el objeto visual, ahora esta relación se genera sólo por impacto de superficie obviando hasta el momento el significado de la imagen.

El perfeccionismo técnico si bien se vuelve una preferencia de imagen, se declara a priori a someter a los entrevistados a una comparación de imagen, como un elemento esencial para hacer llamativa y atractiva a la misma imagen, sin embargo este obtiene un valor negativo al asociarse a la pérdida de significado, ya que el productor sólo estaría poniendo énfasis en la superficialidad y no así en el contenido de esta, por lo tanto la técnica adquiere una segunda característica importante según los entrevistados, la que se denomina como traductora y trasmisora de significado.

El concepto de traductora se vuelve interesante ya que aclararía una utilidad para hacer llegar de forma directa y efectiva el significado de la imagen hacia el espectador, y esto demostraría del porque de la preferencia de la imagen figurativa, ya que es una imagen mucho más lógica, directa y comprensible para el espectador ya que no escapa de la realidad en cuanto a formas, es un medio que genera la obviedad del contenido y no porque el contenido llegue directamente hacia el espectador sino más bien porque la superficie llega mucho más rápido hacia el, este efectismo de la imagen figurativa va en relación a que el espectador genere una resolución significativa más rápida y clara del contenido de la imagen, por tanto se obtiene otra medida, en donde a mayor sea el alejamiento de la representación figurativa se arruina más la transmisión del significado y a mayor representación figurativa será captado el significado de forma efectiva.

Junto con lo anterior surgen asociaciones en relación al énfasis que pone el productor, en donde a mayor énfasis del productor en el significado de la imagen peor será la representación y el efecto provocado en el espectador, y en tanto a un "significado claro" mejor será la representación en cuanto a figuración.

Tal mención de asociaciones y preferencias del espectador contemporáneo hacia lo formal de la imagen, sólo hace razón al poco interés desarrollado de la capacidad interpretativa del espectador hacia el objeto visual, esto se debe en si por fenómenos como el reciclaje, la reactualización y el update, insertos en un proceso histórico- estético que demuestra el cambio de paradigma de ver imagen y producir imagen.

La relación superficial de la imagen hace alusión solo al espectador/apreciador o como lo denominaba Darley (2002) el cambio del lector/interpretante al sensualista, esto debido a que muestra interés por las formas y funciones objetivas de la imagen en cuanto esta logre impactarlo.

“Se define por encima de todo, como un buscador (o buscadora dependiendo de su género) de deleite visual y estimulación corporal desenfrenada. En cuanto centro de asalto sensual, persigue lo ornamental y lo decorativo, los modos fastuosos, lo asombroso y lo impresionante, los matices del efecto escenificado y el momento de virtuosismo, la emoción del vértigo o el agôn de la competición” (Darley, 2002, p. 265)

A partir de lo dicho por Darley se pone a prueba a los entrevistados frente a una pregunta relacionada a la apreciación de imagen, sin someterlos a una, (¿En la apreciación de una imagen que es lo que buscas?) como resultado se levanta un diagrama a priori a una comparación de imágenes, donde se obtienen parte de los elementos apreciados en la Fig. 1 por los cuales se amarra el sensualista para entender una imagen, en donde el resultado era previsto por Darley en relación a la cita anterior.

Como se puede ver en la figura 1 el grado de apreciación por parte del espectador no va más allá de una búsqueda por la forma, la realización y el impacto, por lo tanto en las imágenes contemporáneas “la actividad que se fomenta no es de naturaleza esencialmente intelectual, ni reflexiva, ni interpretativa, sino más bien sensual y divertida en diversos sentidos.” (Darley, 2002, p.263)

Figura 1.

El efectismo y sensualismo como motor de apreciación.(a priori a la comparación de imagen)

- trazo
- valor lineal
- dibujo
- grises
- paletas
- saturación
- composición
- diagonales
- realismo
- colores
- iluminación
- formas
- relatos
- estilo
- originalidad
- forma de llamar la atención
- concepto que se entregue a primera lectura
- diagramación
- armonía
- agradabilidad, a simple vista que provoque
- nivel de abstracción
- detalle
- originalidad
- impacto por contenido
- soltura
- transparencia
- reflejos
- técnica de realización
- tiempo de realización
- deducción de proceso
- pesos visuales
- tonos
- perspectiva
- fuerza de la imagen en si
- emoción que proyecta la imagen
- figura y fondo
- que se vea bien
- líneas
- simplicidad
- dificultad de la pieza
- elegancia
- combinación entre concepto y técnica
- significado concreto
- admiración que provoque la imagen
- equilibrio
- fluidez de la imagen
- combinación de colores
- fascinación
- limpieza visual
- vibración de colores
- sensación total de los elementos
- tema

Por lo que la relación superficie y espectador es de vital importancia para la cultura contemporánea, en donde la superficie genera relación por impacto y seducción en el espectador. De acuerdo a esto se puede determinar que el espectador contemporáneo busca y espera de las imágenes una intensidad que va de la mano con una experiencia sensual visual, en donde la contemplación es específica y selectiva, donde se privilegian imágenes con énfasis en su ornamentalidad, estilización e impacto y donde la figuración se vuelve imponente y fascinante, y como menciona Darley (2002) conquista e hipnotiza a la vista ya que se vuelve excesiva y acentúa la ilusión de la imagen.

5.2.2 La superficie en relación al significado.

La desvaloración de la superficie se pone en cuestión al someterla a su utilización manierista, refiriéndose con esto a la utilización excesiva y única a favor de la superficie visual, si bien provoca efecto e impacto instantáneo en el espectador reclama la entrega de un significado inmediato y de forma directa. La razón de esta relación se genera en el universo en el cual es sometida la entrevista, esto se debe a que la entrevista es generada por posturas de creadores/apreciadores de imagen, si la entrevista hubiese sido dirigida solamente hacia el apreciador/espectador, no se podrían generar patrones en relación al significado, debido a que el apreciador de imagen genera el proceso de decodificación a través de claves formales de imagen, en cuanto a que el productor actúa como comunicador y desde esta perspectiva es aclarador de una postura del uso de significados diferentes a los entendidos tradicionalmente.

Tal vez por esta razón Darley jamás se atreve a omitir el significado de las nuevas formas visuales que menciona, si bien genera su análisis desde el espectador y desde su interés por la superficie jamás discute sobre el productor de estas nuevas formas visuales, en donde el

significado si toma interés en relación a la superficie visual debido a la función comunicadora que rodea al productor.

Por lo tanto aparecen las siguientes menciones por parte de los entrevistados en relación a la producción de imagen con énfasis solamente en la superficie:

- i- Sin mensaje no cautiva.
- ii- Si no es capaz de transmitir un significado, se convierte en adorno.
- iii- Si no transmite mensaje, se pierde el interés con rapidez.
- iv- Debe ser acompañada de significados simples, directos y no demasiado abstractos.

En estos cuatro puntos se ve claramente la relación directa comunicacional que establece el productor y su producto frente al espectador, y va amarrada a la significación del producto, ahora lo aclarador es que dicho significado presenta características tales como: su capacidad de cautivar, simplicidad, directo y no abstracto. Por lo tanto en la operación comunicacional del productor/apreciador contemporáneo se refleja la utilización de un significado reformulado para un apreciador/espectador, en donde la superficie también juega su rol de traductora y transmisora frente a tal reformulación. En conjunto a esto se puede mencionar que en el productor contemporáneo aun quedan vestigios de la significación tradicional.

Por parte del productor se desprende el estilo, en este caso el estilo hace mención a la diferenciación de una particularidad de un productor frente a otros, si bien como se sabe según Darley estas nociones de particularidades, novedades y unicidades pertenecen a una reactualización con sabor a novedad, también se generan subcategorías

en relación a la superficie/significado por parte del productor/espectador, en donde se menciona por los entrevistados que el estilo obedece a una técnica particular, originalidad del productor, expresión y personalidad.

Ahora la evaluación por parte del espectador que se genera de estos puntos también desprenden un dejo de desvalorización frente a la superficie resultante de la particularidad de un estilo X, en donde se menciona por parte de los entrevistados que el estilo se convierte en una limitación más que en un aumento del valor de la imagen, ahora este valor hace referencia a un valor contemplativo y apreciativo, también se menciona que las imágenes demasiado personales no logran ser entendidas por la mayoría, en cambio las que tienen buena técnica siempre son bien vistas y entendidas.

Acá es donde se produce la asociación empírica de que estilo va en relación a que el productor genera un significado poco efectivo y no direccionado hacia el espectador, ahora el estilo además va a asociado a la forma de representar. Al poner a los entrevistados a la comparación de dos estilos diferentes, como lo son una imagen ilustrativa como “Go Zetaman, go” de Randis Alvion, ilustrador Tailandés, frente a una imagen abstracta “The key” de Jackson Pollock, Artista visual Estadounidense (Fig.2)

Se ve que los resultados van dirigidos hacia la obviedad y objetividad de formas, por lo tanto se pueden generar relaciones en cuanto a forma de representar y estilo, en donde el estilo mientras más se aleje de la representación figurativa, será desvalorado como objeto contemplativo por parte del espectador, y mientras el estilo vaya relacionado y en perfección técnica de figuración mayor será la aceptación por parte del espectador.

Figura 2.

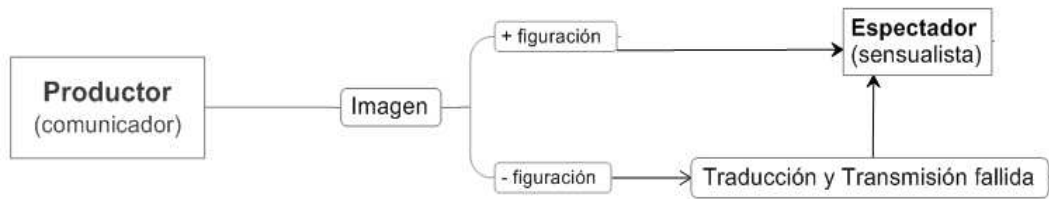


El estilo se presenta también sometido hacia lo que pide el espectador para poder lograr comprensión del producto, si bien el estilo puede demostrar particularidad y una pseudo-originalidad a la hora de la producción, la imagen como producto pierde su funcionalidad mientras más se aleja de la figuración de la imagen.

Ahora cabe dejar clara la diferenciación que se resuelve en esta comparación por parte de los estilos de la figura 2, los cuales pueden ser entendidos ambos como sensualistas, si bien la imagen de representación abstracta presenta la mayoría de los elementos que necesita el espectador, declarados en la figura 1, de los cuales se presentan como el motor sensual de impacto. Frente a la preferencia por elección y justificación la imagen abstracta resulta con la menor cantidad de elecciones de 7 por sobre 45, es aquí en donde se aclara los sistemas relacionales que se generan en vínculo al estilo-figuración, por lo tanto la figuración se declara como una de las principales pirotecnias para captar la atención del espectador y esta sobrepasa y direcciona el estilo y la representación según el espectador genera necesidades de producción en el productor.

Según las razones de elección en la figura 2 se vuelven a aclarar las relaciones generadas anteriormente detectadas en el énfasis del productor en el significado, donde se aclara la relación de imagen figurativa a favor a una mayor aceptación del objeto visual (A) y se asocia inmediatamente a la entrega de la obviedad del significado, no así como la imagen que se aleja de la figuración (B), la cual es detectada como una interpretación relativa y inmersa en la subjetividad y con esto pierde valor como objeto de apreciación por parte del espectador, provocando con esto una transmisión y traducción fallida en donde la imagen falla como transmisora y traductora (Fig.3)

Figura 3



En conjunto a esto aparecen dos subcategorías que se asocian a las relaciones entre superficie y significado, las que se refieren a la imagen efectiva, la obra fallida y sus comportamientos.

5.2.3 Imagen efectiva y obra fallida.

El concepto de imagen efectiva aparece al alero del efecto comunicador de la imagen, y va de la mano con su capacidad de traducción y transmisión la cual tiene por objetivo de destino el entendimiento del espectador. Las características nombradas por los entrevistados sobre la imagen efectiva son las siguientes:

- i- Se logra mostrar lo que se desea comunicar.
- ii- Comunica efectivamente, si es que logra provocar en el espectador la idea, concepto o sentimiento.
- iii- Es una imagen efectiva si se logra sistematizar ideas y plasmarlas de manera gráfica.
- iv- Debe ser agradable a la vista.

Por lo tanto la imagen efectiva, se puede derivar a la obviedad del significado como una función sensual más dentro de la imagen, este concepto de la imagen efectiva surge de la consolidación y de la necesidad de comunicar y de entender del productor/espectador contemporáneo, por lo que el índice de que una imagen es efectiva, sería

la provocación en el espectador, la que va en relación a la aceptación que se genere frente a la imagen, producto de sus características formales y del significado reformulado, esto se refleja en la selección y justificación de imágenes en su conjunto por parte de los entrevistados (véase p. 125 132, 136, 139, 151, 152), en la cual tras el análisis se pueden detectar estilos e imagen efectivas frente a otras que ven en pérdida su efecto, esto en relación a la cantidad de elecciones y sus justificaciones, donde se ven como ejemplo: la figuración por sobre la abstracción, la obviedad por sobre la interpretación, el humor por sobre lo intelectual, etc. Y en conjunto de la figura 1 se pueden conformar resultados y patrones para generar una imagen efectiva en relación a la búsqueda sensual actual del espectador.

El recetario de la imagen efectiva tiene dos cosas claves, en primer lugar el impacto por efectos sensuales y en segundo el significado reformulado hacia la obviedad, por lo que el factor contrario a estas dos claves provoca el efecto inverso, la poca atención del espectador, la traducción y transmisión fallida, características que por los entrevistados rodean el término de obra fallida.

El concepto de obra fallida se refiere en sí a la producción de una imagen que no cumple su rol comunicativo efectivo, esto debido a que abusa de la interpretación del espectador, y en conjunto no transmite el significado de forma directa. Por parte del productor/espectador esta obra fallida se ve en desmedro de su comunicación, no logra transmitir hacia el espectador de forma efectiva y directa su mensaje, y por parte del espectador/productor el concepto de obra fallida lo rodea de significaciones que no comprende, tal comprensión esta sometida a las relaciones con la superficie mencionadas anteriormente.

La obra fallida también juega en otro ámbito, esto debido a que los entrevistados en donde aparece este concepto de obra fallida, se rodea de un contexto que destina a un tipo de imagen en la cual se produce

sobrevaloración de lenguaje tanto como sobrevaloración autoral, por lo que en si se refieren al concepto de obra de arte, si bien este presenta tales características y pertenece al ámbito del cual se rodean de significaciones y sobrevaloraciones que otorga el tal valor de obra, entra en esta categoría debido a que el espectador contemporáneo no la entiende, sea por formas y contextos diferenciales, por lo tanto se generan bajo la transmisión fallida y todo lo que envuelve tal concepto, véase como ejemplo la figura 2, donde en la entrega de nociones se puede inferir en que la imagen B corresponde a una imagen fallida y no efectiva.

5.2.4 El Significado.

Es aquí donde se fusionan las posturas del productor y del espectador de imágenes contemporáneas en relación a la comunicación que se genera a través del producto visual, las nociones que se generan los entrevistados sobre el significado de la imagen corresponden a las siguientes:

- i- Clichés, convenciones y universalidades que rodean la imagen.
- ii- Representa la idea y trasfondo de una imagen.

Estas nociones sobre el significado aparecen nombrados como una especie de patrones pertenecientes a un universo significativo, del cual Darley entrega nociones de que dicho universo es dominado por los conceptos de novedad y reactualización, en donde las formas superficiales y las significativas se entregan y se re-actualizan de forma parcial, para provocar dicha sensación de novedad. Obviando esta parte del asunto del significado y entrando en la parte que se relaciona a la transmisión efectiva, se entiende que el espectador busca y necesita el

significado perteneciente a este universo de patrones, para poder entender el mensaje.

Aparece así el significado en relación a la superficie visual, en donde se entabla la comunicación como eje fundamental, de lo cual mencionan los entrevistados que si el significado no logra llegar hacia el público espectador “no sirve”, con esto declaran una serie de características que van en la búsqueda de la obviedad del significado en relación a la superficie visual vista como traductora y transmisora:

- i- El significado debe ser claro para ser entendido.
- ii- Si el significado no llega al espectador no provoca efecto.
- iii- Si no es entendido, se vuelve abstracto e interpretativo.
- iv- Deben ser usados significados generalistas para que puedan ser entendidos.
- v- Deben ser explícitos y sencillos de interpretar.
- vi- Si el significado de la imagen no entabla comunicación efectiva con el espectador se torna frustrante para el productor.
- vii- El significado debe ser de expresión directa.

Como se aprecia la búsqueda de la comunicación se ve afectada por la entrega de un significado de tipo sensual, donde este pasa a ser de un segundo orden de impacto y un segundo efecto detectado por parte del espectador en la imagen, posterior al impacto de la superficie visual.

Este significado reformulado hacia la funcionalidad del efecto se ve resuelto en superficie, en donde es imposible que entable su efecto sin ella, para esto se levantan puntos importantes sobre esta relación superficie y significado:

- i- El aumento de un significado no reformulado, provoca mayor disminución en cuanto a valor apreciativo del espectador (perdida del efecto).
- ii- El uso de un significado no reformulado, genera interpretación libre en el espectador (transmisión fallida).
- iii- Las interpretaciones libres, son subjetivas y no representan el objetivo de la comunicación efectiva.
- iv- El significado reformulado no causa efecto sin una superficie sensual.

Ahora estas características del significado como se ve de forma empírica en la comparación de imagen (figura 4), en donde a los entrevistados se les hace elegir y justificar entre las siguientes dos imágenes. La primera corresponde a una obra de carácter conceptual instalatorio como lo es “una y tres sillas” de Joseph Kosuth, artista conceptual estadounidense (A), frente a “Barney” un producto visual de carácter ilustrativo de Christopher Peters ilustrador Chileno (B).

Se puede detectar a simple vista la utilización del significado según la forma de representación tanto como de conceptualización, la cantidad de preferencias va destinada hacia la imagen de Barney con un total de cincuenta y tres votos por sobre cuatro pertenecientes a una y tres sillas.

Ahora se puede inferir con respecto a los puntos anteriores, en los cuales se ve reflejado claramente por la cantidad de preferencias de una imagen por sobre la otra y esto es por que la imagen A no presenta tal noción de significado reformulado, con lo que se afirma que el significado reformulado va en relación directa a la superficie, y la superficie como se menciono mientras más alejada de la figuración pierde efectismo y da paso a la transmisión fallida.

