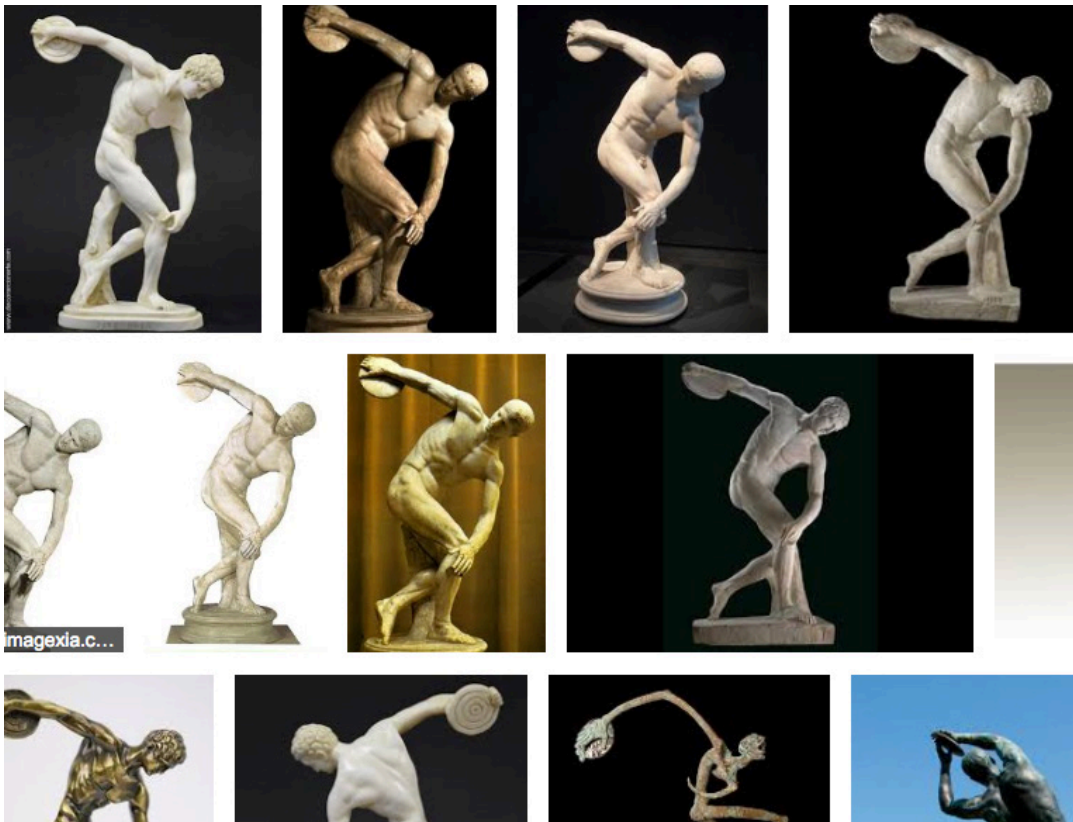


Ensayo sobre la imagen digital



Resumen y palabras clave.....	4
Abstract and keywords.....	5
Objetivos y Metodología	6
Antecedentes propios.....	8
Hombres llorando (2018).....	8
Habitación de oro (2017).....	10
#itboy (2015-2016)	12
Descripción detallada del proyecto	14
Guión literario	20
Desarrollo conceptual	22
1. Principio de la imagen. Inocencia y representación.....	22
2. Quererse sin mirarse.....	24
3. Devenir imagen. Distinguirse de una imagen.....	27
4. Enamorarse de una imagen. Stendhal.....	29
5. Confrontar el JPG. El Desencanto. París.....	31
Referentes teóricos, históricos y artísticos.....	34
John Berger	34
Remedios Zafra Alcaraz	36
Peter de Potter	38
Plan de producción	40
Conclusión.....	41
Bibliografía.....	42

Resumen y palabras clave

hipertexto, hiper-imagen, multipantalla, archivo, metacine, metalenguaje, contemporaneidad, representación, internet, sociedad-líquida, imágenes, Stendhal, París.

La perspectiva convierte al ojo en el centro del mundo visible. Vivimos en un mundo híper-poblado de imágenes, en todos los momentos de nuestra vida nuestros ojos hacen de operarios. Nos fotografiamos constantemente y estas imágenes nos representan, somos reconocidos en ellas y por ellas.

En este proyecto me planteo si estas imágenes tienen autonomía propia y cómo afectan a nuestras relaciones con los demás y nuestros sentimientos en sí. Usando dos enfermedades psicósomáticas relacionadas con la imagen como alegoría:

-Síndrome de Stendhal: Reacciones como palpitaciones, vértigo, confusión, entre otras ante las obras de arte y la belleza cuando ésta está expuesta en gran cantidad.

-Síndrome de París: alucinaciones, desilusión y desrealización entre otros síntomas al encontrar la diferencia que existe entre la imagen y lo real, entre la representación y lo representado.

El proceso que realizamos al conocer a alguien en la sociedad-pantalla es similar a estos dos puntos: En un primer contacto, siempre a través de alguna tecnología, como un Smartphone, estas imágenes del otro nos abruma por su belleza y es tal la cantidad que no podemos abarcarla, sin embargo, su espectro negativo es que las imágenes son tan perfectas que la persona representada en ellas no puede cumplir tales expectativas, sentimos desrealización al confrontar aquello que veíamos representado.

Abstract and keywords

hypertext, hyper-image, multiscreen, archive, metacine, metalanguage, contemporaneity, representation, internet, society-liquid, images, Stendhal, Paris.

The perspective turns the eye into the center of the visible world. We live in a hyper-populated world of images, in every moment of our lives our eyes act as operators. We photograph ourselves constantly and these images represent us, we are recognized in them and by them.

In this project I wonder if these images have their own autonomy and how they affect our relationships with others and our feelings in themselves. Using two psychosomatic diseases related to the image as an allegory:

- Stendhal Syndrome: Reactions such as palpitations, vertigo, confusion, among other things, works of art and beauty, when exposed in large numbers.
- Paris syndrome: hallucinations, disillusionment and derealization among other syndics to find the difference between the image and the real, between the representation and the represented.

The process we do when meeting someone in society is similar to these two points: In a first contact, always through a technology, such as a smartphone, these images of the other overwhelm us for their beauty and is the amount that does not we can cover it, however, its negative spectrum is that the images are so perfect that the person represented in them can not meet expectations, we feel derealization when confronted with what we saw represented.

Objetivos y Metodología

El por qué de esta investigación tiene su origen en mi vivencia personal del amor y las relaciones a través de las tecnologías de mi tiempo (principalmente internet, Smartphone y redes sociales) y cómo las tan llamadas “tecnologías de la comunicación” han impuesto un método de afectividad a través de su uso.

Este proceso biopolítico es común para mis contemporáneos ya que todos los millenials y posteriores tenemos interiorizados estos dispositivos y sus estrategias, sin embargo, en mi investigación quería refutar esta idea del nuevo-relacionarse usando no sólo mi propia subjetividad sino trazar una línea de tiempo, un recorrido histórico, que avalase esta percepción y que además esclareciese los procesos por los que los humanos han pasado en lo que al procesamiento de las imágenes y las tecnologías se refiere.

Para abarcar esto el mejor método que encuentro es el de realizar un video ensayo que demuestre el poder de la imagen como sustituto de la realidad y cómo la híper-producción e híper-construcción de éstas afectan directamente a los aspectos de la vida humana. Además me propongo para la realización del trabajo el no uso de imágenes de mujeres ya que la cosificación del género femenino ha sido y es mucho más agresivo que el del masculino.

En este ensayo en concreto expongo cómo afecta esta nueva realidad a las relaciones entre personas y a las posibilidades románticas, siendo el nuevo paradigma el de enamorarnos de las imágenes y no de las personas a las que representa. Para explicar este proceso de enamoramiento del jpg me hago servir de dos ejemplos: el síndrome de Stendhal y el de París, que son dos enfermedades psicosomáticas que tienen relación con el modo de ver las imágenes.

La pieza está realizada en un tono claramente didáctico. La decisión de utilizar material de archivo y no grabar mis propios vídeos viene dada por el exceso de imágenes con el que nos encontramos, por lo que en lugar de realizar nuevas prefiero repensar las que ya existen. La estructura del vídeo es divisible en tres partes:

-Síndrome de Stendhal: donde se expone dicha enfermedad, sus síntomas y situación en la que se da. Además en esta primera parte, las imágenes tienen un carácter más agresivo en cuanto a la cantidad y el ritmo, ciertamente esta parte del vídeo es agobiante y pesada en el sentido metafórico. Para este fragmento he optado por colores más antiguos y oscuros como los marrones, beiges y dorados, así mismo los elementos escogidos también hacen reminiscencia al pasado, como las arquitecturas o los cuadros al óleo, aunque la idea de lo líquido está presente desde el principio del ensayo.

-Síndrome de París: Al igual que en el anterior los síntomas y características de la enfermedad son explicados por la voz del narrador. A diferencia del otro fragmento, los colores de este son mucho más actuales y livianos: blancos, azules y lilas sobre todo, también las composiciones son mucho más fáciles de comprender y esta sensación de cacofonía desciende, al igual que la positividad en internet, esta parte del vídeo no ofrece resistencia. Además el comienzo de esta explicación se hace a través de unas nubes, dando a entender que todo ese mundo líquido está ahora evaporado y que en la era digital vivimos en “la nube”. Las imágenes que he elegido para esta parte de la explicación son puramente digitales, no tienen soporte físico como el cine.

-Conclusión del proceso: Esta es la última de las tres partes y aún las características de ambas usando esas imágenes digitales ahora en redes sociales sobre como paradigma actual. Termina con una suerte de alegoría sobre nuestra imposibilidad de tocarnos por mediar siempre entre nosotros una pantalla, esta alegoría la realizo a través de una última imagen de unas manos robóticas.

Además durante todo el vídeo podremos encontrar “collages” con vídeos a los cuales nombraré “espacio de belleza” para referirme a ellos durante el resto del texto, estos espacios tienen como objetivo ofrecer cierto sosiego y calma al espectador y cada uno contiene una frase que funciona a modo de statement para invitar a pensar alguna cuestión de la imagen en la sociedad contemporánea.

Para ello opto porque el video tenga carácter didáctico y un narrador hace las veces de guía explicando este proceso de sustitución de lo real por la imagen. Ya que uno de los temas que trato es el de la hiper-población de imágenes el vídeo está realizado con material de archivo, y dentro de este mismo archivo la búsqueda ha sido exhaustiva ya que además no quería continuar cosificando la idea de la mujer por lo que todo el material recopilado es de representaciones masculinas.

Además estas imágenes reafirman los síntomas de las enfermedades por lo que la disposición de las imágenes es una multipantalla que crea un hipertexto, el sentido cacofónico de la obra se apoya además en el metalenguaje y el metacine: durante todo el vídeo éste no hace más que referenciarse a sí mismo.

