

La condición de la imagen digital. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación

*The condition of the digital image.
An imaging study for its analysis and classification*

José Ramón Alcalá Mellado

Catedrático (Universidad de Castilla-La Mancha)

Fecha de recepción: 2 de mayo de 2014

Fecha de revisión: 5 de junio de 2014

Para citar este artículo: Alcalá Mellado, J.R. (2014): La condición de la imagen digital. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación, *Icono 14*, volumen (12), pp. 113-140. doi: 10.7195/ri14.v12i2.679

Resumen

¿Vivimos realmente hoy esa cultura iconoclasta que proponían los net-artistas en los 90? ¿Ha terminado por imponerse un régimen de la realidad pleno de visualidad electrónica a esa cultura y arte anti-visuales que proponía el net art? ¿Se seguirán proponiendo mensajes icónicos, llenando el mundo de comunicación visual “caliente”? ¿Se liberarán por fin los artistas profesionales de seguir siendo los responsables de producir nuevas imágenes, pasando el testigo a los usuarios amateurs de la Red? ¿Cuál será entonces la nueva tarea de aquellos? ¿Cuál es el papel que hemos de reasignarle a la imagen?

Estas cuestiones, centrales en el debate artístico actual, son el punto de partida del autor para proponer un modelo alternativo de análisis historiográfico de estas nuevas prácticas artísticas que han surgido con el desarrollo de las tecnologías de la imagen desde el inicio de la segunda mitad del siglo XX que sea verdaderamente eficaz.

Palabras clave: *Arte Digital - Net Art - Historia del Media Art*

Abstract

Do we live today truly that iconoclastic culture that was proposed by the net-artists in the '90s? Has finally prevailed a state of reality full of electronic visuality to that no-visual art and culture proposed by the net art movement? Will they still proposing iconic messages, filling the world with “hot” visual communication? Will professional artists be released by in order to remain responsible for producing new images, passing the baton to amateur Web users? So what is the new task of those? What is the role we have to reassign to the image?

These questions, that are central to the current artistic debate, are the starting point of the author to propose an alternative model of historiographical analysis about these new artistic practices that have emerged with the development of imaging technologies since the start of the second half of twentieth century to be truly effective.

Key Words: *Digital Art - Net Art - History of Media Art*

1. Introducción

1.1. Hipótesis de trabajo

Existen en la actualidad cuestiones dentro del campo visual que, a pesar de su importancia, parecen no haber sido tomadas en consideración por los estudiosos y especialistas. Reflexiones necesarias para una sociedad en profunda transformación, cuyos ciudadanos viven traumáticamente su adaptación a la vida prosaicamente tecnológica que les ha tocado vivir: ¿Puede ser considerado como artista cualquier individuo por el mero hecho de ser un compulsivo productor de imágenes, gracias a la actual facilidad de acceso a los gadgets tecnológicos que las producen y gestionan? ¿Pueden los millones de imágenes que diariamente se construyen y se divulgan aspirar a convertirse en iconos únicos y de referencia, resultando distinguibles de las demás y proponiendo estilos y estéticas con personalidad específica? ¿Qué efectos ha producido, en términos visuales, la cultura líquida actual y sus procesos digitales? ¿Cuál es, si es que existe alguno, el régimen visual dominante? ¿Existe en la actualidad alguna vanguardia que hegemonice las prácticas artísticas contemporáneas, tal y como en su día lo hicieron, por ejemplo, movimientos artísticos tales como el impresionismo, el cubismo, el expresionismo abstracto, o el arte pop?

Todas estas reflexiones inciden en cuestiones candentes, que resultan centrales en el debate actual sobre las prácticas artísticas y, en especial, sobre aquellas que hacen uso de las nuevas tecnologías audiovisuales, y que, sin embargo, están todavía pendientes de análisis rigurosos. Se trata de cuestiones que suscitan a su vez otras, más concretas, ligadas a las problemáticas específicas del mundo profesional en el que se desarrollan de este tipo de prácticas, y que están entre los objetivos del presente estudio. Así, por ejemplo, contemplamos la necesidad de reflexionar acerca de la posible existencia de un tipo de visualidad que podría ser considerada específicamente digital; y, de ser así, tratar de averiguar qué novedades aportaría en términos gráficos. O, también, preguntarnos si lo digital no es acaso una forma técnica concreta elegible por los artistas, o, más bien, si no actúa como una especie de virus que contamina todo cuanto le rodea y que no puede ser obviado o eludido.

Tras la oportunidad de poder trabajar como *Visiting Professor* en el Departamento de Arte y Diseño de la Universidad de Idaho y también como *Invited Researcher* en la Universidad del Estado de Washington, en 2008, poniendo en funcionamiento diversas asignaturas y un programa de investigación en torno a la Gráfica Digital, comenzamos a continuación en los laboratorios y talleres del MIDE de Cuenca un plan de trabajo orientado hacia la realización de diversos análisis de tipo formal sobre la condición digital de las imágenes, convencidos de que este era el método más adecuado para poder llevar a cabo estudios rigurosos sobre la misma. Para ello, desarrollamos una serie de trabajos taxonómicos que permitieran identificar y distinguir con claridad y precisión las diferentes imágenes digitales o de naturaleza electrónica que nos rodean en la actualidad, o que pueden ser creadas, construidas o gestionadas mediante el uso de los diferentes dispositivos y gadgets tecnológicos actuales. El presente artículo presenta algunos de los resultados obtenidos durante el desarrollo de estos estudios.

1.2. Premisas

El fabuloso desarrollo de las técnicas y procesos operativos de las ciencias durante los siglos XIX y XX, posibilitó, de forma precursora, la implementación en el imaginario colectivo de nuevas e inéditas iconografías, como, por ejemplo, las devenidas del uso de los rayos X, el láser para visión nocturna, la termografía, la electrofotografía, el escáner 3D, así como las surgidas de las recreaciones científicas para la visualización de lo invisible para el ojo humano y de lo que no tiene forma/imagen visual. Pensemos, por ejemplo, en las proposiciones que los científicos nos vienen haciendo para una comprensión de la teoría de la relatividad, de la del *big bang*, del mapa genómico humano, o en las propuestas gráficas que ha sido utilizadas para la construcción de vocabularios no-visuales, la visualización de estadísticas de naturaleza matemática, de procesos de sinestesia sensorial, o para el levantamiento de cartografías conceptuales, entre otras recreaciones, las cuales comportan una importante dosis de creatividad e imaginación, que las asemeja y relaciona con los procesos empleados en la creación artística.

Con la aparición de la electrónica y la informática se avanzó hacia la generación de nuevas e inéditas formas de crear, gestionar, manipular y visualizar las imáge-

nes. Gracias a ello, las mentes más creativas de estas cinco últimas décadas han tenido un papel protagonista en la transformación de la representación del mundo de lo real y de nuestras ideas, sueños y pesadillas, construyendo nuevas iconografías, capaces de dotar de substancia visual a la renovación de nuestros imaginarios colectivos, aquellos que empleamos para comprender y gestionar el mundo y la realidad que habitamos.

Sin embargo, desde sus mismos inicios, estas poderosas nuevas herramientas para la representación fueron orientadas fundamentalmente hacia la creación de ficciones y simulaciones (o simulacros) capaces de dar forma creíble (verosímil) a las figuras de nuestra incertidumbre colectiva, fruto del temor a lo desconocido y a lo incomprensible. Se trató de una operación gráfica que confiaba sus efectos a la enorme capacidad para espectacularizar la representación por parte de las nuevas técnicas digitales de creación y manipulación de las imágenes (que hemos denominado como “microcirugías digitales de precisión”), y cuyo objetivo era dar forma verosímil a las figuras imaginarias que representan nuestros monstruos, fantasmas y alienígenas. Por el contrario, prácticamente ninguno de estos nuevos imaginarios parecía haber sido construido tomando en consideración una exploración sobre la naturaleza formal de las imágenes digitales. De esta forma, quedaba frustrada la posibilidad de que estas creaciones, de naturaleza electrónica, pudiesen ofrecer un nuevo escenario. Uno que estuviese presidido por auténticas y específicas *iconografías de lo digital*¹ que resultasen absolutamente inéditas en su sentido gráfico/visual. Tal y como habían llevado a cabo la mayoría de las vanguardias señeras del arte del siglo XX y, también, como ya hemos señalado, los trabajos exploratorios realizados sobre el campo de la visión por parte de la investigación científica. Una omisión incomprensible si tenemos en cuenta que el empleo de estas nuevas y poderosas técnicas infográficas de manipulación de las imágenes y del puro *visual data* permitía la elaboración con gran facilidad y eficacia de nuevos vocabularios gráficos con los que construir estas iconografías específicamente digitales.