Figura 4.



cantidad de elecciones 4

razones de elección su composición minimalista y armónica
sencillez

razones por las que no se elegía

- no muestra su mensaje de forma directa
- no me gusta
- no es nada de interesante
- no logro comprenderla
- prefiero el trabajo ilustrativo que el ready made
- de seguro viene con un gran trasfondo, pero no viene adosada con un comentario o explicación para facilitar su entendimiento
- disgusta por no ser lo suficientemente clara
- demasiado simple
- no tiene valor, desde Duchamp que el arte tomo un rumbo diferente
- repara en conceptualizaciones de conceptualizaciones de la imagen



cantidad de elecciones 53

razones de la elección

- PREGNANTE
- Espectacular
- mensaje más fuerte
- de fácil interpretación
- hace notar su mensaje
- humor
- buen mensaje
- interesante
- mejor técnica
- por su sátira
- me fascina la idea
- me encanta la técnica
- adoro las parodias y las burlas
- pinclada
- conocimiento de la iluminación
- Los detalles la hacen más interesante
- graciosa
- su sentido es más directo
- ironía
- iluminación
- hay más donde mirar
- mensaje directo y entretenido
- imagen divertida
- efectos de iluminación y sombras
- imagen graciosa
- simpatía
- más elementos y mayor significado
- mejor trabajo
- originalidad
- me hizo reir
- genial
- atmósfera
- color
- llama mucho más la atención

razones por las que no se elegía impresionante, pero no me dice nada más

Con respecto al punto dos en este caso se obvia, ya que la evaluación de la cantidad de elecciones con total de 4 de la imagen A, imagen que se prefiere por asuntos formales más que por sus interpretaciones, pero en las razones por las cuales no se seleccionaba tal imagen se vuelve a aclarar que la imagen repasa en interpretaciones que no son de entendimiento del espectador, esto debido a que no muestra su significado de forma directa como lo es en el caso de la imagen B, en donde el humor irónico se detecta con facilidad por parte del espectador reconociéndolo y nombrándolo inmediatamente en las razones de elección, esta relación inmediata se detecta por las condicionantes mencionadas anteriormente de la superficie visual. Para la mención de los puntos siguientes no se puede ejecutar las relaciones pertinentes ya que primero se debe inferir sobre el concepto de significado reformulado.

Como se describe, el espectador contemporáneo declara y reclama ciertas características de una especie de significado que requiere para lograr el objetivo de búsqueda sensual, que como se declara obedece tanto como al significante refiriéndose a la superficie visual representada por el vidrio que menciona Ortega y el reclamo de un significado reformulado que evite el esfuerzo de desenfocar el aparato ocular hacia el jardín, que representa el significado oculto. Así el espectador contemporáneo está preparado para lanzar la piedra en el vidrio de Ortega y Gasset, con tal de poder ver y entender el jardín, este mismo ejercicio de lanzar la piedra se vincula con una búsqueda de un segundo orden sensual, que se genera posterior al impacto visual, tal acción sirve para evitar un desborde intelectual de comprensión, tras romper el vidrio se entrega de forma directa el significado, ese significado específico que pide y busca el espectador contemporáneo.

5.3 El update del significado hacia el sin-ficado, el vidrio quebrado

El concepto de update se hace presente para hacer referencia a la reformulación del significado, si bien la traducción de update es actualizar, el update obedece a una especie de jerga digital que acata la modificación de una base de datos anterior sin afectar su funcionalidad primordial, pero agregando nuevos datos para una mejor implementación del objeto digital según nuevos requerimientos vaya necesitando el usuario y para solucionar errores de la misma base de datos. El update se define como:

“Modificar datos en un archivo o base de datos. Actualizar y editar son términos que suelen emplearse como sinónimos; sin embargo, editar implica cambiar datos ya existentes, mientras que actualizar implica también agregar y borrar registros”. (Master Magazine, 2004, p.1)

Por tanto se ve como una especie de adaptación según los requerimientos funcionales que se vayan generando como necesidades en el transcurso de vida útil de un objeto, por lo que significa un cambio de datos según se conforman necesidades y soluciones.

La adaptación del concepto de update va más allá de su cualidad de actualizar, sino que también pasa por la modificación y arreglo del funcionamiento en relación a lo que se genera por parte del espectador y productor de imagen contemporáneo, abarcando las necesidades de comprensión de este específico tipo de imágenes, que engloban una presencia hegemónica e importante actualmente y que forman una cultura en palabras de Darley.

Como resultado del proceso de update al que debe someterse el significado, sale a la luz el nombre del nuevo significado, este es mencionado por el entrevistado N°53 como el “sinificado”, el cual es

entregado bajo el contexto de la respuesta, haciendo alusión a que buscaba en una imagen asombrarse con los detalles y un significado directo y rápido. El nombre propuesto por el entrevistado N°53 parece aclarador, ya que el espectador no va en una búsqueda de un crecimiento intelectual ni a una búsqueda de un significado connotativo, sino más bien el concepto de significado avala las razones de una derivación, producto de un update al significado a un significado denotado.

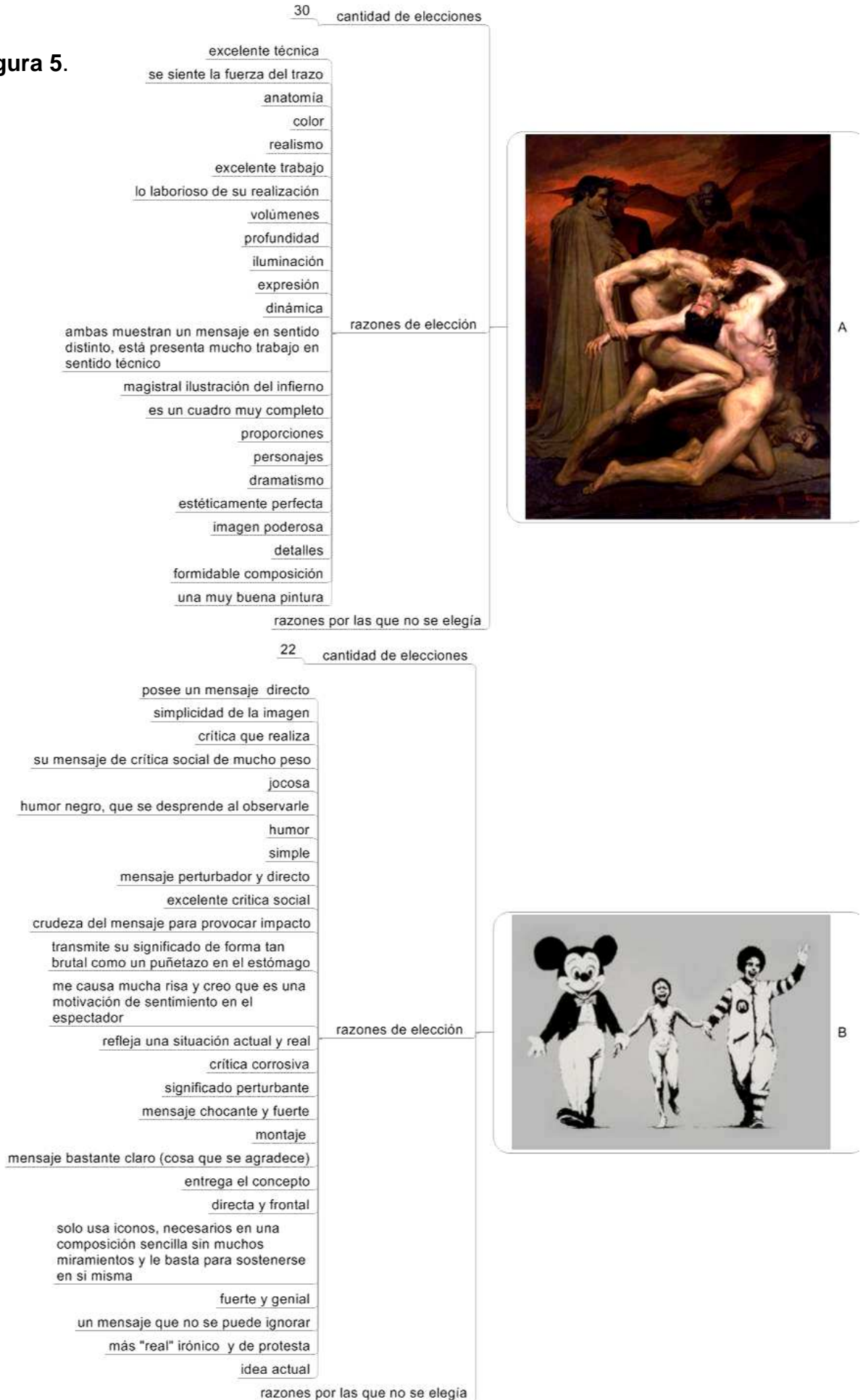
Si bien etimológicamente significado significa fijación del signo, el término significado no se encontraría en lo erróneo, ya que se puede interpretar como derivación de a-sign-fixatio que significa sin fijación del signo, por lo tanto el sin-ficado se fundamentaría en las redefiniciones de un significado superficial, o sea una especie de significado disfrazado de significante.

Las características que entregan los entrevistados, las cuales se asocian inmediatamente a esta subcategoría del a-sign-fixatio (sin-ficado) se remiten a las siguientes:

- i- Debe ser de interpretación cerrada.
- ii- Representa el impacto por significado.
- iii- Surge de manera natural, no se fuerza ni se busca.
- iv- Entendible rápidamente.

La interpretación cerrada obedece inmediatamente a la obviedad del significado y es en donde emerge el significado denotado (sin-ficado) que se propone como el fin de la búsqueda sensual en la imagen por parte del espectador, este sin-ficado es perteneciente en parte de un stock limitado culturalmente que sufren de la reactualización en pos de la novedad.

Figura 5.

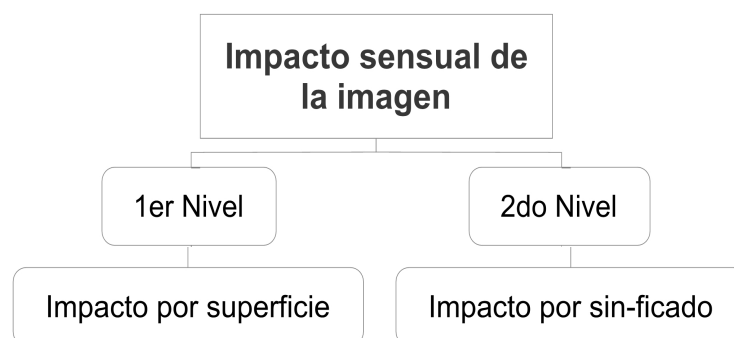


Esto se puede ver en la figura 5, donde se detecta primero que nada la funcionalidad secundaria del sin-ficado frente al perfeccionismo técnico-figurativo de la imagen. Esto aunque leve, se detecta por la cantidad de elecciones de 30 de la imagen A (Dante y Virgilio en el infierno de William Bouguereau, pintor Frances 1825-1905) por sobre 22 preferencias de la imagen B (S/N de Banksy, graffitero Ingles), la diferencia no es mayormente relevante ya que el impacto de las imágenes se presenta y relaciona a un primer y segundo nivel de impacto sensual.

Por asuntos de cantidad se aclara la noción del carácter secundario en orden de impacto del sin-ficado que esta presente en la imagen B, donde el sin-ficado se relaciona directamente a la superficie, convirtiéndose en impacto y siendo detectado en las justificaciones.

En el caso de la imagen A, su impacto va medido en relación al perfeccionismo técnico, en donde el criterio de justificación obedece solo a la evaluación formal de la superficie, esta comparación surge sólo con el fin de detectar la potencia de los impactos en un orden lógico de apreciaciones en un primer y segundo nivel. Si se observa bien en la figura 5 no se detectan razones de la no elección en ninguna de las imágenes, esto debido a que la selección se manipula en relación a los patrones de la figura 1, por lo que se predecían los resultados de elecciones y justificaciones en relación a ambas imágenes, en resumen esta comparación presenta los niveles de primer y segundo orden del impacto sensual. (Fig. 6)

Figura 6



Esta asociación se torna más aclaradora en la figura 7 (p.139), pero en esta situación se genera la comparación entre superficie y significado convencional, que refiere a uno de tipo abstracto o de interpretaciones subjetivas por parte del espectador, esta comparación se presenta para hacer notar la ausencia del sin-ficado.

Al ver las justificaciones negativas en la imagen B (El lamento de las imágenes de Alfredo Jaar, arquitecto y artista conceptual chileno), se puede detectar que el espectador no asocia el significado de forma directa y por tanto no es capaz de incidir en la comprensión de dicha imagen, así también en sus razones positivas, el espectador no logra coincidir en una respuesta predominante, sino más bien su preferencia va o por gusto hacia lo formal, interpretaciones o por sesgo a una imagen de pintura clásica. Esto hace sentido a que el espectador salta el primer nivel de impacto el que corresponde al de superficie visual y pasa a buscar segundo nivel sensual, al no encontrarlo se produce la no comprensión de la imagen, en relación a lo anterior se genera una comunicación fallida debido a que el espectador no puede inferir en la superficie ni obtener una significación directa como la del asignfixatio.

Sin embargo en la imagen A (Desnudo de Claudio Bravo, artista plástico chileno), la cual obtiene la mayor cantidad de preferencias, se considera por los entrevistados como una imagen vacía, de lo que se desprende la ausencia del sin-ficado, pero como se vio anteriormente (Fig. 6) el impacto por superficie es el primer nivel de impacto y comprensión que tiene el espectador contemporáneo para entender una imagen, pero detecta que falta el paso siguiente al segundo nivel de impacto que corresponde al sin-ficado para poder saciar la búsqueda sensual.

Figura 7.



cantidad de elecciones 37

- detalles
- paleta de colores
- gusto por la pintura clásica
- buena técnica
- fuerza
- belleza
- me impresiona más que la B
- el hiperrealismo demuestra un amplio conocimiento
- uso correcto de la iluminación
- texturas bien logradas en especial las de la pared
- técnica es admirable
- no logro descubrir si es digital o tradicional , pero sea cual sea la técnica me parece impresionante
- si bien no contienen gran mensaje (quizás B si lo tiene), se puede entender de que se trata, no da tanto espacio para interpretaciones, deja claro y no deja cosas fuera de campo como la influencia del artista o el espectador
- suggerente
- delicada y femenina
- prefiero el trabajo figurativo
- expresividad gestual de la mujer
- sensualidad
- nivel del realismo, da la sensación de ser una fotografía
- anatomía

- razones por las que no se elegia
- NO DICE GRAN COSA , su mensaje en caso de existir es trillado y aburrido
- me agrada, pero se hace un poco vacia

cantidad de elecciones 17



- razones de elección
- trabajo de concepto es más fuerte
- originalidad
- espacialidad
- es interesante, pero PUDIERA LLEGAR A SER DIVERTIDA POR LO ABSURDO QUE MUESTRA
- iluminación
- ubicación
- composición
- la pantalla y la sala vacia da la sensación de paz
- espacio para colocar los propios pensamientos
- mi parte de diseñador gráfico me inclina hacia la simplicidad geométrica
- contraste
- composición mucho más atrapante

- razones por las que no se elegia
- no se entiende
- significado abstracto
- demasiado abierta a la interpretación
- cero contenido propio
- no me dice nada
- no la entiendo
- demasiado conceptual
- no le entiendo nada
- no transmite absolutamente nada

Si bien esta comparación hace notar a través de la ausencia al sin-ficado, el espectador al no poder obtenerlo destina su preferencia en cantidad y en justificación a la superficie, siempre y cuando contenga las características de estilo y figuración, la cual hace razón a que esta se encuentra en el primer orden de preferencias en cuanto a asalto sensual.

Estos niveles de impacto que son aclarados por la selección y justificación de imágenes por parte de los entrevistados, explican de forma simple la función de una imagen sensualista, la que impacta en el espectador primero por superficie y luego por la reformulación del significado denotado como lo es la obviedad del sin-ficado, este ultimo concepto se forma por la nueva necesidad del espectador contemporáneo de comprender superficialmente una imagen.

Con todo lo anterior se pueden formar las preferencias del espectador en función del impacto sensual de la imagen (Fig. 8), de donde se desprenden dos niveles de aceptación y dos niveles de rechazo que reflejan el tipo de imágenes que entienden y que no entienden los espectadores contemporáneos.

Figura 8.



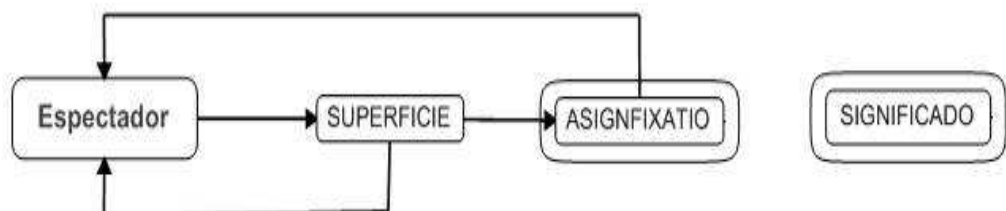
La preferencia en un primer nivel va destinado a la imagen sensual completa (imagen perfecta), esta se expresa en sus dos niveles de impacto, por tanto se refiere a la imagen efectiva la cual es capas de presentar su función de traductora y transmisora hacia la búsqueda del goce sensual de entendimiento entre superficie y asignifixatio que requiere el espectador, esto se refiere a que el espectador va en busca de un goce sensual que abarca en un primer nivel al efecto que le provoca la superficie entrelazada con un perfeccionismo técnico, la figuración y el estilo, con tal de poder inferir en un significado superficial como lo es el sin-ficado, este proceso es la búsqueda de preferencia del espectador contemporáneo y el final del proceso comunicativo por parte del productor, se declara con aquello el fin del ciclo de la imagen y por lo tanto es una imagen que no sufre de sobrevaloraciones ni interpretaciones abiertas, en general este nivel de preferencia se refiere a la imagen idealizada y perfecta para el sensualista.

Existe un segundo nivel dentro de las preferencias del espectador y esta va solamente representado por la superficie, esto se demuestra que el espectador no encuentra el sin-ficado inmediatamente, pero como este se encuentra en un nivel más abajo (Fig. 6), se puede afirmar que el espectador sensual se conforma con la superficie, pero sólo si es que esta es capas de impactarlo y por ende puede pasar por alto la noción del sin-ficado. Esto se ve apreciado en el caso de la figura 5, en donde la preferencia se dirige a la perfección técnica, esto demuestra que la imagen A presenta perfección de superficie y la imagen B si bien presenta figuración es disminuida frente a la imagen A en cuanto a perfección, estos dos niveles de preferencia se encuentran en una línea limite en cuanto a particularidades, por lo que la imagen de la perfecta combinación entre superficie y sin-ficado, representa un reto de producción para el productor, ya que es una imagen ideal para el espectador en cuanto a impacto sensual, pero sin embargo el espectador en ausencia del segundo nivel de impacto se conforma solamente con la superficie.

Los niveles de rechazo o de la no comprensión de una imagen, también se presentan en dos niveles básicos, un primer nivel de rechazo va en relación a que se provocan infracciones en el orden de niveles de impacto (Fig. 6), en donde se va en desmedro de la superficie visual, la afectación va determinada por las relaciones formuladas anteriormente en cuanto a figuración y estilo. Este primer de rechazo va propuesto a que el espectador no tiene el encadenamiento sensual para poder entender una imagen ni inferir en un sin-ficado, el reflejo de esto es la figura 2, donde en la imagen B se afecta la superficie en relación a figuración y estilo, y por ende el espectador no es capas de adherir un sin-ficado, debido a que el primer nivel de impacto no afecta al espectador, lo cual guía hacia la no comprensión de la imagen. El segundo nivel esta expresado en donde el espectador no comprende la imagen por presencia del significado, si bien talvez el espectador puede entrar por la parte superficial, pero al no encontrar el sin-ficado cae en interpretación o simplemente declara que no comprende la imagen, dando como resultado un dejo de valor apreciativo al correspondiente objeto visual.

