



BENEMÉRITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

MAESTRÍA EN ESTÉTICA Y ARTE

VIRALIZACIÓN Y ESTATUTO DE LA IMAGEN DIGITAL
EL PAPEL DE LOS MEDIOS Y EL USO DEL ARTE EN LA ERA DE LA
HIPERCOMUNICACIÓN

TESIS PRESENTADA PARA OBTENER EL GRADO DE

MAESTRÍA EN ESTÉTICA Y ARTE

PRESENTA

LIC. JOSÉ JAYRO BERMÚDEZ MARTÍNEZ

DIRECTOR DE TESIS

DR. JESÚS MÁRQUEZ CARRILLO

COMITÉ TUTORIAL

DR. JOSÉ RAMÓN FABELO CORZO

DR. GERARDO DE LA FUENTE LORA

MARZO 2021

INTRODUCCIÓN

<u>Antecedentes</u>	<u>10</u>
<u>Planteamiento del problema</u>	<u>14</u>
<u>Justificación</u>	<u>17</u>
<u>Objetivos</u>	<u>19</u>
<u>Perspectiva teórica y metodológica</u>	<u>20</u>
<u>Estructura de la tesis</u>	<u>25</u>

CAPÍTULO I MARCO CONTEXTUAL. CRISIS Y TRANSFORMACIONES DEL ARTE EN EL SIGLO XX

<u>1.1 Sobre las nociones de la Historia, del Arte y la proyección del relato</u>	<u>33</u>
<u>1.2 El Canon y su configuración</u>	<u>39</u>
<u>1.3 Hacia una elucidación de los conceptos</u>	<u>45</u>
<u>1.4 El reconocimiento de la crisis en el relato de la Historia del Arte</u>	<u>53</u>
<u>1.5 La reciente fase tecnológica para las imágenes y el arte</u>	<u>70</u>

CAPÍTULO II MARCO TEÓRICO. ESTATUTO Y APROPIACIONES DE LA IMAGEN

<u>2.1 El despliegue de la imagen en el medio digital. Aproximaciones a su inmaterialidad y reproducción</u>	<u>79</u>
<u>2.1.1 La nueva era de la información</u>	<u>84</u>
<u>2.1.2 La condición de la imagen en el medio digital</u>	<u>88</u>
<u>2.1.3 Lo digital y el arte canónico y contemporáneo</u>	<u>93</u>
<u>2.1.4 La reproducción de las imágenes, su materialidad digital y sus nuevos usos</u>	<u>101</u>
<u>2.2 Apropiaciones de la imagen: usuarios y su participación</u>	<u>108</u>
<u>2.2.1 Apropiación y reproducción de la imagen en el medio digital</u>	<u>110</u>

<u>2.2.2 Arte digitalizado: los órdenes de la apropiación</u>	<u>118</u>
<u>2.2.3 Archivo, remediación y reapropiación</u>	<u>122</u>
<u>2.2.4 Cultura digital: estatuto de la información, usuarios y su participación</u>	<u>129</u>

CAPÍTULO III METODOLOGÍA APROXIMACIONES AL OBJETO DE ESTUDIO

<u>3.1 Enfoque de investigación mixto</u>	<u>143</u>
<u>3.2 Enfoque cuantitativo</u>	<u>144</u>
<u>3.3 Alcance descriptivo</u>	<u>144</u>
<u>3.4 Tipo de muestreo</u>	<u>145</u>
<u>3.5 Muestreo teórico o conceptual y confirmativo</u>	<u>146</u>
<u>3.6 Universo y muestra</u>	<u>147</u>
<u>3.7 Escala de Likert</u>	<u>148</u>
<u>3.8 Enfoque cualitativo</u>	<u>149</u>
<u>3.9 Observación no participante</u>	<u>150</u>
<u>3.10 Categorías de análisis</u>	<u>151</u>
<u>3.11 Instrumentos, triangulación metodológica</u>	<u>152</u>

CAPITULO IV ANÁLISIS CORPUS DE IMÁGENES

<u>4.1 Cronos corta las alas a Cupido</u>	<u>157</u>
<u>4.2 El rapto de Proserpina</u>	<u>168</u>
<u>4.3 La virgen de los lirios y Piedad</u>	<u>178</u>
<u>4.4 Busto de María Duglioli Barberini</u>	<u>187</u>
<u>4.5 La fiesta de Venus</u>	<u>196</u>
<u>4.6 La muerte de Marat</u>	<u>206</u>
<u>4.7 La balsa de la Medusa</u>	<u>215</u>

<u>4.8 El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo</u>	<u>224</u>
<u>4.9 La Mona Lisa</u>	<u>233</u>
<u>4.10 El caminante sobre el mar de nubes</u>	<u>242</u>

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

<u>Precisiones puntuales</u>	<u>254</u>
<u>La multiplicación de sentido de la imagen mediante la tergiversación</u>	<u>258</u>
<u>La participación como una manera de producir sentido y conocimiento</u>	<u>260</u>
<u>Del museo al meme, el contrasentido de la seducción por degradación</u>	<u>263</u>
<u>Exteriorización de la experiencia estética mediante la interacción</u>	<u>265</u>
<u>Discrepancias y diferencias con los relatos de la Historia del Arte</u>	<u>267</u>
<u>El valor de la imagen desligada de la autoría</u>	<u>269</u>
<u>Epílogo</u>	<u>272</u>
 <u>BIBLIOGRAFÍA</u>	 <u>275</u>
 <u>ANEXOS</u>	 <u>280</u>

*A mi madre quien siempre ha sido mi apoyo,
fortaleza e inspiración. A mi abuela que
mediante su fe y convicción nos orienta siempre
hacia Dios. Los dos pilares de mi vida.*

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quiero agradecer al cuerpo académico y administrativo de la Maestría en Estética y Arte de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, porque gracias a su constante esfuerzo y dedicación este programa ha permanecido activo y disponible para personas que buscan aproximarse a la estética y al arte. En lo personal logré este acercamiento debido a la gran labor de todos los profesores que ejercen en la maestría. De la mano, también quiero agradecer al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, pues los recursos que destina para cada programa hacen posible llegar a buen puerto. En mi experiencia, la beca fue un apoyo indispensable para mantenerme a flote durante mi estancia en la maestría. Gracias por ella.

También gracias al Dr. Jesús Márquez Carrillo por el largo camino recorrido juntos, por su tiempo, por su paciencia, por las puntuales correcciones y por tanto conocimiento compartido, todo ha sido valioso e importante para mí y para esta tesis.

De igual manera agradezco al Dr. José Ramón Fabelo Corzo y al Dr. Gerardo de la Fuente Lora, ambos siempre presentes y con disponibilidad para mis dudas y precisiones puntuales importantes para este proyecto.

Gracias a mi madre Yolanda Martínez Hernández por su comprensión y apoyo incondicional, a Dios por permitirme tenerla aún conmigo. A mi abuela Carmen Hernández que siempre pide por mí en la distancia, a mi hermano Juan Abelardo Bermúdez Martínez por ser el segundo pilar del hogar y a mi perro Coffee por su cotidiana y agradable compañía. Sin ellos muchas cosas no tendrían sentido en mi vida y quizá no estaría escribiendo estas palabras.

Amigos y compañeros de la maestría, gracias también por las críticas, los disgustos, las conversaciones, los proyectos y demás. La pasamos a veces mal y a veces bien pero eso sí, las risas no faltaron.

A todas esas personas que estuvieron conmigo en algún momento de este proceso y que por uno u otro motivo ahora ya no están... ustedes también fueron parte de esta aventura. Gracias.

Y muy especialmente a mi padre que, donde quiera que se encuentre, siempre lo llevo conmigo y cada pequeño logro mío es también para él.

INTRODUCCIÓN

Puebla, México. Corría el año de 2006 cuando la novedad y el asombro invadía a los nuevos usuarios de dispositivos móviles. Las imágenes y los sonidos se traspasaban de un artefacto a otro con gran facilidad: estábamos entrando a una nueva era de la comunicación. El trance de lo analógico a lo digital empezaba a sentirse en todos los aspectos, sobre todo para quienes en ese momento tenían conciencia sobre la adopción de nuevos mecanismos para incorporarlos a la vida cotidiana, el desuso y obsolescencia de otros artefactos que empezarían a dejar de tener cabida para algunas tareas del día a día. En aquel momento era demasiado joven como para notar dicha transformación, todos queríamos ser parte de dicho cambio, nos interesaba consumir y ser portadores de las nuevas tecnologías, pero por ello mismo también era incapaz de advertir las implicaciones que dicho cambio y mudanza de tecnologías supondría no sólo para los procesos comunicativos, sino para las formas de producir y recibir la información, la inmersión de nuestras actividades haciéndolas dependientes de dichos artilugios, y el rol funcional y dinámico que descubriríamos y asumiríamos al poder interactuar desde la manufactura de contenidos, hasta la admisión pasiva de la información a través ya de nuevos canales, y con nuevas herramientas. Con mucha nostalgia, y sin darnos cuenta, nos despedimos de los Casetes y los Walkman en donde reproducíamos música; de los VHS y sus videocaseteras donde reproducíamos imagen y sonido; del CD ROM, los Discman y reproductores de DVD; y también de los Floppys en donde almacenábamos información a cuentagotas, pues lo que comenzaba a incursionar en el mercado para la adopción masiva de la población eran teléfonos móviles compactos que permitían la captura de imágenes y de video, y que además hacían posible la portabilidad de algunas pistas de música en formato MP3 y demás tipos de archivos. El teléfono móvil permitió integrar una diversidad de formatos y funciones que hacían posible una variedad de tareas a través de un solo dispositivo. El iPod que Steve Jobs había presentado en el año 2001, era costoso y especializado en formatos de música, pero el teléfono celular comenzó a incorporar música, video y fotografía, además de su utilidad comunicativa de llamadas y mensajes, era el comienzo de una nueva etapa, de una era de la hipercomunicación en la cual la industria de la telefonía móvil ha sido uno de los motores principales del cambio.

Uno de los primeros fenómenos que comenzó a notarse de inmediato fue la transitividad de contenidos de un dispositivo a otro mediante la tecnología de infrarrojo, y posteriormente de Bluetooth antes de que los dispositivos móviles pudieran tener datos para conectarse a internet, esto agilizó la comunicación interpersonal y en grupos además del envío y recepción de imágenes de creación individual desde dichos artefactos, lo que dio como resultado la viralización de las primeras imágenes y videos, un proceso de universalización y mediatización excesiva que ya no venía de los medios tradicionales de comunicación, sino que derivaba de las grandes cantidades de interacción de los usuarios con los contenidos compartidos entre sí. Como consecuencia de esto, la caída de Edgar, un niño regiomontano captado al momento de caer mientras cruzaba un arroyo, pudo viralizarse en el año 2006, aun cuando en ese entonces solo el 10% de las casas mexicanas tenían acceso para conectarse a internet.

Antecedentes

Del año 2006 a la fecha, la cantidad de información que circuló y circula por internet es abismal. Hace no mucho tiempo, dejó de tener importancia qué tipo de imágenes se viralizan, y comenzó a interesar más cómo se viralizan. Muchas imágenes viralizadas son contenido original, que viene de las cualidades de inmediatez de los teléfonos móviles para capturar imagen y video y poder compartirlos instantáneamente o transmitirlo en tiempo real; pero hay otro tipo de imágenes que se viralizan o vamos a decir que se *remedian* (aunque después haya que aclarar el uso del término) pues son imágenes preexistentes ya insertas en un complejo entramado cultural, social, histórico y estético; imágenes que se reciclan, reutilizan, se apropian y reapropian para hacerlas circular de manera en la que no lo habían hecho antes. Ese tipo de imágenes estéticas son las que nos interesan en la presente investigación, aquellas ya constreñidas a un relato, a una función y espacios determinados, que obedecen a la construcción de un imaginario y de múltiples identidades, pero que, en su deambulación en los medios digitales se descontextualizan, se reinsertan en otras prácticas, se prestan al cuestionamiento, la duda, o incluso al entretenimiento. Este tipo de imágenes, que nos interesan son las imágenes de Arte.

Hay cantidad de estudios sobre la incursión del arte en los nuevos medios, nos dispondremos a analizar los que ayuden a la presente investigación, y antes de esclarecer justamente eso nos proponemos a dar un breve estado del arte.

En los estudios de la relación entre las nuevas tecnologías de la información y el arte varios autores han abordado el tema, pues están conscientes que los vertiginosos cambios en los nuevos medios de comunicación tienen afectaciones sociales importantes y de gran impacto en los ámbitos culturales, educativos, industriales, publicitarios, económicos y más.

En su artículo, “Redes sociales: una aproximación al arte”, Juan Carlos Monsalve y Luz Amparo Granada presentan una revisión del estado del arte sobre las redes sociales y su impacto en el ámbito educativo, haciendo énfasis en la red social Facebook, ya que esta es la que tiene más usuarios activos, además que en ella se crean y vinculan los contenidos con las funciones de informar y educar. Del gran abanico de posibilidades para focalizar estudios de tecnologías de la información, sin duda Facebook encabeza las opciones, por las razones ya mencionadas y su amplio repertorio de contenidos, tanto visiboverbales como visuales y audiovisuales, pero también por las actividades que los usuarios de la propia red detonan.¹

La Universidad Nacional Autónoma de México ha realizado publicaciones sobre investigaciones relacionadas con Arte y Tecnologías de la información. Como por ejemplo en el libro, “Arte en las redes sociales”, Alberto Chimal, Elisa Schmelkes, Elva Peniche Montform, hablan de las bondades de esta nueva era que ha sido llamada de diversas formas desde inicios de siglo pero que aún no tiene una denominación específica por la cual se le reconozca y describa. Sin embargo, el argumento principal se encamina hacia el cómo tenemos que irnos adaptando a tan fenomenal cambio social y técnico que deviene del uso de las redes sociales y cómo aprovechar de mejor manera esas herramientas.²

Por su parte, Martine Azam en su artículo: “Sociología del arte y análisis de redes sociales”, habla de deficiencias metodológicas en el campo de análisis entre la actividad artística y los grupos que la ejercen, dejando entre ver que hay un gran número de elementos importantes a tomar en cuenta en la relación nuevas tecnologías y producción de arte.

¹ Juan Carlos Monsalve Gómez, Luz Amparo Granada de Espinal. *Networks: Approach to a state of the art*. 2013, Medellín, Colombia. Pp. 34-41.

² Constante, Alberto. *Arte en las redes sociales*. 2013. UNAM.

Enfocando la atención hacia ese punto, Azam se propone a analizar las redes sociales desde una óptica social, con un emplazamiento en diversos factores.³

Sandra Martorell hace lo propio para la Universidad Politécnica de Valencia España, habla de las redes sociales como medio de promoción de la práctica artística, las redes sociales como una herramienta propagandística, además de analizar los alcances del fenómeno de la difusión de la creación contemporánea. Las características de los nuevos medios son potencialmente benéficas para la promoción y difusión de productos y servicios, el arte como parte de desarrollo del factor económico y social, no podía quedar fuera de esta dinámica, aún en su aparente baja relación con las imágenes publicitarias.⁴

Meritxell Pérez Lag en su tesis doctoral: “Arte, Identidad, Comunicación y Redes Sociales: Cómo nos comportamos en la red”, nos habla claramente de la identidad digital nacida de la fusión entre las disciplinas artísticas, creativas y comunicativas en la red. El comportamiento y la conducta, dentro de los ideales morales y éticos en un espacio que no es el de la sociedad, sino uno más bien técnico. Una extensión de la personalidad física que toma forma por parte de los avatares digitales, las interacciones y actividades en dichos medios, que terminan por crear una amplitud o una disyuntiva de la identidad moral en un ir y venir entre las redes sociales y el mundo social.⁵

Diego Sáez Trumper habla sobre los fenómenos de propagación de información a través de internet y sobre el rol que cumplen los usuarios en los mismos. En la presente investigación queremos resaltar justamente el papel de importancia de los usuarios receptores y su variabilidad en las actividades que pueden realizar gracias a las cualidades de los nuevos canales para la emisión del mensaje a través de internet.⁶

András Bakos en su tesis doctoral habla de una evolución del arte a través de las redes sociales. Su texto marca puntualmente que desde la segunda mitad del siglo XX con la llegada de las tecnologías 2.0 surge un nuevo movimiento artístico que se vale de los

³ Martine Azam, Ainhoa de Federico. Sociología del arte y análisis de redes sociales. REDES, revista hispana para el análisis de redes sociales. Vol. 25 #2 diciembre 2014.

⁴ Martorell Fernández, Sandra. Las redes sociales como medio de promoción de la práctica artística. Opción, vol. 32. Núm. 8, 2016.

⁵ Pérez Lag, Meritxell. Arte, identidad, comunicación y redes sociales: cómo nos comportamos en la red. 2017, Universidad de Murcia. Departamento de Bellas Artes.