Además, partimos de la convicción de que ni los artistas, ni los teóricos, ni los historiadores pueden afrontar con el debido rigor y solvencia cualquier análisis en torno a la naturaleza formal de las imágenes digitales, ni emprender cualquier tipo de creación del llamado arte digital si previamente no han sido capaces de

elaborar nuevos modelos sistémicos de carácter conceptual. Modelos que tomen en consideración los nuevos paradigmas en los que se fundamentan y se desenvuelven las prácticas artísticas contemporáneas, y que son en buena medida consecuencia de los planteamientos y metodologías introducidas con motivo de la aparición de las nuevas tecnologías. Para poder llevar a cabo con el debido rigor metodológico la elaboración de estos nuevos modelos resultaría conveniente y deseable realizar previamente una serie de trabajos analíticos sobre las imágenes digitales, y que podríamos describir como de naturaleza “arqueológica”. Trabajos que pertenecerían a una ciencia experimental, de ámbito conceptual, y que serían los encargados de acometer los necesarios estudios en torno a los objetos producidos digitalmente. Estos trabajos podrían ser entendidos como un conjunto de múltiples capas de conocimiento superpuestas que se encontrarían semienterradas en la profundidad arenosa del mundo virtual. Un mundo de naturaleza intangible, cuya realidad se nos muestran a través de la superficie que representa la pantalla-membrana de nuestros dispositivos electrónicos. Estos trabajos arqueológicos tendrían entre sus funciones la de ayudarnos a comprender por qué el arte digital parece tan desinteresado en realizar cualquier tipo de investigación de naturaleza visual, eludiendo así el tradicional compromiso de las artes visuales con la creación de nuevas iconografías. Para los artistas visuales la consecución de nuevas imágenes suponía un esfuerzo, siempre renovado e innovador, por construir estructuras formales de carácter inédito, al haber asumido la percepción visual como una experiencia gráfica. Crear nuevos imaginarios que pudieran ser implementados en el inconsciente colectivo había sido, sin duda, uno de los objetivos principales de la mayoría de las vanguardias artísticas, sobre todo las acontecidas durante el siglo XX. Este deseo había alentado las investigaciones iconográficas llevadas a cabo por los pintores impresionistas, fauvistas, cubistas, expresionistas abstractos, por los artistas pop, etc. Por ello, la nueva situación que parece plantear ahora el arte digital reclama la creación y utilización de esta nueva arqueología que acabamos de plantear, y que nos va a permitir la realización de los necesarios estudios formales basados en análisis metodológicos sobre la estructura gráfica de los objetos creados por los artistas mediante el uso de las tecnologías digitales y electrónicas audiovisuales.

Los resultados emanados de los trabajos correspondientes a esa ansiada arqueología de las imágenes digitales podrían aclarar aspectos relacionados con la

cuestión específica y urgente acerca de lo que es, o puede ser considerado, como “específicamente digital”, indagando en torno a cómo sería la imagen digital por antonomasia, si es que esta existe como representación visual plenamente característica, autónoma.

2. Metodología

Asumiendo las consideraciones que acabamos de exponer en la Introducción, proponemos en el presente trabajo de investigación² la utilización de análisis de tipo iconográfico para poder estudiar formalmente las imágenes creadas por el arte digital. Un análisis que conduzca a algún tipo de definición y posterior clasificación estructural de las mismas. En este sentido, el estudio que hemos realizado se siente heredero de los de la Escuela de la Gestalt y la Psicología de la Forma³, así como de aquellos procedentes de la Iconología⁴, todos ellos elaborados durante la primera mitad del siglo pasado y que tanta influencia tuvieron, no sólo en los estudios sobre el arte moderno, sino incluso en el propio desarrollo de las vanguardias artísticas acontecidas a lo largo del siglo XX. Posteriormente a estos, y tomando su testigo, consideramos también el presente estudio como heredero directo y deudor de los estudios desarrollados por los Estructuralistas, aplicando, tal y como estos hicieran, métodos de traslación por semejanza en el campo gráfico-visual⁵.

Resulta necesario dar continuidad a todos estos estudios, emprendiendo para ello otros nuevos que posibiliten el análisis en torno a la dimensión iconográfica de los imaginarios digitales construidos por artistas, diseñadores y arquitectos desde la aparición de las tecnologías informáticas. Como consecuencia de los mismos, proponemos una clasificación de carácter formal/estructural de dichas imágenes. Esta tiene la vocación de convertirse en una herramienta concreta y eficaz capaz de abordar los necesarios análisis de carácter visual que todavía están pendientes a la hora de incorporar las prácticas artísticas digitales dentro de la crónica historiográfica de las vanguardias que se han sucedido durante la segunda mitad del siglo XX y comienzos del XXI.

Para el desarrollo práctico de estos análisis hemos utilizado como materiales de trabajo las obras y piezas de arte más representativas pertenecientes a los fondos

patrimoniales de las colecciones de arte electrográfico, pre-digital y digital del Museo Internacional de Electrografía (MIDE)⁶, así como de las Colecciones y Archivos de Arte Contemporáneo (CAAC) de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca⁷. Su elección se debe principalmente a la posibilidad que estos nos ofrecían de poder realizar estudios en directo sobre una enorme variedad de obras, todas ellas pertenecientes al campo específico de investigación del presente trabajo, pudiendo acceder sin limitación alguna a los almacenes y archivos de estos dos peculiares y novedosos museos-centros de investigación universitarios pertenecientes a la Universidad de Castilla-La Mancha.

Paralelamente a este estudio en directo de las obras, tomamos como referencia previa para la elaboración de los análisis que hemos desarrollado, los estudios historiográficos tradicionales realizados con anterioridad sobre este mismo campo artístico o similares. El objetivo era tratar de construir un modelo nuevo que fuese alternativo a los utilizados por aquellos para la construcción de la Historia del Arte Contemporáneo, por considerarlos ineficaces y desfasados, principalmente por seguir operando a partir de análisis sustentados en la consideración del viejo paradigma imagen-objeto, el cual ya no está contemplado en la concepción de las obras actuales de Media Art. Nuestra propuesta -tal y como se ha procedido en el presente estudio- parte, por el contrario, de la consideración para la realización de dichos análisis del nuevo paradigma imagen-proceso, que está implícito en la ideación y filosofía creacionales implícita en las nuevas obras y propuestas del arte tecnológico.

Asimismo, para el presente trabajo de investigación utilizamos el método del ensayo experimental, cuyos resultados fueron cuantificados y validados por el resultado estadístico procedente de votaciones en torno a la consideración individual sobre un conjunto de propuestas elaboradas específicamente para dicho experimento. Este fue realizado por primera vez en la Universidad de Idaho (USA), durante el segundo semestre del curso 2007-2008, utilizando como agentes creadores de estos materiales gráficos a los alumnos matriculados en las clases de Impresión Digital, que habíamos puesto en funcionamiento dentro del Departamento de Arte y Diseño. A estos resultados se han ido sumando otros, obtenidos con posterioridad con alumnos de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca y con otros de origen

internacional, provenientes de los programas de intercambio Erasmus y Sócrates europeos, e Intercampus latinoamericano, proponiendo para ello ese mismo ejercicio de carácter experimental, con la finalidad de asegurar que la naturaleza de sus resultados no estuviese condicionada por una limitación debida a factores de índole geográfica o cultural.