En resumen se puede detectar que el espectador contemporáneo basa el la comprensión y la apreciación de la imagen desde la superficie hacia el asignfixatio, dejando de lado todo concepto relacionado al significado tradicional relacionado a un sector meta-superficie (Fig. 9)

Figura 9.



Como se puede ver el espectador contemporáneo actúa frente a la superficialidad de la imagen, la cual se desarrolla en torno a la perfección

técnica y el estilo los cuales deben ir en relación de la figuración; posteriormente el espectador tras procesar la superficie es capaz de generar a través de una asociación directa hacia un significado envuelto en superficie como lo es el asignfixatio, este actúa solamente si el productor/comunicador es capaz de saber utilizar su aplicación, en cuanto a es capaz de eliminar conceptos que van más allá de la superficie e involucrar tal significado en la obviedad del mismo, ahora el significado queda como una etapa meta-imagen o meta-superficie, ya que el espectador contemporáneo no es capaz de articularlo ni comprenderlo debido a que obedece a un paradigma de apreciación anterior al hito histórico de la instauración del paradigma apreciativo de la televisión en el siglo XX, por ende en el siglo XXI se está dentro de la instauración final de ese paradigma, tanto así que se ha adaptado el sistema de producción de imágenes que se reformulan entorno a una estética sensual, efectista y espectacular de la cual Darley basa todo su estudio.

De acuerdo con todo lo anterior no se descarta que se pueda desprender un análisis mucho más profundo en cuanto al espectador sensual, la imagen superficial, las funciones que debe corresponder al productor de objetos visuales contemporáneos y así como también explorar el concepto de asignfixatio en mayor profundidad y variantes que se puedan desprender del mismo, pero en este momento se intenta aclarar que el espectador contemporáneo perteneciente a una sociedad inserta en la cultura de masas, propone y exige una nueva forma de apreciar imagen a la cual el productor de imágenes debe corresponderle de forma directa y efectiva. Solo cabe recordar que en la época en la que vivimos y nos desarrollamos, es la época del producto mercantil, del consumo y de las comunicaciones, por lo que el producto artístico, si es que aún puede seguir manteniendo tal nombre en esta época, se convierte solo en un rescate de un lujo de épocas prestadas y muertas. Es así como en nuestra época se debe romper el hilo conductor de un arte de tiempos prestados.

“La etapa actual, con la colonización de la <<problemática de todos los días>>, representa la cuarta edad del arte, opina por su parte el escritor y periodista argentino Marcelo Gioffré. Esta fase se caracteriza, a su juicio, <<por la ausencia de relatos legitimadores, por la libertad creadora y estilística como nunca antes había tenido y por la autoconciencia de su papel filosófico y político. Es el triunfo final del arte conceptual inaugurado por Duchamp>>.” (Palladino, 2008, p.10)

Esta es la época que acaba, una época dominada por el todo vale en la que solo existe una condición, que la estrategia del artista no sea meramente estética, en donde el placer por la belleza quede por si mismo atrás, este tipo de producciones que giran alrededor del todo vale, exigen un espectador preparado concientemente inmerso en el concepto, en general se refiere a una elite preparada que logra, si es que logra su comprensión.

Ahora tal espectador se pierde y solo representa a una minoría menos importante frente a la mayoría innumerable como lo es la masa, esta que lentamente fue influenciada por una estética sensual rechazada, la cual se hace presente para llenar el vacío de estos objetos visuales de cuarta época, en general un espectador que no comprendía los objetos artísticos de la llamada cuarta época y que los ponía en cuestión como objeto artístico.

Este es el cambio hacia el nuevo reinado de la mayoría, en donde el menor es devorado por el mayor, la cuarta época esta sucumbiendo lentamente, los lenguajes se acaban, las reactualizaciones de Duchamp se agotan, la agonía esta presente frente a las preferencias de la mayoría, mayoría que representa a espectadores que buscan el impacto el entretenimiento, lo superficial y lo fácil. Sea entonces bienvenido el lector a la quinta época del arte, el fin del ciclo para el arte conceptual y el comienzo de la reafirmación sensual. Acabo al fin la herencia conceptual

de Duchamp y junto con ello el final de los espectadores consumidores de significados y conceptos. Se abre así el camino al espectador consumidor de impactos, efectos y formas. Frente a esto el artista-productor está allí solo para satisfacer la demanda sensual de los espectadores.

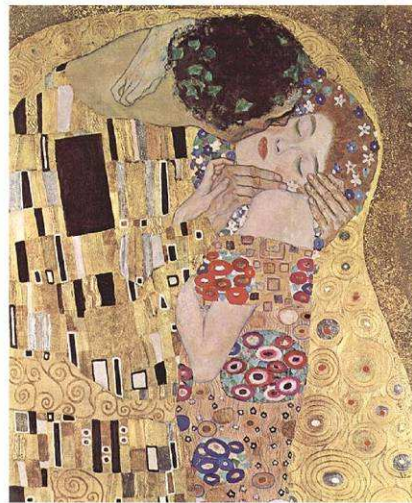
Anexo 1: Instrumento de investigación.

- 1- ¿En la creación de una imagen que es lo que predomina para ti, la imagen o su significado?
- 2- ¿Qué prefieres más en una imagen, una espectacularmente detallada con excelente técnica o una donde sea desprovista de técnica y que se pueda interpretar por su significado? Justifica tu respuesta.
- 3- ¿En la apreciación de una imagen que es lo que buscas?
- 4- ¿Crees que la técnica determina una buena imagen y por que?
- 5- ¿Que categorías son las que más visitas en Deviantart, porque?
- 6- ¿Que imagen prefieres? justifica tu elección.
- 7- ¿Que es lo que más te llamo la atención de las imágenes que seleccionaste y por que?
- 8- ¿Cómo afecta el estilo en la apreciación de la imagen?
- 9- ¿Crees que las técnicas digitales mantienen tratamientos técnicos idénticos a los tradicionales y porque?
- 10- ¿Que técnica prefieres más la digital o la tradicional y por que?
- 11- ¿Que prefieres? Y ¿por qué?
 - a) Cine.
 - b) Arte contemporáneo.
 - c) Ilustración.
 - d) Animación.
 - e) Cómics.
- 12- ¿Crees que la creación de imágenes por medios digitales esta dejando de lado la creación tradicional de imágenes y por que?
- 13- ¿Utilizas galerías virtuales para mostrar tus trabajos?
- 14- ¿En que área de la creación imagen te desarrollas?
- 15- ¿Utilizas otros servidores para mostrar tus imágenes, nómbralos?
- 16- ¿Entiendes el arte contemporáneo, y porque?
- 17.- ¿Asistes a exposiciones en museos y galerías de arte?
- 18.- ¿Prefieres una exposición de ilustración, cómics o una de arte contemporáneo? ¿Porque?
- 19- ¿Que opinas del arte contemporáneo?

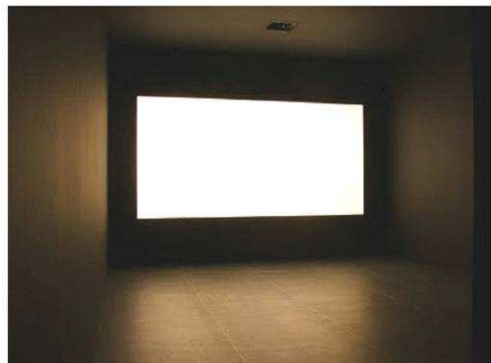
6.1-



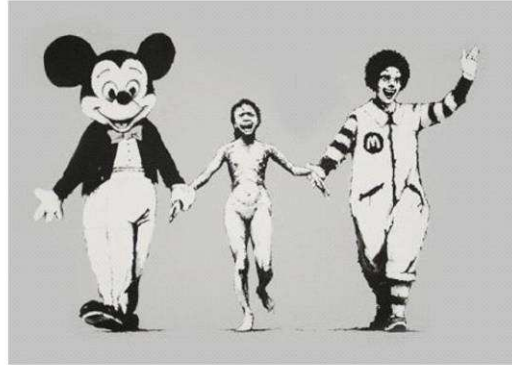
6.2-



6.3-



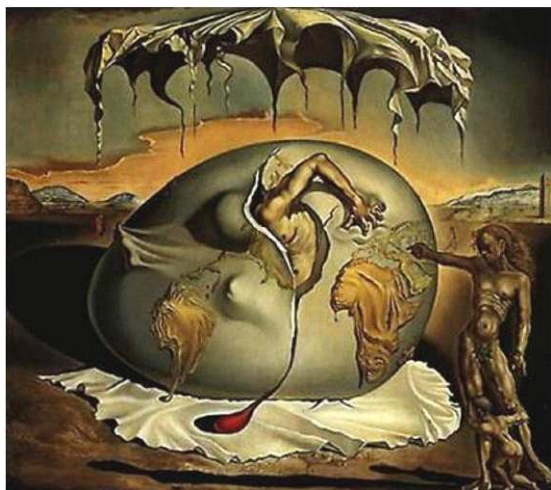
6.4-



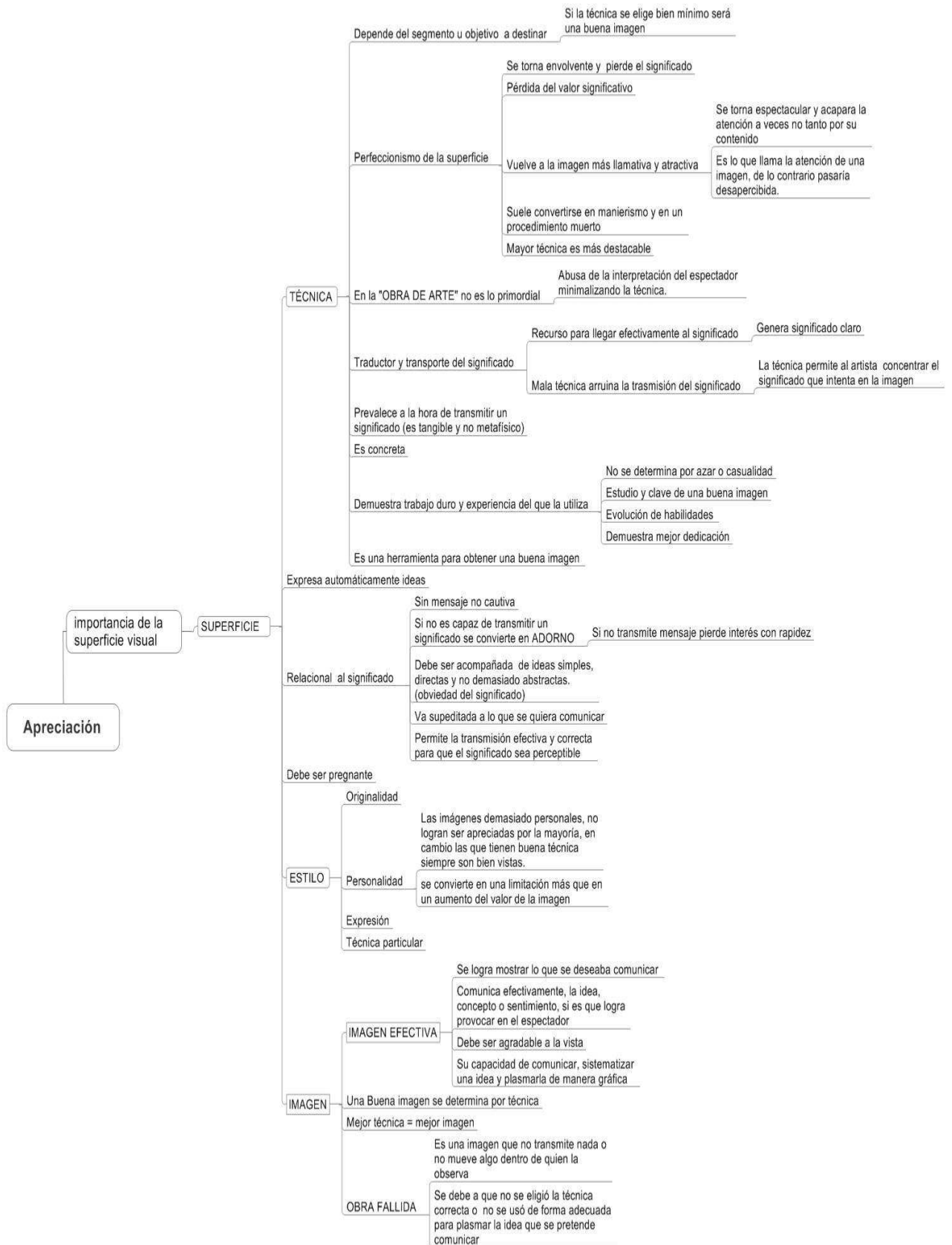
6.5-

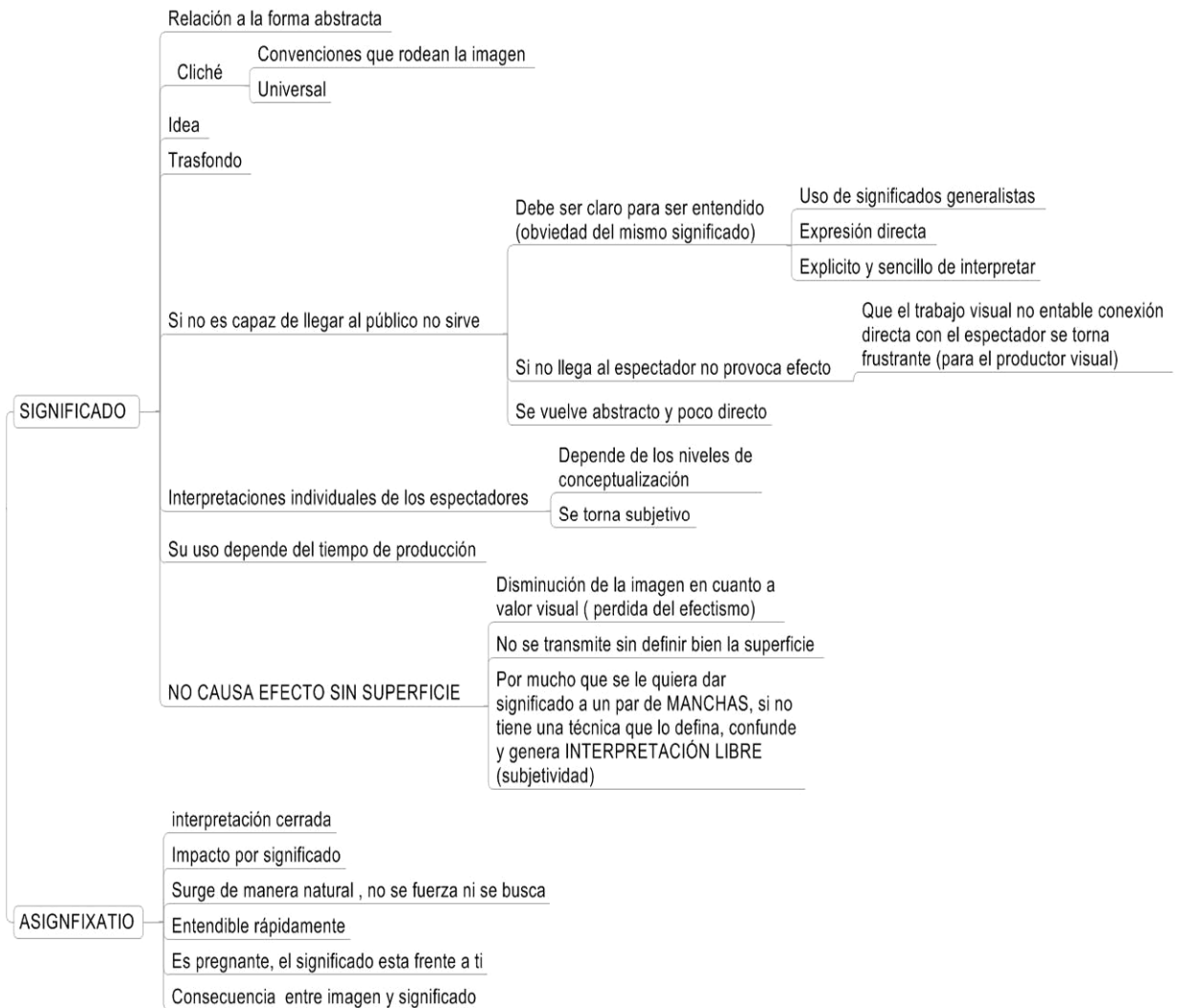


6.6-

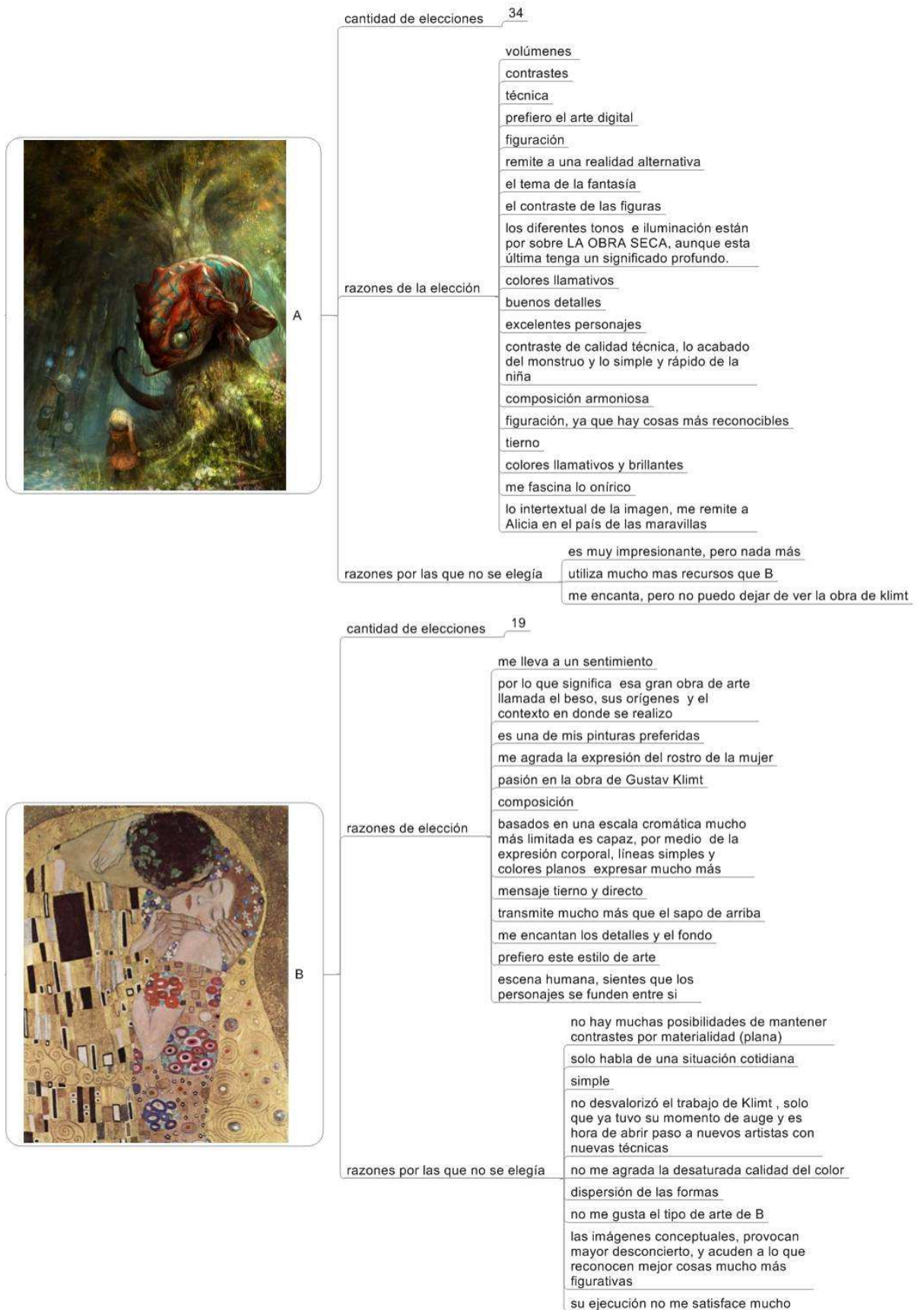


Anexo 2: Resultados de las entrevistas.