⁶ Sáez - Trumper, Diego. La información en internet: Breve estado del arte para discutir el poder de los usuarios v/s los medios tradicionales de comunicación en la red. Revista Austral de Ciencias Sociales, núm. 20, 2011, pp. 71-79. Universidad Austral de Chile, Valdivia, Chile.

beneficios de los métodos colaborativos en la red para los fines de creación de trabajos de arte virtual, con potencial de llegar a un gran número de personas y artistas. El trabajo de Bakos habla sobre un arte colaborativo en línea, contrastando este movimiento de arte actual con los del siglo XX como el surrealismo. Lo colaborativo, cooperativo, participativo o contributivo es lo fundamental, es decir se resalta la función de los usuarios al igual que con Saénz Trumper.⁷

Mark Gens resalta la habilidad de la tecnología para transformar las dinámicas de producción y recepción del arte, al artista y al mundo en un concepto nuevo. Se refiere al impacto de la tecnología digital y al propio internet como una fuerza en constante movimiento que da ocasión a nuevas nociones teóricas y estéticas de dónde surge el arte. Sin embargo, se centra en un concepto en específico: “Post- internet” definiéndolo de entrada como una era, un momento temporal en el cual estamos inmersos. Su documento se centra en el cambio de desarrollo hacia lo que el término se refiere. Se apoya fervientemente en la exposición Art Post-Internet, celebrada en el Centro de Arte Contemporáneo de Ullens en Beijing, China en la primavera de 2014.⁸

Mattia Frasca, Salah Uddin Ahmed, Cristoforo Camerano, Luigi Fortuna y Letizia Jaccheri. señalan que en la era digital prevalece el “arte interactivo”. En este género, el objetivo del artista es estimular una interacción bidireccional entre sus obras y el espectador. Este proceso tiene cada vez más posibilidades a través de las nuevas tecnologías de los medios de ostentar una actividad creativa. En un contexto donde no solo se incluye a los profesionales o artistas, sino que el público también genera y aporta para la creación del nuevo arte en los medios. También definen el “nuevo arte de los medios” como un término general, que describe genéricamente las obras de arte que incorporan un elemento de nueva tecnología de medios. Se definen como nuevas tecnologías de los medios. Si bien la experiencia estética siempre ha significado cierta interacción entre el creador (artista), la creación (obra de arte), el espectador (audiencia), la era digital permite una participación

⁷ András Barkos. The evolution of online art through social media. 2015 University of Pécs. Faculty of arts.

⁸ Mark Gens. A Critical Analysis of Art in the Post-Internet Era. Gnovisjournal.org. Volume 17, Issue 2 Spring 2017.

verdaderamente bidireccional, con la posibilidad de que el artista pueda crear y el espectador modifique la creación⁹.

De entre los antecedentes destacados Edward A. Shanken¹⁰ parte de las distinciones que hacen los historiadores del arte entre arte conceptual y arte y tecnología. Examina e interpreta el arte conceptual y el arte y la tecnología como las categorías artísticas que constituyen la amplia cultura y que van en un camino de transformación durante la era de la información (tecnológica). Concluye que las dos tendencias del arte comparten importantes similitudes, pero más que atribuir esta relación a las tecnologías contemporáneas, Shanken atribuye las relaciones de similitud por la crítica de arte y el discurso de las instituciones respecto a estas categorías de arte.

Todas las investigaciones, nacen sin duda de una inquietud compartida, el fenómeno que crean las redes sociales como nuevos medios de comunicación y tecnológicos, pero, sobre todo, la vinculación de estos con el arte, desde distintos enfoques y con distintos objetivos, en donde este vínculo o relación está latente. Otros autores relevantes como Lev Manovich, Darin Barney y James Boyle han realizado significativas contribuciones al tema, desde las dimensiones cuantitativas de la información en redes sociales, hasta todo lo que debería quedar sobrentendido cuando hablamos de la participación, de los usuarios y de las diligencias en los nuevos medios, ideas que por supuesto serán parte del desarrollo de la presente investigación.

Planteamiento del problema

En la actualidad el desarrollo de las nuevas tecnologías ha cambiado la manera de comunicarnos y también la forma en que se produce y recibe información a través de los nuevos canales para la emisión del mensaje por medio de internet. La utilización de los medios tecnológicos podría traer con ellos la difuminación de las barreras geográficas de las significaciones culturales y estéticas del globo. Las formas en que se produce y exhibe el

⁹ INFORMATION TECHNOLOGY AND ART: CONCEPTS AND STATE OF THE PRACTICE. Sala Uddin Ahmed, Cristoforo Camerano, Luigi Fortuna, Mattia Frascal, Letizia Jaccheri. Norwegian University of Science and Technology, Norway. Engineering Faculty, Dipartimento di Ingegneria Elettrica, Elettronica Sistemi (DIIES), University of Catania, Italy. 2019

¹⁰ Edward A. Shanken. Art in the information Age: Technology and Conceptual Art. LEONARDO, Vol. 35, No4. Pp. 433-438, 2002.

arte; la manera en la que los usuarios de los nuevos medios participan activamente en los procesos comunicativos como nunca antes pues intervienen e interactúan con las imágenes y la producción artística de manera directa, por medio de reacciones que simulan emociones y sentimientos; además del modo en que se distribuyen, duplican y reproducen las imágenes de arte, considerando que las características de los nuevos medios permiten una interacción inmediata entre emisor y receptor, mediada, pero sin interferencia o incapacidad de retroalimentación directa como en los medios masivos de comunicación tradicionales, por lo cual estaríamos hablando de una experiencia sostenida en la inmediatez e interactividad.

El arte considerado tradicionalmente como una actividad sensorial y cerebral (creatividad) que se tangibiliza en una materialidad y soporte específicos, en un tiempo y espacio determinados, (o eso es al menos lo que nos ha dicho el relato de la historia del arte) es parte elemental del relato histórico artístico surgido en el siglo XIX en donde las instituciones tienen un fuerte papel, en él se realiza una división del arte devenida de particulares procesos en la producción y singulares formas de circulación, lo que nos da dos concepciones del arte: la alta cultura o el alto arte y la baja cultura o el bajo arte. No obstante, este relato contado a partir del Renacimiento o un poco atrás, donde se retomó a la Grecia clásica como desarrollo estilístico y de perfección, entra en crisis con la incursión del arte conceptual y las vanguardias, se comenzó a visibilizar una crisis de los relatos de las instituciones contemporáneas, la cual se diagnostica en los años 60 y 70 del siglo XX.

La crisis del relato de la historia del arte en nuestro tiempo podría consistir entonces en la avalancha de imágenes liberadas a través de nuevos canales donde se transmite información, más que los medios tradicionales de comunicación, los nuevos medios. Dichos medios, suponen un desbordamiento del relato de la autonomía del arte, porque en lo que deviene todo ese cúmulo de imágenes canónicas archivadas y preservadas por el relato de la historia del arte es la práctica de la reapropiación y la remediación. En dichas prácticas los fines no son tanto estéticos ni históricos sino sociales y comunicativos, basados en la interacción social. La tecnología digital puede haber agrietado los muros de las instituciones que albergan la alta cultura, en donde se cobija aún la sociedad hipermoderna, llevando su principal objeto de culto y estudio hacia una cultura más baja, hacia la más mediática.

Parte del problema con esta relación planteada entre arte y tecnología no tiene que ver tanto con una crisis de la historia del arte ya consensuada desde el siglo pasado, sino con la manera en que los procesos de interacción entre usuarios con la información digital está formando disyuntivas en las disputas argumentales que el propio relato histórico había ya instaurado de forma hegemónica, y también con los usos diversos que se les ha dado a las imágenes canónicas a través de la apropiación, y que todo ello conlleve a una resignificación inferida de dichas imágenes a través de una constante en su reproducción y remediación que desemboca en la viralización de la información.

Otra parte del problema tiene que ver con cómo se presentan las obras de arte en los medios digitales, las pantallas táctiles de los teléfonos o tabletas y las de las computadoras, nos presentan una configuración de procesamiento de datos que toma forma de interfaces como Facebook y de imágenes como la de la torre Eiffel, en todo caso, lo que está ahí es una reproducción; digitalización, no el objeto en sí. Los medios de comunicación tradicionales nos presentan reproducciones habitualmente y bien o mal se les ha considerado como tales, la cuestión con los medios digitales, es que la facilidad para iterar la información, para hacerla propia, para modificarla y para usarla como objeto de representación ha provocado un tipo de irregularidad en la percepción que nos lleva a tomar lo que vemos en las pantallas como una extensión de la realidad, aunque la visión que tenemos ahí sea sesgada y muy reducida .

Lo que estimamos como resultado de este nuevo hábito de apropiación y modificación de información en los medios digitales, es a una nueva masa, los usuarios o receptores que tienen la capacidad de viralizar la información (imágenes de arte) a través del medio gracias a la reapropiación, remediación, distribución, duplicación y reproducción de la misma. Se han configurado ahora artistas y audiencias quienes producen sus propias condiciones de circulación. No solo producen la imagen, también imaginan la manera en que esta va a circular y relacionarse con los demás.

Es tal viralización de las imágenes de arte en las interfaces digitales, que bien podríamos comprender a las redes sociales como una nueva galería imaginaria de imágenes que median las relaciones sociales, pero es una galería o un archivo de imágenes que no funciona como un archivo clásico, es uno más bien distinto, interconectado. Las interacciones

digitales están activando una modalidad diferente en la reproducibilidad y circulación de las imágenes. Por lo cual apoyándonos en la teoría de la información exponemos la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo se dan los procesos de interacción y viralización de la imagen de arte canónico a través del medio digital? ¿Cuál es el modo en que se usan, por quiénes y para qué? Queremos investigar las imágenes canónicas, cómo se utilizan y comprender los procesos y el tipo de relaciones sociales que pone en marcha la circulación de las imágenes a través de los nuevos medios tecnológicos.

Justificación

La interacción social humana está en un curso de transición constante, estamos en un cambio de escala en donde se están transformando los términos de producción y de fabricación del imaginario. El timón de dicho cambio podría ser a través de las tecnologías de la información. La incommensurable cantidad de imágenes que circulan a diario en los medios digitales instituyen relaciones con los otros y con la propia subjetividad. John Berger¹¹ ha dado a entender que nunca hemos estado cerca de las grandes obras de la historia del arte, lo que hemos visto son reproducciones, las cuales transforman el significado de la obra y son siempre mediadas por el canal en el cual circulan. En los nuevos medios, impera un valor exhibitivo, un valor para la interacción, cuanto más circula y más interacción provoca la imagen, más interés crea y más valor tiene. Dicho esto, es importante comprender qué relaciones sociales pone en marcha la circulación de imágenes, qué se está produciendo y qué tensión genera en la dimensión ubicua del plano tecnológico.

Es elemental puntualizar que la viralización y el estatuto de la imagen son términos que aluden directamente a fenómenos que producen los medios digitales. Por ello es sustancial analizar a través de la interacción de usuarios en la interfaz de Facebook (la más utilizada en el medio digital)¹² los procesos de apropiación de las imágenes de arte canónico, para exponer la viralización y la inmaterialidad de la imagen. Partiendo de la idea de que este tipo de imágenes tienen un tiempo y espacios nativos y connaturales: la museificación

¹¹ John Berger, *Modos de ver*. (2016) Gustavo Gili.

¹² La red social Facebook continúa en primer lugar en el listado de las redes sociales con más usuarios, con 2,449 millones de usuarios mensuales en todo el mundo. (lista anual de Hootsuite).

institucionalizada, la propiedad privada y haber sido creadas anteriormente a iniciarse el siglo XX. ¿Qué hacen entonces dichas imágenes fuera de su espacio y tiempo naturales? Han pasado de ser portadoras de caracteres históricos específicos e identitarios de un lugar y tiempo determinados a ser ubicuas e incorpóreas para usos y fines impensables hace no mucho tiempo.

De igual forma es indispensable reflexionar sobre la transitividad de un medio a otro, de una materialidad a otra, de un relato a otro de estas imágenes. ¿Cuál es el valor primario al que atañen? El valor de culto, el de exhibición o el que intuimos prevalece en el medio digital: el de interacción, que respondería a un cruce histórico y antropológico. ¿Cómo es el proceso en que estas imágenes logran replicarse? La réplica entendida en su sentido dual, desde su nueva materialidad la cual las hace transferibles, reproducibles y alienables. Y la réplica interactiva, que favorece la retroalimentación de la simpleza del proceso comunicativo, pero que por eso mismo y a su vez la complejiza. La recepción se convierte en un detonante y artífice principal del proceso no solo comunicativo, sino apropiativo y de transmediación. El empoderamiento del receptor y la singularidad del estatuto de las imágenes en el ciberespacio hace posible que no solo se dinamicen los procesos comunicativos en la ya palpable hipercomunicación que permea todas las esferas sociales, además moldea dichos procesos y altera las funciones de los elementos que las componen, principalmente a identificarse que, quien recibe también emite y en dicha nueva emisión de la información, las apropiaciones son vivibles y rastreables en la alteración y modificación del componente divulgativo, y las adiciones textuales que resignifican constantemente las intenciones, los usos, los cruces e implicaciones sociales, históricas, institucionales, psicológicas, éticas, morales y más.

Los nuevos medios masivos de comunicación no solamente cambian el estatuto las obras de arte, ni las dimensionan sin espacio ni tiempo¹³, sino que esta manera de producción y exhibición del arte en su digitalización vinculada a los soportes tecnológicos, producen conexiones colectivas desemejantes en relación con las imágenes masivas (viralización). Por lo tanto es necesario develar dicho proceso de viralización y entender al menos en qué manera

¹³ José Luis Brea. "Un arte sin materia, espacio y sin tiempo" 2006. El país.

se efectúan las interacciones digitales, hacia donde apuntan y qué efectos produce en el campo del arte y del imaginario social colectivo.

Objetivos

El propósito de la investigación es contribuir a la comprensión del estado actual de la viralización de las imágenes de arte canónico a través del medio digital y mostrar su impacto en la red a gran escala, donde se modifica el sentido y la apreciación social del arte.

General

- Describir y analizar los procesos de viralización de la imagen canónica de arte, las modalidades de uso en que se emplea, sus intenciones y sus finalidades en los medios digitales, a través de la interfaz de Facebook, para comprender su papel en la configuración de los usuarios y su relación con las imágenes.

Particulares

- Conocer mediante una investigación biblio-hemerográfica las transformaciones del arte a partir de la década de los años setenta del siglo XX, para comprender los fenómenos que están sucediendo en la actualidad con la circulación de las imágenes canónicas de arte.
- Relacionar, mediante categorías y conceptos claves, los fenómenos que se suscitan con la circulación de las imágenes a partir de las teorías de la información para fundamentar la viralización y el estatuto de las imágenes.
- Investigar a través de la interacción de usuarios en la interfaz de Facebook cuál es el modo en que se usan las imágenes canónicas del arte, por quiénes y para qué, ilustrando así su viralización y el cambio en el sentido y apreciación de este arte.

Perspectiva teórica y metodológica

Para poder llevar a cabo la realización de los objetivos planteados, será necesario en primer lugar abordar a los teóricos y autores que analizaron la crisis de la historia del arte tanto en el siglo XX como en el siglo XXI, para poder dimensionar la situación actual de la producción artística en relación con las nuevas tecnologías, así como aclarar los modos de empleo de los conceptos claves para la investigación.

Walter Benjamín hizo significativos aportes en las primeras décadas del anterior siglo, en los cuales destaca la reproductibilidad de los objetos, una reproducción técnica que da lugar a millones de copias idénticas, modificando el principio de un valor primordial del arte del Renacimiento y la Ilustración: La originalidad. Esta reproducción técnica adherida a las industrias y la operatividad de las máquinas y proletariado ha ido en un camino de evolución y expansión global. Hoy en día no son los objetos por lo cual el espectador busca una relación de posesión y dominio, apuntamos a que son las imágenes por las cuales dicha relación de adquisición termina convirtiéndose en un proceso de apropiación, e interacción.

Con el desarrollo de los métodos de reproducción a gran escala, se germina la “industria del arte”, la cual permite colocar masivamente los productos en el mercado. Hoy, con el advenimiento de las nuevas tecnologías de la información podría estarse configurando un nuevo tipo de cultura, una digital puesto que lo que se coloca masivamente no son productos/objetos, sino imágenes, no para un mercado sino para una comunidad, un público, una audiencia; usuarios. Aún con estas diferencias el eje de todo sigue siendo la reproductibilidad, la presencia masiva sustituye la presencia única de la pieza original, este momento evidencia la desintegración del aura, cimienta de la autenticidad, legitimidad que no es reproducible. Los productos artísticos elaborados bajo la reproductibilidad técnica no se vinculan con la comunicación de hechos históricos y elementos socioculturales de generación en generación, por el contrario, destruyen su valor o lo degradan. Estos productos se desplazan a una existencia que responde a las exigencias de la industria, su finalidad es mercantil y no estética o histórica.

Esta serie de transformaciones modifican la forma de observar, reestructuran la percepción sensorial, el modo y la naturaleza de la relación obra- espectador. Las tecnologías

de la información y nuevos medios dejan que las masas se expresen e interactúen, pero es también por medio de ellos que se dan los nuevos métodos de reproducción bajo los procesos de apropiación. Es así como Benjamín daría quizá con el primer bastión previo al arte conceptual, la desmaterialización de la obra de arte, el performance o arte efímero y la actual era digital, la cual no rompe con lo anterior, es su secuela directa.