El experimento consistía en proponer la creación gráfica más “digital” posible de un modelo real tridimensional, que en nuestro caso fue el de una manzana, por ser este un objeto que se repite con gran protagonismo a lo largo de la Historia del Arte Occidental. Para ello, los participantes debían tomar como modelo una manzana real y realizar representaciones de esta, utilizando para ello cualquier técnica o proceso digital o electrónico. Posteriormente, se exponían los resultados de forma colectiva, debatiendo acerca del nivel de “digitalidad” de las imágenes obtenidas y votando entre todos los participantes aquellas que, según sus propios criterios, ofrecían la representación más “digital” de una manzana. Previamente, se les había impartido una charla/conferencia, ofreciéndoles información razonada acerca de las diferentes representaciones más significativas de la manzana a lo largo de la Historia del Arte, analizando la forma de operar y los diferentes resultados obtenidos, como las manzanas de los muros de las casas nobiliarias de la Pompeya romana, las barrocas de Sánchez Cotán, las cubistas de Cézanne y Picasso, o las fauvistas de Gauguin, entre otras. Así mismo, una segunda conferencia previa a la realización del ejercicio trataba de organizar teóricamente las cuestiones relacionadas con los aspectos técnicos que se refieren a lo digital, a lo electrónico y a lo virtual, tratando de definir, detallar y diferenciar todos estos complejos términos, tan novedosos y por otra parte tan similares⁸. Conviene remarcar por último el hecho -ya comentado- de que una de las premisas ineludibles para la realización práctica de este ejercicio-experimento era que se debía utilizar necesariamente como modelo un manzana real (volumétrica y comestible)

3. Resultados

De la evaluación de las obras más representativas de las mencionadas colecciones de arte digital del MIDE y de las CAAC de Cuenca, y su posterior ampliación con otras que figuran en las base de datos internacionales, se concluye principal-

mente la pobre aportación de las iconografías digitales a la creación de nuevos imaginarios visuales, en su sentido gráfico-formal. La tendencia generalizada en las creaciones digitales es el empleo de lenguajes de representación de tipo naturalista, aprovechando la nueva potencialidad y la tremenda eficacia y facilidad de las técnicas infográficas en 2D y 3D para la representación de carácter simulativo, y por tanto, eludiendo cualquier tipo de investigación gráfico-visual en su sentido formal-estructural.

Por otra parte, la enorme capacidad de mimesis de las tecnologías y procesos electrónicos y digitales para la representación visual ofrece como resultado una elevada orientación de estas creaciones artísticas hacia la utilización de otras formas estéticas y lenguajes gráficos, tomándolas prestadas de anteriores estilos y vanguardias. La filosofía del *copy & paste*, consustancial a las estrategias operativas de la informática (no sólo de la infografía), parece presidir el campo creativo de las artes mediales desde sus mismos orígenes. La adscripción ideológica a esta filosofía funcional por parte de sus “creadores”, les conduce inevitablemente a ser firmes defensores y practicantes de legislaciones que contemplen formas de distribución y utilización libre y gratuita del conocimiento, como son, por ejemplo, Copyleft, o Creative Commons.

También se exponen aquí algunas muestras significativas de los resultados obtenidos en el mencionado ejercicio-experimento específico que se viene realizando a lo largo de los últimos años y en diferentes entornos educativos y artísticos con el fin de poder disponer de elementos concretos para el posterior análisis y valoración iconográfica de las imágenes digitales.

Las ilustraciones que acompañan esta parte del trabajo muestran algunos de los resultados obtenidos de entre aquellos que recibieron un mayor número de votos por parte de los participantes en los diferentes ámbitos de su realización. Como se puede observar, estos emplearon técnicas y procesos relacionados con la programación informática para la gestión de la información gráfica y la operación matemática con objetos, así como con las diferentes formas de gestión y manipulación de la señal digital proveniente de los datos recopilados por dispositivos *inputs* de obtención de información de naturaleza visual.

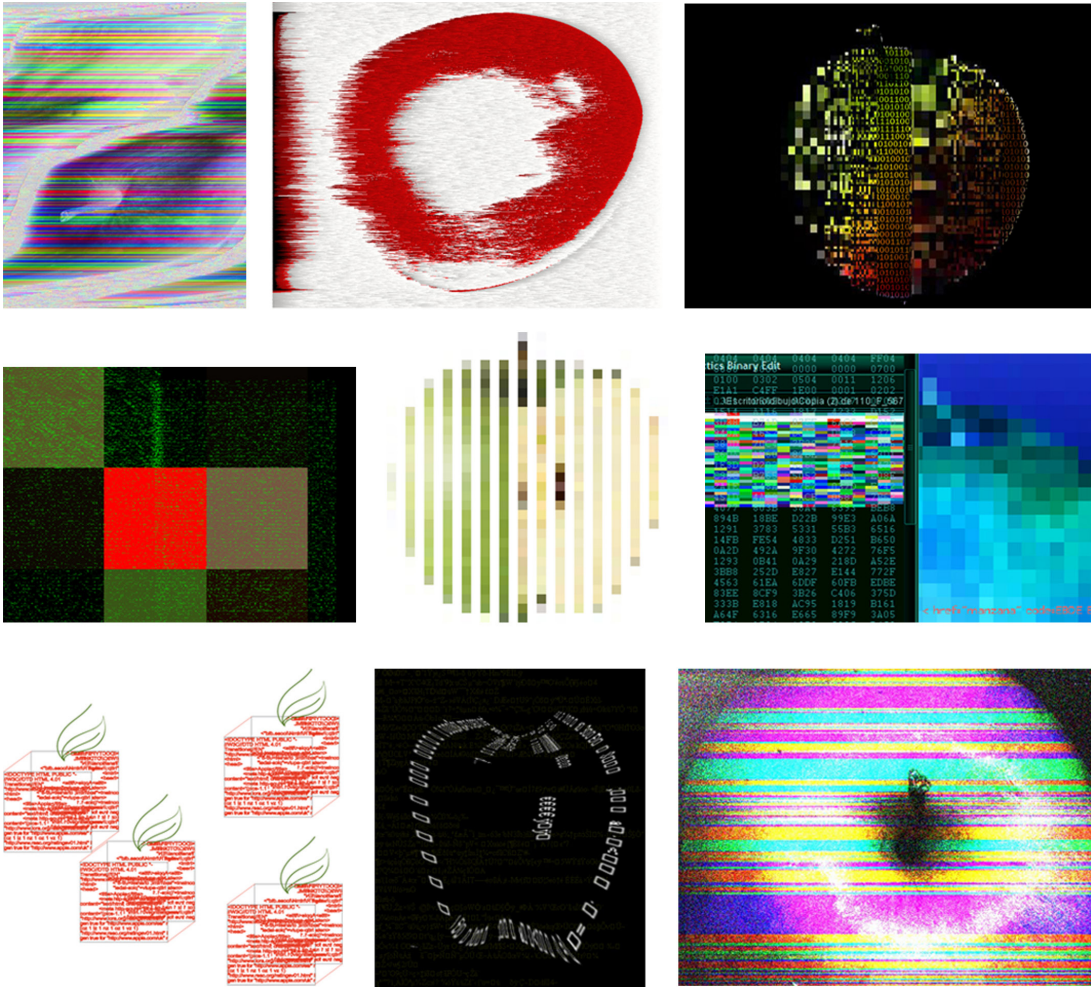


Figura 1: Ejemplos (1) de algunas de las imágenes más votadas como la representación más digital de una manzana.