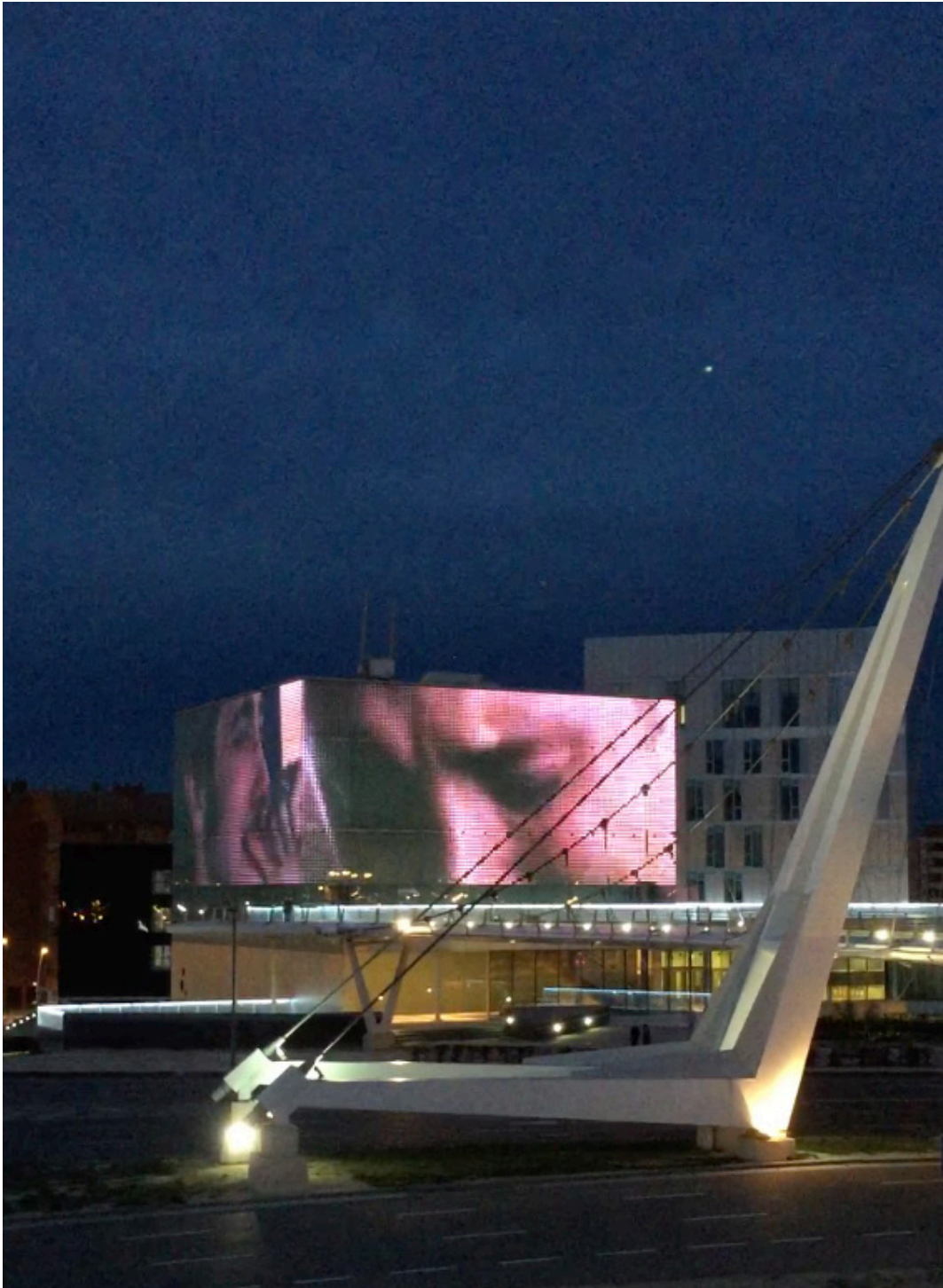
Todo este material ha sido tratado con Adobe Premiere, en la mayoría de los casos he utilizado efectos de imagen para desdoblarse o recortarla, así como la cámara lenta y rápida entre otras. Las partes del vídeo de 3D están hechas con Rhinoceros 5.0.

Antecedentes propios

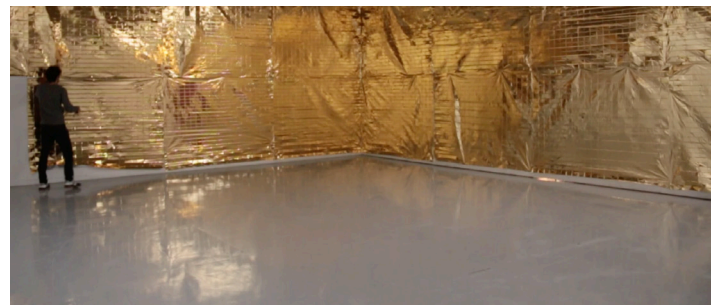
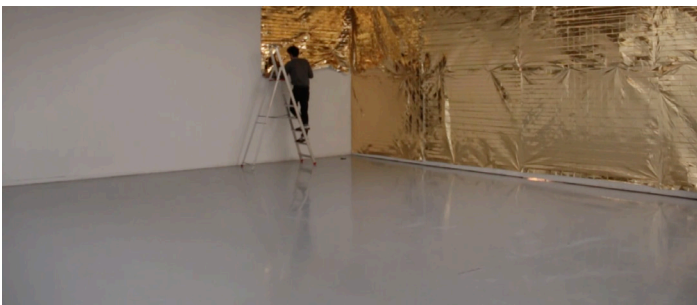
Hombres llorando (2018)



Obra site-specific para la fachada del edificio ETOPIA (Zaragoza) dentro de la residencia Fachada Media. Recopilación de escenas de películas en las que un hombre llora. En esta obra me hago servir del material de archivo para sustituir el supuesto de que “los hombres no lloran” generando y evidenciando lo contrario mediante la re-construcción de ese mismo imaginario. La obra se basa en un flujo constante de primeros planos de hombres llorando, dispuestas cronológicamente.



Habitación de oro (2017)

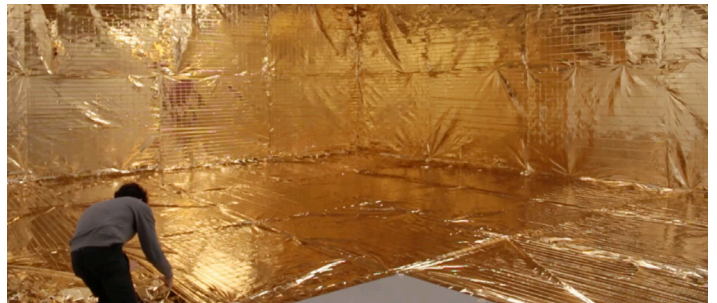
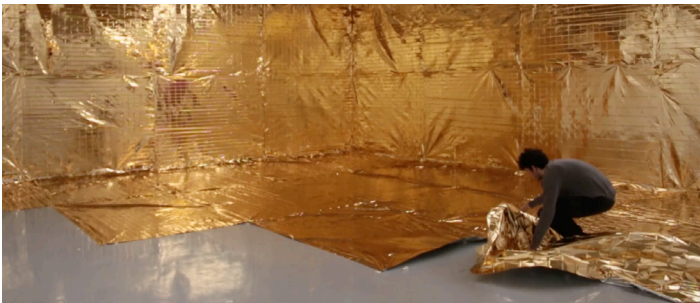
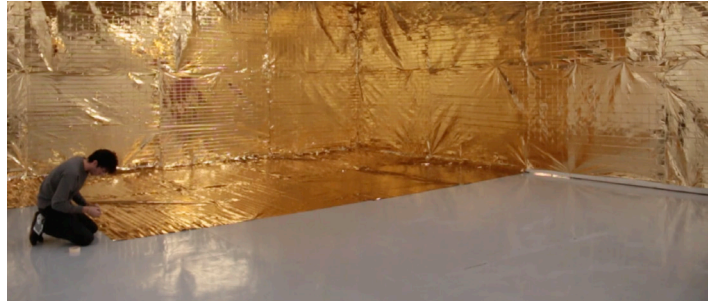
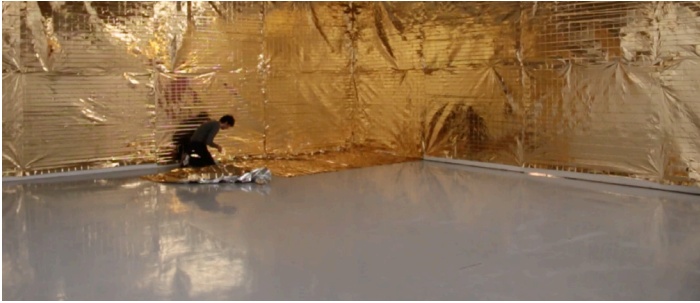


En el siglo XVI los españoles comienzan la conquista y colonización del imperio Inca, raptando a su emperador y máxima autoridad, Atalahuza. Como pago por su rescate, los españoles piden una habitación de oro al pueblo inca, sin embargo, Atalahuza es asesinado por los colonizadores y ante esta noticia, los incas se deshacen de la habitación, quedando perdida para siempre entre otros tesoros.

Dos siglos más tarde, los colonos portugueses conquistan la ciudad a la que llamará Ouro Preto (Oro Negro) conocida por las altas reservas de oro presente en su suelo. Este preciado material fue extraído en su totalidad por mano de obra esclava negra, sin embargo, esta ciudad también recibe su nombre debido a que eran éstos mismo esclavos los que guardaban a escondidas pequeñas cantidades de este oro, oro negro, para crear así sus propias deidades e imágenes.

Construir un espacio de contemplación que alegoriza la situación del sujeto en la contemporaneidad. La sociedad positiva, del like, no ofrece ningún tipo de resistencia, nos deslizamos por ella lamiendo las pantallas lisas y perfectas con nuestros ojos.

Las cualidades principales de la estancia son su color dorado, que ensalza la figura de aquellos que la visiten, y su capacidad de reflejar la luz, gracias a la cual, el sujeto se reproduce en cientos de veces al acercarse a su superficie pulida y tersa: en los muros de esta estancia uno es mejor, más bello, más vivo. No hay nada negativo





Performance de un año de duración. Realizo fotografías que luego comparto en Instagram partiendo de una tendencia que pone en cuestión algunos mecanismos del consumismo. Mediante el wardrobing -práctica en alza desde la eclosión de bloggers e instagrammers de moda- compro, uso y devuelvo prendas con las que me fotografío para exhibirme en la red social y tratar de conseguir un mayor porcentaje de interacción y aceptación en la red. Al mismo tiempo, evidencio la hipersexualización de todos los ámbitos de las redes sociales, especialmente en relación con el ego con elementos como la fotografía de perfil de usuario y el selfie.

La obra derivada de esta performance consta de varias partes:

- Video documental en el que se explica el proceso de la performance. 3 minutos.
- Cuenta de instagram @itboybydavidmontosa en la que subo las fotografías con la ropa adquirida mediante el wardrobing.
- Fotografías de las prendas con el cambio de etiqueta antes de ser devuelta. 36 fotografías, papel fotográfico, color. 15 x 15 cm.



Descripción detallada del proyecto



La estructura del vídeo está formada de tres partes, en la primera se explica el síndrome de Stendhal, en la segunda el Síndrome de París y en la tercera una relación entre ambos y sus afectos a los humanos. Además durante la obra dispongo “espacios de belleza” a modo de collages digitales con frases que reflexionan ésta idea de qué es la imagen y qué somos nosotros de ellas y para con ellas.

A continuación explicaré ahondando en detalle las partes más relevantes del ensayo y por qué la elección de estas imágenes.