Los sistemas de comunicación pueden ser de los primeros beneficiados en los desarrollos tecnológicos y en la comunicación y sus procesos, la información es el elemento primordial en transmisión y transitividad, la información hecha imagen, texto, sonido o video. Por ello, las nociones de Tiziana Terranova,¹⁴ son relevantes por la manera multidisciplinar de abordar los procesos comunicativos, como los fenómenos informacionales actuales los hila a un origen de hace varias décadas, demostrando que esos acontecimientos que nos inquietan hoy en día son una resonancia o eco de un acontecimiento de hace tiempo. El modelo de Shannon & Weaver se aborda en comunicación normalmente como un modelo matemático en donde se ve la capacidad del medio en base a la cantidad de información que soporta, y de cómo el ruido es una condicionante insoslayable pero reducible. Necesaria, pero que el propio medio y sus cualidades debería aislar en función de lo que transfiere. No se cuestiona la materialidad de la información, se da por sentado que la información es información, en cualquier soporte en el que tome forma, y que lo importante es que siempre llegue a su destino. Cualquier modelo comunicativo tendrá primigeniamente esa función. Con Terranova lo que se ve es otra forma de comprender a la información misma, lo que significa y lo que es. Es también por estas mismas condiciones que la información en los medios digitales tiene una dimensión cuantitativa inmersa en todo tipo de interacción que se traduce en un tipo de capital social en dichas redes, esa dimensión cuantitativa es parte fundamental en esta investigación pues se muestra como un atributo de las imágenes, es parte de ellas y afecta el modo en que nos relacionamos o no.

Según McQuail¹⁵, McLuhan consideró que a través de los distintos medios de comunicación formamos un proceso mediante el cual experimentamos el mundo, manifestando que todos los medios de comunicación son extensiones del hombre, por lo tanto

¹⁴ Tiziana Terranova, Network Culture, Politics of the information age.

¹⁵ McQuail, D. Introducción a la teoría de la comunicación de masas. Barcelona: Paidós. Pp.177.

extensiones de nuestros sentidos: “Cada nuevo medio de comunicación trasciende los límites de la experiencia alcanzados por los anteriores y contribuye a profundizar los cambios”, esta idea es muy similar a lo que la *remediación* implica para Bolter y Grusin y que se desarrollará más adelante.¹⁶

Entonces, la comprensión de las interacciones digitales que pone en marcha la circulación de imágenes de arte canónico a través de los nuevos medios se apoya en las teorías de la información, pues se considera que es un fenómeno comunicativo que reside en las cualidades del medio, el que propicia las condiciones de apropiación de las imágenes, con hincapié en la condición de la imagen y las nociones de Scott Lash, Tiziana Terranova y Alexander Galloway.

En esta situación es necesario estudiar los procesos que emplean los usuarios de los nuevos medios en la apropiación e interacción de imágenes de arte canónico, que da como resultado diversos contextos de producción, difusión y reproducibilidad de las imágenes en vinculación con estos medios. El cómo es que la sociedad en sus distintos niveles ha hecho de los medios digitales, no sólo un nuevo medio masivo y tecnológico, sino una herramienta aparentemente descentralizada de transmisión de mensajes con repercusiones sociales.

Se utilizarán imágenes de arte canónico ya insertas en el ciberespacio, dónde se medirá el flujo de interacción y opiniones de los usuarios. Estas imágenes se encuentran en la delimitación de la construcción de un relato tradicional de la historia del arte cuyo referente es Vasari, desde el año 1300 aproximadamente hasta 1900, en dicho periodo se ubican los principales estilos del arte canónicos como el *Renacimiento*, el *neoclásico* y el *romántico* y nuestra muestra se encaminará a este periodo y esos estilos previo a las vanguardias, el arte conceptual, arte desmaterializado y arte contemporáneo. De dicho análisis queremos comprender cómo se da la experiencia estética y la interacción a través de estos medios. De igual manera saber que imágenes de arte canónico predominan y que usos se les da en estas redes, nos llevará a comprender cómo se da el proceso de apropiación y viralización, qué sentido tiene, respondiendo por igual si hay una cultura digital y cómo es que esta se construye.

¹⁶ Bolter & Grusin, *Remediation, understanding new media*, 1999.

Por último en la perspectiva metodológica que se plantea utilizar son sustanciales la fenomenología y la hermenéutica. Desde las nociones acentuadas por Husserl en *La crisis de las ciencias europeas*¹⁷, o *La idea de la fenomenología*¹⁸ se mostraba el intento de la fenomenología por captar sin mediaciones previas todas las experiencias que vivimos. Nuestra interpretación del mundo y las experiencias de vida que este nos da. Dicha comprensión se sujeta por un cúmulo de supuestos y creencias. Hay un concepto que es indispensable como esa experiencia inmediata del mundo, exacerbada de interpretaciones conformadas por todo nuestro círculo de desarrollo social y psicológico; desde la familia, hasta la religión, educación, gustos, preferencias y lenguaje. Este factor de la experiencia de las cosas inmediatas del mundo es clave en toda fenomenología y Husserl lo denominó *teleología*. Esta refiere para aquel que está abierto sensiblemente al mundo (un bebé por ejemplo) aquello en la realidad que despierta su interés y que logra mantenerlo o llevarlo a otras consecuencias, como acciones derivadas de dicha importancia hacia la cosa.¹⁹

Sobre dicha maravilla y encantamiento de las cosas, se da la experiencia que atrapa la atención y el interés. Con las imágenes digitales se suscita dicha experiencia de maravilla por una multiplicidad de factores tanto como en cuantificación de datos traducibles en capital cultural y la interacción social humana hipermediada. Se da una prolongación de la experiencia en el intento de apropiar y remediar las imágenes; hay expectativas entusiasmantes y también terribles decepciones en dicho proceso. Parte del interés por acercarnos e interactuar con las imágenes digitales se encamina a sentir adecuadamente (adecuación como reajuste – Husserl) y esto es posible por la poderosa manera en que estas logran captar nuestra atención. Si bien las categorías estéticas con los nuevos materiales digitales no abogan a la misma sensibilidad, si se puede entender el cambio del sentir por el de conocer, pues está de por medio algo más que se desborda de lo estrictamente estipulado. No obstante la fenomenología se encuentra con un problema que es la intersubjetividad que se traduce en cómo mi vida vive la vida de otras personas, las experiencias de otros que

¹⁷ La crisis en las ciencias europeas y la fenomenología trascendental, ed. Rudolf Boehm (ibid. 1969); trad. Agustín Serrano de Haro (Madrid: Trota, 2010).

¹⁸ La idea de la fenomenología, ed. Walter Biemel (ibid. 1973). Trad. Jesús Adrián Escudero (Barcelona: Herder, 2012).

¹⁹ García-Baro, Miguel, Fenomenología y hermenéutica Husserl y Gadamer. p. 27

tomamos como propias, es una adopción peculiar en las interacciones digitales ya sea en su análisis cuantitativo o cualitativo, es algo irrefutable²⁰.

La hermenéutica comprendida como fue expuesta por Gadamer en algunos textos como *La dialéctica de Hegel*²¹, *Estética y hermenéutica*²², o *El giro hermenéutico*²³ es el arte de no tener razón, o de poder no tenerla, para esto el diálogo es fundamental como centro hermenéutico, un proceso comunicativo que consta de estar en los zapatos del otro para comprenderlo a él y lo que me está diciendo, proceso que se da y es observable y medible en las interacciones que se suscitan en las imágenes inmateriales que circulan en Facebook o en Instagram, Tumblr o Twitter. Para la hermenéutica además la *tradición* es de vital importancia, pues el mundo se comprende como una magnitud histórica, siempre en todo momento se impone una posición histórica determinada, cada generación para bien o para mal es heredera de esta. El siglo XIX es por mucho el momento de establecimiento de la historia universal y las ciencias históricas en dónde se establecieron muchos de los canones y categorías de estudio cultural venidos también por la conformación de la academia y la institución universitaria educativa. El nexo fuerte de vinculación de la tradición es la interpretación, la cual se logra cuando se tiene plena conciencia de la historicidad de algo, si no interpretamos los hechos para darles algún sentido, estaremos entonces de acuerdo que no habrán sido para mí ni siquiera tales hechos. Sin una carga tradicional de pre-juicios no cabe encuentro alguno con un hecho, cosa o persona, Pero dicha interpretación en su forma adecuada debe ser capaz de llevar a cabo una *destrucción* /termino de Heidegger en Ser y Tiempo) de la tradición histórica en la que se inserta; reprimar la vida de la tradición, tensar su esencia y lograr que se piense mejor el impulso que la trajo hacia nosotros²⁴. La interpretación con base en la tradición se afianza en una noción de creencia que se distingue de la idea hermenéutica de la tradición. La creencia es inobjetivable, pero son de donde derivan todas nuestras preguntas y libertad reflexiva sobre aquello que capta nuestra interés o nuestra tensión de sobremanera. Para la hermenéutica somos fundamentalmente nuestras

²⁰ *Ibidem*, p. 82

²¹ *La dialéctica de Hegel*, trad. Manuel Garrido (Madrid: Catedra, 1994)

²² *Estética y Hermenéutica*, trad. Antonio Gómez Ramos (Madrid: Tecnos, 2001)

²³ *El giro hermenéutico*, trad. Arturo Parada (Madrid: Catedra, 1998)

²⁴ *Ibidem*, p. 96

creencias. Constituyen lo real y a priori respecto de todas nuestras formas de existencia (desde el conocimiento teórico, a lo moral y lo estético)²⁵.

Nuestro acercamiento interaccional a las imágenes de arte canónico en su condición de inmaterialidad en las interfaces digitales es en primera instancia fenomenológico, despiertan nuestro interés y acaparan nuestra atención, nos maravillan o nos inducen para adentrarnos en ellas, experiencia del sentir traducida en conocimiento, dicha experiencia puede ser entusiasta valorativamente positiva o, decepcionante valorativamente negativa. En todo caso, la posición positiva de experiencia entusiasta se quedaría en lo fenomenológico, la simetría con el discurso apropiacionista y de remediación con el que se incrusta y circula la imagen. En la asimetría entre usuario e imagen se volcaría hacia los terrenos de la hermenéutica, dónde la conciencia de tradición deriva en interpretación y creencia; se cuestiona, se contrapone; la verdad no puede estar en una imagen que transita vagamente en un espacio ubicuo virtual y mediado, es justamente la refutación y la conciencia de historicidad lo que me da una configuración de lo real, no la aceptación sensoperceptiva experiencial con las cosas.

Por lo tanto ambos polos se simplificarán en el extremo positivo por parte de la fenomenología y en el extremo negativo por parte de la hermenéutica, de esta manera el análisis de la correspondencia entre usuarios e imagen se puede valorar más elementalmente para categorizar y taxonomizar en una cuantificación de datos más simplificada sin las complejas aptitudes que los conceptos filosóficos portan en sí mismos, y que ayudan al estudio y examen hacia las imágenes, de igual forma se considera un punto neutro entre los extremos de lo positivo y lo negativo.

Estructura de la tesis

La presente tesis se estructurará a través de un apartado introductorio, y cinco capítulos guiados hacia el alcance de los objetivos particulares, para al final poder dilucidar si nuestro objetivo general se logró concretar de manera óptima.

²⁵ *Ibidem*, p. 121.

El capítulo I es un largo compromiso con la historia del arte, sus crisis y transformaciones en el siglo XX, vamos a subrayar que, el arte es un elemento y un concepto que ha estado en constante crisis y cambio desde la antigüedad griega, y tanto su significación como su uso se ha ido moldeando conforme los cambios sociales lo fueron requiriendo, pero lo que es por tanto su historia, aquel relato que se nutre esencialmente desde el Renacimiento o un poco atrás hacia adelante en donde se aglutinan las obras de arte de manera secuencializada una sobre otra en donde lo que se destaca primordialmente es el estilo, y el tiempo en que surgen. Para hablar de una crisis de la historia hay que comprender el proceso histórico, entendiendo que el arte tiene su propia dinámica y que lo que puede haber es otra mirada para la historia del arte, y que esta no invalida necesariamente a la anterior, a fin de cuentas la historia tradicional del arte sigue allí, lo que hay son otros enfoques. Lo que vamos a tratar de identificar por tanto es la causa de dicha crisis, desde cuando se reconoce, quiénes la hacen notar y hacia donde marca toda esa tendencia; hacia nuevas formas de narrar, nuevos relatos, o la ausencia del relato, en todo caso la historia del arte sigue ahí, aunque algunos autores la den por muerta y por muerto al propio arte, ni la historia del arte, ni su relato, ni el arte mismo han dejado de ser tales, no es como hemos dicho anteriormente, de desdeñar una cosa por otra, las viejas prácticas, las instituciones, los museos, el arte canónico, el gran relato, los grandes artistas, todos siguen ahí, no se han ido, lo que ha cambiado más bien es la percepción sobre ellos, el cuestionamiento hacia lo que ostentan, la diversificación de lo que representan hacia otras vías, unas inimaginables para ellos mismos, la inadvertencia de aquello que pretendían cuidar, la adecuación de lo que creían inadecuado, la inclusión de lo que siempre excluyeron. Desde que la época de la reproductibilidad técnica implicó para la obra de arte el quitarle su aura en palabras de Walter Benjamín, hasta la forma en la que las vanguardias buscaron liberar al arte del medio o soporte que las encasilló por siglos. La tecnología ha tenido un papel importante para poco a poco emancipar al arte de ese relato al que se le cosificó y suturó de manera muy peculiar. La fotografía y el cinematógrafo ya comenzaban a causar estragos en las prácticas tradicionales del arte, éstas comenzaban a preguntarse cuál sería ahora su lugar, pero con el tiempo no fueron más que afianzándose como lo que son: bellas artes.

Para el capítulo II veremos como la era de la imagen electrónica ahora digital y la aparente inmaterialidad de su estatuto no fue el gran parteaguas para marcar estas incisiones en la condición actual de crisis de La Historia del arte y su gran relato, ni en el desdén de la materialidad del soporte de las obras clásicas. Más bien como lo declara Tiziana Terranova, esta alteración de lo que se comprende por información y su “inmaterialidad” en verdad viene desde la década de los años cuarenta del siglo XX cuando invenciones como el telégrafo, la radio, el teléfono y la televisión vinieron a establecer un nuevo código para lo que se conocía como información; denominado “flujo sin masa” la información que pasaba de un punto a otro, podía ser asumido como un nuevo tipo de materialidad y esto no es algo que se da con la era electrónica o digital más bien ya tiene un antecedente amplio, lo que ha venido a hacer la digitalización es seguir empleando ese “flujo sin masa” esa aparente inmaterialidad pero en códigos de ceros y unos, el lenguaje propio de la digitalización. Este estatuto de la imagen, el que sea un flujo sin masa, códigos en secuencia de unos y ceros que toma forma de imagen a través de las pantallas es lo que hace posible que esta sea reproducible, que sea además apropiada y modificada o intervenida por los usuarios, por tanto es la inmaterialización una condición indispensable de la imagen para que esta pueda ser apropiada y reproducible hacia la viralización que el propio medio pondera como fin último de la infinita reproducibilidad de una imagen, haciendo también que esta traspase el medio, hacia otros medios o hacia otras esferas de lo social, esto es un fenómeno que va más allá de la convergencia mediática, tiene implicaciones de incidencia social. Por ello es importante abogar por el estatus de la imagen en los medios digitales, ¿Es inmaterial? ¿Es material? ¿Es una imagen fantasma? ¿Con qué término nos vamos a referir a ella para desarrollar las implicaciones de sus usos tanto en la teoría como en la praxis? Son también varios los autores que se han cuestionado el estatuto de la imagen digital, vamos a referir a ellos para poder llegar a un consenso sobre el estatus de las imágenes digitales, cómo tomarlas y con qué seriedad y medida adoptar nuestra vocación a ellas, ¿son realmente un sustituto de los instrumentos del saber cotidiano? ¿Están sustituyendo estas imágenes digitales a los objetos físicos? ¿Están sustituyendo estas formas de interacción y el uso de las imágenes a las propias personas, a las experiencias? Quizá no podamos responder determinadamente a todas estas cuestiones, pero creemos que al menos tener un acercamiento hacia el estatuto de la imagen en su concepción digital, ayudará a comprender por qué los procesos de apropiación y las relaciones sociales a través de estas

nuevas plataformas para la interacción se están dando de manera tan imponente. ¿Será que estamos pasando de la sociedad del espectáculo a la sociedad de lo ilusorio, de lo ficticio, de lo virtual, de lo fingido? También nos centraremos en los medios digitales, en la información, en los usuarios, en la reproducción, en la apropiación y en la interacción; cómo es que todos elementos se articulan para que un caso en particular: las imágenes de arte canónico encuentren una nueva función, un nuevo modo de circulación, de crear identidad, de viralizarse y llegar hasta donde el museo quizá no podría hacerlo

En el capítulo III haremos un detallado esbozo sobre la descripción de la metodología a emplear en el análisis de nuestro corpus de imágenes de arte canónico que circula en la interfaz de Facebook. Todas las decisiones que se tomaron respecto al enfoque mixto y su justificación respecto a nuestro objeto de estudio. En este apartado es donde también se desarrollan detalladamente los instrumentos y su diseño para su aplicación y su triangulación con las imágenes de nuestro corpus seleccionado.