Anexo 3: Selección y Justificación (comparaciones restantes)





cantidad de elecciones 45

razones de elección

- logro entender mejor el significado que en B
- buena técnica
- sombras
- representa un mayor significado Dalí en su obra que Duchamp
- soy gran admirador del trabajo de Dalí
- como fiel fanático de Dalí me decanto por la A
- obra excelente
- mejor exponente del surrealismo
- por que es una interpretación de un sueño
- el nacimiento del nuevo hombre de Dalí, es una obra que IMPRESIONA y por eso atrae al público
- muestra una intención más clara y tiene un significado más patente.
- me encanta Dalí y el surrealismo
- color
- volumen
- figura esta bien definida
- imagen fluida
- representa mucho
- Dalí es uno de mis artistas favoritos y el niño geopolítico una de las obras que más me gustan
- salvador Dalí es uno de mis pintores favoritos
- el surrealismo es más evocador
- la representación de todo lo que implica excelente idea
- representa algo más que la técnica
- Dalí es mucho más familiar, todo un juego de los elementos en función del concepto su estilo
- el mensaje es más sencillo de captar, debido a que la técnica es más explícita, luego mejor
- es donde puedo apreciar algo sin tener que quedarme horas sin reconocer formas
- por estética y significado más fáciles de distinguir que en la B
- creo que todos vamos a elegir al maestro del surrealismo

razones por las que no se elegía Dalí me sale hasta en la sopa



cantidad de elecciones 10

razones de elección

- es más elemental y violenta
- siempre me encanto la obra de Duchamp, sobre todo armonía de las composiciones y los colores
- considero a Dalí un genio, pero la idea de una escalera de humanos me resulta impactante
- visualmente es más brutal
- me resulta atractivo
- veo una mancha arredillada, no tengo toda la información de inmediato, sino que empieza a aparecer

razones por las que no se elegía

- si bien llega a ser chocante a la vista A sabe entregar mejor el mensaje
- aunque Duchamp es genial, en lo personal me gusta más el estilo de Dalí
- hay trabajos muy buenos de Duchamp, sin embargo, para mí, nunca lo abstracto tendrá prevalencia sobre lo real. Lo increíble de Dalí fue transformar lo real y hacerlo más impresionante y revolucionario
- no soy fanática de este estilo
- desconcierta, no se sabe si quiere decir algo o nada, me pareció nada
- color poco interesante
- solo formas espontáneas que se dan, pero nada más
- no me queda nada en la mente
- Duchamp no me dice nada

CONCLUSIONES DE INVESTIGACIÓN

Tras una breve reseña histórica, se puede comprender que existió siempre una estética a la par de todos los cambios que experimentaba el arte de academia, esta era asociada con una estética menor, una estética de fácil preafirmación cultural que prestaba servicios en relación a la entretención y diversión. Esta estética perteneciente a un orden sensual, que a lo largo de su historia presentaba pocas variaciones manteniéndose en un estado casi nativo, en donde sus variaciones mínimas han sido provocadas sólo por el medio al que se adaptaba, los cuales continuaban añadiendo más recursos, técnicas y efectos con tal de ir agrandando el monstruo estético y esperando el evento preciso para poder liberarlo.

El evento llega, es así como el crecimiento de exponentes en el intercambio de mercancías, ideas convertidas en productos, instrucciones, culturas y personas de hoy en día, son parte de una tendencia política denominada como neoliberalismo, el cual detona posterior a la caída del muro de Berlín, donde comienza a expandirse un sentimiento de un mundo globalizado sin fronteras y límites, actualmente este evento se encuentra en la etapa final de su consolidación, por lo que significa cambios en la sociedad, en donde el protagonismo social dejaron de tenerlo las clases aristócratas de los siglos pasados y pasa a destinarse como el principal consumidor a la cantidad innumerable de hombres comunes, el hombre de la cultura de masas, para el cual se adapta y se destina todo producto que antes era destinado a las clases altas, este cambio también afecta la cultura y los productos culturales como lo es el arte. El arte al hacer frente al nuevo sentido social se retrae y se enrosca en resistencia frente a fenómenos como el consumo y la globalización, sin embargo se le vuelve en contra con el transcurso del tiempo, ya que jamás considero al espectador contemporáneo el cual no

es capaz de comprender el universo de conceptualismos que se continuaba produciendo en el denominado arte contemporáneo.

Esto significa que el espectador contemporáneo no presenta las características que se solicitaban para la comprensión, esto porque la imagen sensual y su forma de apreciación y producción estaban entrando lentamente y de forma segura, generando así nuevas formas de comprender y apreciar en el espectador contemporáneo.

El primer medio utilizado para retomar el monstruo estético fue la televisión, un medio destinado históricamente a cambiar la forma de ver y comprender la imagen, reafirma así la norma sensual y pone frente a los espectadores pasivos formas hiperrealistas, movimiento, detalle, efectos etc, y es como comienza la denominada era de la obscenidad, en donde todo se da a conocer, todo se muestra, el más mínimo detalle debe verlo el espectador en primerísimo primer plano y en conjunto se comienza a reafirmar la estética sensual y el nuevo espectador moldeado por la televisión, el cual no perseguía entrar en la imagen en su nivel significativo sino mas bien asombrarse e impactarse con la superficie.

Las cruciales influencias rescatadas de la imagen sensual por la televisión, comienzan así a moldear una cultura contemporánea que se relaciona directamente a la estética en cuestión, y pasa a ser el seno de un entorno cultural que se desenvuelve al rededor de las prácticas de producción de masa tanto como del consumo. De forma aparte las vanguardias artísticas comenzaban a investigar formas representación, técnicas y materias que se desarrollan en cada uno de los ismos, en especial en las últimas corrientes como lo fue el hiperrealismo donde se comienza a centrar en una representación detallada, la figuración, las formas y el realismo fotográfico que hacían dilucidar de cómo esta estética espectacular sensual comenzaba a infiltrarse de forma tenue con imágenes vacías y frías, sin embargo esta corriente no fue demasiado explorada ni explota, así hace ingreso el Pop-Art, si bien el Pop no se

aleja en cuanto a llevar las representaciones de la cultura popular, este continuaba reafirmando con un valor significativo alejado del espectador, es así como el espectador no entendía una acumulación de cajas brillo o una viñeta de un cómics desplazada a un cuadro, pero aun así el Pop consiguió generar una representación relacional al tiempo en el que se desenvolvía.

Todas las corrientes de las vanguardias proponían algo nuevo, investigación en aplicaciones de color, representación, formas y sociedad, pero faltaba quien las asociara y mezclara para crear así una última corriente. Posterior a las vanguardias entran las denominadas artes contemporáneas según dice en los libros de historia es la heredera de los movimientos de vanguardia en especial del ciclo que despertó Duchamp, la era del concepto, sin embargo rompió una línea en la cual se estaba desarrollando las formas hasta el Pop-Art, el arte contemporáneo se dedico y aun se dedica a un individualismo y mezcla de lenguajes para conseguir valores significativos, en donde se establece como la negación a la estética sensual que se venia insertando en las ultimas corrientes.

El arte contemporáneo así corresponde a una variada gama de formas de generar conceptos, sin embargo se deja de lado una especie de movimiento o más bien un nuevo medio que se venia generando a la par con las investigaciones de las vanguardias, en donde se atiende de cada una de ellas para poder actualizar y reafirmar una estética sensual, es como hace ingreso a comienzo de los años 70 un medio que crecía a la par con las vanguardias, el medio digital de expresión, que de forma inmediata se presta al servicio y herramienta del consumo y es como se inserta en medios espectaculares como lo es la televisión, el cine, la animación, publicidad, el diseño e incluso el arte no escapo, pero sin embargo este ultimo le presento resistencia y lo adapto dejando de lado su lenguaje sensual de nacimiento, lo utiliza en general como una herramienta y no como un lenguaje, pero este por más derivaciones que allá obtenido, mezclado y perdido en esencia por las ramas artísticas de

anécdota (ya que no representa ni refleja la sociedad en la que se desenvuelve) provoca un rechazo por el mismo espectador contemporáneo en donde se cuestiona si en verdad es considerado lo que esta frente a sus ojos como objeto artístico, las nociones de tiempos prestados tornan sesgos en la cultura que esta destinada para las multitudes, y es donde el arte contemporáneo no cumple con una necesidad cultural de apreciación de la imagen en relación del espectador que se moldea con la aparición de la televisión.

El espectador ya cambio y es algo que no se toma en cuenta por parte del productor de imágenes artísticas, ya no se puede seguir satisfaciendo necesidades de épocas anteriores en donde y si es que existían hombres capaces de ingresar a ese sector significativo del objeto artístico, actualmente el espectador ya no es un interpretador ni un lector, sino que es un sensualista, el cual es generado por la forma de apreciar que impuso la televisión.

Esta forma de ver y comprender que cambia la televisión, trabaja con la denominada imagen imaginada, la cual interrumpe un juego de comprensión, en el cual la radio o la escritura transmitían desde la palabra y desde donde el espectador era considerado como lector/interpretador, sin embargo la televisión rompe este paradigma de entendimiento, ya que entrega la imagen en un estado final del proceso que generaban los medios escritos o sonoros en el espectador, es como la televisión se ponía en frente con una facilidad, ya que no le exigía ningún esfuerzo que no fuera más allá del mirar al espectador, este cambio comienza construir al sensualista.

Este nuevo espectador como se expuso se genera bajo patrones particulares, apoyado bajo un contexto político, social y económico específico, lo que permite el principal desarrollo de una estética sensualista en la imagen. Este espectador no acepta la interpretación ni

tampoco las formas que vayan en desmedro de la superficie, es como tras el análisis al espectador contemporáneo se desprenden características y patrones para poder generar imágenes dentro de un contexto artístico dentro de un orden sensual relacional.

Es donde la comunicación efectiva es generada bajo una serie de condicionantes que solicita el espectador hacia el productor de imágenes, una de ellas es la técnica en cuanto a manejo y control sobre la superficie. La superficie se convierte en el principal elemento sensual que se puede determinar por parte del espectador, esta va enlazada directamente con la figuración, donde toda variante de la imagen mientras más se aleje de la representación figurativa provocara rechazo y menor aceptación en las imágenes, estas variantes como las formas y los estilos, se reflejan fielmente en los medios que utilizan la imagen sensual como su eje fundamental, es así como el cine de espectáculo, la animación, la televisión, la ilustración y en general imágenes que generan desde la superficie la relación directa con el espectador son actualmente los mas consumidos, esto se debe a que el espectador contemporáneo busca esencialmente estas nociones de superficie, ahora dejar en claro de que el espectador se relaciona directamente con superficie de una imagen no significa que se esta en frente a un espectador superficial o de menor nivel de comprensión, sino que el paradigma de ver y comprender imagen es diferente y como mencionaba Ortega siempre existirá esa nostalgia de que toda época pasada es mejor, y que la resistencia a los cambios es casi un instinto de defensa, pero que no perdura por siempre sino que se agota y se elimina. Este cambio de espectador con nuevas nociones de apreciación de imagen, lleva a reformular conceptos como el del significado.

Si bien la superficie es importante para el modelo sensual de ver del espectador, este en general busca también una significación directa, pero como se detecta no es capaz de comprender un significado

convencional, sino que va en búsqueda de un significado que se regula también por nociones de impacto y efecto, es así como se crea el concepto de sin-ficado o asignfixatio el cual se da a entender posterior a someter a pruebas al espectador a una comparación, selección y justificación de imágenes.

Este concepto de asignfixatio es un significado reformulado según la apreciación sensual de las imágenes del mismo tipo. Esto no se refiere a que no exista un significado en la imagen, sino que más bien el espectador contemporáneo no es capaz de estructurarlo, relacionarlo y comprenderlo. El asignfixatio va directamente relacionado a la superficie, la cual es considerada como el primer nivel de impacto primordial, posteriormente aparece el segundo nivel en donde se continua con la búsqueda por parte del espectador de una significación en donde esa significación inmediata obedece a la búsqueda de un asignfixatio, el espectador al no encontrarlo no comprende tal sentido de la imagen y la denomina como obra fallida, ya que no puede entenderla, por lo tanto el concepto de obra fallida es una imagen en donde esta ausente el asignfixatio, así como el efecto inverso en donde el espectador posterior a impregnarse del primer nivel de impacto y encontrar el segundo inmediatamente se genera el concepto de imagen efectiva.

Las propiedades de la imagen efectiva obedece a una obra cerrada, en la cual elimina la interpretación y la subjetivación de la misma superficie, esto va en relación a que el espectador contemporáneo no sobrevalora los productos visuales, debido que no le interesa comprender un significado más profundo ni tampoco sobrevalorar el lenguaje de la superficie. Esta imagen efectiva se presenta solo bajo su capacidad de comunicación, y no de sobrevaloración, en donde la superficie es una mediadora que permite la comunicación siempre y cuando esta vaya determinada por las variantes como forma y estilo. Por esto se explica

que sea la superficie mencionada como traductora y transmisora del asignfixatio.

El asignfixatio justifica y aclara que esta estética que pone énfasis en la superficie y en lo sensual no es una imagen carente de profundidad, sino que más bien para poder comprenderla hay que comenzar a entenderla desde una poética de la superficie y de la sensación, que abarca un orden de impacto tanto de forma como significativa pero totalmente distintas a las entendidas tradicionalmente, estas van desde un primer nivel de impacto para pasar a un segundo donde la imagen cumple su rol comunicador y fin de la circulación de la imagen. Este corto circuito vital de la imagen sensual provoca que esta misma estética se avale constantemente en impacto así como también el asignfixatio, ya que esta productibilidad y reproductibilidad de las imágenes provoca que el espectador solo pueda reaccionar frente a ellas bajo los niveles de impacto, por lo tanto esta misma funcionalidad productiva hace que el significado tradicionalmente entendido vaya en pérdida y en cambio deba pasar al terreno de la obviedad de la superficie, por lo que este asignfixatio que es un significado denotado, altera la significación en cuanto la comprensión de una imagen, ya que desplaza el significado convencional hacia una función del espectador.

Es así como las realidades comunicacionales entendidas de la imagen son primordiales para el espectador contemporáneo, en donde exige la transmisión directa y objetiva por parte del productor donde la superficie visual es la traductora, es por esto que la superficie se vuelve importante para el desarrollo de la imagen sensual ya que sin ella o cualquier elemento, como la forma y estilo que atente en contra de la superficie ira en desmedro de la comunicación directa y efectiva desde el productor hacia el espectador-

Todos estas nociones y asociación corresponden a una estética que se reafirma una y otra vez con el contexto social y mercantil que lo

avala y lo desarrolla como tal, ahora esto se torna aun más fuerte con la inserción en la vida cotidiana de los medios masivos de comunicación, en donde la televisión sentó las primeras bases y la nueva forma de comprender una imagen engendrando lentamente un nuevo espectador el cual toma la total presencia actualmente en la vida social, la adaptación se provoca así de forma automática, en donde los requerimientos de los espectadores comienzan a exigir hacia los productores sus necesidades de consumo, en donde el producto que no cumpla los requerimientos necesarios simplemente se deja de consumir, porque si el sistema entrega una pseudo-libertad esa es la libertad del consumo.

Aplicando estas ideas al sector de la artes, las artes denominadas contemporáneas se estarían ubicando dentro de ese sector de un producto de mala calidad que no cumple con los requerimientos básicos pedidos por el espectador, por lo tanto y simplemente se deja de consumir y aparecen los productos sucedáneos sensuales, los cuales presentan los requerimientos necesarios, justos y medidos para su consumo.

Es por aquello que el rumbo que se venía vislumbrando desde las ultimas corrientes de las vanguardias, hacían notar un espectador sensual el cual se hacia sentir, sin embargo comenzó la transición, el arte contemporáneo se hizo presente y el quiebre en lo superficial de estas últimas corrientes se rompe, el concepto de Duchamp se afirmaba por segunda vez, al igual como en cada periodo artístico aparece el remplazo, pero tal transición esta en su fin, ya que no se relaciona directamente con su contexto cultural, social y económico, el paradigma conceptual de Duchamp llega a su saturación, el quiebre es inminente, la estética sensual se hace presente para satisfacer las necesidades de los espectadores contemporáneos, el mundo de la imagen artística debe reformularse así y para el sensualismo, eso no significa en ningún caso a hacer un rebaje, si no más bien una adaptación relacional a esta nueva estética y a un nuevo espectador, en donde se tome en cuenta la nueva forma de comprender y apreciar la imagen.

El ciclo conceptual acaba, lo sensual se reafirma, ¿acaso el arte no a avanzado en base en esta adaptación eterna? Así nuevas formas de producir imagen hay por explorar, nuevas técnicas por experimentar y un anti-lenguaje al cual explotar, todo esta preparado para la metamorfosis sensual, el espectador aguarda dispuesto a probar un nuevo producto artístico reformulado. Estas nuevas formas sensuales actuales corresponden a la nueva etapa del arte, solo es cosa de asumir que la creación artística de anécdota ya no esta cumpliendo su objetivo y si es que lo tuvo fue su aporte de transición, las ultimas vanguardias dejaron las bases, ahora corresponde retomarlas y reafirmarlas en este nuevo contexto de las multitudes, el contexto de las masas innumerables. Irónicamente, se cumple el propósito vanguardista de llevar el arte a la vida.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA ARTÍSTICA

1. Síntesis conceptual:

1.1 Fundamentación temática.

“Cada generación se rebela de algún modo contra los puntos de mira de sus padres; cada obra de arte expresa su mensaje a sus contemporáneos no sólo por lo que contiene, sino por lo que deja de contener” (Gombrich, 1999, p.619)

La evolución tecnológica de expresión digital, al final de la década del cincuenta no consistía ni permitía más expresión que puntos y líneas blancas sobre un fondo negro, desde allí en adelante se comenzaron a desarrollar no solo la propia pantalla que permitía la visualización sino también las capacidades gráficas de simulación y la interfaz del usuario, esto en tanto medios simulados mas simples y fáciles con un supuesto valor comercial, se aventuraban a una masificación de las nuevas herramientas de creación digital.