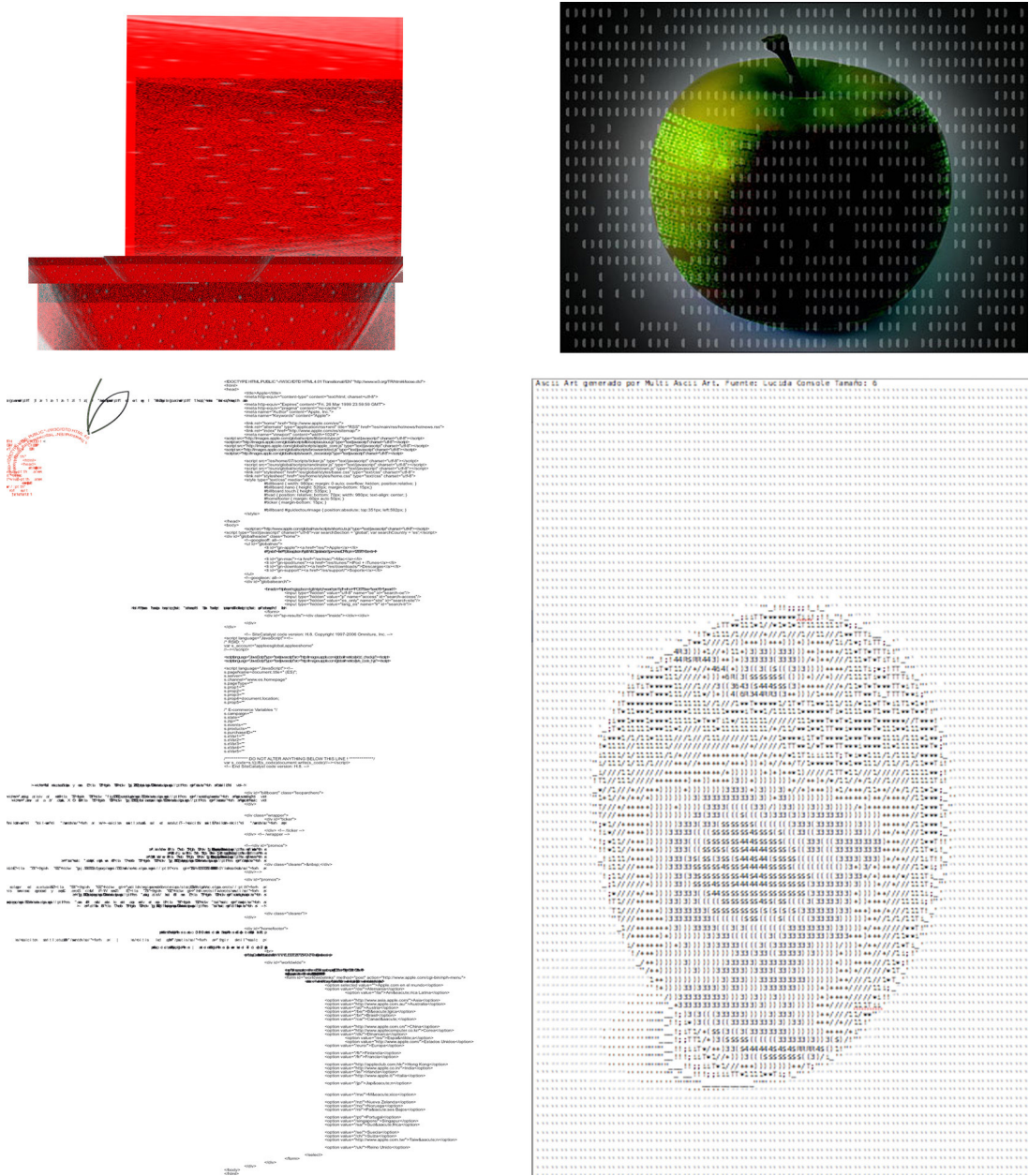


Figura 2: Ejemplos (2) de algunas de las imágenes más votadas como la representación más digital de una manzana.

4. Discusión

4.1. Aclaración previa

Los resultados obtenidos a través de la repetida puesta en práctica de este sencillo experimento de la representación más digital posible de una manzana, utilizado como trabajo de campo para el presente estudio, nos permitió operar con imágenes de alta substancia gráfica para poder comprender la verdadera naturaleza formal-estructural de las imágenes digitales, que después habría que organizar y, a ser posible, clasificar. Obviamente, el campo de estudio necesario para poder realizar correctos análisis posteriores es de una mayor amplitud al que queda restringido por el tema que aborda el ejercicio de la manzana, algo que se solucionó incorporando a este otros materiales originales, como las numerosas obras, piezas y documentación pertenecientes a las bases de datos y colecciones arte digital del museo y del centro de investigación dedicados a este fin, propiedad de la UCLM, y cuya custodia y gestión depende del grupo de investigación universitario que lidera el autor del presente trabajo.

4.2. Propuesta de clasificación de las imágenes digitales según sus parámetros estructurales

La primera conclusión plausible, después de analizar metodológicamente todas estas nuevas imágenes específicamente electrónicas –o digitales-, es que estas podrían diferenciarse y ser clasificadas también en función de su estructura formal, pudiéndose mencionar de forma destacable –empleando para ello nuestra propia nomenclatura- las siguientes: imagen-vector, imagen-código, imagen-pixel, imagen-ruido, imagen-tiempo, e imagen-polimórfica, que ahora pasamos a describir pormenorizadamente.

La *imagen-vector* es la primera y más pura imagen informática, de naturaleza matemático-algorítmica. Es la imagen directamente resultante de la acción de programar. En la actualidad, este tipo de imagen está monopolizado formalmente por la imagen 3D, y triunfa en los videojuegos más conceptuales, como puede ser la colección de “Bestiarios” del programa online *Spore*, creados por sus propios

usuarios (para ampliar, ver: <https://www.origin.com/es-es/store/buy/spore-creature-creator/pc-download/base-game/standard-edition-ANW.html>). Se trata de figurillas muy innovadoras visualmente, aunque no dejan de utilizar elementos de carácter naturalista (fruto de la concepción y desarrollo de un 3D mimético), ya que se alimenta de un banco de recursos gráficos con los que el usuario puede llegar a construir y modelar figuras fantásticas, que, además de ir adoptando formas estructurales muy particulares, están sujetas a leyes de la biología (por ejemplo, la de ser carnívoro, herbívoro, o poseer membranas de anfibio), y pueden sufrir evoluciones y mutaciones, pero siempre dentro de un diseño y de una estética que podríamos definir como digitales.

La *imagen-código* visualiza, dándoles forma, las posibles traducciones directas e inmediatas de los diferentes lenguajes-máquina de la computadora. Entre estas, podemos citar las imágenes algorítmicas, como, por ejemplo, las series de imágenes algorítmicas animadas creadas por el artista Reza, como “A drifting Up”, pieza de 2009, y que él mismo define como una “audio-reactive algorithmic visual art piece” (para ampliar, ver: <http://vimeo.com/7772496>). También las imágenes basadas en los código ASCII, que utilizan las letras del abecedario para representar las formas visuales, entre las que se puede destacar a modo de ejemplo el proyecto de arte electrónico “ASCII History of Moving Images”, realizado por el artista Vuc Cosic durante la mitad de la década de los años noventa del siglo pasado y en el que traduce a código ASCII el lenguaje visual de algunas de las películas y escenas de las películas más famosas del cine (para ampliar, ver: <http://www.ljudmila.org/~vuk/ascii/film/>).

La *imagen-pixel* es el producto formal-visual resultante de la especificidad estructural de la informática primigenia. La limitación tecno-funcional de la infografía durante la fase histórica de primitivismo tecnológico en que hemos estado sumergidos y hemos trabajado todos estos primeros cincuenta años, dio como resultado una generación-representación-visualización de las formas y de los objetos basada en imágenes sin continuidad formal-aparencial, dominada por la gráfica del pixel, que, sin embargo y a pesar de su evidente falta de naturalismo representacional, ha calado profundamente en la percepción, instalándose en el imaginario colectivo, sobre todo entre la generación de nativos digitales y las tribus electrónicas.

nicas de los videojuegos , como, por ejemplo, la visualidad pixelizada del mundo infográfico que se puede construir virtualmente mediante la utilización del videojuego Minecraft (para ampliar, ver: <https://minecraft.net>).

La *imagen-ruido*, que, empleando los términos y conceptos establecidos por el filósofo, físico e ingeniero eléctrico y acústico francés Abraham Moles durante la década de los 70, representa de forma visual -grafía- la decodificación -sintonización- defectuosa de la señal del canal que gestiona el flujo de la imagen electrónica, llenando de marcas y señales gráficas de naturaleza abstracta las pantallas de los ordenadores y dispositivos electrónicos de visualización. Resulta particularmente interesante el proyecto pionero “Transinterrupted images”, del artista Michael Brodsky, constituido por una serie de imágenes digitales, creadas entre 1991 y 1996 utilizando esta técnica de representación gráfica (para ampliar, ver: <http://www.medienkunstnetz.de/works/transmission-interrupted/>).

La *imagen-tiempo*, que visualiza -en un solo soporte y para cada momento- la suma de registros electrónicos o digitales que se van sucediendo, producto de la alteración, modificación o progresión de las imágenes digitales que se van creando o produciendo de forma pretendida, por azar o acaso. En este sentido resulta particularmente importante la aportación de algunos artistas vinculados al arte electrónico, como es el caso de George Legrady, del que cabe destacar su pieza “Slice”, de 2011, realizada en colaboración con Young Teng y que utiliza imágenes-código para su construcción (para ampliar, ver: <https://vimeo.com/30238480>).