Finalmente, en el capítulo IV es donde se van a analizar casos específicos de las imágenes de arte canónico en su circulación, apropiación y reproducción en los medios digitales. Analizar qué tipo de relaciones sociales están suscitando, qué tipo de discusiones en torno a la interacción, a la formación de identidades, a la circulación y la reproducción están originando en lo que son las redes comunicativas contemporáneas. Las imágenes de arte, vienen a ser una categoría más en todo el universo de imágenes que se mueven en los medios digitales, sin embargo, lo que las imágenes provocan por sí mismas, la asociación a ese gran relato del estado nación, de la divinidad religiosa, el estatus de élite, de poder que unas llevan consigo mismo a través de la pantalla o que la inmaterialidad de la que tanto se habló no puede desvanecer del todo, es por tanto un cuestionamiento indispensable, sobre la nula capacidad de representación de la información a través de los nuevos medios, y la capacidad del arte por sí mismo de simbolizar, representar, asociar. Comprender el proceso de apropiación y viralización de las imágenes y el papel de los usuarios sobre las imágenes puede develarnos dicha respuesta, e incluso quizá un poco más que eso.

A lo largo de esta investigación, se ha tratado de asociar el arte a nuevos procesos y nuevas formas de visibilidad, como parte de una nueva construcción de subjetividad e

identidad. El arte canónico del gran relato histórico muy probablemente sobrevivirá a la crisis que desde los años 70s se acentúa; quizá estos procesos de apropiación y reproducción terminen sirviendo a su favor aunque ahora no lo parezca; tal vez otras tecnologías y formas de reproducibilidad lleguen y la crisis se vuelva sentencia de muerte inexorable; a lo mejor dentro de unas décadas descubrimos que nunca hubo crisis, sino que más bien tal crisis era la reafirmación de grandeza e inamovilidad de lo inflexible o inapelable; quizá el arte canónico en unos años sea más canónico, pero las reproducciones serán más reproducciones, el fetichismo y la mercantilización siga operando en las nuevas producciones artísticas, y la apropiación solo sea posible mediante la inmaterialidad, mediante el flujo sin masa que es la información en dichos medios. No lo sabemos, y ya lo ha dicho Umberto Eco “Profetizar sobre la evolución del gusto es un oficio de brujos o de retrasados mentales”²⁶ y no solo del gusto, creemos que profetizar sobre el arte y su estatuto en general no es buena idea, por eso evitando ser uno u otro, nosotros preferimos no profetizar, sino más bien enfatizar sobre lo que es visible, examinable y estudiable.

²⁶Ragué Arias, Maria José, Reflexiones acerca del pop: el arte pop entrevista a Umberto eco.

CAPÍTULO I

MARCO CONTEXTUAL

CRISIS Y TRANSFORMACIONES DEL ARTE EN EL SIGLO XX

En este capítulo nos aproximaremos a la historia y al arte, por ende a la disciplina que surge de ambas, sus relatos, sus crisis y sus transformaciones. Hay una noción de cultura afianzada, que caminó paralelamente con la historia del arte, aquella en donde la memoria y los objetos se preservan, se conservan, se archivan y clasifican en pro de un patrimonio que funcione para un relato hegemónico del estado nación, de los grandes artistas, o de una élite que con su poder adquisitivo y rol superior social, aglutina en los albores de su propiedad privada, obras de carácter histórico, canónico, con un fetichismo y valor mercantil exaltado por la propia disciplina artística tradicional, las instituciones y las academias. Estas obras al servicio de esas esferas se mantuvieron durante mucho tiempo así, contenidas y enfrascadas, sirviendo a un relato unidireccional y unilateral de la disciplina histórico artística, en las paredes de los museos, en los grandes albergues políticos, en las opulentas propiedades privadas, al acceso de unos cuantos y al asombro de la mayoría, solo se podía ver este arte viajando hasta donde se encuentran y haciendo todo el acto protocolario de los museos e instituciones, o a través de los medios masivos tradicionales: el periódico, la radio, la televisión y el cine, en todo caso, el acercamiento a estos últimos tenía de barrera la propia mediación o intervención del medio, las obras de arte se mediaban entonces a través de la visión de gente privilegiada en los medios de producción: del director de cine, del escritor de televisión, del director de prensa, del locutor de radio; las audiencias, las masas, estaban marginadas a comprender las obras de ese gran relato como obras inalcanzables, únicas, majestuosas, sagradas e inaccesibles, colocadas en un estatus de élite o de divinidad, el ciudadano promedio no podría acercarse a ellas más que a través de sus reproducciones en los medios convencionales.

No obstante, las vanguardias artísticas irían contra esa misma noción del arte canónico y su encapsulación en un relato que intentaba abarcarlo todo, por tanto, las vanguardias se reapropiarían de esas imágenes contenidas en una suerte de reservorio, y las remediarían en otras formas de producción, en otras significaciones, la propia práctica

artística en una exponencial expansión de diversidad concibió al arte conceptual y la desmaterialización de la obra de arte a mitad y años venideros del siglo XX. El relato de la historia del arte entró en crisis, porque ya no era posible seguir archivando y yuxtaponiendo en una línea de tiempo secuencial las obras contemporáneas, simplemente ya no era viable ni la propia práctica lo hacía permisible. Los parámetros estéticos para la valoración del arte ya no tenían sentido, lo bello y lo sublime ya no eran lo esencial en el arte, y por tanto la crisis se acentúa en la historiografía, en las connotaciones sociales.

La era de la imagen electrónica y hoy la digital, no vino más a que acentuar y dejar entrever aún más la crisis, sólo que dándole un importante papel a las masas, a la audiencia, a los usuarios. Pues es a través de ellos que, las remediaciones/convergencias mediáticas²⁷ y las reapropiaciones de las imágenes de arte están dando lugar a fenómenos diversos en las esferas sociales y mediáticas; la distinción entre alta y baja cultura está casi difuminada, el arte canónico está siendo utilizado en la cultura más baja, indisociablemente esas imágenes se liberaron al menos transitoriamente del relato al que estaban constreñidas y están siendo reinsertadas en un sinfín de usos y contextos nunca antes imaginados, lo que nos lleva a preguntarnos ¿De quién son las imágenes? ¿Quiénes tienen el derecho de construir los relatos? ¿Estos diversos usos y fines hacia las imágenes buscan desenraizar un relato que está en crisis desde mediados del siglo pasado? O ¿Será que pueden servir a él, a reconstruirlo? En todo caso, a través de las nociones y autores que vamos a consultar, esperamos poder detectar los momentos de disrupción en el relato histórico, y hacia dónde van todas esas obras contenidas y archivadas en el gran relato ¿Qué papel están jugando? ¿Cómo se están dando esos procesos de apropiación, donde se busca cierta utilidad de este tipo de imágenes?

Cuando hablamos de “crisis” o “transformación” de algo, estamos refiriendo a que aquello lo de que se habla se conoce amplia, completa y absolutamente en la totalidad de sus componentes, en su estructura, y muy especialmente en su historia. No se puede hablar de crisis o transformación de lo que no se conoce, pues ambos conceptos suponen modificación,

²⁷ El termino *Remediación* se utiliza frecuentemente en la teoría de medios en lengua inglesa, sin embargo, su traducción al español y sus armónicos pueden ser confusos al referenciar el propio termino al de *remedio* de curar, por lo tanto y aludiendo que van hacia la misma dirección en la práctica y significación, pero sobre todo a lo que nos referiremos en esta investigación, vamos a discernir el término y sus similares como el concepto de *convergencia mediática* (Henry Jenkins) trataremos de dilucidar cual es más apropiado para la comprensión asequible de la propia investigación.

alteración, reestructuración, descomposición, cambio, y para establecerse alguno de estos, es absolutamente necesaria la comparación entre lo que se conoce como el arquetipo estructural elemental de la cosa y lo que es o en lo que se está convirtiendo, que ya no corresponde con lo que se supone que fue. Para este caso, la historia juega un papel muy importante en la concepción de lo que ya se conoce, implica una forma de relato, una narración, un modo de contar. La historia se forma a partir de una serie de acontecimientos significativos que cuentan cómo es que algo pudo trascender y subsistir a pesar de las circunstancias que pudiesen haberse suscitado, el relato más conocido en el mundo tiene una peculiar forma de narración: la biblia²⁸, es una narración de testigo, alguien que presenció los hechos y que los escribió tal cual sucedieron frente a sus ojos, por ello es que los pergaminos que componen la biblia en su totalidad son de diversos autores que se supone presenciaron los acontecimientos que ahí se relatan. Las narraciones griegas no son tan distintas, a pesar de que éstas fueron anteriores a la biblia. La biblia (nuevo testamento) es una composición por supuesto mucho más reciente que los escritos de los antiguos griegos, pero la tomamos como referencia al ser la narración o el relato universal por excelencia, el libro más vendido y el cual ha venido a edificar valores, normas, formas de vida, formas de pensar, de rendir culto, de ritualizar, de creer y mucho más; es decir, los relatos son indispensables para entender mucho de lo que ahora somos y son hasta cierto punto necesarios para el imaginario y cosmovisión que se ha generado, que se genera y que se conformará.

Es por ello por lo que, para hablar de las crisis y transformaciones del arte, tenemos que hablar de su historia, y la manera en que se formó su relato y por qué es que estamos hablando de una crisis de dicho relato, ¿Cómo surge? ¿En qué momento? ¿Por qué ocurre? Para entender cómo es que estamos ahora cuestionándonos el estatuto de las imágenes de arte en los nuevos medios, su función y la manera en la que originan relaciones sociales, tenemos que partir necesariamente de aquí.

²⁸ La versión de la Biblia de Casiodoro de Reina data del año, y las revisiones de Cipriano de Valera del año. La edición visitada para ser citada es La Santa Biblia, Antiguo y Nuevo Testamento. Holman Bible Publishers. 2004.

1.1 Sobre las nociones de la Historia, del Arte y la proyección del relato

Es interesante cuando uno va a los diccionarios o enciclopedias didácticos de uso normativo, y lo que uno encuentra ahí cuando se busca a la historia o al arte por separado, por ejemplo, sobre la historia comúnmente se encuentran definiciones como: “La evolución del hombre a través del tiempo, y el desarrollo de extraordinarias civilizaciones y complejas sociedades con sus principales protagonistas”²⁹. En esta pequeña definición ya se dejan ver ideas importantes que están presentes en todo relato y más en el de la historia del arte: cuando habla de evolución del hombre en el tiempo, es evidente que se enmarca la idea de progreso, un relato marca un progreso, un desarrollo. Cuando se refiere a extraordinarias civilizaciones con sus principales protagonistas nos habla de nombres de ciertos individuos que resaltaron sobre otros y que es por ellos que dicho progreso fue posible. Mas o menos ese es el eje motor de un relato tradicional o estándar, personas importantes por las cuales se logró un avance o un progreso.

Si uno sigue ahondando en esos textos encontrará que la historia o el proceso histórico está dividido en períodos, es decir, que para que podamos comprender el pasado de la humanidad se han tenido que efectuar divisiones de este proceso, y cada uno de estos periodos han de tener características propias que les distingan de otros periodos, si los periodos son muy grandes se puede referir a ellos como edades o eras y estas de igual forma comprenden un lapso de tiempo más o menos definido y acontecimientos que le definen de una u otra forma. Y a todo esto ¿Quién es el encargado de dicha reconstrucción del pasado? Aquí y para lo que hablaremos en adelante va a ser de gran importancia el papel del historiador y de igual manera de las fuentes de las cuales se vale, “la historia es una ciencia y, como tal, perfectible. ¿Qué quiere decir esto? Que lo que hoy es admitido como verdad, mañana -con pruebas- puede ser desmentido”³⁰.

En cuanto al arte, la variación de su significación es múltiple, se puede decir que cada quien tiene una definición de lo que es el arte, y cada una de estas definiciones podría o no acoplarse a lo que otro piense de lo que es o significa para sí mismo. Pero esto es mucho más

²⁹ Luis Roberto Barone. Enciclopedia temática total. Cultura Librería Americana. 2007. Pp. 897.

³⁰ *Ibidem* p. 900.

complejo y va mucho más allá de lo que cada cual crea que es arte; en dependencia de su formación, estilo de vida, gustos, relaciones o prácticas sociales. Uno de los grandes desarrollos para la comprensión del significado de la palabra Arte, la da Wladyslaw Tatarkiewicz en su libro *Historia de las seis ideas. Arte, belleza, creatividad, mimesis, experiencia estética*³¹ en él habla de la historia del concepto del arte, ahondado desde la antigüedad, llegando a la edad media, pasando por el renacimiento y la modernidad hasta aterrizar en la época contemporánea. Lo que se devela a lo largo del escrito de Tatarkiewicz no es más que la constante reconfiguración de un término que debe irse amoldando a las condiciones de la vida social y mercantil económica que el humano va propiciando, es un concepto por tanto en crisis constante, porque desde su más vieja acepción nunca fue permanente, siempre a través de la práctica y la teoría se le mutó, se le cambió y se concilió y compaginó a modo de que este encajara en un contexto social determinado. Este es quizá el primer indicio sobre las crisis y transformaciones del arte en el siglo XX, una práctica la cual está en constante cambio, empezando por la propia denominación lingüística que se le confiere y por la cual se le identifica.

Sobre los momentos o etapas de cambio en el arte, Gilles Lipovetsky se refiere a la modernidad como el estadio en el que se pone en entredicho uno de los elementos más constitutivos y universales de la vida cultural y social: el relato.

Desde el origen de los tiempos, las cosmogonías, los mitos y las religiones han estructurado las culturas humanas contando una historia sagrada, el tiempo fabuloso del principio, el origen y creación del mundo, como fue cambiando y cómo progresó o degeneró. Primero la oralidad, luego llegaron la epopeya, el teatro, la novela, la música, la pintura; contando o ilustrando historias, cuentos y leyendas, han ido presentando a la especie el relato de sus sueños y sus angustias. Por este motivo aparece el relato como una dimensión primigenia, y sin duda ineludible, de la vida humana, toda vez que el ser humano es una criatura cuya vida es “historia”, está hecha de pasado, presente y futuro, y eso es lo que se expresa en los mitos, las leyendas, los relatos³².

El relato de la historia del arte es en efecto, una historia sagrada, un tiempo fabuloso, un relato de sueños de una dimensión primigenia, que entra en crisis una vez asentada la

³¹ Tatarkiewicz, Wladyslaw, *Historia de las seis ideas. Arte, belleza, creatividad, mimesis, experiencia estética*. Madrid, Tecnos, 1992.

³² Gilles Lipovetsky, Jean Serroy. *La pantalla global Cultura mediática y cine en la era hipermoderna*, p. 316.

modernidad artística con sus vanguardias y su incesante voluntad de deconstrucción. Aunque a menudo a las propias vanguardias se les incorpore como un capítulo más de dicho relato, lo que en verdad debe analizarse es porqué las prácticas contemporáneas no entran ni se ajustan en dicho relato, varios de los autores a los que nos referiremos ponen en cuestión el relato tradicional de la historia del arte, su estructura lineal, quienes la promueven, a quienes sirve, etc.

¿Cómo podemos comprender la constitución de la historia del arte? ¿Cómo se construye y en qué consiste? Quizá lo que relata busca descifrar lo que codifican las obras en sí mismas, la pintura, la escultura, la arquitectura. La propia práctica y elaboración de estas podría suponer la inscripción de acciones encapsuladoras de imperantes movimientos y estructuras sociales arraigadas en el momento de su producción: la religiosidad, la economía y la lucha de clases, el régimen político, pero quizá tampoco olvidando los intereses e intenciones previos a su concepción y en lo que las obras se convirtieron una vez ya creadas y lo que cambió en ellas cuando fueron exhibidas. ¿Será que la historia del arte contempla todo eso?

Sobre la constitución de la historia del arte occidental Arthur C. Danto nos dice que el primer gran relato de la historia del arte es el de Vasari, en donde el arte es “la conquista progresiva de las apariencias visuales y de las estrategias dominantes a través de las cuales se puede duplicar, mediante la pintura, el efecto de las superficies visuales del mundo sobre el sistema visual de los seres humanos”³³ un sistema de estilos en donde la forma y el color irían encaminados a mimetizar representacionalmente de la manera más asequible y asombrosa la realidad que nuestros órganos oculares son capaces de atestiguar. Y aunque el libro de Vasari llevó por título *Vidas de los más excelentes arquitectos, pintores y escultores*, es la pintura y los pintores los que crearon la historia según sus propios términos.

El periodo de Vasari para Danto es un ciclo en el que la percepción por sí misma cambia relativamente poco, desarrollado ampliamente desde la etapa del Renacimiento, no obstante el autor sitúa esta etapa desde los años de 1300 hasta 1900, un periodo en donde las pocas discrepancias con la adecuación representacional, o posibilidades de progreso en la

³³ Arthur, C. Danto, Después del fin del arte, p. 70.

representación se hicieron notables cuando la pintura era cada vez más parecida a la realidad visual: “Tal como lo veo, la historia del arte de la pintura es la historia del arte de hacer; que en el período de Vasari estaba en gran medida dominada por la verdad perceptible y que no cambió en la transición de un período al otro, aunque cambiase el propio arte de hacer”³⁴.