El video comienza con un Smartphone sobre croma verde, una claqueta y una voz cantan la escena y con el choque de las maderas, el croma cambia por una vista cenital del mar. De esta forma comienzo con la exposición de la propia construcción de la imagen, el croma verde, como lienzo contemporáneo, está esperando a ser transformado. Igualmente en el dispositivo móvil aparece un narrador en estudio situado en el mismo croma y rodeado de otros elementos de rodaje como el micro y otras partes de la estancia. En una parte del discurso un zoom nos acerca al personaje, dejando sólo croma a su alrededor, una imagen que era más bien paupérrima ahora adquiere un matiz de profesionalidad, de credibilidad. Con esta primera escena dejo claro la poca veracidad de aquello que vemos y algunas de las estrategias de las que el cine y los medios audiovisuales se hacen servir para representar la supuesta realidad, que es un constructo. Este uso del meta cine lo llevaré a cabo a medida que avanza la pieza, con la esperanza de recordar al espectador que nada de lo que muestro es real, porque ninguna imagen lo es.

Durante esta primera parte el discurso del narrador es una introducción a las intenciones que tiene el vídeo, cuáles son los temas que pretende esclarecer y nos sitúa en el espacio y tiempo. Además cabe destacar que algunas partes de este diálogo están tomadas del primer capítulo de *Ways of Seeing* de John Berger, ya que este vídeo es una actualización de este modo de ver que nos proponía Berger. En la mayoría de las veces el narrador aparecerá sobre croma verde, pero este escenario no tendrá uso, ese verde tiene como pretensión el ser recordatorio del constructo que es el en sí mismo, es el croma el que nos dice: “esto es una imagen y por lo tanto no es cierto”. El narrador y el mar se funden y abren título.

En un fondo negro, el Discóbolo de Mirón reproducido en 3D gira sobre su propio eje mientras el título “Ensayo sobre la imagen digital” le rodea.

“Para usar esta relación y sus consecuencias, haré uso de dos ejemplos históricos”. Otro mar aparece ante nuestros ojos, esta vez un plano más cercano del mecer de las olas y a su vez éstas mismas se funden en unas olas al óleo y nos arrastran hasta una pintura de la Galería de los Uffizi. La llegada a Florencia no es baladí, elijo esta imagen y no cualquier otra porque Stendhal sufrió del síndrome al que da nombre en dicha ciudad y en dicha galería, aunque después haya sido posible encontrar otros casos en otros lugares el comienzo y las primeras investigaciones del tema fueron en los Uffizi.

Mares creados digitalmente o capturados de la realidad tangible, todo es susceptible de diluirse y ser líquido; lo maleable rige la estética del vídeo como una alegoría a la sociedad líquida de Bauman, concretamente en su libro Amor líquido, el sociólogo nos habla de cómo internet cambia las relaciones interpersonales por la búsqueda de conexiones y a su vez transforma lo sólido e inmutable por todo aquello que sea fluido y de fácil cambio. Este paso de las olas digitales a las de una pintura es un modo de situarnos como espectadores en el tiempo y dar así paso a explicar el primer síndrome, que data del siglo XIX.

Un hombre asiático se encuentra fotografiando la ciudad de Roma. Esta imagen a su vez se encuentra enmarcada dentro de cuadros líquidos que cambian rápidamente y a medida que el narrador cuenta la historia de cómo Stendhal es víctima del síndrome que se expone en esta primera parte, una imagen de la arquitectura de la Galería de los Uffizi comienza a ganar terreno a lo líquido, así mismo de los lados de la escena donde el turista fotografía, otras multipantallas del interior de la galería nos muestran el paseo por sus pasillos. Este hipertexto pesa y angustia a medida que se desarrolla, todas las imágenes tienen travellings complejos o cambios muy rápidos, por lo que la información a interiorizar es mucha. En el final de la escena, el hombre se ha desmayado y los cuadros líquidos han sido sustituidos por la solidez de la arquitectura, las imponentes verticales de la misma recuerdan incluso a una cárcel. Este es el primer hiper-texto -y quizás el más agresivo- con el que nos encontramos en el ensayo, el Síndrome de Stendhal, como explica el narrador, tiene una característica muy importante que es la de la cantidad: la belleza no es posible de ser abarcada en los Uffizi no sólo por sus cualidades estéticas en sí, sino porque no existe respiro para el ojo. Por lo tanto el multiplicar lo máximo posible estas pantallas era lo importante aquí.

Durante esta primera parte de la explicación tanto los colores como los referentes tendrán un deje antiguo y desvaído, la paleta de color es en su mayoría de marrones y ocres y la estética será barroca y recargada no sólo por la excesiva cantidad de imágenes si no por las imágenes en sí, que tendrán excesivos detalles.

En la siguiente escena nos adentramos en los Uffizi, comienza nuestro paseo por esta galería que es la enfermedad de unos muchos. Una vez más me hago servir de un collage-multipantalla para explicar otra de las características que proporciona la imagen: la omnipresencia: mientras el fondo nos muestra las pinturas del techo decoradas con todo detalle, la pantalla central nos pasea por uno de sus pasillos, al final de éste podemos ver al protagonista del ensayo: nos acercamos a un hombre de piedra en toda su perfección. Es mirado y recorrido desde un travelling contrapicado. Este hombre de piedra es una imagen perfecta y canónica de nosotros, lo rodeamos y observamos, lo consumimos y sexualizamos, es cosificado a través del dispositivo cámara y del dispositivo mirada. Inmóvil y pasiva, la imagen no nos ofrece resistencia.

Las estatuas de hombres son un personaje que he creado alegorizando la imagen en sí misma, porque si lo pensamos, una fotografía de un muchacho no dista tanto de la escultura que aquí muestro: ambos poseen forma humana y tienen ojos, pero no mirada, cuando la miramos no hay que confrontarla, no nos impone nada. Como ya he citado en los objetivos, elijo hacer uso de cuerpos de piedra que representan al sexo masculino porque el femenino ya ha sido cosificado y usado hasta la saciedad, además, aunque tengo la desventaja de que estas imágenes son más difíciles de encontrar también me encuentro con la virtud de que sus lecturas son más ambiguas gracias a que no existe un constructo tan fuerte sobre el cuerpo de los hombres como el de las mujeres.

Mediante este archivo de esculturas, el discurso se ve apoyado en cómo al igual que una imagen digital, ésta de mármol o cemento, es enviada y transportada, mutilada, cosificada y mal tratada hasta la saciedad.

En esta escena también somos testigos de una de las primeras frases o statement que irán apareciendo durante la pieza. cuando la voz del narrador calla y sobre el cuerpo pétreo podemos leer “Il n'existe pas” (Él no existe). Al igual que el artista francés Peter de Potter se hace servir de imágenes de chicos adolescentes y frases que repiensan el amor, me he apropiado de algunas de éstas para guiar al espectador durante el vídeo y sobre todo dejar clara una advertencia: todo lo que estás viendo es una imagen, nada es real ni tangible, nada de esto existe. Como cita la voz en off, Stendhal creía poder ver de cerca y tocar la belleza, ideas no-sólidas como la belleza, debido a su atracción, pueden parecernos incluso tangibles.

El corte directo nos lleva a la siguiente escena. Esta vez nos encontramos enfrente de otro cuadro en los Uffizi pero éste se encuentra duplicado en una composición completamente simétrica. La característica del constructo de las imágenes que se evidencia en este momento es la de la reproductibilidad: El mismo cuadro es reproducido al unísono dos veces al mismo tiempo, un espejo divide la pantalla y la refleja. El narrador en off comienza su explicación sobre el Síndrome de Stendhal y los cuadros se diluyen en bucle, volviéndose líquidos y arrastrándose por la pared para volver a reconstituirse.

Con la voz enumerando los síntomas del síndrome de Stendhal, la multipantalla es ocupada rítmicamente por más hombres de piedra, a veces el mismo hombre es representado desde diferentes puntos de vista, a veces esa misma imagen también está modelada en 3D y podemos moverla a nuestro antojo. Las esculturas acaban por ocupar toda la pantalla, sustituyendo los cuadros líquidos y abrumándonos con el exceso.

Descubrimos así que el sujeto no es uno, son muchos sino todos nosotros. Sin embargo, aunque podamos apreciar sutiles diferencias, las características comunes son tales que en su conjunto forman una masa homogénea. Esta es otra de las enseñanzas de la imagen: su tiranía expulsa lo distinto.

En la siguiente escena esta multitud uniforme es representada mediante un coloso mutilado que es trasladado sobre el agua. Lo representado adquiere forma y parece tangible, aunque está hecho trizas. Trasladar una imagen.

A partir de este momento, comienzo a concentrar mi atención en un parte de nuestro cuerpo que junto al ojo definen a mi entender el ocularcentrismo: la mano. Un grupo de manos se turnan para sostener el brazo de una imagen, tocan y admiran la mutilación, las imágenes son compartidas y consumidas por diferentes usuarios y cuanto más se consume, menos queda de ella. La cosificación del cuerpo se evidencia mediante el uso del mismo, cómo se cosifica y usa como elemento a ser visto, a ser lamido. Este mano a mano de la imagen ocurre mediante rectángulos que se desplazan sobre un material líquido mucho menos realista que las aguas que hemos visto hasta ahora, comienza así el paso de la pintura a la fotografía y el vídeo, del Síndrome de Stendhal al Síndrome de París.

En este punto también es destacable la gama de colores de la que hago uso que son livianos y fantasiosos como lo es la positividad y fluidez de internet, como si se tratara de una App en esta parte del video el diseño cambia por uno más moderno, más higiénico. También las imágenes que he elegido son actuales y referentes cinematográficos (Call me by your name) que marcan los adolescentes del ahora.

Siguiente escena: como si el líquido anterior se hubiese evaporado, un mar de nubes se abre ante nuestros ojos, un laberinto de imágenes repetidas hasta el infinito, ocupando todo el espacio con su intangibilidad. Aquí evidencio una de las características de lo digital: no posee volumen. Estas nubes son planas y es imposible no perderse en el barullo. La voz en off nos explica el Síndrome de París, el cual está basado en un abismo que se abre al confrontar lo que veíamos representado en imágenes con lo representado en la realidad, la desilusión y desrealización son los sentimientos principales.

Otro “espacio de belleza” nos da una nueva pista sobre qué ocurre con todas estas imágenes intangibles y con el abismo al que nos enfrentamos, en esta ocasión el statement cita “We only fall in love with pictures” (sólo nos enamoramos de las imágenes) sobre el rostro de Baco, a cuya mirada nos acercamos mientras otras imágenes, la de un efebo digital que podría ser perfectamente una estatua helenística, se superponen sobre el Caravaggio a modo de políptico. Este collage sirve para hacer diferencia entre las primeras partes, en las que explicaba las características de los síndromes y la siguiente donde aúno el paradigma. Por este motivo he hecho uso tanto de la



imagen de Baco como reminiscencia a Stendhal y al muchacho que es su copia -si es posible que una persona real sea la copia de una imagen- para poner un punto y seguido en la narración. Así mismo, la frase que acompaña en esta parte a mi entender es una de las revelaciones del paradigma contemporáneo.