“Desde mediados de la década de los ochenta en adelante, diversas formas de procesamiento digital de imágenes alcanzan una presencia relevante dentro de los géneros de cultura de masas basados en la imagen en movimiento. Apuntalan a este avance dos tendencias de investigación y desarrollo algo distintas entre si, pero que sin embargo, se encuentran íntimamente relacionadas en términos de su utilización de imágenes en movimiento para la producción de textos. Normalmente se habla de ellas como manipulación de la imagen y síntesis de la imagen”. (Darley, 2002, p. 40)

Entendiendo manipulación como el proceso de generación de la imagen a través de técnicas y recursos digitales, y síntesis a lo que supone la introducción de datos matemáticos en la memoria del computador, por lo que se hace mención sólo al sistema numérico por el cual son creadas las imágenes. El producto de estas investigaciones otorgan un constante desarrollo y búsqueda que conlleva a la situación de generación de un nuevo orden visual, el denominado modelo digital como lo menciona Jordi (2002), este nuevo modelo digital de visión, autónomo con respecto al de la representación mimética mantenida tradicionalmente por la imagen fotográfica documental, es un modelo de síntesis y virtualización, virtualización en cuanto escapan de la realidad física y da un cambio, adopción y adaptación hacia lo virtual, con esto la visión contemporánea se reformula y se cuestiona así desde la anterior credibilidad y objetividad fotográfica documental hacia un nuevo orden visual de simulación y virtualización, esto en cuanto las imágenes digitales poseen características técnicas y estéticas singulares que ya no permitan su traducción automática hacia condiciones tradicionales de las anteriores imágenes de orden físico y químico. Por lo que se reconoce como una imagen sobre una pantalla la cual consiste únicamente en una simulación de carácter gráfico, por lo que el carácter de simulacro resulta esencial en la imagen electrónica, el cual no tiene ni peso ni medida tal como se había entendido anteriormente.

Términos como profundidad, volumen, textura, forma e iluminación resultan ahora plenas y simples metáforas, ante el carácter de representación de dichos elementos en el modelo de visión digital.

Esta imagen de ilusión refiriéndose con esto al grado de no poseer elementos tangibles y físicos, corresponde a un viaje fingido que acompaña, seduce y convence al espectador, en cuanto lo atrapa con la tenaz arma del realismo y la figuración, arma objetiva y directa (características de la imagen imaginada, propuesta en su esplendor por la imagen televisiva), que permite una lectura a cualquier tipo de espectador

por el solo hecho de mirar, los que envuelven al espectador en un juego visceral y en una preocupación de la imagen por la imagen.

Esta experiencia visual/sensual trabaja como el efecto que provoca la pornografía, la televisión y el cine, en donde el espectador se convierte en un Voyeur que solo goza con lo que ve, por lo que esta estética solo gira alrededor de las practicas de producción en masa y del consumo que no proponen un tipo de imagen con una profundidad en el significado, sino mas bien un significado superficial, de fácil lectura y sentido para el hombre común, el hombre masa.

1.2 Lenguaje expresivo

1.2.1 Recurso plástico: Pintura digital.

Como menciona Jordi (2002) los elementos plásticos y recursos dentro de lo que es la creación digital solo actúan como metáfora, síntesis y virtualidad, en el sentido de que no se cuestionan más allá de lo que son (vistos sólo como herramientas y no como lenguaje), ni se les otorga tanta importancia como si al resultado de imagen digital final, por lo que no se puede hablar de una meta o neo - pintura en un orden digital de visión, el proceso de pintura sigue siendo el mismo, en cuanto a proceso, aplicación y ejecución de tal, por ende actúa como simulación de la tradición llevada a un medio digital.

La pintura digital por lo tanto esta dada en la simulación de los recursos y elementos propuestos por la tradición, al igual que el modelado 3-D simula la escultura tradicional. Lo único que diferenciaría a la pintura digital de la pintura tradicional, es la presencia de la capacidad de dominio sobre esta plataforma, si se habla de control, el medio digital otorga el control del proceso en su totalidad (manipulación), esto en cuanto a un

orden temporal y de resultados finales de la imagen. Por lo que la pintura digital se constituye en grado hiperreal esto según imita la tradición.

En cuanto a la nueva propuesta de los medios de creación digital se dirigen solo de la mano con la manipulación de los resultados, el control total de las acciones ejecutadas y de los nuevos procesos de creación de la imagen digital (mancha controlada), refiriéndose a las nuevas técnicas que ofrece el medio, producto de la experimentación, el logro de resultados esperados, la mezcla e imitación de recursos y adaptaciones tradicionales reformuladas y mezcladas entre si.

Por lo que aventurarse en una definición de pintura digital debería plantearse como: el recurso, el cual es generado de un proceso de metáforas tradicionales como el color, luz, texturas, etc. En conjunto con las mezcla de recursos tradicionales ya convencionales (pintura, collage, dibujo, etc.) para generar nuevos textos visuales, a través de procesamientos otorgados por nuevas técnicas digitales.

Las vanguardias de finales de los años cincuenta en adelante otorgan el nivel base investigativo a desarrollar por la imagen digital, debido entre otras razones, a los procesos formales, los eventos artísticos y la participación de los creadores y espectadores, se torna así una investigación que comienza en el siguiente orden: color, materia, movimiento, sociedad e hiperrealidad, lo que en el ámbito académico constituye una constante discusión entre los discursos que lo anteceden, lo que genera movimientos distintos con sus respectivas posturas y ámbitos investigativos, que por asuntos de asociación de conceptos y reflejo en lo digital, otorga el objetivo a lograr por el medio digital de visión en sus investigaciones, las que se ven reflejada en la simulación de sus elementos plásticos, propuestas de técnicas nuevas en relación a la asociación y mezcla de las anteriores, y por supuesto la función a su estética espectacular a la cual esta destinada desde su génesis.

1.2.2 Elementos plásticos y su aplicación digital.

Los diferentes elementos plásticos que intervienen: color, luz, texturas, están supeditados tanto por su aplicación: pintura digital, cinematografía, retoque fotográfico, arquitectura etc, con los correspondientes efectos deseados, los simuladores gráficos (software) y sus posibilidades o herramientas disponibles tanto como a los dispositivos tecnológicos requeridos para el uso de los software (hardware), esto hace alusión al constante requerimiento y búsqueda de efectos y herramientas cada vez mas reales en cuanto a simulación gráfica. Los elementos plásticos mencionados son:

i- **Color:** El color digital está limitado en función del hardware (tarjetas graficas, procesadores etc.), el cual lo sustenta y el que hace posible su expresión por medio de software destinados para la utilización y manejo del color (Photoshop, Corel, Open canvas, etc.). Los colores digitales se presentan en dos formas, el plano cuando es completamente uniforme el llamado 2D y el volumétrico o 3D cuando por presencia de un foco de luz en una espacio tridimensional virtual, en donde los colores aparecen moldeados por la luz y la sombra, esto sin olvidar que el espacio tridimensional virtual es bidimensional debido a que solo simula la tridimensionalidad. Otras características como opacidad, tono, saturación brillo, filtro, transparencia y degradación, son entregadas por las opciones de los diferentes software y son utilizadas en el proceso de manipulación de una imagen digital. Este a su vez se divide en 2 modos de color para impresión:

a.- **Modo RGB:** Este espacio de color es el formado por los colores primarios luz: Rojo, verde y azul, que corresponde a los colores de los monitores. Este modo el adecuado para representar imágenes que serán mostradas en monitores de computadora o que serán impresas en impresoras de papel fotográfico.

Las imágenes RGB utilizan tres colores para reproducir en pantalla hasta 16,7 millones de colores. RGB es el modo por defecto para las imágenes de los monitores de los computadores debido a que muestran siempre los colores con el modelo rojo, verde y azul, esto significa que al trabajar con modos de color diferentes, como CMYK produce un cambio que se refleja en la imagen del monitor que no corresponde a un 100% de como se apreciara en la forma o imagen impresa, sino que lo resume a una especie de vista previa.

El modo RGB asigna un valor de intensidad a cada píxel que oscile entre 0 (negro) y 255 (blanco) para cada uno de los componentes RGB de una imagen en color. Por ejemplo, un color rojo brillante podría tener un valor R de 246, un valor G de 20 y un valor B de 50. El rojo más brillante que se puede conseguir es el R: 255, G: 0, B: 0. Cuando los valores de los tres componentes son idénticos, se obtiene un matiz de gris. Si el valor de todos los componentes es de 255, el resultado será blanco puro y será negro puro si todos los componentes tienen un valor 0.

b.- **Modo CMYK:** El modelo CMYK se basa en la cualidad de absorber y rechazar luz de los objetos. Si un objeto es rojo esto significa que el mismo absorbe todas las componentes de la luz exceptuando la componente roja. Los colores sustractivos (CMY) y los aditivos (RGB) son colores complementarios. Cada par de colores sustractivos crea un color aditivo y viceversa.

En el modo CMYK a cada píxel se le asigna un valor de porcentaje para las tintas de cuatricromía. Los colores más claros (iluminados) tienen un porcentaje pequeño de tinta, mientras que los más oscuros (sombras) tienen porcentajes mayores. Por ejemplo, un rojo brillante podría tener 2% de cian, 93% de magenta, 90% de amarillo y 0% de negro o key.

En las imágenes CMYK, el blanco puro se genera si los cuatro componentes tienen valores del 0%. Se utiliza el modo CMYK en la preparación de imágenes que se van a imprimir en cualquier sistema de impresión de tintas. Aunque CMYK es un modelo de color estándar, puede variar el rango exacto de los colores representados, dependiendo de la impresora y las condiciones de impresión tanto como del papel, El modo de color CMYK representa la cuatricromía: cian, magenta, amarilla y negro.

ii- **Luz:** Su principal dificultad deriva de hecho de que la luz natural es emitida desde un determinado punto y al interrumpir los cuerpos produce la iluminación, pero también refleja.

Los diferentes simuladores 2D y 3D disponen de diferentes tipos de luces para iluminar la escena, siempre se habla de cuatro tipos de luces: radial, foco, paralelas y ambientes, sin embargo el efecto más real de simulación lumínica está dado en los software tridimensionales, esto por que pueden afectar a más de un objeto efectuando cantidad y distancia, sin embargo los software 2D solo se ven afectados en forma de planos resaltando ciertas gamas según se requiera, por lo que el grado de aplicación lumínica en las imágenes 2D son de corte más análogo, como lo es en el caso de la pintura digital, ya que obedece solo a conocimientos y educación visual del usuario

iii- **Texturas:** Puede definirse como la variación del contraste entre píxeles vecinos, o la variabilidad local de la reflectancia dentro de la unidad que a mayor escala se puede considerar como homogénea o bien a las variaciones en la superficie del color, variaciones que se corresponden a un tratamiento gráfico o a una sensibilización de dicha superficie.

Una textura 3D contiene información de tres dimensiones, con esto quiere decir que a la textura se le agrega profundidad en la información de

datos como ancho, alto y profundidad, esto otorga mayor variedad de creación de texturas por los desarrolladores gráficos, esto significa que pueden imitar por ejemplo los huecos de las vetas de la madera las porosidades de los metales de forma hiperrealista.

Las texturas 2D sólo pueden describir la superficie de un objeto, esto les otorga un carácter menos real en comparación a las 3D, sin embargo su aplicación es distinta debido a que estas pueden usarse en los procesos de aplicación de color e imitación de la superficie, donde se genera el trabajo de imagen, por lo tanto puede imitar el soporte como también ser aplicadas en forma sectorizada.

Las texturas 2D pueden ser producidas por el usuario en forma análoga a través de la digitalización de imágenes, fotografía y de texturas encontradas en servidores de recursos gráficos, donde se obtienen una mayor utilidad y cantidad de aplicaciones en comparación con las texturas 3D.

Los elementos vistos desde el ámbito digital terminan otorgando funcionalidades a la hora de la asistencia de creación de imagen, se presentan como efectos, pirotecnias y herramientas para conseguir más fidelidad a la hora de representación, más que significar por ellos mismo, bajo el modelo digital de visión se reformulan como elementos funcionales y no elementos significativos esto en cuanto a su función significativa o simbólica pasa a un segundo plano.

1.2.3 Proceso: Búsqueda, selección y manipulación.

La constante invasión de imágenes en el Cyber espacio, sólo corresponde a la masificación de los simuladores gráficos , con interfaz cada vez más simples (mayor cantidad de usuarios) para la creación y manipulación de imágenes ,donde estas generan respuestas dentro del circuito de usuarios frente al constante almacenamiento de estas imágenes en unidades personales como en virtuales, pero el creciente

numero de imágenes por hora hacen obsoleta estas bases de almacenamiento, por lo que las imágenes que no generan una cantidad masiva de visitas (imágenes populares) quedan flotando en el espacio con el fin de ser encontradas y reutilizadas para generar nuevas imágenes, este una especie ciclo infinito de constante reactualización.

En esta manipulación de imágenes digitales, los espacios virtuales personalizados (Blogs, galerías online y servidores de imágenes) son los que se utilizan generalmente para el almacenamiento de estas, lo que obedece a un cierto reciclaje y coleccionismo de imaginario, donde se utilizan programas computacionales como herramientas para efectuar manipulaciones a imágenes. Este tipo de proceso tiene dos variantes según Darley (2002) esta relacionada con el procesamiento de imagen y la segunda con las técnicas de composición de la imagen. La primera enlazada con lo que se refiere al almacenaje digital de materiales digitales visuales previos, como lo son fotografías, reproducciones fotográficas, películas, videos, animaciones, ilustraciones etc. Las que son posible encontrar bajo plataformas de almacenamiento global, tanto como servidores dedicados a la búsqueda como a galerías personalizadas, (Google, Yahoo, Deviantart, Ditto, Artician etc.) que las organizan por palabras claves en que son incluidas en el titulo o subtítulo (denominados Tag) de estas lo que obedece a un círculo de búsqueda y selección.

Este tipo de reciclaje virtual solo se entiende por la necesidad de actualizar textos visuales anteriores con tal de lograr e ir aumentando los efectos producidos, con el fin de trabajar posteriormente sobre las imágenes, sea entendido esto como la intervención en múltiples maneras, las cuales van desde la eliminación de partes de ella, un realce en colores o modificación total de imagen y texto.

Con lo que respecta a la vertiente compositiva se refiere a la combinación de imágenes. Aquí las imágenes previas pueden ser

imágenes encontradas (especie de Ready made), imágenes concebidas para ser modificadas (recursos digitales), o una mezcla de ambas, si se trata de las primeras, la composición digital puede utilizarse junto con técnicas de procesamiento de la imagen (Overpaint, Mattepaint, Overline, etc.) dejar en claro que ninguna de estas técnicas procede de referentes históricos directos y menos de contextos teóricos ya que son sólo desviaciones, adaptaciones y mezclas de las ya tradicionales.

Esto entrega las referencias de un procesamiento para la imagen digital, que cae en un proceso estandarizado pero no único que se expresa en búsqueda, selección, manipulación y propuesta, proceso en el cual se ve reflejado en el Overpaint.

1.2.4 Recurso técnico: Overpaint

Dentro de las técnicas de procesamiento de imagen digital se encuentra el Overpaint, teniendo claro que esta técnica digital no se encuentra expresada en grados teóricos, sino mas bien se ordena bajo plataformas visuales, algo como un traspaso de conocimiento a través de imágenes (el tutorial), pero esto obedece a características de superficialidad de conocimiento al igual que este tipo de imágenes, por lo tanto esto se presenta como propuesta teórica propia de tal técnica digital.

El Overpaint, consiste en un proceso de manipulación posterior a la búsqueda y selección de imágenes, su traducción seria algo como pintar sobre, ocultamiento o enmascaramiento, esta técnica talvez enraizada en los procesos de la aplicación antigua de color a través de aerógrafos sobre las fotografías en blanco y negro, asociación que se hace solo por su parentesco en cuanto a procesos de ocultamiento o de eliminación de la base aplicando color. La técnica básicamente consiste en pintar sobre recursos visuales previos propios u obtenidos a través de la búsqueda y selección de imágenes, con lo que se obtienen resultados dependiendo de la intención que se requiera lograr, esta técnica utilizada generalmente

en tratamientos de ilustración y de retoque fotográfico, en donde es utilizada para dar una sensación de falseo de imagen al otorgarle mas plasticidad y/o expresión en cuanto a la simulación de la tradición pictórica o para lograr grados de hiperrealismo.

Por lo que el Overpaint se estaría planteando desde un punto de vista como la técnica de ocultamiento, de transvertir una imagen y arribarla a una simulación superficial de una imitación tradicional como lo es la pintura.

El Overpaint también cumple la función de ser pintura y a la vez eliminar el mismo lenguaje de pintura, al igual como se presenta en todas las técnicas digitales como una reactualización de los Trompe l'oeil, lo que según Darley (2002) representa ejemplos perfectos de la idea de seducción como un categoría transgresora o subversiva, ya que seducción constituye, por un lado, una reafirmación de las apariencias, y pertenece por lo tanto al terreno del juego (artificio) de las apariencias, pero al mismo tiempo, representa el principio o estrategia distintiva de ese juego de superficie, que Baudrillard ha denominado como el abismo superficial. Por lo que el Overpaint se definiría en los términos de antipintura, debido a la capacidad de llamar la atención no por lo que connota la representación, sino por la atracción superficial provocada por los efectos y sensaciones de color y forma, por lo que se torna una técnica irónica en el sentido de que presenta mensaje, por lo tanto connota, pero connota en la superficie visual, este sentido la connotación queda reducida y en un segundo plano frente a la superficialidad de la imagen y la envoltura de la figuración y el efectismo.

“Como <<signos culturales menores>>, estos artefactos, cuando se los contempla en relación con el fondo vertical (plano) (otro de los rasgos que definen la <<forma pura>> del trompe l'oeil), no sólo resultan casi nulos respecto a la cantidad de significado que connotan, sino que también eliminan el discurso de la pintura:

<<ninguna fábula, ninguna narración, ningún escenario, ningún teatro, ni trama, ni personajes>> (Darley, 2002, p.109)

Sin embargo el termino de antipintura queda supeditado sólo bajo la convención al referirse a pintura tradicionalmente hablando, porque pintura en si, es solo una técnica de aplicación de color, texturas, formas y luces, por lo tanto el termino vendría solo a cuestionar la pintura como elemento sobrevalorado en la tradición visual, en cuanto a que la antipintura solo rescata lo lógico y esencial y no su sobrevaloración como lenguaje.

Así como en otras técnicas digitales, como el Mattepaint que es la sucesión de generación de dioramas para provocar sensaciones de perspectivas y planos en maquetas a través de capas de pintura sobre un referente previo como es la fotografía o la cinematografía, con el fin de provocar las sensaciones de escenario, por lo que es una técnica de efecto especial para el cine, conocida actualmente como la técnica de fondo verde, en cambio el Overpaint se presenta como un recurso técnico destinado desde un origen al retoque fotográfico, usado para eliminar imperfecciones de fotografías de modelos para revistas, inserción de montajes, etc, una técnica generada para lograr un mayor efecto y superficialidad en la imagen.