Sin embargo Danto aclara que la era del arte no comenzó abruptamente en 1400, cuando aún el concepto de arte no era lo que se comprende hoy de él, ni tampoco acabó de golpe hacia mediados de los años ochenta del siglo XX, cuando aparecen textos como los de John Berger, Hal Foster, Hans Belting, o los de él. Al hablar de la muerte del arte se refería a cierto metarrelato que parecía haberse cumplido en la historia del arte, misma que consideraba había llegado a su final. “Una historia había concluido”. El nacimiento o incursión del arte moderno y lo que implicó con su evolución o desarrollo a un arte contemporáneo o posmoderno es lo que le ponen fin a ese relato de la historia del arte, al del periodo Vasariano.

La historia del arte no comienza entonces aquí en el renacimiento con los estudios de Giorgio Vasari sino que va un poco atrás cuando las obras aun no desempeñaban el papel de “obra de arte”, cuando el concepto de arte al fin emergió y las consideraciones estéticas comenzaron a gobernar nuestra relación con ellas³⁵.” Por tanto se entiende que la primera crisis que enfrenta la historia del arte deviene por los propios cambios en la práctica artística, cuando el arte deja de ser mimético, representacional y naturalista, entonces empieza a tener un nuevo carácter. El estilo que había sido la forma de aglutinar al arte es el mismo que rompe con el correspondiente hábito o costumbre de la propia práctica, apremiando una nueva teoría, una nueva forma de comprensión, exhibición y de relación con ella misma.

Sin embargo, Al buscar marcar una clara, visible y sustancial diferencia entre el arte moderno y contemporáneo, Danto contrasta los parámetros y estándares bajo los cuales se cimbra la gran primera historia del arte: “Greenberg construyó un relato del modernismo para reemplazar el relato de la pintura representativa tradicional definida por Vasari [...] El cambio desde el arte <premodernista> al arte del modernismo, si seguimos a Greenberg, fue

³⁴ *Ibidem*, p.71

³⁵ Parselis, Verónica, “El final del relato. Arte, historia y narración en la filosofía de Arthur C. Danto, p.102. Esto se explica en el pie de página en dónde el autor aclara como se entiende el concepto de arte anterior al renacimiento a partir de la obra de Hans Belting.

la transición desde la pintura mimética a la no mimética.”³⁶ Mencionar también que el relato del modernismo implica la efectividad incuestionable de la imagen en movimiento para retratar aventajadamente la realidad de lo que lo podía hacer el mejor pintor del momento. El nuevo estadio toma forma por la llegada de la tecnología de la cámara cinematográfica como nueva forma de producción, del proyector de imagen como tecnología de exhibición y de la sala cinematográfica como forma de interacción y relación obra-espectador. No es solamente que se reprodujera mejor la realidad en el cine, sino que implicó toda una modalidad distinta en todas las fases elaborativas del arte, más allá del momento cumbre en que el espectador se sitúa frente a la obra; también comenzó a implicar retos para el artista, por algo el cine no se quedó en su formato inicial de documentar la llegada de un tren o como se regaba un jardín; Edwin Porter al descubrir la edición redimensiona la imagen en movimiento a un nuevo plano, tal y cómo sucedería posteriormente con la pintura en las vanguardias. Con la llegada de la cámara fotográfica y el cinematógrafo se instaura la modernidad y en esta se origina la duda sobre el lugar de la pintura, originándose así el camino hacia la búsqueda de su propia identidad.

Si Greenberg está en lo cierto, es importante señalar que el concepto de modernismo no es meramente el nombre de un período estilístico que comienza en el último tercio del siglo XIX, a diferencia del manierismo que es un período estilístico que comenzó en el primer tercio del XVI. El manierismo sigue a la pintura renacentista y es sucedido por el barroco, éste a su vez por el rococó, que también es seguido por el neoclasicismo, al que sucede el romanticismo. Éstos implicaron cambios decisivos en el modo en que el arte representa el mundo, cambios, podría decirse, de coloración y temperamento, desarrollados a partir de una reacción contra sus antecesores y en respuesta a todo tipo de fuerzas extra artísticas en la historia y en la vida. Mi impresión es que el modernismo no sigue en este sentido al romanticismo³⁷.

Para Danto los primeros pintores modernistas son Van Gogh y Gauguin pese a que algunos pudieran darles este nombramiento a los impresionistas. Pero el arte moderno no puede seguir siendo la continuidad del relato tradicional de la historia del arte, porque supone mucho más que un simple cambio en el estilo y en la forma de producir o distribuir el arte,

³⁶ Arthur, C. Danto, Después del fin del arte, p. 30.

³⁷ *Ídem*.

es un cambio a nivel de las conciencias, ciencia y tecnología también se modifican trastocando las concepciones y nociones previas que se creían inamovibles.

Con el arte contemporáneo (o mal llamado posmoderno como dice Danto) la narrativa de Greenberg se diluye cuando el arte se desmaterializa, el arte conceptual, los objetos cotidianos vuelven obras de arte. Nuevamente el estilo, sí, pero más que eso aun, las redes de inscripción de las propias obras, las dinámicas comerciales que implicarían, las técnicas apropiacionistas, y sobre todo, un cambio en la ideología y contumacia de las instituciones porque predominaran cánones del arte tradicionales como la belleza, a cambio de lo opuesto, la contrariedad, lo impensable o irreconocible: Asumiríamos entonces que, el primer período de desarrollo que menciona Danto, es el que se extiende desde Giotto di Bondone (1337) hasta los impresionistas, (finales del siglo XIX) el cual alcanza su fin cuando ya no pudo sostener que el arte era esencialmente mimético, y en donde la propia teoría del arte (crítica) jugaba también su papel para determinar lo que se visibilizaba en la práctica. (Aunque el naturalismo de los impresionistas fuera justamente el linde de lo representacional al borde de la abstracción). El modernismo se inició después de finalizado este periodo naturalista del impresionismo. Desde el 1300 hasta finales del siglo XIX como se citó anteriormente y que corresponde al denominado episodio Vasari donde la propia técnica pone en crisis a la técnica de la mano de la teoría del arte. Y el segundo momento en donde Andy Warhol es crucial para Danto y aquel episodio que le atribuye a Clement Greenberg. Un segundo periodo histórico del arte que se comprende finalizada la etapa de Vasari; el episodio Greenberg comprendería del 1900 al 1960, en donde el arte moderno, las vanguardias, el arte pop estarían en el centro de la pista y este vendría a menos iniciados y avanzando los 70s, cuando todas las prácticas del arte se comienzan a entender como contemporáneas, posmodernas y en donde deja de haber un objeto artístico en cuestión, algo que incluso en las vanguardias aún estaba presente, con todo y sus respectivas críticas y burlas o sátiras al sistema del cual también se empalaban.

Hay algunos aspectos importantes en como Danto entiende la Historia del Arte, en su primera concepción, un relato que dura aproximadamente 600 años, donde impera la mimesis y la representación de lo real a través de las prácticas artísticas, puesta en crisis por los medios tecnológicos que marcan una acentuada diferencia en los modos de ver, cambio e innovación

en la percepción, en la producción y en la difusión e interacción y relación con la obra. Y el segundo cambio, sobre un relato posterior en la modernidad junto con las vanguardias, se da cuando el arte se desmaterializa a tal punto de ya no poder diferenciar qué es el arte y qué no lo es, para lo cual entra a decir que por tanto la historia del arte llega a su fin y es necesario entonces el cambio de la historia del arte por la filosofía del arte para poder denominar lo que sí es arte y lo que no lo es, y que derivado de todo ello nos encontramos en un momento posthistórico.

Es entonces y debido a todo ello que nos interesa, qué es lo que ha venido a cambiar específicamente la invención tecnológica, comprendida desde el siglo XX respecto de la práctica artística convencional, llegando hasta la era digital en la que nos encontramos. ¿Cómo se ha mantenido el arte canónico del gran relato hasta este punto? Y nos interesa también la cuestión material del arte, si su desmaterialización o predominancia conceptual no le vuelve un arte menor o indiferenciado, es pues la sentencia misma que la obra de arte no tiene que ser de ninguna manera especial o determinada. Por tanto, el arte a través de la cámara fotográfica en un contexto cotidiano o a través de la cámara cinematográfica en un formato de ficción postapocalíptico sigue siendo arte, a través de la gruesa fibra de un cristal antibalas en un museo o de la pantalla de un ordenador, el arte sigue siendo arte. Pero algo tiene que ser distinto, ¿no? La transitividad de un medio orgánico a uno informático, de lo material a lo inmaterial, de lo sensible a lo perceptible. ¿Ante qué estamos hoy en día con esta coexistencia de la tradicionalidad y la tecnologización? ¿Dónde acentuar las crisis y las transformaciones del arte?

1.2 El Canon y su configuración

Las palabras *Canon*, *Canónico*, *Canónicas* y sus derivados ya se han empleado a lo largo de la introducción hasta este punto, y se seguirán empleando numerosamente en el desarrollo y hasta la conclusión de esta investigación. Por ello es ineludible hablar sobre el *Canon*, ¿Qué es? ¿Cómo se conforma? ¿Por qué? En primera porque las imágenes objeto de estudio las denominamos canónicas, y porque el gran reservorio de archivos de la Historia del Arte son de igual manera un *Canon*. Es decir, son un referente; un arquetipo; un modelo para seguir,

para aprender, para analizar y estudiar, comprender y comparar. El primer acercamiento al arte y sus diversas expresiones deberá ser primordialmente con el *Canon*, no puede haber comprensión del arte contemporáneo sin haber pasado por el *Canon* que la propia Historia del Arte ha estructurado, y eso no lo decimos nosotros, es una verdad asentada por muchos años en las academias, instituciones y en la propia práctica.

Para ello hemos revisitado los aportes de Harold Bloom³⁸, aunque si bien su contribución se centra en la originalidad de la obra literaria y en el genio de los autores (mismas cualidades que por obviedad se encuentran en las demás expresiones de las Bellas Artes) sus definiciones, conjeturas y tesis sobre la literatura, éstas deberían de igual manera ser aplicables para cualquier tipo de creación a la que se le llegue a denominar *Canon*.

Lo primero que nos llama la atención es la selección que hace Bloom de sólo Veintiséis escritores entre los cientos que conforman lo que el describe como un ya desfasado “canon occidental”, (venido a menos por la ya evidente “multiculturalidad”)³⁹. Ante esto porque dice es más fácil escribir un libro sobre veintiséis que sobre cuatrocientos, entonces aquí tenemos un procesos de selección y uno de obsolescencia, ¿Son esos veintiséis más canónicos que todos los sobrantes? ¿o es que esa selección los representa a todos de igual manera? Lo que nos queda claro una vez más, incluso en la obra de Bloom, es que aun cuando se pretende hablar del *Canon* como el *Canon*, no hay manera de incluirlo todo en una sola forma de narrar, de relatar. Y una cosa más ¿Por qué los grandes referentes son de occidente? Si bien la cuestión colonizadora e imperialista es una obviedad, antes incluso de esos periodos de la imposición cultural occidentalista ¿es que nadie más escribió nada en el mundo? E incluso después, en la posteridad y la contemporaneidad, ¿Por qué el *Canon* sigue siendo el mismo? Aun cuando las diversas naciones de América, Asia y Oceanía han tenido escritores geniales y obras originales. Veamos qué dice Bloom al respecto.

Cuando Bloom se cuestiona sobre qué es lo que convierte a un autor y las obras en canónicos dice: “La respuesta, en casi todos los casos, ha resultado ser la extrañeza, una forma de originalidad que o bien no puede ser asimilada o bien nos asimila de tal modo que

³⁸ En su libro “El canon occidental La escuela y los libros de todas las épocas” Harold Bloom pretende aislar las cualidades que convierten a los autores en canónicos y las características propias de sus obras literarias.

³⁹ La ya no necesidad sino exigencia de inclusión de aquellos que fueron excluidos antes, principalmente mujeres, gente de color negro, asiáticos, y grupos como los LGTB+.

dejamos de verla como extraña”⁴⁰. Esto podría ser un poco confuso, una obra canónica nos deja en extrañeza, es decir en sorpresa o en asombro, pero al mismo tiempo es incomprensible, es un asombro confuso o una confusión sorpresiva. ¿Y no podríamos encontrar justamente estas cualidades en una obra que no es *Canon*? O ¿cómo es posible que haya un consenso mayoritario sobre lo que el *Canon* provoca en quienes acceden a él? ¿No estaríamos ya en terrenos de la experiencia estética, la subjetividad, objetividad? Sobre esto último el autor menciona: “En la práctica, el valor estético puede reconocerse o experimentarse, pero no puede transmitirse a aquellos que son incapaces de captar sus sensaciones y percepciones. Reñir por él nunca lleva a nada”⁴¹. ¿Entonces el Canon se reconoce por unos cuantos autodenominados o denominados expertos y jueces del saber y se impone a los demás ya sean capaces o incapaces de ver la originalidad y genialidad del Canon? Bloom continua: “Cuando se lee una obra canónica por primera vez se experimenta un extraño y misterioso asombro, y casi nunca es lo que esperábamos”⁴². Y abogamos qué, en efecto independientemente de cómo se dé ese consenso de objetivación para la canonicidad de la obra, ya sea por las instituciones, por el estado nación o por la propia Historia del Arte, cuando estamos ante una obra canónica efectivamente hay una extrañeza misteriosa y las obras siempre son algo más de lo que creemos que son, a menudo, son mucho más que un libro clásico, que una pintura en el Louvre, que un monolito antiguo en la entrada de un museo. “Un signo de originalidad capaz de otorgar el estatus canónico a una obra literaria es esa extrañeza que nunca acabamos de asimilar, o que se convierte en algo tan asumido que permanecemos ciegos a sus características. Dante es el mayor representante de la primera posibilidad, y Shakespeare un fenomenal ejemplo de la segunda”⁴³. Shakespeare será uno de los mayores objetos de estudio de Bloom, principalmente como el mismo ha descrito, porque sus obras tienen una extrañeza que nunca acabamos de asimilar, y es que en cada relectura de sus obras; en cada representación teatral; en cada adaptación fílmica; en cada análisis literario o inclusión académica, siempre hay algo nuevo sobre Shakespeare que no se había visto antes, y si se había hecho, definitivamente no de la misma manera. Estos

⁴⁰ Harold Bloom, *El canon occidental La escuela y los libros de todas las épocas*, P.13.

⁴¹ *Ibidem* P. 27.

⁴² *Ídem*.

⁴³ *Ibidem* P.14.

mismos atributos Shakesperianos y canónicos son los que suponemos se encuentran de igual manera en las obras pictóricas y escultóricas del canon de la Historia del Arte.

Asimismo, es fundamental recalcar la importancia a la escritura, los libros, la literatura, porque desde que se funda la escritura en la antigua Grecia, hasta los albores de nuestros días, este ha sido el mayor instrumento de divulgación de conocimiento, sabemos mucho, porque escribimos mucho. Jorge Luis Borges en la Biblioteca de Babel⁴⁴ plantea la imposibilidad de saberlo todo y a la vez describe lo que sería una biblioteca interminable, un libro que contiene todos los libros, y en cierta manera esto conecta con lo que Bloom intenta abogar del *Canon*: Primero, “que la adoración occidental a Dios. - por parte de judíos, cristianos y musulmanes- es la adoración a un personaje literario”⁴⁵ la escritura aquí no solo como forma principal de conocimiento y divulgación, sino como constructora de toda una línea espaciotempocultural que rige de manera general a todas las sociedades a través de un libro mítico: *La Biblia*. Segundo porque como dice Bloom, el canon se ha elegido principalmente porque: “Somos mortales y nuestro tiempo es limitado. Cada día nuestra vida se acorta y hay más cosas que leer”⁴⁶. Entonces acceder al canon es una manera de ahorrar tiempo y ver lo mejor de lo mejor, por ello la crítica literaria (asumida como buena ciencia por Bloom) y la crítica cultural (asumida como lamentable por el autor) han de ser las encargadas de la denominación del canon a las obras que así lo merezcan, para que se pueda acceder a ellas, y no nos perdamos de su invaluable aporte a la cultura en nuestra corta existencia. Una sensación muy parecida al momento en el que nos preguntan si hemos leído, visto o conocemos tal o cual obra asumida como clásica o canónica y al decir que no, vemos el gesto de decepción de quien nos cuestiona, porque da por hecho que nos estamos perdiendo de algo a lo que por una deducción innata ya debimos haber accedido en algún momento de nuestra corta vida:

Si fuéramos literalmente inmortales, o si nuestra vida doblara su duración hasta alcanzar los ciento cuarenta años, podríamos abandonar toda discusión acerca de los cánones. Pero sólo poseemos un intervalo, y a continuación dejamos de ocupar nuestro lugar en el mundo; y no

⁴⁴ Jorge Luis Borges, *La Biblioteca de Babel*.

⁴⁵ Harold Bloom, *El canon occidental La escuela y los libros de todas las épocas*, P.16.

⁴⁶ *Ibidem* P.40.

me parece que la responsabilidad del crítico literario sea llenar ese intervalo con malos textos en nombre de cualquier justicia social⁴⁷.