Por último cabe mencionar aquella que hemos denominado *imagen-polimórfica*, que es la imagen-collage resultante de mezclar los más variados sistemas gráficos, de muy diversa naturaleza estructural y lingüística. En ese último caso, su construcción iconográfica no está tan ligada en la mayoría de las ocasiones a especificidades estructurales de origen puramente electrónico-digital, como a la novedad visual que produce el efecto de su resultado final. Esta es, tal vez la que preside y hegemoniza el campo de la investigación visual actual. Cabe destacar, por su enorme fuerza e impacto visual, los trabajos del grupo AES+F (Tatiana Arzamasova, Lev Evzovitch, Evgeny Svyatsky + Vladimir Fridkes), donde se combinan procesos fotográficos con infografía 3D y efectos de morphing digital, como en su pieza

animada “Last Riot”, realizada entre 2005 y 2007, que corresponde a la primera parte de la trilogía “The Liminal Space”. Se trata de una videoinstalación HD (de 1 o 3 canales) compuesta por el montaje digital de una serie de *stills*, de imágenes, de dibujos y de esculturas (fundición de aluminio y esmalte blanco)⁹ (para ampliar, ver: <https://vimeo.com/50510864>).

4.3. La verdadera naturaleza de las nuevas imágenes digitales

A pesar de que todas estas imágenes de nueva y poderosa visualidad que acabamos de identificar y clasificar rodean en la actualidad nuestra vida cotidiana, haciéndonos sentir ciudadanos pertenecientes a una sociedad vanguardista de un futuro que acaba de tomar forma y que fue imaginado por anteriores generaciones –como si de un sueño fantástico se tratara-, comprobamos, no sin cierta decepción, al revisar en términos arqueológicos el régimen visual general en el que nos hallamos inmersos en esta segunda década del siglo XXI, que sólo aparecen dos únicos sistemas gráficos verdaderamente inéditos y que podemos aseverar que constituirían por sí mismos y con rigor lo que se denominaría con propiedad como un “nuevo imaginario colectivo”. Estos serían: la representación pixelizada de las imágenes digitales, fruto de la estructura visual imperante hoy día en los dispositivos electrónicos, y la imagen altamente decodificada –en términos molesianos de *ruido blanco* (Moles, 1975: 616-620)-, y que es producto de la interferencia o disfunción de la señal propia de los canales que gestionan y visualizan las imágenes tecnológicas.

Más allá de estas dos auténticas revoluciones iconográficas, el régimen visual hegemónico actual está orientado de forma masiva hacia la producción de ficciones y simulaciones¹⁰ de carácter naturalista. Esto es, hacia la obtención de una mimesis en alta definición que penetre en la estructura retiniana de nuestros imaginarios visuales. Su principal misión sería la de dotar de credibilidad –en términos de la realidad aparente que nos presentan los dispositivos electrónicos de visualización- a esos monstruos, fantasmas y alienígenas que se muestran como las estrategias simbólicas de la representación más eficaces para encarnar –dar forma- al miedo y la incertidumbre que aqueja a los individuos de una sociedad actual desorientada y temerosa de su futuro (o incluso de su presente), y en torno a las cuales gira y

está orientada mayoritariamente la producción de guiones para la industria audiovisual actual.

Si Proust nos exigía “tener otros ojos” para poder alcanzar un nuevo régimen de visibilidad que asegurara nuestra ambición de renovada juventud en términos de modernidad (al resultarle imposible “andar sobre nuevos pasajes”)¹¹, parece ser que el arte de la sociedad digital (todo él, y no solo el que es específicamente digital en términos formales), ha abandonado esta ambición, que fue sin duda contemplada y priorizada por las vanguardias del siglo XX y que fue decisivamente enriquecida por las iconografías desarrolladas gracias al uso por parte del artista de los dispositivos tecnológicos, así como de los procesos tecno-científicos.

De esta manera, lo que hemos considerado hoy como novedoso en términos iconográficos no sería más que el conjunto de imágenes naturalistas que trata de modelar, de dar forma, al mundo futurible, en cuya construcción están empeñados muchos de los programas artísticos actuales. Ficciones y simulaciones de alto rendimiento estético que evocan, dando forma y substancia en términos *poiéticos*, ese escenario lleno de incertidumbres que habita nuestra posthumanidad –conformada por individuos nativos digitales-, y que está inundado por la oscura luz de la alargada sombra que proyecta sobre nosotros la prepotencia de los avances tecno-científicos.

Pero ahí se detiene toda la especulación iconográfica que se está desarrollando en términos formales. Sólo la ciberarquitectura de los lugares-red y los movimientos más vanguardistas de su versión físico-constructiva parecen interesados hoy día en especular visualmente en términos de creación de nuevos imaginarios. Proyectos arquitectónicos tan espectaculares y revolucionarios estructuralmente como los de Cook & Fournier (para ampliar, ver: <http://www.crab-studio.com/graz-kunsthau/>), Koolhaas (para ampliar, ver: <http://www.oma.nl>), Herzog & Meuron (para ampliar, ver: <https://www.herzogdemeuron.com>), o Almekinders (para ampliar, ver: <http://www.nio.nl/wordpress/category/all-projects/>), parecen haber asumido el liderazgo de los programas estéticos propulsados por las vanguardias artísticas del siglo XX en términos de investigación formal en el régimen de lo visual, relegando a los artistas plástico-visuales a un papel secundario.

El arte electrónico –que históricamente ha jugado siempre en una liga de inferior categoría en el mundo de las Bellas Artes- parece abocado en la actualidad a transformarse en el *Device Art* –arte de los dispositivos-, como parece atestiguarlo el devenir de aquellos pocos Museos de Artes Tecnológicas que fueron creados durante la década de los noventa del siglo pasado, cerrándose la mayoría durante la primera década del presente siglo, y que hoy están siendo rebautizados sin rubor en países punteros como Japón como *Device Art Museums*. Así mismo, los movimientos artísticos de carácter plástico (pintura, dibujo, escultura y grabado, principalmente) han ido derivando hacia prácticas artísticas interdisciplinarias, dominadas por su carácter iconoclasta y su rechazo a todo lo que esté sometido al régimen de lo visual. Por el contrario, el arte digital actual parece estar hegemonizado por esa auténtica legión de amateurs que, armada con toda clase de dispositivos tecnológicos de alto rendimiento productivo, inunda con sus creaciones de bajo perfil experimental los canales de exhibición y distribución de las imágenes. Los artistas profesionales parecen haber abandonado a su suerte la gestión de las imágenes, estando ahora más preocupados por rendir en el banquete del conocimiento que proponen las prácticas creativas interdisciplinarias. Como aseveran Fossatti y Gemetto en un reciente artículo, “Los nuevos creadores en la cultura digital son amateurs apasionados que buscan estándares de calidad altos aunque trabajan gratuitamente. Pertenecen con frecuencia a los sectores más educados y conectados de una sociedad, pero no necesariamente a la élite tradicional o al *star system* mediático. Estos creadores tienen disposición a trabajar juntos y a compartir su trabajo gratuitamente. Son capaces de trabajar en modelos de producción abierta y participativa. Cuentan con herramientas y tecnologías que los ayudan a trabajar colaborativamente y a extraer la riqueza de la creatividad colectiva”. (Fossatti y Gemetto, 2012: 25).

Entonces, si el análisis de esta situación –tal y como es propuesto por el presente estudio- es acertado, y se confirma que la visualidad actual, a pesar de todos sus nuevas condiciones de creación y existencia y la enorme espectacularidad en sus formas de presentación y difusión, no es tan renovadora ni tan extensamente variada como parece suponerse, resultaría oportuno prolongar nuestra investigación con el fin de poder profundizar sobre la condición de la imagen actual (que viene a ser lo mismo que referirse a la condición de la imagen digital), preguntándonos

¿cuál es en realidad el régimen visual que nos proponen las vanguardias artísticas actuales?, ¿qué visualidad se nos ofrece percibir?, ¿de qué iconografías disponemos para la aceptación de los nuevos imaginarios colectivos?