Estas técnicas consideradas como ornamentales, menores y de estética Kitsch, las que por funcionalidad actúan de forma invasiva sobre las plataformas espectaculares de visión como lo son la televisión, el cine y la publicidad, sin embargo al traspasarlo a un grado más académico de visión, se vuelve un objeto crítico y que pone en crisis y en cuestión asuntos como el mensaje y el significado en general que rodean a las convención (forma, color, representación, mensaje, obra, producción, etc.)

A esto también se le agrega el factor que no deja de ser interesante, que la mayoría en este caso de ilustradores y manipuladores,

rara vez entrega la información del uso de tal técnica, sino que prefieren ocultarla y decir que es una imagen obtenida talvez por su manejo técnico y plástico en cuanto a la imagen, ya que el decir que la técnica utilizada es Overpaint baja automáticamente el perfil a tal propuesta (prejuicio técnico), pero sin embargo es un recurso recurrente y que otorga un efectismo y sensaciones precisas a la hora de resultados de imagen asistidas para la cultura de masas, por que hacen dudar sobre su proceso(¿como lo hizo? ¿Es pintura?) y generar imitaciones secundarias digitales de una pintura tradicionalmente entendida en grados superficiales y sensacionalistas, por lo tanto el Overpaint va planeado para un espectador de la cultura de masas que al fin y al cabo es el espectador digital , el que se define como:

“un buscador de deleite visual y estimulación corporal desenfrenada. En cuanto centro de asalto sensual, persigue lo ornamental y lo decorativo, los modos fastuosos, lo asombroso y lo impresionante, los matices del efecto escenificado y el momento de virtuosismo, la emoción del vértigo o el agôn de la competición.”(Darley, 2002, p. 265)

El Overpaint como técnica digital presenta también adopciones de otros recursos como el collage y el fotomontaje, esto expresado en la relación por comparación de procesos, en ningún momento se intenta decir que el Overpaint es heredero de estos, pero si presentan características que no se pueden obviar en el proceso de creación de un Overpaint.

El collage, como proceso de trabajo, ha sido uno de los aportes más importantes de las vanguardias de comienzos del siglo XX. Esta nueva forma de construir a partir de la yuxtaposición de materiales de todo tipo, como impresos que ya existen (imagen encontrada), permita

establecer un nexo con la realidad en donde las cosas y espacios de la vida real se reordenan en el campo del arte.

La invención del collage sacudió al público y a la crítica de arte porque fue una técnica que negó la obligación del artista de “imitar” la realidad, ya que trozos de la misma podían adherirse al cuadro. Con ello los artistas se proponían unir arte y vida.

El collage también puso en duda la idea tradicional de que “genio no hay más que uno”, porque si cualquiera puede crear una obra de arte al pegar papeles u otros objetos sobre un lienzo entonces cualquiera puede ser artista. Además, esta técnica inauguró una nueva relación entre la obra y el espectador, porque obligó al público a ir más allá de la contemplación, a reconstruir el significado de la obra según las pistas o claves que aportan los materiales pegados (elementos que forman parte de la realidad social) sobre el cuadro, que una vez que se extraen de su espacio habitual se vuelven enigmáticos y adquieren características propias.

El movimiento Dadá de 1916-1918 extiende la práctica del collage hacia el fotomontaje combinando fragmentos de fotografía con textos y dibujos en un mismo espacio generando una lectura cruzada entre texto e imagen. El fotomontaje es el proceso (y resultado) de hacer una ilustración compuesta de otras, se trata de una especie de collage. Esta composición puede realizarse mediante recortes de otras ilustraciones juntando un cierto número de ellas. En algunas ocasiones el compuesto de ilustraciones es fotografiado hasta que la imagen final es una simple fotografía.

Esta operación permitió manipular el sentido de las imágenes, utilizándose como una poderosa herramienta crítica de carácter político, insertando en la obra el concepto de escritura, en donde se construye una ficción a partir de las conexiones que producen en el reordenamiento de los signos. El montaje de fragmentos opera como lenguaje apostando a la

eficacia del artificio para producir un significado que se muestra en el significante visual.

Al llevarlos a un sistema digital de visión sólo se le otorga el grado de simulación y de imitación de las técnicas ya mencionadas, por lo que se modularía su mismo lenguaje en cuanto funcionalidad, solo que en otro medio y con otros nombres, el collage y el fotomontaje solo se les expresará como proceso de manipulación de imágenes, ya que esa es su función principal y no la de un grado de modulación de un lenguaje como lo propuesto según la tradición, decir más bien lo que importa es su proceso funcional y utilitario que se ve al aplicarlo en el proceso digital.

Tanto el Collage como el Fotomontaje hacen referencia al sentido del surgimiento del Overpaint en cuanto a sus características mencionadas son similares, pero el medio digital automatiza estas lógicas tradicionales y simplemente las deja como una herramientas y soluciones, por lo que el Overpaint se convierte en una sucesión de un proceso de búsqueda, selección y manipulación, al igual que el Collage y el Fotomontaje lo fueron, por ende Overpaint es la reafirmación y simulación digital de estos recursos tradicionales eliminando sus lenguajes y convirtiéndolas en funcionalidades.

Producto de la propuesta personal de las imágenes ya obtenidas del proceso de Overpaint se imprimen en telón de PVC y se instalan en soporte cuadro, el objetivo más próximo es aumentar más aún la confusión en el espectador, esto se debe a que el Overpaint como producto visual imita y falsea el lenguaje de la pintura, por lo que su efecto de transversión también se ve en aumento al traspasarlo a un soporte tangible como la impresión y posterior instalación en un soporte tradicional como el cuadro, lo que permite elevar su valor y cuestionar su lenguaje madre. Es acá donde entra un carácter funcional que se descubre en el proceso de Fotomontaje, donde los productores visuales que utilizaban el Fotomontaje al finalizar fotografiaban el resultado para

terminar convenciendo y sorprendiendo al espectador, por lo que el producto fotográfico final es visto como un elemento real existente, lo que también permitía el aumento de valor apreciativo por parte del espectador, lo mismo sucede con la impresión, la cual se convierte en un juego irónico que busca provocar sensaciones falsas de un producto visual falso, en donde se juega con el espectador, el cual termina por avalar y dar valor al Overpaint dentro del mismo lenguaje que reniega.

1.2.5 Recurso expresivo: Ironía, dissimulatio o ilussio.

La ironía o afectación de ignorancia se afirma lo que no se piensa, escondiéndolo de aquel que no llega a entenderlo, unas veces para rehuir el castigo o reprobación, otras veces por afecto respetuoso, otras por no herir ni suscitar discusiones y en general por burla y afán de superioridad.

Según Romera (2009) la ironía es la ternura de la inteligencia, designa de la forma intencionada ya expuesta personas o cosas con nombres que significan lo contrario de lo que son, o con expresión que significa lo contrario de lo que se quiere o pretende decir. Cuando se emplea en forma amarga o cruel se llama sarcasmo, por lo general el sarcasmo adopta la forma de disfemismo éste puede llegar incluso a degradar al ofensor y al ofendido.

El disfemismo es un tipo de sarcasmo que consiste en utilizar expresiones peyorativas o negativas para describir personas, cosas, hechos, etc. Se trata de ridiculizar o degradar lo que se nombra y comporta con frecuencia un tono humorístico, también puede resultar cruel, en cuyo caso es uno de los mecanismos de la sátira, del insulto o de la descalificación, y como tal se emplea reelaborado en muchas variantes como la contaminación, errata fingida, descalificación, cosificación, animalización y el insulto.

Existen 10 tipos de ironía mencionadas por Romera (2009, p.8)

- I. **Antífrasis:** Dar a algo un nombre que indique cualidades contrarias (“Peludo”, a un calvo)
- II. **Asteísmo:** Fingir que se vitupera para alabar con más finura (“Te falta mundo”, a un viajero).
- III. **Carientismo:** Usar expresiones que suenan verdaderas o serias para burlarse (“Nunca oí algo tan certero”, ante una frase desafortunada);
- IV. **Clenasmo:** Atribuir a alguien las buenas cualidades que nos convienen y a nosotros, sus malas cualidades (“Tu vigoroso estado atlético contrasta con mi débil figura”, cuando en realidad es al revés);
- V. **Diasirno:** Humillar la vanidad del otro, recordándole cosas de que debe avergonzarse (“¿Qué otra cosa puede esperarse de un hombre que una vez se vistió de mujer...?”);
- VI. **Mimesis:** Imitar a quien se quiere ridiculizar.
- VII. **Sarcasmo:** Cuando la burla es tal y tan cruel que se convierte en un insulto.
- VIII. **Meiosis:** Atenuación que rebaja exageradamente la importancia de algo que en verdad la tiene. (¡ese premio se lo gana cualquiera!)
- IX. **Auxesis:** Lo opuesto a la meiosis, tipo de hipérbole irónica que confiere una importancia desusada a algo trivial o despreciable.
- X. **Tapínosis:** rodear aquello que se quiere dar a entender con unas palabras que le quitan o rebajan su importancia: “Su señora, señor,

(con el pretexto de que trabaja en un prostíbulo) vende géneros de contrabando.”

Como se puede apreciar la ironía requiere de una víctima, así como de una audiencia que es capaz de resolver la aparente incongruencia de un enunciado. Ambos, ironía y víctima, son interdependientes, ya que ironía depende de la ingenuidad de otros, a la ironía le concierne el mundo de los valores que deben actualizarse en las situaciones favorables es así que el ironista como los ironizados, debe adoptar una actitud, una afirmación, una rutina social, una institución, un sistema político, económico, religioso, una forma de civilización o la vida misma, para poder dar el correcto uso a la ironía.

El grado irónico en la imagen se da según se requiera utilizar, refiriéndose a grados de finura como a grotescos llegando a alagar u ofender, lo que otorga amplias posibilidades de juego a la hora de la aplicación en una imagen. La ironía empleada en la imagen propone algo parecido a lo que pretende el Overpaint , esto debido a que oculta un significado sobre uno más obvio y de fácil comprensión, por lo que estos diez tipos de ironía se convierten en una amplia gama de interacción con el espectador donde se puede ridiculizar, ofender, sonreír y alagar a este, pero la ironía propone esa segunda relectura que se suprime por el lenguaje de la antipintura, esto da por resultado una imagen neutra en el sentido de que si se plantea de forma relacional a un espectador masivo, logra su efecto superficial, el asombro y la risa, en cambio si la misma imagen se propone a un espectador con un conocimiento previo, la respuesta es la misma, ya que la risa es el indicador de que el mensaje se decodifico con éxito, en esta propuesta personal la exigencia del espectador es minima, sólo basta mirar y pertenecer a nuestro entorno cultural, por lo que el espectador siempre será relacional a la imagen que este presente.

La ironía ofende más y hace más daño. Porque una bofetada puede devolverse pero una púa dialéctica deja en ridículo y evidencia al espectador, pero hasta que punto la ironía será la solución adecuada, ya que el espectador no siempre está capacitado para asumir o interpretar el lenguaje irónico, habituado como a expresiones coloquiales, y soluciones fáciles como la metáfora. Por medio de la ironía se busca decir todo lo contrario de lo que se dice, de ahí que la ironía está en el límite entre la verdad y la mentira, entre lo verdadero y lo falso, entre lo cómico y lo serio.

A pesar de la acepción de la palabra ironía, existe, a nivel popular, una relación muy estrecha entre ironía y humor, la cual se utiliza en la propuesta de imagen, ya que el humor también se convierte en un recurso para la articulación del lenguaje de la imagen. Se ríe del chiste que hace alguien del mismo modo que ríe de un comentario irónico. Se piensa que un chiste irónico es un chiste más sutil y que sólo algunos son capaces de captar, en tal caso se utiliza la propuesta gráfica final como fórmula de romper tal límite al hacernos reír de iconografía de conocimiento general, por lo que el uso de la ironía en la propuesta visual tiene un toque de arma de doble filo, por un lado la burla sarcástica y por el otro el humor infantil. Este humor infantil es visto como la reacción blanda a la ofensa irónica, solo hace caso al estar enfrentado a un espectador pasivo, por lo que se entrega una ironía en segundo grado, de fácil acceso y simple, que siempre termina en risas, y por otro lado contrario se entrega la burla sarcástica la cual ridiculiza, siempre y cuando se produzca una relectura de la imagen propuesta. Por suerte o por desgracia la ironía forma parte del lenguaje y siempre se debe advertir al espectador que no se tomen demasiado en serio cuando ironiza sobre ellos pues esto, es señal de aprecio y de reconocimiento.

La mezcla entre Overpaint e ironía, modulan y falsean del mismo modo, tras disfrazar un mensaje, tras la simulación de pintura, travestido y confunde al espectador, pero el resultado visual por su acercamiento a iconos que se reconocen por todos, termina en risas, risas que quizás

solo hacen sentido al no querer reconocernos como tal, al hacer ojo ciego a la afilada herida que provocaría una bofetada, en no querer aceptar quienes somos, al estar bajo el camuflaje siempre vemos en el otro lo que no vemos en nosotros, esta mezcla sólo nos otorga un ciclo crítico que ríe por ambos sentidos, una propuesta de matrimonio indisoluble entre lenguajes. Se declara así el nuevo parricidio, ironía y Overpaint hasta que la muerte los separe.

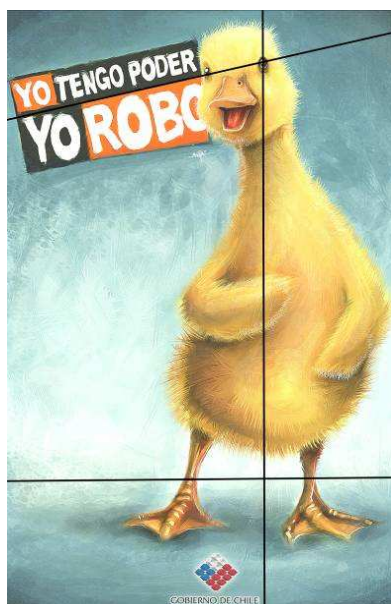
1.3 Descripción e interpretación de la obra

1.3.1 Análisis denotativo.

Para el objetivo del análisis denotativo se utilizara la imagen “Yo tengo poder” (p. 207), ya que reúne elementos de la categoría estética y perceptual, necesarios para abarcar de modo general la serie “Dulce patria” dentro de un orden sensual de la imagen.

1.3.1.1 Categoría estética:

i- **Composición:** La imagen en cuestión presenta tres líneas básicas, donde se utilizan rectas libres consideradas acéntricas según el plano básico de Kandinsky:



- I. La vertical que se genera al tercio derecho, donde divide en dos partes el personaje animal de un pato amarillo.
- II. Una línea recta ubicada en el tercio superior izquierdo de la imagen y que corresponde a la ubicación del eslogan “Yo tengo poder yo robo”.
- III. La línea recta que conforma el horizonte que se genera en el tercio inferior de la imagen, en donde la línea horizontal divide la base inferior con el cielo de la imagen.

Este sentido lineal genera una composición estática, en la cual se limita el movimiento solo al elemento del eslogan, lo que otorga la variación y atención con respecto a las formas que lo rodean.

ii- Pesos visuales:

a) Peso por posición: Este se ve generado por las formas en donde la figura del pato amarillo, el isologotipo y el eslogan se alejan del eje central y por lo tanto aumenta la impresión de asimetría y inestabilidad, esto se debe a que cada forma incrementa su peso visual en relación directa con el centro del soporte.

b) Peso por tamaño: Es donde a mayor tamaño corresponde a mayor peso, en el caso de la imagen en cuestión, la figura del pato amarillo presenta mayor peso visual en relación a los elementos que lo rodean, esto por la exageración en su tamaño.

c) Peso por configuración o textura: El peso en este caso también se remarca sobre la figura del pato, en cuanto presenta mayores efectos de pinceladas de tipo scratch, lo que hace que se genere mayor cantidad de texturas en esta figura en relación al entorno de la superficie.

d) Peso por color: En un primer nivel se genera por el contraste entre el extremo del blanco y el negro ubicados en la tipografía con rotulación negra y en un segundo nivel por los colores complementarios, el cual corresponde a la figura de la tipografía con rotulación, en donde los colores que generan esta sensación son el cian y el naranja por sobre el cian y el amarillo de la figura del pato, por ende el peso por color esta dirigido hacia la figura del tipografía con rotulación.

iii- Recorrido visual: El orden de la imagen si bien destaca la exageración de tamaño en la figura animal, el recorrido se lee inmediatamente en el siguiente orden: Yo tengo poder yo robo/ imagen/ imagen / gobierno de chile, el sentido direccional de lectura del espectador se genera entonces en orden descendente. El recorrido visual también se ve generado por los efectos de contraste de color con respecto al fondo, en donde la rotulación naranja resalta por sobre el color cian, posteriormente el amarillo Nápoles también logra contrastare pero en menor grado en relación a la rosa cromática, pero es compensado por el tamaño de la figura animal, posteriormente el isologotipo del gobierno de chile, que por asuntos de tamaño pierde importancia frente a los otros dos elementos, por lo que termina siendo el remate de la imagen y final del mensaje .

iv- Forma: La imagen presenta las características de una forma cerrada, ya que todo ocurre dentro de ella, nada se proyecta hacia el exterior. Esta superficie terminal de la forma la aísla del espacio circundante y cualquier actividad espacial que pueda tener se ejercerá dentro de la superficie presentada, otra característica de la forma que se presenta es la bidimensionalidad, ya que es plana, y como su nombre lo indica tiene dos dimensiones: ancho y largo, las formas son bidimensionales por que solo las percibimos del lado frontal. Las formas utilizadas corresponden a las figurativas debido a que son aquellas

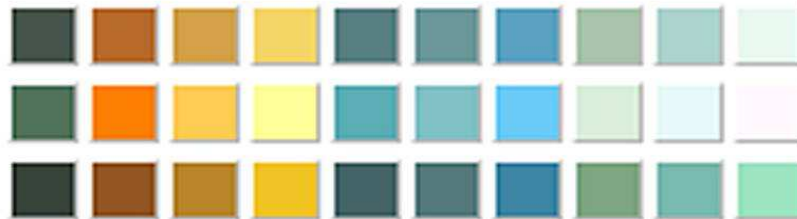
formas concretas usadas normalmente para expresar ideas de imágenes con formas existentes, pero que se modifican en función de la composición. Las formas que se detectan son la forma isomorfa de un pato amarillo, un eslogan con rotulación y un isologotipo.

v- Color: Si bien la paleta digital es personal y estándar en la aplicación de la serie “Dulce patria”, los colores finales resultan tanto como de la manipulación del resultado, como del proceso de Overpaint de la foto-referencia, en el caso particular del ejercicio visual “Yo tengo poder” presenta predominancia de colores fríos, esto se ve reflejado en particular en el fondo de color cian y en las sombras propias como en las proyectadas de la figura animal. El uso de contrastes de color se torna importante para poder lograr el centro de interés como el mismo recorrido visual de la composición, para esto se presentan colores calidos como el naranja y el amarillo los que generan el contraste por color en la imagen en predominancia del color cian, el contraste utilizado termina por definir figura, fondo y otorgar centros de interés a ciertos elementos ya mencionados.