Si es así como podemos justificar la existencia de los cánones, lo podríamos dar por hecho, pero aún no nos queda del todo claro, porque tal o cual obra es elegida como canónica, y es que como el autor lo menciona a través de Fowler: “[...] en cada momento de la historia, no todos los géneros gozan de la misma popularidad, y algunos, de hecho, quedan prácticamente relegados al olvido. [...] el canon provisional queda fijado, en su casi totalidad, por los escritores más importantes, de mayor personalidad o más arcanos. Cada época elimina nuevos nombres del repertorio”⁴⁸. Pero nosotros añadiríamos que así como unos cánones se eliminan conforme avanza el tiempo y se modifica el gusto y la experiencia estética cambia de acuerdo a las condiciones sociales e históricas, otros se van reforzando y su poder canonizador es más fuerte de lo que antes era. Ejemplos de esto hay muchos, las obras de Da Vinci, Picasso, Bernini, Goya, por mencionar solo algunos, son cada vez más míticas, invaluable e imperecederas.

Bloom a lo largo de su texto suelta algunas frases resolutivas parciales:

“Toda poderosa originalidad literaria se convierte en canónica”⁴⁹, nuevamente el factor de lo originalidad, aquello que es único y sobresaliente, uno de los elementos con los que se construye el relato de la Historia del Arte.

“El canon, una palabra religiosa en su origen, se ha convertido en una elección entre textos que compiten para sobrevivir, ya se interprete esa elección como realizada por grupos sociales dominantes, instituciones educativas, tradiciones críticas o, como hago yo, por autores de aparición posterior que se sienten elegidos por figuras anteriores”⁵⁰. La selección y lo que se deshecha, aquí Bloom nos dice quienes instauran el canon y son los grupos de élite protagonistas de igual forma en la Historia del Arte.

El canon, una vez lo consideremos como la relación de un lector y escritor individual con lo que se ha conservado de entre todo lo que se ha escrito, y nos olvidemos de él como lista de libros exigidos para un estudio determinado será idéntico a un arte de la memoria literario, sin

⁴⁷ *Ibidem* P.42

⁴⁸ *Ibidem* P. 31

⁴⁹ *Ibidem* P. 35

⁵⁰ *Ibidem* P. 30

nada que ver con un sentido religioso del canon. La memoria es siempre un arte, incluso cuando actúa involuntariamente⁵¹.

Estamos conscientes y de acuerdo no solo por lo que describe Bloom, sino por visible e inequívoco manifiesto que, el canon es una forma de memoria, del no olvido. Pero parte de lo que aquí se cuestiona es ¿qué ocurrió con aquello que nunca se hizo canónico? ¿O con lo que fue canónico y se descanonizó? Aquello que una vez fue sobrante, que no se incluyó en los estándares o que no servía a un fin a los grupos dominantes que instauraban el canon.

“Originalmente, el canon significaba la elección de libros por parte de nuestras instituciones de enseñanza, [...] ¿Qué debe intentar leer el individuo que todavía desea leer en este momento de la historia?”⁵² Estamos de acuerdo con esta última pregunta: ¿Qué debe intentar ver el individuo que desea acceder al mundo del arte? ¿El canon? ¿Serán necesarios los interminables cursos de Historia del Arte? ¿Memorizar formas, colores, fechas y nombres del renacimiento, neoclásico y romántico? Incluso ahora, en los nuevos medios, en la digitalización e hiperglobalización, muchas de las imágenes que circulan y transitan son aquellas que estaban constreñidas a un relato súper histórico, posibilitadas de ver en un gran museo, en una súper propiedad privada, a través de un documental poco difundido, o a través de los canales de paga, y ahora, ahora están ahí, vagando libremente, siendo apropiadas, para usos y fines completamente distintos. Esa aparente liberación de imágenes de su linealidad espaciotemporal ¿qué significa? ¿Qué están haciendo los usuarios con ellas? Hay una fuerte paradoja aquí, en las innumerables formas que toma la apropiación y reapropiación de las imágenes canónicas de arte, en los insaciables usos que se les da, se les rinde tributo a la vez que se les degrada.

Sobre aquello de destruir o derrocar el canon, Bloom dice que no es ningún secreto, es algo ya que se practica de hace tiempo por lo que él llama la Escuela del Resentimiento (detractores del canon, de la autoría, del enaltecimiento de unos cuantos por el olvido de muchos) con el fin de promover sus supuestos e inexistentes programas de cambio social. Por último Bloom también nos habla de su “angustia de las influencias”⁵³ que entendemos

⁵¹ *Ibidem* P. 27.

⁵² *Ibidem* P.25.

⁵³ *Ibidem* P. 17.

como aquella pesada sombra de crear algo, teniendo cánones inamovibles, geniales, únicos e inigualables, ¿Qué sentido tiene escribir si ya existió Shakespeare? ¿Qué sentido tiene pintar si ya existió Van Gogh, y Picasso? La cultura del canon se ha sembrado sobre muertos, quienes como un ente fantasmal están al acecho de quienes intentan entrar a los terrenos que ellos recorrieron mucho antes y que ciertos grupos de poder denominaron como guías o ejemplos de la perfección. Por todo ello no nos es difícil comprender que a los artistas contemporáneos no les interese entrar en el relato de la Historia del Arte, y que la cultura de la copia, de la reproducción y de la apropiación sea cada vez más incesante en nuestros tiempos.

1.3 Hacia una elucidación de los conceptos

Las imágenes de arte a través de su paso histórico han constituido un poderoso componente para los entramados culturales, sociales, políticos, mercantiles y económicos. Son portadoras en sí mismas de una gran carga signifiicante/simbólica, con un importante peso tanto en su propio campo accionar como en los antes mencionados. Mucho de ese proceso de preservación, de resguardo, de archivo, y sobre todo, de resignificación y circulación de estas imágenes que son de carácter transhistórico y anacrónico, es logrado hemos de decir atrevidamente por sus constantes remediaciones en distintos momentos y circunstancias, así como en distintos medios.

Para poder comprender todo lo que conlleva la utilización del término “Remediación”, deberíamos necesariamente cruzarnos con los conceptos de inmediatez e hipermediación, entendidos como prácticas de grupos específicos en momentos específicos. De igual forma es necesario atravesar los conceptos de *Transmedia* y de *Convergencia Mediática* que acuñan al parecer un mismo problema con la remediación: el de la presentación translúcida de lo real contrastada en la opacidad de los propios medios. Una preocupación latente en los medios del pasado, en los del presente y que estará en los del futuro⁵⁴.

⁵⁴ Remediation Understanding New Media, Jay David Bolter & Richard Grusin, 2000.

Sobre la inmediatez transparente Bolter y Grusin hablan de la importancia del dispositivo, pues la tecnología busca ser lo más inmersiva posible⁵⁵ y para lograr eso debe invisibilizarse, dicha transparencia se manifiesta cuando el diseño de la interfaz hace que se borre a sí misma, de modo que el usuario ya no esté consciente de estar frente al medio sino que se relaciona directamente con el contenido de ese medio. Los autores ejemplifican con la película *Strange Days*⁵⁶ (1995) una cinta de ciencia ficción en donde gran parte de la población se encuentra muy vinculada a una tecnología ilegal que permite experimentar como propios los recuerdos y sensaciones grabados por otros que vienen en forma de CD. La cuestión aquí es el casco con cables que hace factible el acceso a tal experiencia, el dispositivo que permite crear una sensación de presencia, una espacialidad gráfica continua sin rupturas o fracturas de dicha realidad sugerente. El problema con nuestras tecnologías actuales es que aún contienen muchas rupturas, las velocidades de cuadro son desiguales, gráficos y colores irregulares, fallas del sistema etc. Incluso, la ruptura aún se da en imágenes fijas donde los componentes en algunos casos sería imposible de verlos como parte del mundo real que hay una vez que nos quitamos la pantalla o el monitor de enfrente. La realidad virtual es hasta ahora el mayor exponente tecnológico suplente del mundo real, y en él tal y cómo en la película *Strange Days*, hay un dispositivo, (Caretta y lentes) indispensable para acceder al mundo o escenarios que otros han fabricado⁵⁷.

La remediación según Bolter y Grusin busca superar los límites de la representación mediante una aproximación más fidedigna a lo real, lo real en términos del espectador se manifiesta en la evocación de una inmediata y autentica respuesta emocional. Los medios digitales buscan aproximarse a lo real negando el hecho de que están mediando, y los hipermedios buscan lo real multiplicando la mediación para crear un exceso de experiencia, ambas son formas de remediar. Además mencionan que, “toda mediación es remediación”, lo que todos los medios hacen es remediar, así funcionan y a través de la remediación se constituye una manera de interpretar el trabajo de los otros medios⁵⁸. Esto se puede

⁵⁵ Refiriéndose en esta parte principalmente a la realidad virtual, aunque reconocen que las imágenes digitales no inmersivas también cuentan con la lógica de la inmediatez transparente.

⁵⁶ <https://www.metacritic.com/movie/strange-days>.

⁵⁷ Bolter & Grusin, *Remediation Understanding New Media*, , p. 24.

⁵⁸ *Ibidem*, p. 30.

comprender desde una progresión histórica donde los nuevos medios remedian a los viejos; pero también es evidente que los medios más antiguos remedian a los nuevos, sobre esto los autores darían su manera de entender la doble lógica de la remediación:

Remediación como mediación de la mediación, cada acto de mediación depende de otros actos de mediación. Los medios están continuamente comentándose, reproduciéndose y reemplazándose entre sí. Los medios se necesitan unos a otros para funcionar como medios.

Todos los medios remedian lo real, el objetivo de la remediación es remodelar o rehabilitar otros medios. La remediación también puede entenderse como un proceso de reforma de la realidad⁵⁹.

Es muy interesante cómo los autores ven las acciones de los medios ya como mediación de lo real, y esta experiencia que producen los medios de comunicación es constante objeto de remediaciones. Bolter y Grusin exponen la remediación como reforma, y adelantan varios modos de entender el concepto y su acepción y aserción de uso. Mencionan cómo los educadores utilizan la palabra remediación como atenuación lingüística para la tarea de llevar estudiantes rezagados al nivel esperado de desempeño, y destacan también el uso que los ingenieros ambientales le dan uso al término para “restaurar” un ecosistema dañado; señalan además el origen latín de la palabra “remedium” que significa “curar”, restaurar la salud. Los autores adoptan el concepto para expresar la forma en que un medio es visto por nuestra cultura como reformador y mejorador de otros. Aquí la noción de remediación como reforma es fuerte para quienes hoy son partidarios de los medios digitales, quienes ven en el streaming un televisión y un cine liberados que motivan e incentivan al espectador como nunca antes; al correo electrónico como más confiable y útil que el correo físico; las compras en línea como más seguras y beneficiosas que las compras en tiendas físicas, y pronto serán quienes vean a la realidad virtual como un entorno más natural para la informática que un monitor de una computadora o la pantalla de un teléfono. La noción de “reforma” parte de que el nuevo medio mejorará al anterior, algo ya visto tiempo atrás cuando se pensó a la fotografía como reforma de la pintura, el cine como reforma de la fotografía, la

⁵⁹ *Ibidem*, p.55.

televisión como reforma del cine, la radio como reforma de los periódicos, y los medios digitales como reforma de todos los anteriores⁶⁰.

En nuestro breve camino hacia la aclaración de los conceptos, y al hablar de remediación, nos hace ruido la *convergencia mediática* y las *narrativas transmedias*, ambas nociones de Henry Jenkins, pero que explicaremos a través de los apuntes de Carlos Scolari. Lo primero que nos dice el autor es que el terreno de las NT son un terreno semánticamente inestable, pues aparecen otros conceptos (Sí, más): *cross-media*, *multimodalidad*, *multiplataforma*, *narrativa aumentada*, etc. Los profesionales utilizan además otros términos distintos de estos para referirse a fenómenos más o menos similares (como los que ya insinuamos en la remediación), Jenkins afirmaba en su artículo *Technology Review* “hemos entrado en una nueva era de convergencia de medios que vuelve inevitable el flujo de contenidos a través de múltiples canales”⁶¹. Scolari menciona que Jenkins se refiere directamente a las generaciones que crecieron consumiendo Pokémon a través de varios medios, pues este se desplegó en juegos, programas de televisión, películas y libros en dónde ningún medio se privilegiaba encima de otro, a esto se le denominó franquicia y los espectadores navegan por todos estos medios para reconstruir y enlazar historias. Nosotros abogamos que un mayor ejemplo de una narrativa transmedia que ocurrió tiempo atrás antes que Pokémon fueron las *Teenage Mutant Ninja Turtles*⁶². Scolari complementa que cada medio hace un aporte a la construcción del mundo narrativo, evidentemente, las aportaciones de cada medio o plataforma de comunicación difieren entre sí; una historia puede ser introducida en un largometraje, expandirse en la televisión, novelas y cómics, explorado en un videojuego. Scolari definirá a las Narrativas Transmedia como una narrativa que se expande a través de diferentes sistemas de significación (medios), dice que no se trata de una simple traducción de un lenguaje de un medio a otro, sino de expandir un relato con elementos y contextos en una dispersión intelectual como hilo conductor a través de las complejidades culturales actuales (es decir mejorar y reformar, como se propone en la remediación)⁶³.

⁶⁰ *Ibidem*, p.60,61.

⁶¹ Scolari, Carlos, Narrativas Transmedia cuando todos los medios cuentan, p. 23.

⁶² En el documental de Netflix llamado *The toys that made us*, en la tercera temporada el primer capítulo muestra el fenómeno de las tortugas ninja y su inmersión multimediática en los medios de Norteamérica con expansión mundial hacia finales de la década de los 80.

⁶³ Scolari, Carlos, Narrativas Transmedia cuando todos los medios cuentan, p. 24-25.

Por último, y antes de hablar sobre las imágenes canónicas del relato histórico del arte, expondremos el caso de “la generación Windrush” la cual detalla Dagmar Brunow⁶⁴, el suceso de lo que se cree es la primera generación de inmigrantes negros y lo que se considera parte de la memoria cultural como el punto de partida de la inmigración de posguerra a Gran Bretaña en el año de 1948. La remediación para Dagmar es comprendida como el modo de configurar objetos y actos de recuerdo cultural, redefinición y transformación de lo que se recuerda colectivamente o lo que se denomina creación de memoria colectiva⁶⁵. En su artículo, Dagmar contribuye a teorizar sobre la mediación de la memoria de los migrantes y el papel de las imágenes documentales y las imágenes de archivo, además de conceptualizar aún más la noción de remediación a través del ejemplo de la llegada de Windrush y como esas imágenes se apropian o reelaboran para diversificar la memoria cultural de la nación y para reconocer el legado de la inmigración negra y su impacto contemporáneo⁶⁶.

Para Dagmar la dinámica de remediación debe considerar al menos tres puntos: 1) la mediación, mediatización de la memoria, su especificidad mediática, 2) las políticas de representación en el trabajo y 3) el contexto industrial (producción, distribución y exhibición). La remediación parece ser una condición previa para que las imágenes formen parte de la memoria cultural. Sin embargo, la remediación no ocurre al azar, es el resultado de discursos cambiantes que podrían forjar un espacio para la articulación de ciertos recuerdos. La remediación también puede funcionar como interrogatorio crítico en el archivo visual, dichos interrogatorios del archivo pueden reflexionar sobre la construcción de la memoria cultural; pueden crear memorias alternativas y al hacerlo ofrecen potencial emancipatorio en lugar de estabilizar las nociones históricas, esencialistas o positivistas que tienen ya adheridas de por sí gran cantidad de imágenes, no sólo las de Windrush⁶⁷.

Los apuntes de Bolter y Grusin, así como los de Jenkins a través de Scolari, y los de Dagmar Brunow sobre la remediación o transmedia indican todos a que esta tiene

⁶⁴Brunow, Dagmar, *Rethinking Remediation and Reworking the Archive: Transcultural Reappropriations of Documentary Images of Migration*. 2017.

⁶⁵ Dagmar Brunow, acuña la comprensión del concepto remediación basado en la teórica Astrid Erll y su libro *Mediation, Remediation, and the Dynamics of Cultural Memory*, 2009.

⁶⁶ *Ibidem*, p. 40.

⁶⁷ *Ibidem*, p.55.

implicaciones en sentidos culturales, políticos, sociales y económicos/mercantiles. Bolter y Grusin apuntarán a que internet puede reformar la democracia otorgando inmediatez al proceso de toma de decisiones pues los ciudadanos pueden participar en los debates de temas políticos, votar electrónicamente sustituyendo la democracia directa por una “digital” en nuestro sistema de representación. Scolari aboga por la revolución en el comercio y el entretenimiento a través de las Narrativas Transmedia ejemplificando con grandes franquicias como Star Wars, Harry Potter o El Señor de los Anillos, que además de formar parte de la cultura popular de masas, algunas son referentes literarios, cinematográficos, con gran merchandising, desde el objeto más simple hasta el más complejo en la dinámica comercial. Brunow sostiene que la remediación ayudó a no dejar en el olvido el acontecimiento migratorio y racial que narra en su escrito a la llegada del Windrush en Inglaterra, es gracias a la constante remediación que se logró conmemorar el día y volverlo parte de la cultura actual en el país con un importante despliegue en el campo educativo y moral.