En el mundo postdigital actual, el elevado nivel de desarrollo y maduración de los dispositivos electrónicos ha permitido superar aquella visualidad pixelizada y altamente decodificada, para proporcionarnos una representación naturalista (o pseudofotográfica) del mundo, en alta definición, dinámica, interactiva y de enorme eficacia comunicacional, pero de bajo perfil iconográfico en términos estructurales, en el que difícilmente nos tropezamos con imágenes visualmente novedosas.

No olvidemos que la implementación de cada nuevo imaginario en el inconsciente colectivo implica la creación de imágenes capaces de visualizar nuevos mundos, nuevas realidades, nuevas construcciones mentales, pero no presupone que estén elaboradas a partir de la proposición de nuevas iconografías. Como ocurre, por ejemplo, en las creaciones que utilizan gramáticas visuales de naturaleza híbrida (que pertenecerían a la última tipología de imágenes digitales descrita en nuestra clasificación), y que poseen un alto poder efectista basado en su naturalismo pseudofotográfico, como es el caso ya mencionado de la poderosa y seductora pieza audiovisual digital "Last Riot", realizada por el grupo AES+F.

4.4. Evolución de las imágenes digitales. ¿Progresan las imágenes en su sentido iconográfico?

Si existe un principio incuestionable e invariable es aquel que establece que, a diferencia de la ciencia, el arte no progresa. No hay evolución, sólo transformación, adaptación, mutación. Las técnicas que se configuran como herramientas de los lenguajes artísticos sí evolucionan en términos de progreso. Lo hacen con el propósito de poder expresar mejor, con mayor eficacia comunicacional y mayor poder de seducción, la representación en términos visuales de los paradigmas de cada época, de cada cultura. Cuando estos cambian, el arte también lo hace. Y lo hace a través de nuevos lenguajes inventados y desarrollados técnicamente por el artista, mediante los cuales este trata de expresar dicho cambio, esta nueva situación. Incluso, en muchas ocasiones, es la aparición de potentes y revolucionarios

sistemas técnicos los que hacen tambalear los viejos paradigmas –en el caso que nos ocupa, los viejos imaginarios–, ayudando a pensadores, artistas, científicos y creadores en general, a proponer otros, permitiendo a la sociedad la sustitución de aquellos tradicionales, firmemente asentados, por los nuevos, llegándose, mediante un consenso tácito general, a la conformación de una nueva e inédita cultura, como ha ocurrido recientemente con la aparición de todas estas nuevas tecnologías a lo largo del siglo pasado.

Entonces, podríamos y deberíamos preguntarnos también: aunque el arte no progresa, ¿lo hacen las imágenes? Y siguiendo este mismo proceso deductivo, al tener conocimiento de que estas constituyen la substancia de los lenguajes visuales, entonces, la respuesta entendemos que debe ser forzosamente la misma que acabamos de alcanzar con anterioridad: ¡no!

Si la forma estética de las imágenes ha sufrido a lo largo del siglo XX una serie de transformaciones profundas, esto ha sido debido gracias sobre todo al trabajo comprometido con el régimen de lo visual por parte de las vanguardias artísticas, que se han sucedido de forma vertiginosa e incesante durante todo ese periodo. Pero, tras muchas décadas de asistir y participar en el “banquete” de la innovación visual, llegamos a nuestros días “saturados” de imágenes (como figuras del régimen de lo visual). Participando de este mismo hastío, los artistas del net art, en nombre de los ciudadanos postmodernos pertenecientes a la sociedad occidental (que disfrutaban de su situación hegemónica a nivel planetario), instauraron, durante la última década del siglo pasado, un régimen iconoclasta, que consiguió contagiar al resto de prácticas artísticas, imperando entre las élites del arte hasta el momento presente.

Tal como hiciera la fotografía con la pintura al liberarla de la esclavitud de la representación naturalista, la tecnología electrónica y todos sus gadgets digitales han liberado al artista nativo digital de la necesidad de producir o gestionar el régimen visual. Hoy día, esta tarea es realizada y gestionada por la inmensa legión de amateurs que pueblan las redes, que, tal y como comentábamos anteriormente, están quedándose despobladas de artistas profesionales, que son los que verdaderamente podrían hacer este trabajo de investigación iconográfica, pero por el que

tan poco interés parecen mostrar. Así, mientras la simulación naturalista colma todas las aspiraciones de la industria cultural (soportada por el poder de espectacularización visual de las *high-tech*), el ciudadano-artista amateur se conforma con producir y consumir simbióticamente un régimen visual de bajo rango, cuya iconicidad está delimitada y viene determinada por su natural capacidad para fluir y su alta eficacia comunicacional, y no por sus valores gráficos, estructurales o estéticos.

Se atisban sin embargo, aunque de forma tímida y nada ruidosa, algunos movimientos estilísticos que tratarían de recargar de esteticismo los nuevos lenguajes y sistemas audiovisuales –de naturaleza electrónica-, principalmente dentro de tendencias artísticas como el *game art*, o el grafiti electrónico, entre otros. Pero, en realidad, estos no hacen sino aplicar estéticas ya investigadas y desarrolladas por algunos de los movimientos más influyentes de las vanguardias artísticas de la segunda mitad del siglo XX. Como anécdota, cabe destacar cómo, además, esta nueva tendencia da lugar a que, en ese mundo virtual, creadores-jugadores-usuarios que habitan y gestionan dichos entornos, opten, en algún caso, por actuar como fotógrafos convencionales, “tomando” fotos naturalistas de su pixelizado mundo.

Así, las vanguardias artísticas que han trabajado la visualidad y sus territorios específicos durante las dos últimas décadas han estado centradas en gestionar los avances gráficos en términos de dotar a la e.imagen de una completa, coherente y consecuente condición digital, tal y como marcan los nuevos paradigmas de la información, a saber: interactividad plena y versátil, máxima hibridación, virtualidad genética, naturaleza heterodoxa, ubicuidad “instantánea” (o, al menos, en los términos que define la e.velocidad). La investigación artística a la vanguardia de este campo ha estado centrada en desarrollar en términos creativos estos nuevos paradigmas de la cultura digital. Paradigmas que se han ido constituyendo y tomando forma alrededor de algunas de las condiciones y principios más definitorios de esta nueva cultura actual en ciernes, como serían la interactividad máquina-usuario(artista), la heterodoxia multimedia de los lenguajes audiovisuales, el movimiento dinámico y alineal de la e.imagen, o la ubicuidad y la velocidad “instantánea” de la circulación de las propuestas artísticas creadas en la Red y para la Red.

Lo cierto es que no podemos obviar que la representación hoy tiene un carácter electivo. Que se configura como una posibilidad visual más entre sus múltiples imágenes posibles. Es por tanto, caprichosa, infinita e instantánea, cuando no azarosa o casual. Y que se fundamenta técnicamente en la capacidad constructivo-matemática de las formas que habitan el espacio electrónico y que desfilan por la interfaz-pantalla que divide la realidad entre el adentro y el afuera, y que somos capaces de gestionar gracias a nuestra incipiente naturaleza sensitivo-perceptiva prostéticamente bipolar.

En todo caso, deberíamos proveernos de nuevas herramientas metodológicas y conceptuales que nos permitiesen realizar con precisión y propiedad los necesarios análisis de las e.imágenes actuales¹². Para ello, hay que comenzar por asumir la transformación paradigmática y condicionante del conjunto de prácticas y actitudes que hoy entendemos por creación artística: estos es, la evolución desde la imagen-objeto (que ha dominado la cultura visual de la sociedad occidental moderna) hasta la imagen-proceso, que se implanta en el sistema artístico gracias a la aportación de los artistas de las vanguardias de la segunda mitad del siglo XX, apoyados en la revolución del pensamiento filosófico y estético de la primera mitad de ese mismo siglo y que encuentran en la aparición de la máquina automática el medio instrumental que les va a permitir desarrollar con concreción y precisión estos nuevos paradigmas. La imagen-proceso representa el paradigma visual por antonomasia dentro del ecosistema artístico actual, donde ejerce su predominio hegemónico. Es sobre este sobre el que deberemos definir y estructurar estas nuevas estrategias de abordamiento crítico en torno a las obras y propuestas del media art.