Nos acercamos tanto a los ojos de la pintura que ocupan todo el marco y la mirada se desvanece de nuevo en el mar. Sobre este mar, otra masa ingente de agua aparece y de esta emerge el fragmento de una imagen, la mano del coloso, los cuerpos mutilados. En este momento el discurso ha dejado de admitir a la escultura en su totalidad para centrarse solo en la mano. En nuestra ciber-realidad ocularcentrista la mano funciona como apéndice del ojo, es la que abre y cierra nuestras imágenes y las acaricia a través de una pantalla. Nuestro índice parpadea dos veces sobre algo y entonces nos gusta, nuestro índice y nuestro pulgar se deslizan sobre la superficie y entonces se acerca. La relación ojo-mano es característica de nuestras tecnologías y definitoria de nuestra contemporaneidad.

Un nuevo statement aparece "I have touched you for the last time" (Te he tocado por última vez) y la voz en off nos explica el por qué de esta problemática al confrontar una realidad dispuesta previamente en imágenes. Las imágenes provocan unas expectativas que no son posibles de encontrar en la realidad y esto la hace defectuosa, como esta mano rota. Ahora miramos el mundo y si no hay una pantalla que nos separe de él, no nos parece suficiente.

El anterior laberinto de nubes es ahora sustituido por un laberinto de muchachos que se hacen fotografías en sus espejos mientras sostienen el móvil, es imposible denotar las diferencias de los individuos en esta homogénea masa intangible, como venía diciendo sobre la expulsión de lo distinto a través del imagen, con internet esta tiranía rebasa los límites imaginados, ya que en internet la belleza no se rige por el gusto, si no por la estadística. En esta escena, todos los elementos de la producción audiovisual se ven expuestos, las imágenes son subidas, descargadas, compartidas, editadas y re-editadas, cortadas, reproducidas.

Paseamos por este paisaje artificial hasta llegar a nuestro narrador que como el resto de chicos, sostiene su Smartphone en la mano mirándose a través de él dentro de un baño. El narrador levanta la mirada, comienza a hablar y el escenario desaparece para convertirse en la reproducción de sí mismo. Siete bocas nos advierten de que las imágenes no solo nos representan si no que nos sustituyen, las imágenes no sólo no nos pertenecen si no que tienen su propia autonomía.

El cuerpo mutilado de un efebo forjado en hierro emerge de las aguas. Otra frase de Peter de Potter nos cuestiona Is this love or fascination? I don't know anymore (¿Es esto amor o fascinación? Ya no lo sé). Al mismo tiempo la pintura de Baco aparece en el hipertexto. Mediante este collage digital se resume el paradigma que venimos explicando en las escenas anteriores: las imágenes digitales son tantas y tan bellas que es imposible diferenciarlas de la realidad y mucho menos saber qué sentimos hacia ellas. También es un intento de explicar que una imagen



no tiene vida y que es en efecto, un cuerpo muerto y mutilado del que nunca obtendremos respuesta.

Como una reminiscencia de la Galería Uffizzi, tres columnas de fotografías secuenciadas sirven de fondo para el narrador. En estas imágenes aparecen los muchachos que antes se fotografiaban en el espejo y que ahora se tocan la cara, una vez más los individuos son transformados en una masa uniforme y heterogénea de imágenes. El narrador explica que las características necesarias para que se de el Síndrome de Stendhal se dan fácilmente en interfaces como Instagram y a su vez, da a conocer nuestro modo de interacción con las imágenes a través de nuestros dedos y ojos. Para evidenciarlo aún más, realiza movimientos con su propia mano -su propia mano-ojo- en los que expone el lenguaje digital que se basa en tres movimientos:

El scroll: deslizar el dedo índice de arriba hacia abajo para desplazarnos dentro de la interfaz digital.

El me gusta (like): golpear levemente con el dedo índice sobre la superficie digital.

El zoom: Deslizar y separar al mismo tiempo los dedos índice y pulgar para ampliar una imagen.

La misma mano que antes emergía del agua ahora asciende y es transportada hacia el cielo. El statement en esta ocasión reza *The last time that you touched me* (La última vez que me tocaste). Este ascenso a su vez es una alegoría a los dos procesos más destacable desde el comienzo de internet: en el primero surfeábamos en la red y cuando este agua se evaporó, todas las imágenes e información subieron a la nube.

Unas manos robóticas se tocan e interactúan entre ellas, y parece que la tensión sexual, si es posible que la haya, aumenta a medida que sus pieles metálicas se acarician. Con esta última escena intento hablar de lo que podría parecer el futuro -si se puede hablar de futuro cuando el tiempo es líquido y presente constante- pero que en mi opinión es el presente que las generaciones de los millennials y posteriores vivimos.

La voz en off explica cómo entre nosotros siempre media una pantalla y esta imagen reflexiona sobre nuestro nuevo modo de tocarnos, que es acariciando la superficie de nuestro móvil. El video acaba con la conclusión del hipertexto: Nos enamoramos de las imágenes.

El por qué de esta investigación tiene su origen en mi vivencia personal del amor y las relaciones a través de las tecnologías de mi tiempo (principalmente internet, Smartphone y redes sociales) y cómo las tan llamadas “tecnologías de la comunicación” han impuesto un método de afectividad a través de su uso.

Este proceso biopolítico es común para mis contemporáneos ya que todos los millenials y posteriores tenemos interiorizados estos dispositivos y sus estrategias, sin embargo, en mi investigación quería refutar esta idea del nuevo-relacionarse usando no sólo mi propia subjetividad sino trazar una línea de tiempo, un recorrido histórico,

que avalase esta percepción y que además esclareciese los procesos por los que los humanos han pasado en lo que al procesamiento de las imágenes y las tecnologías se refiere.

Para abarcar esto el mejor método que encuentro es el de realizar un video ensayo que demuestre el poder de la imagen como sustituto de la realidad y cómo la híper-producción e híper-construcción de éstas afectan directamente a los aspectos de la vida humana. Además me propongo para la realización del trabajo el no uso de imágenes de mujeres ya que la cosificación del género femenino ha sido y es mucho más agresivo que el del masculino.

En este ensayo en concreto expongo cómo afecta esta nueva realidad a las relaciones entre personas y a las posibilidades románticas, siendo el nuevo paradigma el de enamorarnos de las imágenes y no de las personas a las que representa. Para explicar este proceso de enamoramiento del jpg me hago servir de dos ejemplos: el síndrome de Stendhal y el de París, que son dos enfermedades psicósomáticas que tienen relación con el modo de ver las imágenes.

En esta pieza quiero cuestionar algunas de las suposiciones hechas habitualmente sobre las imágenes en Internet y cómo gracias a los avances tecnológicos, éstas se actualizan, componiendo nuestra nueva realidad, volviéndose tradición.

Hoy no son tanto las imágenes en sí lo que quiero considerar sino la forma en la que las vivimos ahora. Ahora a principios del siglo XXI. Qué sentimos hacia esas imágenes, con qué ojos las miramos.

Por que nos relacionamos con las imágenes como nadie antes lo hizo. Si descubrimos por qué esto es así, también descubriremos algo sobre nosotros mismos, y sobre la situación que vivimos.

Para explicar esta relación y sus consecuencias, haré uso de dos ejemplos históricos.

El primero ocurre a principios del siglo XIX, cuando el escritor francés Stendhal hace un viaje a Florencia con la idea de visitar la Galería de los Uffizi. Una vez dentro y como preso de una enfermedad, el hombre se desvanece.

Stendhal escribe en su diario “Absorto en la contemplación de la belleza sublime, la veía de cerca, la tocaba, por así decir.”

Las imágenes imitaban a la realidad y de algún modo esa representación parecía tangible, su belleza era tal, que como presos del amor, las personas que se veían rodeadas de estos objetos sufrían efectos como un elevado ritmo cardíaco, vértigo, confusión, temblor, palpitaciones e incluso alucinaciones cuando se encontraban ante las obras de arte.

Este suceso fue conocido como el Síndrome de Stendhal y son tres los elementos clave para que esto ocurra.

La imagen.

La cantidad de estas.

Y un espectador.

La mayoría de las personas que sufrieron del síndrome de Stendhal se describieron absortos en la belleza, hasta tal punto que creían poder tocar lo representado, confundiéndolo con lo real. El poder de las imágenes es tal, que a

veces creemos poder sumergirnos en ellas.

Actualmente otra enfermedad relacionada con la imagen nos acontece. El segundo ejemplo es conocido como Síndrome de París. Cuando los turistas viajan a la capital francesa sufren de alucinaciones, desilusión y desrealización al encontrarse en los escenarios que habían visto en postales, algunos incluso deben encerrarse en sus hoteles con tal de no ver el exterior. Estas personas encuentran insoportable la diferencia entre el París de las fotografías y el verídico, entre la imagen y lo real, entre la representación y lo representado.

¿Pero por qué sucede esto?

Las imágenes que estamos acostumbrados a ver, con las que nos relacionamos y que ocupan nuestro día a día crean expectativas sobre la realidad imposibles de satisfacer.

Los avances tecnológicos son tales que las imágenes han dejado de representarnos para sustituirnos. Las imágenes son un ente en sí mismo.

Así es como llegamos a la situación actual, hemos dejado de enamorarnos de las personas. Las imágenes forman parte de todos los aspectos de nuestra vida y son tan nítidas y perfectas que parecen más reales que la propia realidad, las imágenes nos seducen imitándonos y perfeccionándonos. Al igual que en la Galería Uffizi, las imágenes en gran cantidad, son miradas. Amamos al jpg, lamiéndolo con las yemas de nuestros dedos.

Cuando nos enfrentamos a la realidad, encontramos que esta no puede satisfacernos porque la realidad no se descarga ni se edita o comparte. Lo mismo ocurre cuando nos enfrentamos a personas reales y no a sus imágenes.

Hemos dejado de tocarnos, entre nosotros media siempre una pantalla. Hemos dejado de relacionarnos con personas para relacionarnos con imágenes. El amor, como se conocía hasta ahora, no es posible. No nos amamos los unos a los otros, amamos las imágenes. Nos enamoramos de las imágenes.

Enlace al vídeo.

<https://vimeo.com/274382310>

Contraseña: pantalla

Desarrollo conceptual

1. Principio de la imagen. Inocencia y representación.



Mercury Giving Lessons to Cupid. 1738. Francois Boucher.

En la literatura de la antigua Grecia el eidolon es una imagen-espíritu de una persona viva o muerta, la sombra de un fantasma con forma humana. Un buen ejemplo es el de la Odisea, donde Ulises al descender al Hades, ve los eidola de los muertos y entre ellos reconoce a su madre, pero al intentar abrazarla, la imagen de ésta se desvanece y desaparece. El eidolon tiene nuestra apariencia e incluso a veces podemos creer tocarlo pero carece de contenido, de profundidad. Entiendo a Ulises al intentar abrazar a su madre sin ser capaz de darse cuenta de que su espectro no poseía volumen: era plano y liso y la máxima interacción que este permitía era el de ser mirado.

Quizás los griegos ya habían sido advertidos por el oráculo de Delfos de que en el futuro, los humanos y los eidola vivirían en comunidad, mirándonos los unos a los otros e intentando distinguir lo superfluo de lo profundo, como si hubiésemos salido de la caverna y al llegar al exterior, nos encontraríamos con las ideas puras pero también con las sombras que habíamos dejado atrás hace solo unos minutos y que deslumbrados por el Sol, no seríamos capaces de distinguir.

Ni siquiera somos capaces de distinguir nuestro yo espectro de nuestro yo real, nuestra relación con la imagen es tal, que devenimos una incluso antes de ser fotografiados, simulando el ser nosotros mismos mediante el acto de posar, fabricando instantáneamente otro cuerpo y otro rostro con la esperanza de ser mirado por otros pequeños simulacros, por otros eidolas que como Ulises, intentarán tocarnos y se toparán con un cristal.