Sobre las imágenes de arte canónico podríamos decir que en sí mismas son ya una mediación de lo real, la gran mayoría de ellas representa situaciones, lugares o momentos que tuvieron ocasión en el mundo cotidiano; tradujeron pasajes de libros clásicos como la biblia o grandes epopeyas como la Ilíada; tragedias griegas o novelas shakesperianas. Eran imágenes representacionales las cuales ya ostentaban un grado de inmediatez, no al intentar invisibilizar su mediación sino al aceptarla y denotarla. Lo que harían posteriormente los museos, la propiedad privada, sería apropiárselas para resignificarlas en un contexto distinto, al servicio de un gran relato del estado nación o como accesorio de lujo identitario de una familia de renombre, en todo caso las imágenes de arte canónicas han estado siempre en una constante remediación.

En una progresión histórica, el arte canónico ha estado en constante remediación de acuerdo al medio de comunicación masiva que se encuentra en apogeo en cierta circunstancia temporal. Podríamos decir sin duda que en los periódicos y diarios que se establecían hacia finales del siglo XIX tanto en Europa como Norte América, algunas imágenes de arte formaban parte del contenido de dichos ejemplares, como cuando en agosto de 1911 los periódicos franceses mostraban el robo más famoso de la Historia del Arte: el de La Mona

Lisa. El robo fue tendencia en su momento cobrando magnitud de secuestro sobre la obra, la noticia cobró más relevancia que las tensiones políticas que antecedian a la primera guerra mundial y se mostraba la ineficacia del museo y la policía en el asunto, lo que se formó ahí con un solo medio de comunicación en función fue una memoria cultural, una memoria colectiva.⁶⁸ Pero los periódicos no fueron los únicos en forjar un estadio fijo sobre los elementos compositivos y estructurales de la Historia del Arte, los libros ya hacían mención de ellos y los mostraban bien y a menudo. Desde amplios catálogos de compilación sobre las obras que mejor representaron cada época⁶⁹, hasta los análisis de las imágenes de arte en implicaciones académicas e históricas, los libros remediaron estas imágenes antes y lo siguen haciendo hoy en día sin duda. La fotografía⁷⁰ y el cine⁷¹ respectivamente incluían imágenes canónicas del arte en sus formatos, series de fotografías sobre cuadros y pinturas clásicas, fragmentos de video, escenas en donde las imágenes de arte eran parte del diseño de producción de las películas, o cintas inspiradas en grandes obras de arte en todo caso, la referencia y la inclusión de estas es más que obvia. La televisión poco después incluiría el arte dentro de las temáticas de sus distintos formatos, desde la creación de programas culturales donde la pintura era eje temático, hasta series de televisión⁷² que eran críticos sobre el papel de dichas imágenes en su actualidad. Así hasta llegar al día de hoy, en donde en los medios digitales convergen infinidad de contenidos sobre las imágenes canónicas del relato de la historia del arte, imágenes que se apropian y se reapropian, se median y se remedian con distintos fines y para distintos usos, algunos de ellos tratando de preservar su estatus canónico y otros para descanonizar y degradar dichas imágenes. La guerra cultural que se suscita sobre la inclusión, exclusión, reconocimiento y cancelación de contenidos se da hoy en día a través de los nuevos medios en donde el papel del receptor es uno ya activo, recombinante de las cualidades de ambos elementos fundamentales de todo proceso

⁶⁸ En la actualidad, el acontecimiento del robo se recuerda como uno de los grandes sucesos anormales en la Historia del Arte, para muestra googlear: “El robo de la Mona Lisa” y ahí vendrán noticias, notas, artículos, videos y más contenidos mediados y remediados sobre dicho suceso.

⁶⁹ Como la compilación de libros de Historia del arte de Lawrence Gowing de la Universidad de Londres: “Historia del Arte Del impresionismo al Art Nouveau” divide por ejemplo en esta obra, el realismo, el impresionismo, el postimpresionismo, el simbolismo y el art Nouveau, tal y como sucedieron los estilos en orden cronológico.

⁷⁰ El ejemplo de Sherry Levine y sus apropiaciones fotográficas sobre otras imágenes son remediaciones.

⁷¹ Desde la década de 1930 hay películas basadas en grandes pintores como Rembrandt y sus obras.

⁷² La serie de John Berger: “Ways of see” es un programa crítico sobre las imágenes canónicas de la historia del arte, en donde las remedia constantemente para poder emplazar su análisis.

comunicativo: emisión y recepción, intercambio y respuesta, inmediatez e hipermediación, texto, imágenes, vídeo, edición, musicalización, montaje, todos los elementos se mezclan para aproximar o desestimar una verdad. En esto es donde queremos emplazarnos y tratar de mirar el horizonte hacia donde podría desembocar todo este transcurso de acontecimientos que antes simplemente de una u otra manera, no ocurrían.

¿Cómo entendemos en la presente investigación la mediación? La entendemos principalmente como un proceso dicotómico o paradójico pues, es la interferencia que imposibilita el acceso directo a lo real, pero al mismo tiempo ante la imposibilidad de acceder de forma directa a la realidad, la mediación nos permite aproximarnos a ella, permite pero imposibilita lo que pretende. Bajo dicha premisa, absolutamente todo está mediado, aún en un estado primitivo sin técnica alguna y sin la acepción de tecnología de la que disponemos hoy. Por tanto, la remediación con la inclusión del prefijo re- se extiende por las variantes mismas que le confiere el prefijo: repetición, intensificación, pero también negación y retroceso.⁷³ La remediación la comprendemos como aquello que pertenecía a un solo formato y un solo medio pero se fundió en otros o ayudó a realizar algo “nuevo” en otros medios. Y cada vez que se difunde de una manera diferente se resignifica diversamente, al hacerlo produce nuevas relaciones, la remediación es “volver a”, pero esa vuelta genera nuevas representaciones, significados, etc. Estaríamos hablando y sugiriendo también en todo caso una *Postmediación*, como un término para abordar todas las cuestiones que emergen después de efectuarse cualquier proceso de mediación o remediación en el medio en el que adolezca.

Lo que nos interesa al encontrarnos en un medio tecnológico con una imagen de arte canónica, es la postmediación, podemos analizar de qué manera se apropió y para qué usos dicha imagen, bajo qué termino e implicaciones se llevó a cabo la remediación, por quién, quiénes intervinieron en ella, y cuál fue el discurso que se estableció; a que discusión y reflexión llevó (si es que la hubo). Podríamos encontrarnos con un reforzamiento de la memoria colectiva o cultural, es decir, que la remediación y reappropriación se ejecutaron en términos de fortalecimiento del relato de la Historia del Arte; o también la imagen como discurso en función de un movimiento social o académico; por igual y a la inversa podremos

⁷³ Diccionario normativo de la RAE.

encontrarnos con remediaciones críticas hacia la descanonización de dicha imagen o su resignificación cultural e histórica, memorias alternativas y potencial emancipatorio en las remediaciones. Lo que nos queda claro, es que las imágenes de arte canónico están ahí porque son canónicas, son clásicas, referentes, históricas, son valiosas y son portadoras de un simbolismo y significados que se pretende son o fueron inestimables, lo que está en disputa en sus remediaciones o reapropiaciones actuales es dicha canonicidad y lo que ella implica, desde un meme en la era del coronavirus, hasta una revisión crítica de la técnica y el estilo, o, su modificación más ridícula u hortera y su representación intacta del super relato histórico, las imágenes de arte están ahí por algo, y es nuestro deber indagar a que responden en este punto específico de la historia que está por escribirse y en dónde su papel, puede no ser el mismo que venían ostentando hasta el momento. Estamos en un momento de cambio en todos los estratos y esferas sociales, y será interesante ver que tanta afectación hay a los cimientos estructurales de una historia que ya ha estado en cuestión desde hace ya varios años.

1.4 El reconocimiento de la crisis en el relato de la Historia del Arte

De manera empírica y tangencial, podemos identificar un cambio en las innovaciones tecnológicas y su incidencia en las estructuras sociales: los ordenadores instaurando un nuevo orden electrónico, ya de manera homologada en la década de los 90s, en donde la información y su modo de dispersión invasivo viene a marcar una sustancial diferencia a las formas tradicionales del saber, la de una materialidad específica y la disposición clasificadora y archivadora. Sin embargo, no rastrearíamos aquí en tales fechas la acentuación de la crisis de la historia del arte, aunque bien es un momento de transición como algunos autores con los que se argumentará más adelante identificaron oportunamente. Es unos años atrás, en la década de los 70s, cuando ya estaban bien colocados los medios de comunicación masiva tradicionales: radio, televisión, cine y prensa, junto con los cambios que denotaban las vanguardias: la desmaterialización del arte y el arte conceptual; son estas circunstancias y situaciones que en ese momento ponen a varios teóricos a trabajar en subrayar y resaltar por

qué un relato de la historia del arte ya no es viable ni sostenible en la manera como lo había venido haciendo.

En la introducción de su libro *Teoría de la imagen Ensayos sobre representación verbal y visual*⁷⁴ W. J. T. Mitchell da cuenta sobre el informe *Las Humanidades en América*, emitido por el National Endowment for the Humanities en el año de 1988. Entre las cuestiones a destacar, se enuncia un detrimento de los valores de <verdad, belleza y excelencia> en nuestra actualidad; una sección estadística nombrada <Palabra e Imagen> daba explicación en números sobre la inmensa cantidad de horas que los americanos dedicaban a estar en el televisor, insinuando que la normalidad de nuestra cultura en donde el conocimiento, el saber y el entretenimiento estaba en lo que leemos, estaba convirtiéndose cada vez más en producto de lo que vemos. No obstante, en aquel momento más que verlo como una amenaza lo veían con un cierto grado de optimismo, al afirmar que, las ventas de novelas clásicas que se habían adaptado a series televisivas habían tenido un repunte, por tanto la televisión tenía facultades para transmitir valores culturales, o mejor dicho, literarios. Esto podría ser visto desde una óptica de la *convergencia mediática*⁷⁵, pero esta transitividad de un producto o símbolo de un medio a otro era un fenómeno que quizá haya comenzado a suscitarse desde las *Teenage Mutant Ninja Turtles*⁷⁶, y que ahora con las adaptaciones de personajes y narraciones de cómics al cine es demasiado manifiesto. No es por ello que el medio tecnológico tenga facultad transmisiva de valores culturales al hacer que se compren libros o cómics, más bien, es el poder de influencia para hacer que del consumo de un producto se derive el consumo de otro y así sucesivamente, quien gana es el mercado en última instancia, no el espectador por la adquisición de un objeto que le “ayude” a subir su grado de cultura o conocimiento. Para ese momento se reconocía también la entrada a una

⁷⁴ Mitchell, W. J. T. *Teoría de la imagen Ensayos sobre representación verbal y visual*, pp.10,11.

⁷⁵ Henry Jenkins asocia la palabra convergencia a los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales, las nuevas relaciones que se tejen entre medios, audiencias y productos mediáticos en la sociedad contemporánea. Marisa Natalia Rigo diría que convergencia mediática es un contexto mediado por las nuevas tecnologías, en donde conviven los medios de comunicación tradicionales, y los llamados nuevos medios. “Convergencia mediática: nuevas formas de pensar a los medios de comunicación, 2016.

⁷⁶ En la serie de Netflix “The Toys That Made Us” en la tercera temporada se enfatiza sobre Las Tortugas Ninja, personajes originarios de cómic (formato impreso) para intentar darles un salto hacia la esfera de lo físico material tangible: los juguetes. Sin embargo eso no iba a ser tan fácil, y ninguna productora de juguetes se arriesgaría a producir un producto no conocido y que difícilmente se fuera a adquirir, abogaban los empresarios, por el reconocimiento mediático de las tortugas, para que así pudiesen en su adopción material de juguetes ser un éxito. Por lo tanto se creó una serie animada infantil únicamente con el fin de posicionarlas en el imaginario social y popular de masas, para poder colocar el producto de juguete en el mercado, el éxito fue tal con la serie, que los juguetes fueron una locura en las ventas, incluso los comics que nunca fueron tan exitosos comenzaron a venderse más, y posteriormente se hicieron varias películas que fueron igualmente un éxito.

época donde hay tecnologías dominantes de simulación y mediación de masas, por tanto el problema del siglo veintiuno es el problema de la imagen, como veremos a lo largo de este capítulo, Mitchell no es el único que identificaba la condición de la era en la que vivimos, una dominada por las imágenes, las simulaciones visuales, los estereotipos, las ilusiones, las copias, las reproducciones, las imitaciones y las fantasías; y aquí agregaríamos: las apropiaciones y el ya latente despertar del espectador, del usuario, de las masas. Un despertar acertado que se suscitó por los elementos estructurales de las interfaces en la que los nuevos medios se manifiestan, la interfaz y las pantallas portátiles son ahora, el régimen comunicativo e informacional de nuestra era. Esto era algo que si bien se comenzaba a vislumbrar a finales de los años ochenta del siglo XX, ahora en el comienzo de la tercera década del siglo XXI es ya una aseveración de totalidad.

Entonces aquel documento de la NEH que detalla Mitchell ya dejaba ver por un lado la omisión actual de las humanidades por los valores de <verdad, belleza y excelencia> ingredientes sustanciales para el relato de la Historia del Arte, para comenzar a indagar y cuestionar el papel que tendrían las invenciones tecnológicas en una diversidad de aspectos, por supuesto, en cómo nos permeamos de ellas, qué papel tendría la imagen en la actualidad, si es a través de ella que la información tomará forma, degradando al texto, su visualidad y accesibilidad en su condición material, el papel de los actores comunicantes, emisor y receptor, ¿todo sigue igual que antes? ¿Sigue habiendo una comunicación unilateral unidireccional? ¿Hay una reconfiguración significativa en las condiciones de recepción que deriven en una praxis más activa, bilateral y bidireccional en los procesos comunicativos a través de los nuevos medios? Si de entrada a finales de los años ochenta ya podían identificarse estas cuestiones, la historia del arte como se había construido, transmitido, estudiado y analizado, no se iba a quedar intacta e inocua ante tal transitividad y cambio de un pasado cultural dominado por el libro y las instituciones a un futuro cultural en el que la imagen y la independencia amenazaban con imponerse.

Sobre el relato tradicional de la historia del arte y cómo este debe dejar de ser advertido en su modalidad peculiar, John Berger⁷⁷ es un autor que tiene mucho que decir: él

⁷⁷ John Berger. Para esta sección donde se hablará de la obra de Berger se hará referencia tanto a su libro “Modos de ver” como a su serie documental, que porta el mismo nombre.

nos dice que nunca hemos estado cerca de la historia del arte, lo que hemos visto son reproducciones. Y no hemos estado cerca de la historia del arte, porque un gran volumen de las obras de arte canónicas (más o menos las que pertenecen a la etapa de 600 años que se describía en el episodio Vasari, y quizá un poco más) son obras de arte que están inscritas a este gran relato de la historia, tienen demasiado que ver con la idea de propiedad, de culto y de ritualización, (su originario sentido de adherencia a la institucionalización: el museo) algo a lo cual en un determinado momento solo un grupo selecto tenía acceso. Esto parece inquietarle demasiado a Berger, pues hay un evidente desacuerdo con la apropiación que la mesocracia y la modernidad con sus elites hace del arte reservándolo en sus recintos, exposiciones y galerías. Algo que le parece también incomprensible es la cooperación que como circunstantes desde la expectación en la modalidad de crítica, análisis y demás, hemos tenido con ello asociándolo a un buen volumen de arte como propiedad de un gran relato, es decir, somos cómplices de este modo de ver: “[...] el arte del pasado está siendo mistificado porque una minoría privilegiada se esfuerza por inventar una historia que justifique retrospectivamente el papel de las clases dirigentes, cuando tal justificación no tiene ya sentido en términos modernos. Y así es inevitable la mistificación”⁷⁸. Berger se encaminaría hacia un tipo de forma de desmitificación, examinando la particular relación que existe actualmente entre pasado y presente en las obras pictóricas afirmando que hoy vemos el arte del pasado como nadie lo vio antes. Lo percibimos de un modo realmente distinto nos dice, y en gran parte esto se debe en primera, a que ya no estamos en el contexto ni social, ni político, ni religioso en la que cualquier obra de la monografía de la historia del arte pudiese haberse inscrito en su momento más crucial de dicho relato. Y segundo porque los avances tecnológicos de los cuales los medios de comunicación masiva han hecho sus brazos derechos (invenciones de cámara, montaje, impresión, digitalización) han cambiado no solo la manera de ver el arte, sino que las ha inscrito en los lugares menos imaginados. Por tanto, la ciencia y la tecnología juegan un papel muy importante a la hora de acceder, comprender y usar el arte; revolucionó las formas de entenderlo, lo hizo más asequible y lo alejó de las incomprensibles interpretaciones habituales de los críticos y teóricos que lo mantenían alejado del pueblo. Respecto a esto Berger dice:

⁷⁸ *Ibidem*, p.17.

Lo que han hecho los modernos medios de reproducción ha sido destruir la autoridad del arte y sacarlo – o mejor, sacar las imágenes que reproducen – de cualquier coto. Por vez primera en la historia, las imágenes artísticas son efímeras, ubicuas, carentes de corporeidad, accesibles, sin valor, libres. Nos rodean del mismo modo que nos rodea el lenguaje. Han encontrado en la corriente principal de la vida sobre la que no tienen ningún poder por sí mismas⁷⁹.