4.5. El devenir de las prácticas artísticas mediales

Al enfrentarnos al reto que supone tratar de realizar análisis metodológicos sobre las producciones artísticas y, más concretamente, sobre los imaginarios desarrollados por el llamado arte electrónico o arte digital, descubrimos con sorpresa la inexistencia de estudios de carácter formal e iconográfico al respecto, a pesar de que sus creaciones inundan de imágenes el mundo actual, sobre todo el virtual que emerge de las pantallas de nuestros gadgets tecnológicos. Esta ausencia, que

denota una evidente falta de interés por parte de los críticos e historiadores del arte, puede ser debida, por una parte, a que las prácticas artísticas parecen haberse desentendido del compromiso con las imágenes, que siempre había presidido el trabajo de los artistas y de las vanguardias y, por otra parte, a que las imágenes se han convertido hoy en algo tan cotidiano y fácil de obtener por cualquiera, que han llegado a saturar los escenarios de nuestra vida cotidiana. Hasta tal punto esto es así que podríamos preguntarnos dónde queda aquella cultura iconoclasta que proponían los net-artistas, tan sólo dos décadas atrás¹³. Por el contrario, da más bien la impresión de que el régimen visual que hegemoniza la comunicación actual –y que es modelado a través de los múltiples y variados *gadgets* tecnológicos que son utilizados por millones de usuarios en las redes sociales-, ha terminado por imponerse, frustrando así la profecía del Manifiesto del net art, que preconizaba y proponía una cultura y un arte desinteresados por la imagen. Por otra parte, el creciente interés por los Estudios Visuales supone probablemente una toma de conciencia y un posicionamiento crítico de los teóricos e historiadores frente a las proposiciones y creaciones de un arte digital que parecía condenado a desconsiderar la imagen.

A la luz de estas argumentaciones, tal vez nos debamos plantear algunas cuestiones subsecuentes, como ¿seguirán los artistas proponiendo nuevos imaginarios visuales, llenando el mundo -sobre todo el virtual- con novedosas iconografías que alimenten la comunicación visual “caliente”, o, por el contrario, se ha pasado el testigo de dicho rol a la legión de amateurs que representan los millones de usuarios anónimos de la Red? ¿Dejarán entonces de ser los artistas los encargados y responsables de producir estas nuevas imágenes, tal y como así había sido de forma invariable en nuestra sociedad occidental durante los últimos setecientos años? Muchas voces autorizadas dan a entender que esto será así. El prestigioso fotógrafo y pensador español Joan Fontcuberta, por ejemplo, argumenta, en este mismo sentido, que los artistas en particular y los creadores en general ya no tienen dicho cometido –pues todas las imágenes están ya producidas-, debiendo ser asumida a partir de ahora como tarea artística la de reasignar nuevos significados a los ya pre-existentes¹⁴, utilizando para ello estrategias de diversa naturaleza, como, por ejemplo, las simbólicas –construyendo nuevas alegorías y metáforas basadas en los nuevos paradigmas-, las formales -mediante procesos, sobre todo digitales, de

manipulación, composición, de re-escalamiento, etc.-, o las políticas –generando nuevos discursos y planteando nuevas estrategias éticas, estéticas y morales.

Debemos aceptar entonces que el sentido actual de la imagen social es fluir sin solución de continuidad y de forma planetaria por los canales y dispositivos de comunicación, mientras que el sentido del arte es rearmar el significado de una realidad que ha visto cómo quedaba desmantelado a su principal valedor: la verdad tecno-científica. Una situación inédita en la Historia del Arte occidental, pero lógica e inevitable si tenemos en cuenta que el arte actual ya no toma la imagen como objetivo, pues primero procedió al desmantelamiento del objeto como fin, y ahora está en pleno proceso de desmantelamiento también de su apariencia, de la simple visualidad de su recuerdo. Por el contrario, la imagen es tomada ahora como simple consecuencia (pudiendo llegar a constituirse en muchas ocasiones, simplemente por puro azar, por puro acaso), fruto de la implementación en las prácticas artísticas contemporáneas de los nuevos paradigmas (muchos de los cuales fueron concebidos y puestos en práctica iniciáticamente por el net art, a través de sus manifiestos y de sus creaciones, tomando en consideración estos otros nuevos planteamientos y problemáticas).

5. Conclusiones

Se ha realizado un estudio de carácter formal-iconográfico de las imágenes digitales y de sus imaginarios colectivos, tomando como campo de análisis las creaciones y producciones artísticas que utilizan los medios electrónicos para su elaboración o concepción. Para ello se ha elaborado una metodología específica, que es heredera de los trabajos en este sentido de la Escuela de la Gestalt y de la Psicología de la Forma, así como de los posteriores Estructuralistas, actualizándolos.

Asimismo, este estudio ha analizado la dimensión iconográfica de los imaginarios digitales construidos por artistas, diseñadores y arquitectos desde la aparición de las tecnologías informáticas, proponiendo para ello una clasificación de carácter formal/estructural de sus imágenes y aportando herramientas concretas y eficaces para abordar los necesarios estudios de carácter visual que todavía están pendientes para que puedan ser incorporadas las prácticas artísticas digitales dentro de

la crónica historiográfica de las vanguardias que se han desarrollado durante la segunda mitad del siglo XX y comienzos del XXI.

Este estudio ha observado la limitada innovación en materia de renovación visual-formal que han llevado a cabo las diferentes vanguardias del arte digital, concluyendo el reducido interés de sus artistas y creadores por la investigación de carácter iconográfico, a diferencia de sus antecesores, que tenían esta por una de las prioridades del quehacer artístico.

Por último, el presente estudio, fundamentado en el sistema metodológico de análisis que acaba construir, ha podido adentrarse en consideraciones de tipo teórico, realizando algunas reflexiones y formulando algunas hipótesis en torno al devenir de las prácticas artísticas mediales actuales, así como del de las propias imágenes digitales.

Notas

- [1] Se entiende por iconografía, como su origen semántico greco-romano nos indica, la forma gráfica, esto es, la escritura específica, o vocabulario particular, que empleamos para dar forma concreta y definida (en términos de reconocimiento) a las imágenes.
- [2] Este trabajo de investigación tiene su origen en la utilización de las ideas y de los materiales documentales desarrollados por el autor para la construcción de su ponencia por encargo para el II Simposio “La Abdicación del Reino Visual; Realidades transmutadas” celebrado dentro del Festival MADATAC 05, Madrid Centro-Centro. Madrid. 20/12/2013. (Para ampliar, ver: <http://madatac.es/event/ii-simposio-cibercultura-y-media-art/>).
- [3] En este sentido, son especialmente relevantes los estudios desarrollados por el psicólogo alemán Rudolf Arheim, entre los que destaca por la enorme influencia que tuvo y sigue teniendo en el mundo del arte y entre los artistas y creadores actuales, *Arte y Percepción Visual* (Arnheim, 1954).
- [4] Entre ellos destacan especialmente los elaborados por el historiador alemán (discípulo de Aby Warbourg), Erwin Panofsky, autor de numerosos estudios y trabajos de investigación de gran influencia en el arte de la segunda mitad del siglo XX. Ver, por ejemplo, (Panofsky, 1924), (Panofsky, 1927), o (Panofsky, 1939).
- [5] Entre los estructuralistas, resulta de especial relevancia por su influencia en el mundo del arte en general -y en particular para los propósitos del presente estudio- la obra del semiólogo francés Roland Barthes, desde su primer ensayo (Barthes, 1953), pasando por los más influyentes en nuestro campo de investigación artístico, como (Barthes, 1970), o (Barthes, 1980).