La fotografía y el cine guarda algo más de nosotros que nuestro aspecto, aunque no sabemos el qué. Desde el comienzo de la imagen, parece que su única finalidad es la de sí misma. Si miramos atrás, es posible ver en el devenir histórico pequeñas pistas que nos sugieren algo de nuestra relación con las imágenes, lo que hemos hecho de ellas y lo que han hecho ellas de nosotros. A continuación me haré servir de diversos ejemplos que exponen esta inocencia hacia la tecnología y hacia la imagen.

El primero llega con los comienzos del cine. En 1895 los Lumière mostraron en el Salon Indien el film Llegada del tren a La Ciotat. Entre sus primeras películas, los espectadores se levantaron atemorizados porque pensaron que el tren los iba a atropellar. Es un episodio que puede parecer nimio y divertido desde nuestra conciencia de espectadores más que experimentados del siglo XXI, pero es, de hecho, muy revelador: es la prueba más evidente de la historicidad de la competencia de lectura de los espectadores. Pero es, sobre todo, emblemático de la capacidad de la imagen fílmica para provocar efectos, producir reacciones e involucrarnos -de manera clara y marcadamente

física en este caso- en el mundo representado; finalmente, es una prueba del efecto de verdad que tiene toda representación en tanto que parte de los mecanismos discursivos que llamamos cultura.¹

Aunque este ejemplo es una demostración empírica física de cuán sensibles somos ante las imágenes, mi interés tiene que ver con aquella sensibilidad que entra por nuestros ojos y queda guardado en nuestro interior, el ojo y la mente usan medidas diferentes.

Durante el periodo de la Alemania Nazi, una de las preocupaciones del imperio era la de construir un imaginario sobre la raza aria. Estos procesos tenían como objetivo crear un “pasado histórico” que reafirmara la raza en sí misma, confirmando así su supuesta superioridad. Estas investigaciones a menudo eran banales y podían apoyar su discurso en cuestiones puramente estéticas o investigaciones que no ahondaban más allá de donde convenía. De este modo, encuentran en las esculturas griegas, blancas inmaculadas por el paso del tiempo, el referente necesario, obligando a estas imágenes a pertenecer al pasado de los arios.

Una vez encontrado el referente de la perfección, el siguiente paso era reconstruir estas imágenes y contextualizarlas, estamos en Berlín en el 1936 y de aquí a poco, se celebrarán los Juegos Olímpicos en la ciudad. La directora alemana Leni Riefenstahl es la encargada de formalizar la propaganda de los juegos, para ello realiza un casting buscando a un hombre cuya fisonomía sea lo más parecida posible a la del discóbolo de Mirón y una vez encontrado, éste es entrenado para que los músculos de su cuerpo destaquen del mismo modo que los de la escultura.

Así, la tecnología cinematográfica da vida a lo inerte, y como un dios que sopla sobre la arcilla, el mármol se vuelve carne y la estatua anda, el nazismo coloniza la base de la civilización occidental, suprime la realidad e inventa una nueva, más real.

Otro ejemplo de esta capacidad de producir afectos a través de la imagen sería la cuenta de YouTube lonelygirl15 donde en 2006 una adolescente llamada Bree nos presenta su vida y nos hace partícipe de ella a través de un video blog. Un año más tarde se descubre que este perfil es una ficción y que en realidad se trata de una producción audiovisual. Una vez descubierto, los videos del blog pasaron a tener la misma cantidad de dislikes que de likes, algo jamás visto en la historia de YouTube. Las imágenes se tornan materia viva y establecen lazos con el otro.

Estos ejemplos distantes en el tiempo nos hablan principalmente de la capacidad de las imágenes para estimularnos, inventar imaginarios y crear afectos. Nos acostumbramos a sus mecanismos, asimilamos su lenguaje y lo creemos veraz por el hecho de capturar la realidad, sin pensar que en el momento en que es aprisionada deja de ser cierta.

Actualmente las imágenes simulan todas las realidades posibles, a veces para ser vividas como las guerras en los videojuegos, otras para ser consumidas como las vidas de los instagramers o youtubers en internet, en ocasiones suplen necesidades como la del sexo con el porno o la del amor romántico con el cine hollywoodiense.

1 Colaizzi, G. (2001). El acto cinematográfico: género y texto fílmico. Lectora: revista de dones i textualitat, (7).

2. Quererse sin mirarse.



Goliat. 2018. David Montosa.

Hace mucho tiempo, el joven llamado Narciso advierte que una imagen se refleja en una fuente de aguas límpidas, la atracción por la imagen es tal que tiende los brazos hacia el objeto amado, intentando cogerlo y abrazarlo. Inmóvil día y noche junto a la fuente, se consume de inanición y melancolía. Imagino que las aguas donde Narciso se contemplaban eran tan quietas y calmas que parecían incluso sólidas, como un cristal pulido que no ofrece resistencia al ser mirado y que refleja los ojos que se pierdan en él. Un espejo algo más oscuro y turbio pero que en esencia, es sólo superficie.

Si bien aún podemos distinguir una imagen de un cuerpo es cierto que nunca hemos llegado a entender que esas imágenes no corresponden a la realidad sino que la simula. Pero cómo diferenciar la imagen de lo tangible sin un marco que las atrape. Antes de la sociedad conectada y la cultura-red las imágenes poseían un contexto con el que uno podía decir: “esto es una imagen, esto no es real”, este contexto a menudo era un lugar sagrado como una capilla u otro tipo de templo o estaba recogido como un objeto más en un gabinete de curiosidades, o delimitado por un marco de madera dorado que gritaba “atención, esto es un objeto”. A diferencia de la pintura, la fotografía y el vídeo no pueden prescindir de la realidad para fingirla.

Sin embargo, ahora las imágenes son vistas en el contexto de nuestra propia vida, están rodeadas de la familiaridad de nuestras habitaciones -cuartos propios conectados- siempre dispuestas a arrojar un poco de luz sobre nuestros rostros, reflejados en ese espejo digital que parece hablarnos. Se diluyen y extienden y todo lo que está a su alrededor la confirma y consolida en su significado, a veces incluso parecen que son nuestros propios dedos los que se funden en el cristal. O cuando es de noche y el afuera parece no existir, son las imágenes las que nos acompañan y evocan, al otro lado, que la vida continúa y que otras personas, como tu y yo, están frente a sus dispositivos, mirando, sin parpadear.

Con la extensión y fluidez de internet las estructuras y marcos se desmaterializan, también la vida y nosotros mismos dejamos de tener forma, lo que vemos y qué deseamos y cómo lo vemos y cómo lo deseamos se diluye y fluctúa para más tarde mezclarse y perderse entre otras cosas como tu y yo. Como apunta Bauman, conceptos como el amor, la geografía, el espacio o incluso el tiempo se transforman. El mundo se vuelve líquido y nosotros surfearnos en él.

Así las habitaciones propias se convierten en centros de producción y difusión amateur de imágenes, en los nuevos laboratorios de creación. Cuando a nuestros cuartos propios conectados llegaron las redes sociales nos fuimos convirtiendo en contactos de otros y de las cadenas de amigos de aquellos otros, como consecuencia, en engranajes de un sistema de producción de contenidos, donde <<nosotros>> somos el contenido, objeto de intercambio y negociación, fuera de la gestión intervención pública.¹A este proceso en el que el sujeto mismo es productor de contenido para ese producto que va a consumir es conocido como prosumición, los consumidores pasivos pasan a ser prosumidores.²

Nuestra principal labor en internet es la de producir relaciones humanas, vida social, emergiendo un nuevo capitalismo al que Juan Martín Prada denomina capitalismo afectivo*Nombrar*. Nuestro principal objetivo en la red es el de ser-visto e interactuar, intensificando cada vez más el carácter afectivo de la comunicación. Somos productores de vida social, la cual es consumida por los otros a través de la pantalla.

Los otros están tan cerca, tan próximos, que es imposible ver su alteridad. Al igual que la mayoría de los aspectos que componían el mundo antes de que éste se volviese líquido -como la corporeidad, el tiempo o el espacio- la distancia también se ve subyugada al emblema digital. La distancia es la que permite reconocer al otro en su alteridad, en otro ser. Con la popularización de los medios digitales, esta distancia se sustituye por una cercanía: acercan al otro tanto como sea posible, hasta acabar con la distancia. Eliminada la distancia, el otro es transformado en cosa, en jpg. El otro está tan cerca, nos es tan próximo, que no es posible percibirlo como un otro sino como un ello. Ahora puede ser consumido.

Los dispositivos móviles crean la falsa sensación de conocer al otro, de formar parte de la vida del otro, mientras lo miramos. La perspectiva del voyeur es ahora más popular que nunca, observar y mirar al otro sin pudor ni descanso es una práctica cotidiana, un pasatiempo frente a la pantalla: buscar, imaginar y pensar al otro. Cómo es posible creer que uno no forma parte de la vida del otro cuando puedes verlo recién levantado, en clase o en el trabajo, de viaje, en la playa, en el campo, comiendo, duchándose, yéndose a dormir.

En este contexto, podríamos hablar de las llamadas relaciones “a distancia”, en las que dos o más sujetos comparten un vínculo afectivo haciéndose valer de las tecnologías para mantenerse al día, para actualizarse. Aquí hago un inciso hablando de mi propia experiencia en cómo este uso de las tecnologías afecta a la percepción de otra persona o incluso de los sentimientos:

Conocí a este chico el día antes de que se mudara a Irlanda. Casualmente ese día una amiga y yo habíamos decidido grabar nuestro paseo en bici, nos cruzamos con él y ella grabó nuestra primera conversación. Esta acción de grabar solo era el comienzo de las muchas reproducciones, fotos, videos y pantallas que compondrían nuestra relación, saturándonos de imágenes y volviéndonos desconocidos las pocas veces que nos veíamos en persona.

El deseo es el anhelo de consumir. De absorber, devorar, ingerir y digerir. El deseo no necesita otro estímulo más que la presencia de alteridad. El medio digital despoja la comunicación de su carácter táctil y corporal.³ Pese a su eficiencia y facilidad, como explica el creador de Skype en un ensayo sobre su décimo aniversario:

“El videoteléfono produce la ilusión de una presencia y sin duda ha hecho más soportable la separación espacial entre amantes. Pero se nota siempre la distancia que permanece, quizá con la mayor claridad en una pequeña descentración. Efectivamente, en Skype no es posible mirarse el uno al otro. Cuando en la pantalla se mira a los ojos del otro, este cree que su interlocutor mira ligeramente hacia abajo, pues la cámara está instalada en el marco superior del ordenador. La bella peculiaridad del encuentro inmediato, la de que ver a alguien es siempre equivalente a ser visto, ha dejado paso a la asimetría de la mirada. ... podemos estar cerca los unos de los otros las

1 Zafra, R. (2010). Un cuarto propio conectado. Ciber) espacio y (auto) gestión del yo. Madrid: Fórcola. Pág. 71 y 85.

2 El término prosumidor, es acuñado por Alvin Toffer en su obra The third wave (1980) para referirse a los roles entre consumidores y productores en el futuro.