Por lo tanto el color dominante, el cual es el más neutro y de mayor extensión, y que sirve para destacar los otros colores de a composición gráfica corresponde al color cian, el color tónico corresponde al naranja ya que es el color complementario del dominante y el más potente en color y valor, el cual es utilizado para generar interés, y por ultimo el color por mediación que corresponde al color amarillo ya que actúa como conciliador y modo de transición entre los dos colores anteriores ya que otra característica del color mediático es que se encuentra más cercano al color tónico en relación a la rosa cromática.

En cuanto a la saturación del color, los colores que presentan mayor saturación son en el amarillo en el sector del torso de la figura animal y en el cian ubicado en la parte superior e inferior horizontal. En esta composición gráfica el color se presenta en una escala cromática

media y gama media, ya que se utilizan modulaciones que no se alejan mucho del tono puro saturado del color, y se convierte así en una composición de clave tonal alta con aplicación sectorizada de contraste tonal.



La utilización de los colores en la propuesta “Dulce patria” son presentados como elementos pirotécnicos, utilitarios, atractivos y sensuales, en ningún caso se generan bajo la plataforma del color simbólico, ya que en ese caso modularía la sobrevaloración del lenguaje, en cambio se amarran de una técnica como lo es la anti-pintura del Overpaint y un tipo de imagen, la digital, en conjunto con una estética espectacular sensual que suprime todo valor metafísico y vuelve de carácter objetivo al objeto visual, eliminando la subjetividad de la interpretación y dejando de forma explícita el mensaje al receptor, con lo que se genera una comunicación efectiva y efectista.

vi- Iluminación: La luz corresponde al tipo cenital con direccionalidad derecha, la que se detecta en la figura animal en donde se aprecia menor saturación del color amarillo, su direccionalidad se reconoce por la sombra en la figura animal y sus sombras proyectadas en al base ubicada en la recta inferior horizontal. Se utilizan contraluces con el objetivo de definir las formas y evitar los pasajes, con esto se generan pantallas las cuales son utilizadas para poder dar una mejor definición de imagen con respecto a la separación figura y fondo, los pasajes son reducidos y aplicados en zonas mínimas como en las patas de la figura

animal y la base generada por la línea recta ubicada en la parte inferior horizontal, estas con el objetivo de provocar unidad del montaje, evitando el la sensación de recorte, las cuales son modificadas en el proceso de Overpaint.

vii- Pinceladas: las pinceladas son de carácter de scratch (nombre que se le da a los pinceles que logran efectos de rasgaduras y texturas) las que simulan la aplicación de mayores capas de pintura en el resultado impreso y la sensación de trabajo a espátula, para esto se utilizaron un pack de pinceles personalizados, los cuales son aplicados con dos filtros específicos en la proceso de manipulación final que corresponden a: mascara de enfoque y enfoque por suavizado, para conseguir la sensación se sobreposición de mayores capas, empaste de pintura y sectorización de las pinceladas.



Texturas: En particular se utilizaron 2 texturas visuales de estilo Grunge (desgastadas) texturas que corresponden a extremas abolladuras, salpicados y chorreos, estas texturas se aplican en modo de

capa de luz suave para generar sensaciones de variedad en el fondo, ya que realza tanto las pinceladas como el color, al igual que a las pinceladas se aplica el filtro de mascara de enfoque, pero en este caso para resaltar el mismo efecto de texturizado que afecta la imagen base otorgando la sensación de relieves, envejecidos etc.



1



2

1.3.1.2 Categoría perceptual.

i- Equilibrio: Este se presenta en asimetría, ya que al dividir una composición en dos partes iguales no existen las mismas dimensiones en tamaño ni peso, pero existe un equilibrio en la disposición de color el cual se denomina el equilibrio cromático, en donde se aumenta proporcionalmente el tamaño al tono más ligero, este tono más ligero corresponde al amarillo de la figura del pato y se genera equilibrio con el color naranja de la rotulación, el cual actúa en la rotulación del eslogan, el que también se hace presente en la parte vertical inferior derecha y horizontal inferior de la imagen la cual corresponde a las patas de la figura animal donde se genera equilibrio por color. Un segundo caso de compensación de color se ve generado en la tipografía de color blanco del eslogan la cual se encuentra en el tercio horizontal superior el que se

compensa con el tercio horizontal inferior donde se hace presente en el fondo la aplicación de blanco.

ii- Centro de interés: Se ve generado por contraste de colores complementarios, donde el color naranja de la rotulación de la tipografía contrasta por sobre el color cian que predomina en la composición y el cual es aplicado en el fondo de la imagen, en donde el color naranja logra atención por contraste de color y se convierte en el principal centro de interés de la composición, el cual corresponde a la rotulación de las siguientes palabras del eslogan “Yo” y “Robo”, en donde el naranja aparece como negativo en relación a las letras blancas pero como positivo en relación a la rotulación negra.

Aparece un centro de interés secundario, pero que atrae por asuntos de recorrido visual a la figura del pato amarillo, que por su exageración en cuanto a tamaño se torna en una forma invasiva y pesada en la composición, pero por no presentar saturación del amarillo ni realce por contraste de color en relación al fondo, pasa a formar un centro de interés secundario.

iii- Economía: Es predominante por la presencia de unidades mínimas en la composición, en general en la serie “Dulce patria” las composiciones son generadas con un máximo de tres elementos, ya que le otorga una ordenación visual frugal y juiciosa en la utilización de los elementos en relación con el objetivo de otorgar una idea fundamental a la composición debido a que realza los aspectos conservadores y reticentes de lo necesario y lo puro para entregar el significado de forma directa y clara.

iv- Exageración: Se ve implementada por el tamaño de la figura del pato amarillo en relación a su versión original, en donde se realza en tamaño, “esta para ser visualmente efectiva, debe recurrir a la

ampulosidad extravagante, ensanchando su expresión mucho más allá de la verdad para intensificar y amplificar” (Dondis, 2000, p.136), es donde se reformula en relación al Overpaint, en donde la forma del pato se realiza imitando el efecto de pintura.

v- Audacia: Es una técnica visual mencionada por Dondis (2000) como una técnica visual obvia, que debe usarse con atrevimiento, seguridad y confianza, para conseguir el propósito de una visibilidad optima, en el caso de la imagen Yo tengo poder, se ve reflejado en la recombinación para generar un texto visual mixto directo y en la presentación de las formas de exageración en tamaño y en plano.

vi- Realismo: Corresponde a numerosos trucos y convenciones calculadas para reproducir las mismas claves visuales que el ojo transmite al cerebro. Es donde entra el Overpaint como una variante actual de los trompe l'oeil, que se torna en una técnica visual para provocar ilusión y atención en las formas, que según Dondis (2000) el realismo corresponde a una técnica para generar respuestas intensas en el espectador.

vii- Tipografía: La fuente utilizada es Franklin Gothic que corresponde a las denominadas Grotisque o Gothic. Son las primeras versiones de Sans serif derivadas de un tipo egipcia, indicando con esto que los bastones no presentan ningún remate, como el tipo de letras de palo seco.

La variante utilizada es súper negra de espaciado Trucking y de la familia de las extra expandidas, que hace a una tipografía directa y especial para entregar un mensaje claro, impactante y más legible que otro de tipo decorativo. La utilización de las letras en mayúscula provoca lentitud en la lectura y mayor espacio en la composición, lo que genera su importancia y realce frente a las figuras que la rodean.

YO TENGO PODER, YO ROBO

Para que la imagen tenga resultado en tipografía se consideran el factor de la rotulación, en donde los colores utilizados en esta tipografía son: tipo blanco sobre fondo negro y de tipo blanco sobre fondo naranja, donde este ultimo obtiene centro interés por el contraste que genera con el color cian del fondo general.



YO TENGO PODER, YO ROBO

vii- Eslogan: La función del eslogan es primordial en esta imagen, ya que se utilizan características que incitan a la persuasión y la pregnancia en el espectador, las características rescatadas del eslogan son las siguientes según Foto Nostra (2009):

- a) **Breve:** transmite en pocas palabras la idea clave. Sugiere y evoca como: Yo, poder, robo, gobierno y Chile.
- b) **Simple:** concentra en una frase el beneficio diferencial del producto en este caso la información en la cual se genera la lectura del relato “Yo tengo poder, yo robo”.
- c) **Conciso:** contiene palabras precisas, exactas y las necesarias. Es conciso y claro, atendiendo al destinatario.
- d) **Brillante:** impactante, atractivo y seductores. En el caso de esta imagen recurre especialmente a la característica analógica.

- e) **Recordable:** por breves, simples, concisos y bellos; repetibles por sus cualidades estéticas: ritmo, cadencia y reiteración

- f) **Perdurable:** es el rasgo distintivo de la marca por mucho tiempo.

- g) **Exclusivo:** tiene el privilegio de ser único para la marca o campaña para lo que se genera. este punto en especial convoca lo que se refiere a la intervención, ya que por imagen sigue manteniendo la misma asociación relacional a la propiedad que lo emite, esto sea por color, mensaje o tipografía. En consecuencia la intervención de un eslogan o de cualquier icono popular la acción de intervenir no debe exceder ni afectar a más de un elemento, con el objetivo de que mantenga la misma relación que se genera el espectador frente al original, con esto se ve aumentando el efecto de la intervención y la relación directa al original.

ix- Isologotipo: Este tipo de Logo combina al logotipo y el isotipo. La combinación de imagen figurativa y tipografía hacen del isologotipo en este caso el de gobierno de Chile sea más claro, ya que transmite con mayor precisión el mensaje que desea. La claridad de este logo consiste en que todo aquello que no quede claro a través del mensaje verbal será aclarado metafóricamente por la imagen figurativa y todo lo que la imagen figurativa no alcance a explicar será precisado por las palabras. Sin embargo, este tipo de Logo presenta una desventaja con respecto a los otros. Si bien logra un nivel de claridad muy deseable, lo hace a expensas de la utilización de muchos elementos comunicativos. Cuantos más elementos tiene un diseño, más difícil de recordar para el público consumidor, por esta última razón se utiliza como un elemento de menor tamaño para generar menor peso visual en la composición, con tal que actúe como elemento final del recorrido visual.

x- Texto visual mixto: Según Colle (2009) un mensaje mixto es el que contiene siempre elementos que sólo las palabras pueden precisar. También implica generalmente sumar varios chunks (trozos) de información en el que siempre se debe tener presente el principio de economía, como economía de espacio y economía de datos. Esto implica siempre ser lo más claro y preciso posible, eligiendo lo esencial de la noticia, por lo cual la infografía debe parecerse a un buen lead periodístico (primer párrafo). En la serie dulce patria se genera la imagen en razón de recursos ya existentes y creados, sean estos como eslogan, logotipos, isotipos, isologotipos, iconos populares y marcas, de los cuales se aplican la técnica visual de economía, debido a que no se presentan más de tres chunks para conformar una composición de imagen y mensaje. El texto visual mixto que revisa Colle es el de la prensa escrita, visto como recurso para llamar la atención dentro del lead (entradilla de la noticia) del periódico, esto igualmente es aplicado a la imagen, ya que la función en la serie “Dulce patria” es la misma, donde se pretende generar atención a primera impresión como lo hace un lead, a través de imágenes ya existentes y el proceso de Overpaint.

1.3.2 Análisis connotativo.

Este análisis se genera desde lo planteado por Darley en relación estética espectacular sensual, donde menciona que.

“La estética de la que hablamos es la del espectáculo, en todas sus manifestaciones efímeras y sensoriales. Una estética que se centra en gran medida a la visión; que gira en torno a placeres sensoriales directos e inmediatos; que posee conexiones directas con la producción de ilusión, con la magia y con el efecto especial, con formas de imagen extravagantes, extravertidas y retóricas.” (Darley, 2002, p.298)

El tipo de estética sensual esta relacionada con la forma, la superficie, el perfeccionismo técnico y la carencia de profundidad en significado, significado el cual pasa por un proceso de update desde el espectador hacia la imagen, en donde se obtiene el concepto de asignfixatio, el que manifiesta un significado reformulado hacia la apreciación del espectador contemporáneo de imágenes, estas imágenes manifiestan un naturaleza estética extremadamente especifica y predominante en la cultura contemporánea de masas, y para poder comprenderla como menciona Darley (2002), se necesita una especie de poética del juego de superficie y de la sensación.

Por lo que la serie Dulce patria se genera en relación a lo utilitario de los efectos que generan los elementos estéticos y técnicas de la composición visual y como estos afectan al espectador en un juego sensual superficial con la imagen.

Dentro de la imagen Yo tengo poder, se rescatan en su mayoría las técnicas visuales de contraste mencionadas por Dondis (2000), en donde se encuentra la exageración, asimetría, inestabilidad, economía y audacia dejando una sola técnica visual de la categoría de armonía que se refiere al realismo, esta técnica se utiliza para atender a un espectador sensualista el cual se ve determinado por el detalle de las formas y el perfeccionismo técnico, donde la representación isomorfa no debe obviarse para poder generar la comunicación efectiva con el espectador sensualista.

Es así como también el color se utiliza en forma de efecto para provocar centros de interés, definición de formas, pesos visuales e iluminación, con tal de guiar al espectador en el recorrido visual y lectura de la imagen. Para esto la imagen se articula de una superficie del texto visual mixto, en el cual se juntan elementos provenientes de diferentes partes para conformar una imagen efectiva en donde se encuentra el eslogan, la iconografía popular y el isologotipo.

El uso del eslogan que corresponde a “Yo tengo poder, yo robo” entra en el juego sensual de acusación y humor tras la modificación, esto en relación a los elementos que lo rodean. El eslogan original corresponde a “Yo tengo poder, yo voto” que pertenece a la campaña publicitaria que aludía a la inscripción masiva de jóvenes en el registro electoral, con el objetivo de ser votantes en las elecciones presidenciales de Chile del año 2009.

Este eslogan el cual es intervenido y se genera uno con un nuevo mensaje, pero utilizando su la misma capacidad de pregnancia e impacto del original, tanto en los colores como en mensaje, el que se genera por el bombardeo de publicidad televisiva e impresa en el que se reprodujo, lo cual facilita el trabajo de la entrega del mensaje debido a que se juega con el poder mediático de asociación que genera el original, por tanto la utilización del eslogan intervenido se convierte en un signo de tipo índice, que ayuda a dar el contexto político al mensaje que se pretende entregar por medio de la asociación que se realiza inmediatamente por el espectador con el reconocimiento del original y la intervención de los elementos, en este caso del eslogan.

El resultado de la intervención es el siguiente: “Yo tengo poder, yo robo”, donde manteniendo la intención de persuadir al espectador, pero no de forma directa, sino que es utilizado para entregar información sobre la figura isomorfa animal del pato amarillo perteneciente a la iconografía publicitaria generada por la institución del Banco del estado, por ende el eslogan estaría cumpliendo una función parecida a la que se genera en los globos de dialogo del cómics, en donde el objetivo primordial es informar al espectador de lo que ocurre según la acción realizada por algún personaje, en este caso se alude al robo y se juega con un icono popular que se asocia inmediatamente hacia su institución bancaria del estado, por lo tanto no se genera polisemia, elimina la interpretación del espectador y el asignfixatio se reconoce y se genera de forma directa,

clara y obviamente impregnada en la superficie visual. Esto sin necesidad de que el espectador busque un significado en algún sector metafísico más allá de la superficie de la imagen, ya que la presencia del asignfixatio suple la función del significado según las formas de apreciar y de comprender la imagen por parte del espectador contemporáneo.

Esta reutilización del eslogan se convierte así en el principio del mensaje ya que contiene la información necesaria para poder comenzar el recorrido visual y la comprensión de la imagen, la mediación del mensaje se genera por la figura del pato amarillo, como se menciono perteneciente a la iconografía generada por el banco del estado.

El uso de iconos populares en la serie “Dulce patria” son rescatados desde la publicidad, política, televisión, etc. Su fin más próximo es entregar una herramienta al espectador del cual hacerlo sentir en ambiente, un ambiente cómodo, que no lo haga dudar sobre la credibilidad del objeto visual ni del contexto en el cual se presente. La iconografía se torna prioritaria en relación a los otros elementos como el color, mensaje, efectos, figuración, simulación y antilenguaje, ya que actúan en conjunto como una soga que envuelve al espectador y lo relaciona directamente con la imagen, un juego sensual que no se provoca al apreciar un objeto visual instalatorio, performatico, abstracto, conceptual o de cualquier tipo de carácter donde el sentido de pertenencia asociativa no existe o en donde se exija al espectador entrar en dimensiones metafísicas de la imagen, las cuales se convierten en cosas ajenas para un público de la cultura de masas, por lo que ese tipo de imágenes terminan por pasar desapercibidas, no entendidas y tornándose en comunicación frustrada. En cambio el seducir al espectador con un icono popular y los elementos mencionados anteriormente, lo atrapan y logra una asociación relacional de forma instantánea, por lo que el esfuerzo de proceso de producción de una imagen de este tipo se vincula directamente con las cargas que contiene

los trozos o chunks rescatados de las imágenes en su versión original, por lo que la imagen no se torna ajena al contexto cultural del espectador, es por esto que la risa que se genera de forma inmediata frente a las imágenes de la serie “Dulce patria” se convierte en índice de que el objeto visual logró la comunicación efectiva.

El cierre del recorrido y final de la imagen, recae en el isologotipo del gobierno de Chile, este actúa como el final del ciclo de la imagen, ya que sectoriza al culpable de lo aludido en el eslogan, en donde la asociación inmediata por parte del espectador es robo/ pato/ Chile. La función que cumple el isologotipo es redundante, pero no se entiende como innecesaria ya que lleva al espectador a no escapar de la superficie para terminar de comprender la imagen.

Por lo mencionado la transmisión del mensaje se torna bajo y en relación a la plataforma de la superficie visual al igual que en lenguaje publicitario, por ende el sentido de la propuesta visual es dejar el significado claro y preciso incluyéndolo en el significante visual (asignfixatio), por lo que el objetivo comunicacional de la imagen va directo hacia el espectador que actúa como receptor de tal mensaje y no como interpretador, obviando con esto el trabajo de la interpretación que es simplemente subjetiva frente a lo efectivo de un significado inserto en lo superficial de la imagen como lo es el asignfixatio, por ende no cae en la polisemia y se genera una relación limpia entre productor y el receptor.

Con esto se formula la comunicación efectiva a través del “objeto artístico”, donde la relación productor/imagen no pasa jamás por un estado de subjetividad, si no que es explícito para el espectador, no necesita intentar interpretar sino más bien reír, donde el efecto de risa casi inmediato es la respuesta explícita de que el mensaje fue entregado exitosamente hacia el espectador y que la imagen cumple su objetivo

comunicacional y transmisor de mensaje, un mensaje que se demuestra en la superficie visual obviando toda relación del significado metafísico.

Es así como la imagen Yo tengo poder, entrega un mensaje específico y no variable ni interpretable, es directo, ya que esta basado en la estética espectacular sensual de la imagen, en donde la comprensión de esta imagen se basa en que el espectador se encuentre de forma directa con el mensaje.