- [6] El MIDE es un museo-centro de investigación perteneciente a la Universidad de Castilla-La Mancha, que fue inaugurado en 1990. Desde esa fecha hasta 2004, sus instalaciones y salas de exposiciones estuvieron alojadas en el edificio de las Carmelitas Descalzas en el caso antiguo de la ciudad española de Cuenca, año en el que fue desalojado por la Diputación de Cuenca, propietaria del edificio, pasando entonces a instalarse en los bajos de la Facultad de Bellas Artes, en el campus universitario de la UCLM, en la misma ciudad, teniendo que prescindir de sus espacios expositivos. En 2008 paso a denominarse oficialmente MIDECIANT, acrónimo de Museo Internacional de Electrografía – Centro de Innovación en Arte y Nuevas Tecnologías. En 2012 tuvo que cerrar sus talleres y laboratorios por falta de presupuesto, para centrarse únicamente en su función museística, como centro de documentación. Sus fondos permanentes de arte electrográfico, pre-digital y digital tienen inventariados en la actualidad más de 4.500 obras y piezas objetuales y virtuales, que están a disposición de investigadores y estudiosos.
- [7] Las CAAC de Cuenca surgen a finales del año 2012 como un proyecto de investigación que pretende reunir bajo dicha marca al conjunto de centros, museos, colecciones y archivos que distintos profesores-investigadores pertenecientes a la Facultad de Bellas Artes de Cuenca han ido construyendo desde su creación, en 1986, hasta lograr compilar en la actualidad unos recursos patrimoniales que tienen como marco común las prácticas artísticas desarrolladas por las vanguardias alternativas acontecidas a lo largo de todos estos años. Entre ellos, se encuentra, el Museo Internacional de Electrografía (MIDE), los Archivos de Artes Escénicas (ARTEA), el Centro de Creación Experimental (CREA) y su Archivo de Arte Sonoro, la Colección Parkett de Arte Múltiple, la Colección de Grabado Contemporáneo de Juana Mordó, o la Colección de Arte Gráfico y Múltiple de la Facultad de Bellas Artes de Cuenca. Su puesta en funcionamiento cumple con el objetivo de aunar esfuerzos y recursos en una comunidad universitaria especialmente mermada por la crisis económica actual, tratado de dar una mayor visibilidad, difusión y accesibilidad a todas estas colecciones y recursos patrimoniales, de gran importancia y prestigio internacionales, poniéndolas al servicio de la investigación en arte contemporáneo.
- [8] Se utilizaron para ello algunos de los pocos estudios específicos publicados hasta la fecha sobre estos temas, como los del profesor José Ramón Alcalá. Ver, por ejemplo, (Alcalá, 2009), o (Alcalá, 2011).
- [9] Dado su interés, reproducimos la descripción de la pieza que sus propios autores hacen en su página web: “AES+F group, 2005-2007. A first part of The Liminal Space Trilogy. HD video installation (3- and 1-channel versions), series of stills, series of pictures, series of drawings, series of sculptures (aluminum cast, white enamel). The virtual world generated from the real world of the 21st Century, is like an organism coming from a test-tube, expanding, leaving its borders, grasping new zones, absorbing its creators and mutating in to something absolutely new. In this new world, real wars look like a game on <http://americasarmy.com>, and prison torture appears as sadistic exercises of modern Valkyries. Technologies and materials transform these artificial environments and techniques into a fantasy landscape of the new epoch. This paradise is a mutated world of frozen time where all past epochs fuse with each other, where inhabitants lose their sex, and become closer to angels. The world, where even the most severe, vague or erotic imagination is natural reveals the artificial, unsteady 3D perspective. The heroes of this new epoch have only one identity, the identity of the rebel of last riot. THE LAST RIOT is where all fight against all and all fight against themselves, where no difference exists between victim and aggressor, male and female. This virtual world, that has become

real, celebrates the end of ideology, history and ultimately of humanity. Text by AES+F, edited by Craig Beaty Last Riot. 1-channel trailer, 2007, 04 min 15 sec.". Recuperado de <http://vimeo.com/50510864>. (Última revisión 1 de junio 2014). Las simulaciones son copias que comparten muchos atributos con los originales reales que representan (por ejemplo, la pintura de las uvas y las uvas reales que cita Plinio al hablar por primera vez del trampantojo). Por el contrario, el término "simulacro" puede referirse a una forma de similitud propia de una cultura de medios en la que las distinciones entre original y copia son cada vez más oscuras. Puede ser que los originales ya no existan, o incluso que nunca hayan existido, o que su significado se haya reducido en comparación con su simulacro, que puede alcanzar un nivel de primacía y autenticidad que tradicionalmente había sido terreno exclusivo del original.

- [10] La cita exacta del novelista francés Marcel Proust es: "El único verdadero viaje, el único baño de juventud sería el de no andar hacia nuevos pasajes, sino tener otros ojos" (Proust, 1919).
- [11] Uno de sus más lucidos pesadores fue el filósofo y profesor de la Facultad de Bellas Arte de Cuenca, José Luis Brea (1960 - 2012), cuyos estudios son una referencia ineludible y recurrente para los incipientes análisis actuales. Entre sus obras más destacadas en este campo, cabe señalar (Brea, 2004), o (Brea, 2010).
- [12] Esta actitud iconoclasta fue explícitamente defendida por Natalie Bookchin y Alexei Shulgin, dos de sus artistas/activistas pioneros de mayor relevancia, quienes publicaron en la red Internet, entre marzo y abril de 1999, un texto titulado "Introduction to net.art (1994-1999)" (Bookchin y Shulgin, 1999), donde se defendía esta y otras actitudes y planteamientos específicos de este movimiento artístico de ámbito internacional, y que se convertiría desde entonces en el Manifiesto oficial del Net Art.
- [13] Fontcuberta afirma que "El acto de creación más genuino es asignar sentido a las imágenes existentes", y también que "la cuestión de representar la realidad deja paso a la construcción de sentido" (Fontcuberta, 2010: 63), muy probablemente inspirándose o tomando como punto de partida las tesis de Nicolás Bourriaud sobre la transmutación del artista en un semionauta: "Para designar esta nueva figura del artista, he encontrado el término semionauta: el creador de recorridos dentro de un paisaje de signos" (Bourriaud, 2009:117).

Referencias

- Alcalá, José Ramón (2009). *Ser Digital; Manual para náufragos de la cultura electrónica*, Santiago de Chile. Ediciones de la Universidad de Chile.
- Alcalá, José Ramón (2011). *La piel de la imagen: Ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia, Sendemá.
- Arnheim, Rudolf (1954). *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Trad.: Madrid: Alianza. 1979.
- Barthes, Roland (1953). *El grado cero de la escritura*. Trad.: Madrid. Siglo XXI. 2005.

- Barthes, Roland (1970). *El imperio de los signos*. Trad.: Barcelona. Mondadori. 1991.
- Barthes, Roland (1980). *La cámara lúcida*. Trad. Barcelona. Paidós. 3ª ed. 1994.
- Bookchin, Natalie y Shulgin, Alexei (1999). *Introduction to net.art (1994-1999)*. Marzo-Abril 1999. [En red] <http://easylife.org/netart/> (Última revisión 10 de abril 2014).
- Bourriaud, Nicolas (2009). *Radicante*. Buenos Aires. Adriana Hidalgo.
- Brea, José Luis (2004). *El Tercer Umbral. Estatuto de las prácticas artísticas en la era del capitalismo cultural*. Murcia. CendeaC. Ad Hoc Ensayo.
- Brea, José Luis (2010). *Las tres eras de la imagen. Imagen-Materia, Film, E-Image*. Barcelona. Akal. Col. Estudios Visuales.
- Fontcuberta, Joan (2010). *La cámara de Pandora, La fotografía después de la fotografía*. Barcelona. Gustavo Gili.
- Fossatti y Gemetto (2012): *Arte joven y cultura digital*. Artika online. [En red] <http://www.articaonline.com/descarga-el-e-book-arte-joven-y-cultura-digital/>, (Última revisión, 8 de diciembre de 2013).
- Moles, Abraham (Ed.) (1971). *La comunicación y los mass media*. Trad.: Bilbao, Mensajero. 1ª ed. 1975.
- Orozco, Alma (2013). *Atención: Los objetos son libres. Defendamos a las replicantes*. *Diagonal*. [En red] <http://www.diagonalperiodico.net/saberes/atencion-objetos-son-libres-defendamos-replicantes.html> (Última revisión 4 de febrero 2014).
- Panofsky, Erwin (1924). *Idea: contribución a la historia de la teoría del arte*. Trad.: Madrid, Cátedra, 2004.
- Panofsky, Erwin (1927). *La perspectiva como forma simbólica*. Trad.: Barcelona, Tusquets, 1999.
- Panofsky, Erwin (1939). *Estudios sobre iconología*. Trad.: Madrid. Alianza. 2008.
- Proust, Marcel (1919). *En busca del tiempo perdido. Por el camino de Swan*. Trad.: Madrid. Alianza. 23ª ed. 1997. 1ª edición revisada. Biblioteca de Autor. 1998.