3 Han, B. C. (2014). En el enjambre. Herder Editorial. Pág 42.

veinticuatro horas del día, pero dejamos constantemente de mirarnos.”⁴

Es curioso como en una sociedad ocularcentrista hemos aprendido a querernos sin mirarnos. Las imágenes que nos rodean y con las que interactuamos poseen cuerpo y rostro, incluso tienen ojos como los nuestros pero esos ojos carecen de mirada y donde no hay mirada, no hay vida.

El desafío, la atracción, la seducción que ejerce el Otro vuelve toda distancia, por reducida y minúscula que sea, intolerablemente grande. La brecha se siente como un precipicio. Las relaciones sociales en la actualidad toman las lógicas formales de una relación a distancia: en éstas los dispositivos digitales acercan al otro, que está lejos físicamente, a través -sobre todo- de la imagen. Es decir, lo que anteriormente eran estrategias para acercar a dos personas que estaban físicamente lejos ahora son estrategias de uso común, llevadas al extremo, que eliminan toda distancia entre el yo y el otro, cosificándolo y cosificándonos para ser consumibles.

La distancia tampoco existe ya entre la pantalla y el usuario. Aquello que quedaba encerrado en nuestros cuartos propios y que era posible apagar ha desaparecido, ahora el cuarto continúa extendiéndose en nuestros dispositivos portátiles, cada vez más pequeños y sutiles, que funcionan las veces de apéndice de nuestras manos y ojos. Somos protocyborgs en tanto y cuanto estamos discapacitados sin nuestros dispositivos móviles, internet forma ya parte de nosotros e incluso el ocularcentrismo nos demuestra que para vivir en la materia solo se necesita del ojo que mira y su apéndice que es la mano, nuestro vasto lenguaje incluso se ve reducido a tres o cuatro movimientos que cubren todas las interacciones necesarias con la pantalla. Estamos conectados y existimos en nuestra representación, nuestro yo virtual, nuestro reflejo en el black mirror nos asegura existir en la mirada del otro: si nadie nos ve, no somos.

A diferencia del espejo turbio de Narciso, el nuestro refleja la mejor posibilidad de nosotros mismos, todo lo que nos devuelve está optimizado -aunque siempre puede mejorarse-. Lo que percibimos es positivo y al igual que las aguas calmas, nuestras pantallas no ofrecen resistencia alguna, nos dejan deslizarnos por sus superficies, lamiendo el cristal con las yemas de nuestros dedos. Su interfaz seduce y atrae porque supone deseo sin espera, esfuerzo sin sudor y resultados sin esfuerzo. ⁵

4 Süddeutsche Zeitung Magazin, cuaderno 12/2013.

5 Bauman, Z. (2012). Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos. Fondo de Cultura Económica. Pág.22

3. Devenir imagen. Distinguirse de una imagen.



Llama a Eurídice que se hallaba entre las sombras llegadas recientemente, la ninfa se acercó con paso tardo porque su herida era aún reciente y fuéle concedido partir con Morfeo, pero bajo la condición de que él no volviera la cabeza para mirarla hasta que hubiera ella rebasado los confines del reino de los muertos. Eurídice había ya triunfado de los obstáculos que podían obstruir su camino de retorno y estaba ya a punto de ver la luz de los cielos, cuando Morfeo, olvidando la promesa que había jurado cumplir y siguiendo a la impaciencia de contemplar a su mujer, impaciencia muy digna de perdón si los infiernos supiesen perdonar, cuando ya solo le faltaba dar un paso, vencido por su amor, se detiene y mira hacia atrás... Y en el acto Eurídice le es arrebatada. Ella le tiende los abrazos, el quiere abrazarla, pero ya no estrecha sino un poco de vapor y puede solo escuchar un largo suspiro y un adiós eterno.

Hubo un momento en el que todo lo fluido se evaporó, llevándose el tiempo y el espacio y a nosotros mismos a la nube, sólo quedaron las imágenes y nosotros, nativos de la caída libre.

Pero si esto es así, ¿por qué no nos damos cuenta? Paradójicamente, mientras caes es probable que sientas que estás flotando, o incluso que no te estás moviendo en absoluto. El caer es relacional: si no hay nada hacia donde caer quizá ni seas consciente de estar cayendo. Si no hay piso, la gravedad podría ser de baja intensidad, lo que te provocará una sensación de ingravidez. Los objetos se mantendrán suspendidos si los sueltas. Sociedades enteras podrían estar cayendo también alrededor tuyo, de la misma manera que tú. Podrías sentir de hecho un éxtasis perfecto, como si la historia y el tiempo hubieran llegado a su fin y no pudieras siquiera recordar que alguna vez el tiempo hubiera avanzado.¹

Nuestras conversaciones, deseos y actividades, compras, rutas y ofertas de trabajo son enviadas al espacio cada segundo. Esta información sube y se descarga, se comparte, se edita y re-edita.

Cuando pienso en cómo es posible que vivamos conectados perpetuamente, mi cuerpo y mente reaccionan recordando una sensación de ensoñación que la sociedad-red ofrece, un sentimiento prosaico que tiene algo de mágico: la experiencia de habitar la realidad-virtual es como un sueño, porque si fuese siempre una pesadilla, no formaríamos parte de ella. Las imágenes nos seducen y atrapan mientras las mentes y los cuerpos se fragmentan cada vez más, hasta que no quedan fragmentos. Encontramos placer en esta realidad tan nítida y bella, todas estas

1 Steyerl, H., & Berardi, F. (2014). Los condenados de la pantalla. Caja Negra. Pág. 16

pantallas están más vivas que nosotros mismos y surge la idea de que solo usando sus herramientas, podamos alcanzar la felicidad que tan a menudo parece que llueva sobre los que están al otro lado. Como si el encerrarnos en este espejo negro pudiese acabar con nuestra precariedad real.

En el tercer capítulo de Modos de ver de John Berger, no explica que la pintura al óleo fue la técnica más extendida y usada desde el 1400 al 1500 en Europa. Esto era principalmente, porque su plasticidad permitía pintar con un detalle exquisito, mostrando la tangibilidad, la solidez, el peso, la textura y el volumen de todo lo representable como nunca antes se había conocido. Durante este tiempo, destacaron las pinturas de bodegones y animales: aunque el comer sea un placer, esta comida no podía ser comida, servía para demostrar la riqueza del poseedor. Lo mismo ocurría con las pinturas de animales, estáticos e inmóviles, los mamíferos se volvían mesas de cuatro patas y su pedigrí demostraba el pedigrí del poseedor.

Aunque las fotografías no demuestren nuestro peso ni volumen, algo parecido ocurre con nuestros cuerpos cuando suben a la nube: dejamos de ser sujetos para transformarnos en objetos, cosas, imágenes llenas de posibilidades. Transformados en imágenes no sólo podemos ser clonados, también reproducidos, multiplicados y copiados, viajando sin esfuerzo de un espejo a otro, con la esperanza de ser vistos. También es este el modo en el que la vida privada desaparece, ya que lo “privado” nos es más que ese tiempo y ese espacio en el que no soy una imagen, en el que soy un sujeto. Qué ocurre dentro de nosotros cuando nuestras imágenes son violadas, cortadas, editadas, subidas, descargadas y borradas.

La mercancía y lo humano encuentran una coexistencia aparentemente no contradictoria. Uno de los objetivos de nuestro eidolon no es siquiera el de obtener el equivalente económico de lo que vale en términos de capitalismo afectivo sino confirmar nuestro valor, cerciorarse de nuestro propio atractivo. Gracias a este nuevo modo de relacionarnos, el capitalismo ha re-creado la belleza, la juventud y lo atractivo en cuanto a mercancía, en cuanto a cualidades susceptibles de ser poseídas, consumidas. Nuestra principal causa es la de ser mirados. La ciencia que domina el gusto no se refugia ya en Internet en la estética sino en la estadística.²

Lo que importa de nosotros es cuan cuantificable es nuestra imagen: registramos, mediante el dispositivo móvil, cualquier aspecto de la propia vida. Voluntariamente la exponemos en calidad de espectáculo e internet se encarga de conectar nuestra privacidad con el público: registramos experiencias vitales no con el fin de ser vividas más tarde si no el de ser explotadas. (PRADA. La condición de la imagen digital) Producir vida social tomando parte en este capitalismo de la afectividad en el que es imposible diferenciar relaciones económicas de las personales y sociales. No hay nada en la vida del sujeto que escape a la mirada del espectáculo, todo es susceptible de mercantilización, la intimidad deviene público, es un ente transparente. Del consumidor pasivo al prosumidor.

Esta producción masiva de imágenes tiene el poder de transformar la realidad a través de la ficción: no se sabe dónde comienza o acaba el espectáculo. A su vez, esta idea de la realidad-pantalla, de la propia existencia a través del medio digital genera la necesidad -y no la obligación- de exponerse, de la hipervisibilidad, por parte del sujeto contemporáneo. Como consecuente de este cúmulo, nos esforzamos por inventar un yo auto-editado y re-editado, esto no sólo quiere decir que creamos una realidad más bella y nítida a través del imaginario que proporciona internet si no que nos empuja a la percepción de la realidad tangible como algo defectuoso. Por ello, esta realidad construida es cada vez más detallada, ya que a medida que el individuo entra en la dinámica del espectáculo la vida pasa a ser un simulacro.

Sin embargo la realidad-pantalla no es exclusivamente un conjunto de imágenes, sino la relación social entre personas que se establece mediante su consumo. A través de la red, el individuo prolonga un imaginario basado en la proyección de su propia imagen para ser visto, trabajamos para que nuestras imágenes puedan disfrutar de los placeres que sólo se consiguen en la red.

2 ZAFRA, R. (2015). Ojos y Capital. Consultado el 8 de octubre de 2015, Consonni. Pág 89

4. Enamorarse de una imagen. Stendhal.



Mercurio atándose las sandalias. Jean Baptiste Pigalle.

Hace unos siglos, antes de que el mundo fuese líquido y más tarde se evaporase, cuando los viajeros llegaban a Florencia constaba en su itinerario visitar la Galería de los Uffizzi. Las más bellas obras de arte se guardan en el edificio cuya arquitectura en sí misma es también un tesoro. Las pinturas y esculturas llenan y abarrotan los pasillos interminables y en las salas los frescos abarcan las paredes y techos, todo está ornamentado y dibujado, no existe el descanso para los ojos, allá donde se dirija la mirada encuentra belleza.

A menudo estos viajeros eran invadidos por sentimientos tan grandes que era imposible discernir dolor y placer. Dentro del edificio se encontraban presos de una atracción cada vez más semejante a una excitación sexual que les invadía y les hacía sentir al mismo tiempo bien y mal. Estas personas perdían el equilibrio y la noción de espacio y a veces, incluso, desfallecían en la ciudad de arte.

Stendhal, escritor francés, viajó a Florencia a principios del siglo XIX y fue el primero en escribir sobre esta conmoción “Absorto en la contemplación de la belleza sublime, la veía de cerca, la tocaba, por así decir. Había llegado a ese punto de emoción donde se encuentran las bellas artes y los sentimientos apasionados. Saliendo de la Santa Croce tenía fuertes latidos de corazón: la vida se me había desvanecido, caminaba con temor de caer”¹

Las pinturas reproducían la realidad imitándola. El joven Baco nos mira ofreciéndonos una copa de vino y al aceptarla, desfallecemos en su inmensidad. En estos momentos aún no estábamos presos de las imágenes, ya que era posible huir de ellas: los límites de la galería eran físicos y tangibles, y allí donde acababa el edificio también descansaba nuestra vista, había momentos en el día en que las personas no tenían qué mirar. También el uso de técnicas plásticas y no tecnológicas como la pintura dejaban claro que aquello que mirábamos era un objeto y que lo representado en él existía solo dentro de sí mismo, no se actualizaría: Baco sostendría impasible su copa durante toda la eternidad, no envejecería.