“Estar <<en el interior de la imagen>> en este sentido describe la actitud general de estar <<embebido en>> o <<envuelto por>> la imagen. Ya se ha dicho que las formas de la cultura visual digital que exploramos aquí manifiestan una clara preocupación por la imagen en cuanto imagen. Las imágenes constituyen el material o la base para nuevas modalidades de combinación, nuevos grados de ilusión, nuevos tipos de sorpresa y disfrute. En ese sentido, propongo que una preocupación de este tipo por la imagen implica un modo de recepción al que le fascina no tanto lo que significan las imágenes como su poder para inducir a estimulación directa, emociones viscerales y excitaciones formales y espectaculares.” (Darley, 2002, p.258)

El espectador contemporáneo por tanto cumple un rol esencial en la función de la imagen generada a través de la estética sensual, ya que es capaz de discriminar entre imágenes, y es donde acepta únicamente las que cumplan con alguno de los niveles de impacto (véase p. 137), este espectador generado desde la forma de entender una imagen provocada por el hito de la televisión hasta ahora, esto es debido a que el espectador es capaz de comprender una imagen bajo la forma sensualista y efectista, de las imágenes que carecen de profundidad simbólica, Darley (2002) menciona al respecto que actualmente se encuentra ante formas directas y unidimensionales que tratan de poca

cosa más que de su capacidad de apoderarse de la vista y de los sentidos del espectador, este acto epidérmico como se revisó también afecta al significado el cual se reformula en relación a este acto de envoltura sensual de la imagen contemporánea, la cual representa la quinta era de la imagen. Davis citado en Darley (2002) menciona que ya a finales de los años 70 Nam June Paik comenzó a hablar de futuras formas de arte, en la que se preveía niveles de interacción e interrelación completamente nuevos entre el artista y/o participante y la obra misma, dando a estas obras el nombre de arte de contacto directo, es así como estas nuevas imágenes se reformulan desde los medios tradicionales hasta detonar en los nuevos mass media para reafirmar una estética sensual que juega a la par con un espectador que la solicita.



Autor; Fabián Mayta.

Título: "Bachbie"

Técnica: Pintura digital: Overpaint

Dimensión real: 75,54 x 60 cm

Dimensión virtual: 8922x 7087 pixeles

Resolución: 300 ppp

Modo de color: CMYK

Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3 – Corel painter X

Datación: 29 de Noviembre de 2008



Autor; Fabián Mayta.

Título: "Indio siútico"

Técnica: Pintura digital: Overpaint

Dimensión real: 76,3 x 40 cm

Dimensión virtual: 9012 x 4724 pixeles

Resolución: 300 ppp

Modo de color: CMYK

Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3 – Corel painter X

Datación: 01 de Diciembre de 2008



Autor; Fabián Mayta.

Título: "Ideal life"

Técnica: Pintura digital: Overpaint

Dimensión real: 172,5 x 70 cm

Dimensión virtual: 20404 x 8268 pixeles

Resolución: 300 ppp

Modo de color: CMYK

Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3 – Corel painter X

Datación: 02 de Diciembre de 2008



Autor; Fabián Mayta.

Título: "A caballo regalao' no se le miran los dientes"

Técnica: Pintura digital: Overpaint

Dimensión real: 80 x 61,1 cm

Dimensión virtual: 9449 x 7222 pixeles

Resolución: 300 ppp

Modo de color: CMYK

Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3

Datación: 06 de marzo de 2009



Autor; Fabián Mayta.

Título: "Jurel tipo Salmón"

Técnica: Pintura digital: Overpaint

Dimensión real: 70 x 50 cm

Dimensión virtual: 8268 x 5916 pixeles

Resolución: 300 ppp

Modo de color: CMYK

Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3 – Corel painter X

Datación: 20 de Marzo de 2009



Autor; Fabián Mayta.

Título: " The quiero enfermo"

Técnica: Pintura digital: Overpaint

Dimensión real: 80 x 55,7 cm

Dimensión virtual: 12.598 x 8777 pixeles

Resolución: 400 ppp

Modo de color: CMYK

Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3 – Corel painter X

Datación: 20 de abril de 2009



Autor; Fabián Mayta.

Título: "Coalición"

Técnica: Pintura digital: Overpaint

Dimensión real: 70x 70,7cm

Dimensión virtual: 8268 x 8478 pixeles

Resolución: 300 ppp

Modo de color: CMYK

Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3 – Corel painter X

Datación: 17 de junio de 2009



Autor; Fabián Mayta.

Título: "TV turbies"

Técnica: Pintura digital: Overpaint

Dimensión real: 74x 54cm

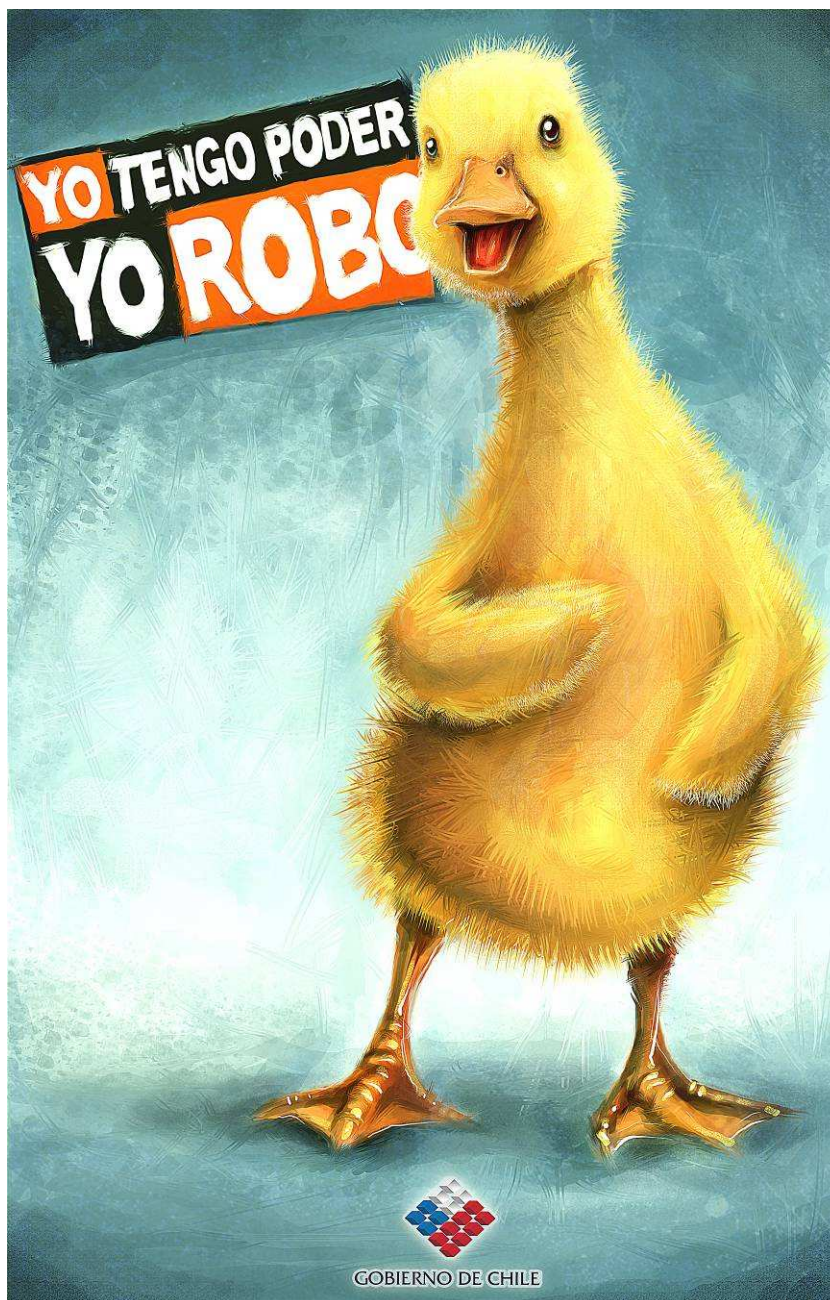
Dimensión virtual: 8740 x 6378 pixeles

Resolución: 300 ppp

Modo de color: CMYK

Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3 – Corel painter X

Datación: 23 de junio de 2009



Autor; Fabián Mayta.
Título: "Yo tengo poder"
Técnica: Pintura digital: Overpaint
Dimensión real: 100x 64,7 cm
Dimensión virtual: 11811 x 7642 pixeles
Resolución: 300 ppp
Modo de color: CMYK
Software utilizado: Adobe Photoshop Cs3 – Corel painter X
Datación: 15 de septiembre de 2009

GLOSARIO

Action painting: Estilo abstracto calificado por el desarrollo de la violencia del gesto, la agresividad de los colores y el gigantismo de sus formatos, que tuvo un éxito rápido entre los pintores jóvenes neoyorquinos, que llevaron al límite estas características técnicas. (Vicens, 1973, p.113)

Arte cinético: Tendencia que opera sobre los procesos ópticos basados en la percepción del movimiento real o aparente (Vicens, 1973, p.142)

Ciberespacio: (espacio cibernético, espacio virtual) Término que se refiere al espacio virtual de la memoria de la computadora, de las redes de telecomunicaciones globales y los media digitales. (Carrillo, 2007, p. 389)

Cultura de masas: Una cultura que se haya gobernada por la elaboración de artículos de consumo y por los imperativos de la comercialidad (con las forzosas exigencias que ambos fenómenos imponen sobre la producción), implica la idea de un sistema en el que cualquier tentativa de diferenciación se halla sujeta a elevados niveles de regulación, de repetición, de tipificación y de estandarización. (Darley, 2002, p.213)

Definición de índole antropológica , apta para indicar un contexto histórico preciso (aquel en el que vivimos) en el que todos los fenómenos de comunicación, desde las propuestas de diversión evasiva hasta las llamadas hacia la interioridad, aparecen dialécticamente conexos, recibiendo cada uno del contexto una calificación que no permite ya reducirlos a fenómenos análogos surgidos en otros períodos históricos. (Eco, 2004, p.38)

Estética espectacular: Una estética que se centra en gran medida en la visión; que gira en torno a placeres sensoriales directos e inmediatos; que posee conexiones directas con la producción de ilusión, con magia y con el efecto especial, con formas de imagen extravagantes, extravagadas y retóricas. (Darley, 2002, p.298)

Estética sensual: Relacionada con la forma y la superficie (las imágenes carentes de profundidad), y la fisicalidad que se esfuerza por seducir a los espectadores a través de ella. Los gozos y las sensaciones visuales, estilísticas y físicas constituyen el modus operandi primordial dentro de este espacio. (Darley, 2002, p.300)

Estética ornamental: Perteneciente a las formas menores del arte y al cultura, muestra tendencia a poner énfasis en la forma, el estilo, la superficialidad, el artificio, el espectáculo y las sensaciones, atenuando la importancia del significado y fomentando la inactividad intelectual. (Darley, 2002, p.23)

Expresionismo Abstracto: Movimiento abstracto, sin formas geométricas, influido por el automatismo surrealista. Se desarrolló sobre todo en Estados Unidos a partir de 1945. (Vicéns, 1973, p.142)

Imagen imaginada: Proceso donde queda en desuso el mecanismo cerebral de construir su propia imagen (imaginar), que se utiliza en la lectura, por ejemplo, donde un código inmóvil en forma de letras debe ser decodificado al ritmo del lector para convertirlo en sensaciones e imágenes que él mismo fabrica en su mente. (Huneeus, 2007, p.35)

Infografía: Constructo codificado a partir del cual resulta intangible al usuario la información contenida en el Ciberespacio. (Carrillo, 2007, p.390)

Intereface: Abreviación de Human Computer Inteface. El hardware y el software a través de los cuales el usuario interactúa con el sistema de la computadora o los hypermedia. (Carrillo, 2007, p.390)

Masa: Noción que clásicamente implica un numero grande de personas o multitud indiferenciada, donde se reduce notablemente los lazos sociales entre los individuos. (Sodré, 1998, p.32)

Multimedia: Programas software interactivos en los que la información almacenada proviene de diversos tipos de media. (Carrillo, 2007, p.390)

Nuevos medios de comunicación: Consisten en una red socializante capaz de fraternizar una actividad intelectual e interclasista asentada en la realidad de flujos de decisiones (sociales, políticos, económicos) que parten de sectores tecno-burocráticos dirigentes e inciden sobre los efectos, las pulsaciones, las actividades de los dirigidos/consumidores. (Sodré, 1998, p.81)

Pastiche: Es al igual que la parodia, la imitación de una mascara determinada, el habla de una lengua muerta. Pero se trata de la práctica neutral de ese remedo, carente de los motivos de la parodia, de la que elimina todo impulso satírico. (Darley, 2002, p.120)

Photoshop: Es una aplicación informática en forma de taller de pintura y fotografía que trabaja sobre un "lienzo" y que está destinado para la edición, retoque fotográfico y pintura a base de imágenes de mapa de bits (o gráficos rasterizados). Desarrollado por la compañía Adobe Systems. Se lanzó originalmente para computadoras Apple, pero luego saltó a la plataforma Windows. Este programa se ha hecho muy popular, incluso fuera del ámbito informático, llegándose incluso a usar la palabra photoshop para hacer referencia a una foto que ha sido retocada digitalmente. De hecho se ha llegado a emplear la palabra photoshop

como verbo: photoshopear (photoshopping en inglés). (Alegsa diccionario informático, 2009, p.1)

Sketchpad: el primer motor de gráficos por ordenador, que permitía al usuario dibujar con un lápiz luminoso, y, posteriormente, modificar o asear las imágenes de formas geométricas que se obtenían por medio del teclado. (Darley, 2002, p.30-31)

Trompe l'oeil: El Trompe l'oeil o trampantojo es una técnica pictórica que trata de engañar a la vista, en muchas ocasiones tratando de producir un falso efecto de profundidad. Esta técnica se usa desde hace siglos en pintura y existen muchas formas de utilización, según Baudrillard se define en términos de antipintura, esto porque la forma pura del Trompe l'oeil, no circunscribe a un único periodo, habiéndose manifestado en diversas épocas para ejercer su poder metafísico, nos revela que la realidad no es nunca nada más que un mundo jerárquicamente escenificado. (Darley, 2002, p.109)

Update: Modificar datos en un archivo o base de datos. Actualizar y editar son términos que suelen emplearse como sinónimos; sin embargo, editar implica cambiar datos ya existentes, mientras que actualizar implica también agregar y borrar registros". (Master Magazine, 2004, p.1)

REFERENCIAS

- Alberich, Jordi. (2002) En tránsito 7.0
<http://poligrafibinaria.blogia.com/temas/teoria-y-argumentos.php>,
visitado 27/08/2008.
- Carriedo, Pablo. (2007) Breve aproximación al proceso económico de la globalización en Latinoamérica y el papel de su literatura.
<http://www.ucm.es/info/nomadas/7/pcarriedo.htm>-. Visitado
25/04/2009.
- Carrillo, J. Ramón. (2007) Influencia de la estética en los objetos virtuales. Universidad de Barcelona, Dpto. de historia de la filosofía estética y filosofía de la cultura. Barcelona, España.
- Chanda, Nayan. (2002) Uniéndonos: globalización significa reconectar la comunidad humana.
<http://yaleglobal.yale.edu/display.article?id=5852>, visitado
25/04/2009.
- Colle, Raymond. Lenguaje visual, <http://visualismo.blogspot.com/2008/07/93-sintaxis-infografica.html>, visitado 15 /11/ 2009.
- Darley, Andrew. (2002) Cultura visual digital, espectáculo y nuevos géneros en los medios de comunicación. Editorial Paidós. Buenos Aires, Argentina.
- Dondis, Dondi. (2000) La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España.
- Flores, cesar. (2004) Efectos de la televisión.
<http://www.monografias.com/trabajos16/efectos-televisio/efectos-televisio.shtml>. visitado 17/4/2009.
- Foto Nostra. (2009) Fotografía y diseño digital.
<http://www.fotonostra.com/grafico>, visitado 28/11/2009.
- Galbraith, John (1992) La sociedad opulenta. Planeta Agostini. Buenos Aires, Argentina.

- Gombrich, Ernest (1999) La historia del arte. Editorial sudamericana, Buenos aires, Argentina.
- Hernández, Sampieri, Fernández, Carlos. (2006) Metodología de la investigación. McGraw Hill/ Interamericana Editores, México, D.F, México
- Huneus, Pablo. (2007) La Cultura Huachaca o aporte de la televisión. Editora nueva generación. Santiago, Chile.
- Ingenieros, José. (2006) El hombre mediocre. Centro editor de cultura, Buenos aires, Argentina.
- La société anonyme. (2002) Redefinición de las practicas artísticas. <http://Aleph-arts.org/pens/redefinicion.html>. Visitado 27/08/2008
- Levis, Diego. (2005) Tecno arte digital: aproximación. [http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/BellasArtes_UNL P.pdf](http://www.diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/BellasArtes_UNL_P.pdf). Descargado 27/5/2009
- Magazine, Master. Definición de update. <http://www.mastermagazine.info/termino/7036.php>. Visitado 7/10/2009
- Marinero, Juan. (2007) La televisión como acto estético. La ruptura. <http://www.revistadefilosofia.com/10-9.pdf>. Descargado 25/04/2009.
- Ortega, José. (2004) La deshumanización del arte y otros ensayos de estética. Editorial Espasa. Madrid, España.
- Ortega, José. (2006) La rebelión de las masas. Editorial centro gráfica Ltda. Santiago, Chile.
- Palladino, Juan. (2008) Sobre la transgresión artística en la sociedad del espectáculo. <http://infografia.emuseo.org/?p=21>. Visitado 7/08/2009
- Paredes, Alejandro. (2004) Las culturas locales y los procesos de globalización en Latinoamérica. http://asociacionssylff.uchile.cl/secciones/PDF/culturas_locales.pdf. Visitado 25/04/2009
- Rafols, J.F. (1978) Historia universal del arte. Editorial Ramón Sopena, Barcelona, España.

- Ramírez, Cristian. (2003) Globalización, interacción y apertura económica. <http://www.gestiopolis.com/canales/economia/articulos/52/globalcris.htm>. Visitado 25/04/2009
- Rojas, Enrique. (2007) El hombre light una vida sin valores. Booket, Buenos aires, Argentina.
- Sartori, Giovanni. (1998) Homo videns la sociedad teledirigida. <http://www.divshare.com/download/launch/5185940-696>. Descargado 15/04/2009
- Schultz, Margarita. (2008) Arte electrónico vs. Arte contemporáneo. <http://www.arteuna.com/CRITICA/Schultz.htm>. visitado 13/03/2009.
- Sodr , Muniz. (1998) Reinventando la cultura. Editorial Gedisa, Barcelona, Espa a.
- Romera,  ngel. Manual de ret rica y recursos estil sticos. <http://retorica.librodenotas.com/>, visitado 28/05/2009
- Romero, Emilio. (2009) La cultura de masas como espect culo para bobos. <http://cultural.argenpress.info/2009/05/la-cultura-de-masas-como-espectaculo.html>. visitado 13/7/2009.
- Umberto, Eco. (2007) Apocal pticos e integrados. DeBolsillo. Barcelona, Espa a.
- Vicens, Francesc. (1973) Arte abstracto y arte figurativo. Salvat editores, Barcelona, Espa a.