A mediados de los 70 y gracias a las investigaciones de la psiquiatra Graziella Magherini se denominó como Síndrome de Stendhal a esta reacción del individuo cuando es expuesto a obras de arte si estas son especialmente bellas o si están dispuestas en gran número en un mismo lugar. Aunque fuera Stendhal el que dio nombre al síndrome por ser el primero en escribir sobre ello, estas reacciones ocurrían con cierta frecuencia en Florencia, por ello también acuña el nombre de la ciudad: Síndrome de Florencia.

1 Stendhal, H. (1817). *El síndrome del viajero. Diario de Florencia. Gadir. Pág. 16.*

Sin embargo, nuestro comportamiento y relación con estas imágenes ha cambiado. John Berger ya hace una aproximación a estos modos de ver las imágenes, aunque en su caso al tratarse de una producción de la segunda mitad del siglo XX su discurso se concentra en la fotografía a color y la televisión como principales tecnologías que condicionan y cambian nuestra mirada.

En la contemporaneidad, principios del siglo XXI, las imágenes que encontramos en la Galería de los Uffizi han sido reproducidas hasta la saciedad, impresas en grises y a color, divulgadas en periódicos, libros y revistas. Las imágenes han sido escaneadas y estudiadas, compartidas, descargadas, editadas y mutiladas. Nuestros ojos miran estas imágenes y ven en ellas costumbres y modos de hacer de un pasado distante, una belleza plástica y tangible, rugosa e imperfecta, de la que ya no participamos. La tecnología definitoria de nuestro tiempo son internet y los dispositivos móviles que disponen de una pantalla, principalmente el tan llamado Smartphone.

Hemos dejado de pasear por los pasillos de esa galería, pero no hemos dejado de movernos, en el siglo XXI transitamos constantemente desde la certeza de nuestros espejos portátiles. Para realizar nuestros viajes, nos basta una pantalla.

En cierto modo es curioso cómo las arquitecturas de redes como Instagram recuerdan a la de los Uffizi: recorreremos en descenso e incansables ese pasillo blanco plagado de imágenes, y como si de una puerta se tratara, cada una de ellas nos lleva a nuevas salas con más belleza para admirar, para consumir. Como si se tratara de la ciudad de arte, nos asomamos a nuestras pantallas para encontrarnos con innumerables imágenes, nítidas y perfectas, por las que nos deslizamos y que al igual que las pinturas en los Uffizi, nos atraen y seducen, excitándonos y haciéndonos sentir bien y mal. Pero a diferencia de los viajeros de hace siglos, nosotros no tenemos a dónde caer, no existe suelo dentro de nuestras galerías líquidas y como sumergidos en ellas, encontramos que en cualquier rincón, interminables imágenes recorren la estancia, todas ellas nítidas y perfectas, pulidas y livianas, inundando nuestros ojos.

5. Confrontar el JPG. El Desencanto. París.



Sentado en el asiento de atrás, un niño mueve los dedos pulgar e índice de su mano derecha sobre el cristal de la ventanilla del coche. Intenta ampliar la imagen de una vaca que pasta en el campo de afuera. Lo hace como si el cristal fuera su pantalla y la imagen real asible y manipulable, como si el mundo real estuviera allí representado y tocarlo le permitiera lograr un primer plano del animal. Desde que nuestro mundo viene cada vez más mediado por pantallas y los animales reales e imaginarios confluyen, allí donde un marco encuadra una escena móvil, late con fuerza la duda.¹

A finales del siglo XX comienza lo que más tarde será un hecho representativo de nuestra sociedad: actualmente se conoce como Síndrome de París al rechazo que los turistas sienten hacia la capital francesa una vez llegados. Como un Stendhal inverso, los turistas víctimas de esta enfermedad sufren mareos y taquicardia entre otros síntomas al experimentar un sentimiento de ansiedad, desilusión, despersonalización y desrealización al confrontar esa realidad que tantas veces habían visto en postales, la idea de la ciudad de arte creada por las imágenes dista tanto de la realidad que es inabarcable del mismo modo que lo era la belleza en los Uffizzi.

Acostumbrados a las tecnologías y a su lenguaje, habitando internet y deviniendo imagen del modo que lo hacemos, encontramos que la realidad no puede satisfacer ninguna de las esperanzas puestas en ella. Cuando paseamos por las redes visualizando y consumiendo a ese otro que es un jpg, una cosa, tenemos la capacidad -y la necesidad- de conocer todos los ámbitos de su vida, la sobre-exposición acaba con el misterio, todo es luz y blancura en la interfaz y con el uso de nuestro ojo-mano podemos con simples movimientos recorrer la vida del ser amado, siendo parte de ella, en un presente constante.

El síndrome de París es una alegoría a lo que empiezan a ser y serán las relaciones afectivas entre seres humanos, que en realidad es una relación de capitalismo afectivo entre imágenes, nosotros no seremos siquiera los protagonistas de estas historias si no que nos encargaremos de reproducir nuestra apariencia para que puedan reunirse con otras en la nube. Desde hace un tiempo y como vengo señalando en este ensayo, el capitalismo unido a las tecnologías de reproducción de imágenes e internet han conseguido transformar las relaciones en capitalismo afectivo. Esto quiere decir, que nuestro modo de relacionarnos en primer lugar tiene que ver únicamente con la imagen que enviamos a internet y en respuesta a esta conseguimos ser queridos, lamidos, en forma de like. Así, lo que conocemos del otro y lo que es conocido de nosotros mismos, no es siquiera tangible, volvemos a descender al Hades intentando

1 Delarbre, R. T. (2017). En la era de la posverdad. Redes y posverdad pp. 181-195.

abrazar los ídolos de nuestros supuestos amados pero, cómo abrazar un jpg.

Y es que como dice Barthes en su libro *La cámara lúcida*: “En el fondo, una foto se parece a cualquiera excepto a aquel al que representa. Pues el parecido remite a la identidad del sujeto, lo cual es irrisorio, puramente civil, incluso penal; el parecido me lo ofrece <<en tanto que es él mismo>>, mientras que yo quiero un sujeto <<tal como él mismo>>”.

De algún modo el mundo real se nos antoja como las sombras de la caverna: la realidad no es nítida, la realidad es difusa e incierta, por ello cuando miramos las imágenes, vemos en estas las ideas perfectas y bellas, como si la copia, el fragmento, no necesitará de la realidad para existir, si no que la propia imagen fuese un ente en sí mismo, autónomo sin necesidad de nosotros.

Desde mi punto de vista, la situación actual en cuanto a los afectos se refiere es esclarecido gracias a estos dos síndromes: el primer paso hacia el enamoramiento sería un caso de síndrome de Stendhal a domicilio: Sentados en la comodidad de nuestros cuartos propios conectados, espejo negro en mano, descendemos por las infinitas galerías de Instagram y entre todas esas imágenes, una llama nuestra atención: Baco, apoyado sobre la mesa y apenas cubierto con una sábana, nos ofrece una copa de vino. Pero no sólo tenemos esta imagen del efebo, también podemos saber lo que hizo ayer, hacia dónde se dirige ahora, qué música le gusta, cómo se viste, en qué ciudad vive y con quién se relaciona. Y poco a poco, como si ocurriera de forma orgánica, continuamos ingravidos por los momentos de su vida y conocemos de él todo lo que nuestros ojos pueden ver, poco a poco, nos enamoramos de esa persona al otro lado del cristal. En nuestra mente creamos ideas sobre esa persona tomando de base sus imágenes, ninguna de estas fotografías ofrece resistencia y todas pueden ser miradas el tiempo que necesitamos.

Pero algo ocurre cuando confrontamos a Baco en nuestra realidad tangible, hay algo de él que no gusta: a diferencia del anterior, este muchacho no se queda fijo en poses estudiadas, ni podemos ampliar su rostro o cambiar su ropa con un movimiento de nuestros dedos. Mirando a este Baco tampoco podemos obviar el tiempo, transitándolo y conociendo en pocos minutos diez meses de su vida. Como recién llegados a París, hay algo en el efebo de decepcionante: cuando vimos a Baco, no nos enamoramos de él, si no de su imagen.

En la contemporaneidad nos enamoramos de las imágenes. El paradigma estará en entender que la división realidad-ficción ya no existe, entender que esas imágenes no nos preparan para lo real, si no que son lo real en sí.

Referentes teóricos, históricos y artísticos

John Berger (Inglaterra, 1926-París, Francia, 2017)



Ways of seeing es una serie documental realizada por Berger y producida por la cadena de televisión BBC. Estos cuatro capítulos explica cómo la producción de imágenes y su representación crean contenido sobre la idea de la belleza, la mujer, la economía, la publicidad y prácticamente cualquier aspecto de la vida. Es un esclarecedor que enseña los mecanismos de los que se hace servir la construcción de imágenes para crear realidad. Estos capítulos tienen un destacable carácter didáctico y a menudo se hace servir del metalenguaje y el metacine para evidenciar estos mecanismos e incluso para evidenciar la irrealidad de la supuesta verdad que él mismo nos muestra.

Berger realiza estos capítulos en la mitad del siglo XX (1972) y propone un re-pensamiento de las imágenes ya que las mismas imágenes de décadas anteriores (refiriéndose siempre a pinturas al óleo como “invención” de la pintura por parte de Europa) son vistas por primera vez de un modo diferente, gracias sobre todo a la masividad de las tecnologías (impresión y televisión) y la infinita reproducción de estas.

Mi ensayo es, al igual que esta serie, un trabajo de pensar la imagen. Al igual que Berger hablo de las tecnologías de mi tiempo para explicar cómo estas afectan a nuestro modo de verlas, aunque en el caso del británico, sus enseñanzas se centran en mostrar cómo se construyen mediante el uso del montaje. En sus capítulos fácilmente encontramos pruebas empíricas como el de mostrar por trozos y mediante zooms las pinturas, estableciendo diálogos dentro del mismo cuadro o utilizando efectos de sonido como el de darle banda sonora a las mismas para ver cómo cambia su significado. A diferencia de él mi trabajo tiene un carácter menos práctico ya que las imágenes en mi video tienen como función el evidenciar lo que el narrador cuenta y a establecer una atmósfera para con ellas mismas, también es por esto que compartimos el gusto por el metalenguaje y el metacine.



Peter de Potter (Amberes, Bélgica)

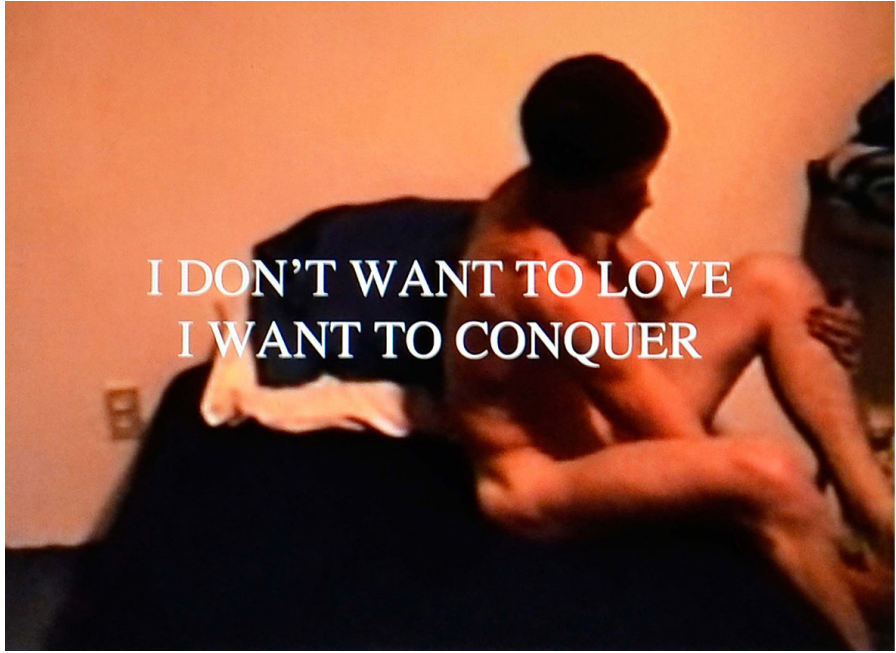


Peter De Potter es un artista visual de Bélgica. De Potter estudió en la Real Academia de Bellas Artes de Amberes, donde actualmente vive y trabaja. Empezó a ser conocido a partir de su colaboración de 2001 a 2010 con Raf Simons. La colaboración se centró inicialmente en una colección, pero pronto se amplió a una relación prolongada y continua. De Potter se desenvolvió como consultor, aportando conceptos, y proporcionando ilustraciones, apoyándose tanto en imágenes como palabras, para las impresiones de Simons. De Potter también diseñó y dirigió el libro de Raf Simons 'Redux', así como la instalación 'Repeat' de Raf Simons para Pitti Immagine 2005.

En 2004 De Potter presentó su video instalación 'The Young Gods' durante otro proyecto de Pitti en Florencia, titulado 'NEO80'. En 2011 participó en 'Transmission1 - Avant / Garde Diaries' en Berlín, donde mostró secciones de su serie 'Image Machine'. En 2014, Fred Perry London lo invitó a reinterpretar el trabajo del legendario artista británico Jamie Reid, que dio como resultado un conjunto de películas e instalaciones de artistas en Dover Street Market London y Dover Street Market Ginza. Ha disfrutado de características de perfil en revistas como Dazed and Confused, Interview y Boycott, así como asignaciones de artistas a la carta en publicaciones como DUST Magazine, Arena Homme Plus e i-D.

Aunque De Potter ha estado produciendo arte durante los últimos quince años -fotografía, texto, collage, apropiación-, sólo comenzó a establecerse "oficialmente" en el mundo del arte en los últimos cinco años. Es notable por tomar una ruta de arte menos tradicional al mostrar secciones de su trabajo directamente en Internet, principalmente a través de páginas de Tumblr que muestran una serie específica.

En mi opinión la obra de Peter de Potter tiene gran valor por su contenido sobre masculinidad e imaginario del hombre, así mismo cómo retrata la homosexualidad a través de códigos en principio no pertenecientes al colectivo (fuerzas del orden o delincuentes y aspectos menos queer de la sociedad). En su obra se apropia de los lenguajes que castigan y reprimen los grupos no heteronormativos subvirtiendo su significado. Así mismo el uso de estas imágenes no es más que para hablar de la construcción de las imágenes en sí misma, ya sea por su relación o la intervención que realiza en ellas (también destaca su maestría con el collage) y por el uso de frases muy acertadas que piensan la contemporaneidad. Esta última característica de su obra es la que me interesa principalmente para el video-ensayo que he realizado. Algunas de las frases que cito durante el vídeo en los collages que he llamado "espacio de belleza" son apropiaciones de las del belga.



Remedios Zafra Alcaraz (Zuheros, Córdoba, 3 de noviembre de 1973)



Remedios Zafra Alcaraz (Zuheros, Córdoba, 3 de noviembre de 1973) es una escritora e investigadora española, especializada en arte y feminismo y en ciberfeminismo. Doctora y licenciada en Arte, licenciada en Antropología Social y Cultural, estudios de doctorado en Filosofía Política y Master Internacional en Creatividad. Desde 2002 trabaja como Profesora Titular de Universidad.

Orienta su trabajo ensayístico y de investigación al estudio crítico de la cultura contemporánea, la antropología, la creación y las políticas de la identidad en las redes. Desde 1999 imparte conferencias sobre creación contemporánea, estudios de género, cultura y tecnología. De ellas cabría destacar una las primeras conferencias sobre ciberfeminismo en España, concretamente en el Museo Reina Sofía de Madrid junto a la profesora Mary Flanagan en marzo de 2001; la conferencia en la Cátedra de altos estudios de español de Salamanca en 2013; la conferencia en el Ciclo Mujeres, Libros y Feminismo de la Biblioteca Nacional de España en 2014, o la conferencia “Cuerpo, deseo y (ciber)espacio” en el Centro de Cultura Contemporánea de Barcelona (2017)

Los escritos que uso de referente principal son Un cuarto propio conectado, (Ciber)espacio y (auto)gestión del yo y Ojos y capital. En el primero Zafra nos habla de los cambios con los que nos encontramos al disponer de una pantalla que nos conecta los unos a los otros en nuestras propias habitaciones y cómo esto transforma a su vez concepciones como las relaciones, el espacio, el tiempo etc. Además, en este ensayo la cordobesa hace especial ahínco en la construcción del yo a partir de internet y de la visualización, usando a su vez de ejemplo la plataforma Second Life, como encarnación máxima de la estética del yo y el DIY. Ojos y capital por el contrario se concentra específicamente en los modos de economizar esta visibilidad como si se tratara de una nueva moneda, explicando a su vez las consecuencias y conceptos como prosumición, ocularcentrismo o capitalismo afectivo.

De Zafra, a parte del contenido de su obra también me atrae su modo de escribir, el cual siempre es una fuente de datos y conocimientos explicado desde un punto de vista muy personal y poético. La autora crea imágenes y comparaciones que aún devastadoras por su crudeza encuentro bellas en sus palabras, sus ensayos a menudo cabalgan entre otros géneros literarios por lo que su lectura es placentera como puede serlo una novela.

Plan de producción.

Título: Ensayo sobre la imagen digital			
ACTIVIDAD	FECHA	EQUIPO HUMANO	EQUIPO TÉCNICO
Búsqueda de material de archivo	05.04 - 03.05	David Montosa	Ordenador, Internet
Rodaje	06.04	Script: Helena Freiría Sonido dire	Claqueta. Croma. Focos. Zoom H4. Micrófono NTG. Cable XLR. Auriculares. Canon XF100
Grabar voz OFF	09.04 - 10.04	David Montosa	Ordenador. Micrófono NTG.
Montaje de vídeo	15.04 - 04.05	David Montosa	Ordenador (Adobe Premiere)
Étalonaje	02.05 - 04.05	David Montosa	Ordenador (Da Vinci)
Montaje de sonido	10.04 - 04.05	Sara de Umbría	Ordenador (Ableton)
Diseño de sonido	10.04 - 04.06	Sara de Umbría	Ordenador (Ableton)

Conclusión

Mediante este trabajo he conseguido llevar a cabo todos los objetivos que había propuesto por lo que estoy satisfecho con el resultado. Algunas decisiones que tomé como el hecho de no usar imaginario de mujeres han atrasado y entorpecido la búsqueda de archivo ya que es complejo encontrar imágenes de hombres que sean de buen gusto y no publicidades sobre maquinillas de afeitar, pero estoy muy contento por haber tomado esta decisión ya que creo que la explotación de imágenes de mujeres ha sido tal que cuando las vemos nos es mucho más difícil distanciarnos de ellas que de las de un hombre.

También este es el primer video que realizo con un ritmo tan pausado, normalmente suelo usar un montaje mucho más rápido y epiléptico. La decisión de darle este ritmo y de que las imágenes se abran y desplacen por la pantalla en vez de cambiarlas como si se tratara de un parpadeo, superponiendo una detrás de otra, creo que dan seguridad al discurso de la voz narrada. En mi opinión con este montaje he conseguido que la voz funcione de guía, que era lo que buscaba y las imágenes no distraen del discurso si no que le da credibilidad.

En cuanto a la elección de los síndromes de Stendhal y París también estoy satisfecho ya que he podido darles unas características poéticas y románticas que en mi opinión definen mi obra por lo que al ver este discurso y este ensayo me reconozco en él. También el hacer collage era una de mis asignaturas pendientes que quería llevar a cabo en alguna ocasión y creo que en este video-ensayo funcionan bien y ayudan a la lectura del mismo, además quería hacer algo con tipografía y mensajes y me alegro de haberlas incluido aquí.

Hablando del ensayo escrito, desde el principio sabía que quería hacer un escrito poético y que fuese bello, la idea de incluir los mitos griegos fue llegando lentamente y no sólo he podido repasar estas historias fantásticas si no que al enlazarlo con la imagen, la imagen digital, el dispositivo móvil etc. he visto tantos puntos comunes con la actualidad que he re-aprendido el propio pensamiento occidental. Así mismo creo que he sabido plasmar los conceptos aprendidos de mis referentes teóricos y los he llevado al campo que me interesaba de forma específica, siento que el escrito es mío y que se puede leer en él mi persona.

Bibliografía

- Bauman, Z. (2012). *Amor líquido: acerca de la fragilidad de los vínculos humanos*. Fondo de Cultura Económica.
- Barthes, R. (2009). *La cámara lúcida*. Paidós.
- Debord, G. (2003). *La sociedad del espectáculo*. 1967. Valencia: Pre-textos.
- Delarbre, R. T. (2017). En la era de la posverdad. Redes y posverdad
- Giddens, A. (1998). *La transformación de la intimidad*. Ediciones Cátedra.
- Han, B. C. (2014). *En el enjambre*. Herder Editorial.
- Han, B. C. (2014). *La agonía del Eros*. Herder Editorial.
- Han, B. C. (2015). *La salvación de lo bello*. Herder Editorial.
- Humbert, J., Thedenat, H., & BOO. (1928). *Mitología griega y romana*. Gustavo Gili.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2016). *La estetización del mundo: Vivir en la época del capitalismo artístico*. Anagrama.
- Magherini, G. (1990). *El síndrome de Stendhal*. Espasa Calpe.
- Maillard, C. (1998). *La razón estética*. Laertes.
- Stendhal, H. (1817). *El síndrome del viajero. Diario de Florencia*. Gadir.
- Steyerl, H., & Berardi, F. (2014). *Los condenados de la pantalla*. Caja Negra.
- Zafra, R. (2010). *Un cuarto propio conectado. Ciber) espacio y (auto) gestión del yo*. Madrid: Fórcola.
- Zafra, R. (2015). *Ojos y Capital*. Consonni.

Filmografía.

- Dibb, M. Berger, J. (1972). *Ways of seeing*, BBC Two.
- Siminiani, L. (2008). *Conceptos clave del mundo moderno*.

Conferencias.

- Castro, E. (2016) Más allá de la nueva estética, Redes para el arrastre. La Casa del Lector (Matadero Madrid)
- Tabarés, L. (2016) Haciendo surf pero sin olas, coordinado por Antonio Ferreira. Facultad de Bellas Artes UCM.