Esto es de suma importancia, por lo que Berger habla en su momento es más notable hoy en día, a través de los nuevos medios, el arte es mucho más fácil de compartir, y esta reproducibilidad de las imágenes de arte en dichos medios es una clara muestra de que su valor cultural va más allá de su mero valor estético. El uso de estas imágenes de arte son un poderoso método para la transmisión de mensajes de toda índole, desde crítica social hasta temas publicitarios o políticos.

Si bien la tecnología y la ciencia cambiaron radicalmente el modo en el que observamos el arte y gracias a ello hoy en día una reproducción es accesible para cualquiera, sigue existiendo el riesgo de que se manipule su mensaje o se utilice para fines impensables. Sobre esto Berger dice: “La invención de la cámara cambió el modo de ver de los hombres. Lo visible llegó a significar algo muy distinto para ellos. Y esto se reflejó inmediatamente en la pintura”⁸⁰. Berger habla en primer lugar de como la tecnología ha ayudado a modificar nuestra percepción de las cosas y aboga por una unicidad de la imagen pictórica la cual se vería fragmentada al ser esta reproducida por una cámara, esto daría pie a numerosas significaciones de una sola obra. Si bien Berger ejemplificó con gran acierto para su momento con la televisión y como el lenguaje propio del medio fragmentaba lo que mostraba a cuadro, lo que tenemos hoy en día con los nuevos medios y con la apropiación de las imágenes por los usuarios, es no solo esta variación de significación, sino la intervención directa a la reproducción por medio de un proceso de apropiación y difusión en masa, y que más que resignificar, recontextualiza y reinserta en nuevas formas de circulación y nuevas formas de interacción, no solo con las reproducciones, sino entre quienes están mediándolas.

⁷⁹ *Ibidem*, p.41.

⁸⁰ *Ibidem*, p.25.

No obstante, la forma en que se reproduce el arte a través de los medios tecnológicos hará que Berger se enrolle en lo que significa la obra original o única y lo que representa la reproducción, aquí parece que intenta restituir lo que Benjamín llama el *aura*⁸¹ y que cuando hay reproducciones esta no tiene sentido: “Las obras de arte son presentadas y discutidas como si fueran sagradas reliquias, reliquias que son la primera y mejor prueba de su propia supervivencia. Se estudia el pasado que las engendró para demostrar su autenticidad. Se las declara *arte* siempre que pueda certificarse su árbol genealógico”⁸². La mayoría de las obras del relato tradicional de la historia del arte son auráticas, este relato opera sobre un objeto único depositado en un lugar específico (el museo o la propiedad privada con una persona física), lo que resulta con la era de la industrialización, es la reproducción en masa que permite la copia o serialización de un objeto y la relación de dominio posesión del objeto sobre cualquier persona que posea la acumulación de capital necesaria para su adquisición. Por lo tanto, ya no nos relacionamos con el original, sino con la copia, y habría que preguntarnos ¿cómo y dónde nos estamos relacionamos con esas imágenes? Han sido arrebatadas de un ritual mágico y religioso, y ahora están insertas en otras dimensiones, las del mercado, apropiación, política, publicidad, propaganda, etc.

La falsa religiosidad que rodea hoy a las obras originales de arte, religiosidad dependiente en último término de su valor en el mercado, ha llegado a ser el sustituto de aquello que perdieron las pinturas cuando la cámara posibilitó su reproducción. [...] Si la imagen ha dejado de ser única y exclusiva, estas cualidades deben ser misteriosamente transferidas al objeto de arte, a la cosa. [...] La mayoría da por supuesto que los museos están llenos de sagradas reliquias que se refieren a un misterio que los excluye: el misterio de la riqueza incalculable. En otras palabras, creen que esas obras maestras originales pertenecen a la reserva de los ricos (tanto material como espiritualmente). En otra tabla se indica la idea que las distintas clases sociales tienen de una galería de arte⁸³.

Berger deslinda así a la reproducción de la significación que tiene el original, pues la significación se convierte en información que ya es transmisible. No es que la reproducción o la copia no sea capaz de recrear fielmente al original, sino que las reproducciones por sí mismas permiten infinidad de usos, interpretaciones, significaciones, en las cuales el original

⁸¹ Walter Benjamín en su escrito: La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica.

⁸² *Ibidem*, p.28.

⁸³ *Ibidem*, Pp.30-31.

no podría inscribirse. La tecnología ha permitido sacar las imágenes que estaban adheridas a un relato muy bien suturado y pueden producirse otro tipo de relaciones y experiencias con ese material sacralizado. Lo que nos importa es ¿Cómo? Qué relaciones se establecen con las imágenes. ¿Qué actores se involucran? ¿Qué capacidad o habilidad tenemos para desplazar esas imágenes e inscribirlas en otras redes y otras prácticas? Lo que hoy es un hecho es que las prácticas artísticas contemporáneas se producen así mismas bajo un vasto catálogo de imágenes en el cual ha devenido la historia del arte, un gran reservorio o archivo sobre el cual trabajar, pero no solo las prácticas artísticas, sino también aquellas prácticas (publicidad, marketing, la industria del entretenimiento y sus contenidos mediáticos) que podrían inscribirse en la baja cultura, también ahí se están utilizando estos grandes volúmenes de imágenes canónicas.

Berger también analiza las reproducciones a través de los medios masivos y como estas cambian su significado y modos de relación, justamente en función de cómo y donde aparecen, las referencias de John en este punto se encaminaban hacia los medios impresos (Revistas y libros principalmente), hacia la televisión y el cine, la manera en que las obras de arte se insertaban en los distintos géneros y formatos audiovisuales para servir en pro de un programa con una narración en particular y nada con el significado que tenía la obra en sí misma: “En consecuencia, una reproducción, además de hacer sus propias referencias a la imagen de su original, se convierte a su vez en punto de referencia para otras imágenes. La significación de una imagen cambia en función de lo que uno ve a su lado o inmediatamente después. Y así, la autoridad que conserve se distribuye por todo el contexto en que aparece”⁸⁴. La reproducción o copia no es por tanto un gemelo o doble de la obra, es otra cosa, son cosas distintas, tanto en su valor mercantil, como en su connotación espacio temporal y la simbolización que derive de ella. Incluso, si se sometiera la obra original, pensemos, a las mismas condiciones en las que circula una copia, adquiriría también en este caso una dualidad significativa, ésta en distintos momentos y es por tanto cosas distintas también. Aunque su carácter de original pudiera imponerse como prevaleciente en el sentido que se quiera tomar dependiendo de donde esté está circulando. Entonces si original y copia no son lo mismo, ¿Qué es lo que las vincula?, ¿La obra original inscrita en distintos lugares y momentos

⁸⁴ *Ibidem*, p.37.

produce otros tipos de relaciones desemejantes a las que produce en el museo? Imaginemos a una gran obra canónica inscrita naturalmente en un museo de París en donde funciona como elemento primordial de identificación nacional y cultural de su población y que esta sea llevada a Paraguay para recaudación económica para alguna causa social. ¿No cambiaría ya la forma de verla e interactuar con ella? Este ejemplo no cambia al objeto de su lugar primigenio: el museo, sigue en una institución, pero el contexto en el que se demarca sí se trastoca. Por tanto, la obra parece estar siempre emplazada en algún lugar, y se relaciona con diversos elementos que hace que produzca un sentido determinado: de caridad, de poder, de celebración o incluso de chiste, para efectos de representación de un aspecto de la vida cotidiana, o para cuestionarse a sí misma en base a la interacción entre individuos; este fenómeno es el que nos interesa, cuando el efecto se desplaza en la dimensión ubicua de un espacio que es difuso, indefinido, vago e impreciso como lo es el ciberespacio, ahí la obra cambia su sentido determinado, dependiendo de la adición de componentes comunicativos que se le incorporan derivado de los procesos apropiativos y de utilidad de los usuarios en dicho medio.

El arte del gran relato tradicional que circula por los nuevos medios trae ya consigo mismo una serie de adiciones que son inherentes al propio medio y que nos da una idea justamente del grado de rotación y circulación que ha tenido la imagen, estos indicadores sirven para tener una idea del impacto, nivel de exhibición e interacción que ha conseguido dicha imagen, además de las intervenciones que cada usuario realiza al reproducir y que son parte del proceso de apropiación de la imagen, por lo cual como dice Berger, la significación y sentido de la imagen cambia en función de cómo esos indicadores se modifican porque están recontextualizando los modos en que la obra aparecen.

Desde el punto de vista personal nos queda claro y por supuesto también para Berger, que original y reproducción no son lo mismo, ambas son muy distintas una de otra, aunque para alguien que sea ajeno al tema, pueda ver por iguales la virgen de las rocas original del Louvre y una réplica en un museo local⁸⁵. No son lo mismo, ni pueden significar lo mismo, de entrada, por el lugar donde se sitúan, el imponente y grandilocuente Louvre contra un

⁸⁵ Berger trabaja con estos ejemplos tanto en su libro: "Modos de ver", como en su serie televisiva del mismo nombre.

museo local, aunque en dimensiones, colores y forma pudiesen tener aparentemente la misma obra. Por ello Berger hace hincapié en el valor que damos a algo con base a lo que sabemos sobre las cosas, y con lo cual las reproducciones por sí solas puede establecer relaciones sociales o intrapersonales muy convincentes, sobre todo porque es lo más cercano para las mayorías. Berger plantea más ideas sobre la esencia del relato tradicional de la historia del arte:

Cuando se deje de mirar nostálgicamente el arte del pasado, sus obras dejarán de ser reliquias sagradas, aunque nunca volverán a ser lo que fueron antes de que llegaran las reproducciones. No estamos diciendo que las obras de arte originales sean inútiles hoy. [...] La cuestión real es: ¿A quién pertenecen propiamente la significación del arte del pasado? ¿A los que pueden aplicarle sus propias vidas o una jerarquía cultural de especialistas en reliquias?⁸⁶

Parece que nos valemos desde hace mucho tiempo de imágenes artísticas, políticas, religiosas o cualquiera que llame la atención de los demás, para de esta manera exacerbar modos de actuar y de conducta. Que son parte de nuestra sociedad y su forma de vida. Por ello es por lo que seguimos volteando hacia las imágenes del pasado, porque son de cierta manera, una justificación de nuestras acciones.

Por ello se comprende que toda relación implica un modo de acción, la manera en cómo vemos las imágenes en un museo, en un libro, en una pantalla, fomenta una cierta relación con el mundo, como accedemos a ella, o cómo las reproducimos o cómo las apropiamos; todo ello implica un ritual en la forma en cómo lo hacemos, y toda forma de relación con las obras de arte implican modos de realizar acciones, que a menudo también tiene que ver con la fetichización de las obras. Descifrar como vemos esas imágenes implica comprender como nos relacionamos con el mundo. La imagen articula no solo un modo de ver sino un modo de actuar con el resto de las cosas que entran en relación con esa imagen. Puede hablarse de una transitividad donde la visión es la simiente, a través de lo que vemos, también tocamos, olemos, oímos; la visualidad está inscrita en una relación multisensorial compleja, y los medios de comunicación masiva juegan un papel fundamental en la manera en cómo relacionamos y articulamos lo que vemos con el mundo.

⁸⁶ *Ibidem*, p.39- 40.

También por lo mismo sería conveniente un análisis de los medios, buscando develar qué función tiene la cultura realmente a través de ellos. ¿Función social de conocimiento? ¿Función económica mercantil? ¿Función política? Y si es alguna de esas ¿cómo aparece? y ¿cómo se manifiesta? Sobre todo pensando en la actualidad y en el modo de abstracción que se ha realizado sobre las obras de la alta cultura para intercalarlos en la cultura más mediática, la cual ya no está inserta únicamente en la televisión o en los medios impresos, la radio, o el cine, sino principalmente en los nuevos medios o medios digitales, los cuales son primordialmente hoy en día los principales proveedores de contenido ya para los medios masivos de comunicación tradicionales. Pensando en que una de las visiones más generales del mundo las da la cultura a través de los mass media. ¿No tendrían ya, un papel protagónico los memes y los instantes en movimiento (pequeñas capturas de video) los cuales ya se valen del arte canónico para forjarse? Las series televisivas y las discusiones en Twitter se centrarían en la manera en que configuran una visión, una forma de ver, un modo de representación personal a través de lo que estos actores plantean o muestran. Mucho de lo que llama la atención aquí, es la transitividad entre el alta y la baja cultura, algo que desbarajusta el relato tradicional de la historia del arte.

Es así como, Modos de ver plantea el menester de apropiarse del relato y de las formas tradicionales de la historia del arte para poder incorporarlos en nuevos medios y soportes haciéndolos así circular de otras maneras y en otros lugares, esto supondría la desconfiguración del armado tradicional del relato lineal de la historia del arte. Pues un buen volumen de la producción artística (correspondiente a un poco más que 600 años) es colección de una elite o del estado; ambos utilizan todas estas obras de arte para reafirmar su posición, una de privilegio en donde el arte juega un papel crucial en la conformación del imaginario nacional. No obstante, Berger da pauta sobre porqué las reproducciones de las imágenes de arte siguen produciendo experiencias fuera de las situaciones en las que fueron producidas. El arte es capaz de desafiar el flujo del tiempo, por ello es por lo que el relato ha perdurado y funcionado en cierta medida, pero al mismo tiempo rivaliza al proceso histórico, porque con las nuevas tecnologías de la información, los nuevos medios, se ha mostrado claramente el carácter anacrónico de las imágenes de arte, ya no pertenecen a ningún tiempo,

están ahora fuera su hábitat al que se les forzó a estar. La tecnología las liberó, permitió sacarlas del relato, aunque sea de forma intransigente y temporal.

Sin embargo, a pesar de las nociones y aportes de John Berger, seguimos pensando ¿A qué se debe el descrédito de la historia lineal del arte? ¿Por qué no es suficiente para acomodar las prácticas contemporáneas en un nuevo capítulo o continuación de esta? Y cómo esa desconfianza ha dado pie a tantos experimentos, otras articulaciones con la historia del arte, que no son pertenecientes al relato tradicional. Para apoyarnos en algunas de estas cuestiones será necesario ahora revisar a Hans Belting⁸⁷.

Cuando Belting se cuestiona ¿El fin de la historia del arte? En realidad, no se refiere a la muerte de la disciplina, sino al fin de una concepción particular del desarrollo artístico como una secuencia histórica progresiva y significativa. A lo largo de su texto plantea vastos antecedentes históricos útiles para comprender el desarrollo de la disciplina y como es que surge la brecha que marca la ruptura entre la tradicional historia del arte y la práctica artística contemporánea.

Acabó un modo particular de narrar el arte, o ha acabado cierta concepción del arte. Danto dice algo similar, lo que está en crisis no es la practica artística, sino la manera en la que se le ha resguardado, el lugar que se le asignó para habitar, y el tipo de función que tendría para su legado ante la sociedad y las respectivas divisiones de esta.

Sin duda, supone un problema para los filósofos como yo que estudiamos la definición de arte. ¿Dónde están los límites del arte? si cualquier cosa puede ser arte, ¿qué distingue al arte de cualquier otra cosa? Nos queda el pequeño consuelo de que el hecho de que cualquier cosa pueda convertirse en arte no significa que todo sea arte. Duchamp logró tirar por tierra casi toda la historia de la estética, desde Platón hasta nuestros días⁸⁸.

Hoy cualquier cosa puede ser arte, pero no todo puede ser arte. Hay una dificultad de inscribir toda la enorme producción de arte que se da desde hace ya varias décadas en un solo relato, un relato con un único sentido que supone una sucesión de formas, de estilos. Un aglutinamiento estilístico de secuencialización.

⁸⁷ Hans Belting, *The End of the History of Art?*. University of Chicago. 1987.

⁸⁸ Danto, Arthur C, *Qué es el arte*, pos.458.

¿Qué podría ser útil de la idea del “fin del arte”? aunque quizá de forma no tan clara, esta idea descubre algo real,, una verdad nueva, un cambio innegable: la incapacidad de un relato “clásico” para ajustarse a las nuevas prácticas artísticas, algo que se ya se marcaba desde finales del siglo XIX cuando el arte dejaba de ser figurativo y representacional, comenzando a ser más abstracto y difuso; se hace evidente una desarticulación entre el arte tradicional y el arte moderno, se manifiesta cierta ineficacia para enlazar un relato que lo abarque absolutamente todo. No es que el arte se haya vuelto cosa del pasado, ni que se haya transformado en algo irreconocible, sino que más bien el arte encontró otras maneras y medios para manifestarse, incluso el propio arte perteneciente a ese relato sagrado ya no se encuentra solo en esas dimensiones ubicuas que marca la narración por sí misma.

Las reproducciones o copias del original dan paso a fenómenos de significación, interacción, mercantilización, historicidad, incluso filosóficos y estéticos, pero lo evidente a toda vista que marca de inicio la reproducción sobre la obra original es la trasgresión de una a la otra. ¿Es más obra el objeto que esta preservado en el museo del prado que la playera, la taza o el meme? Es evidente que hay una tergiversación o multiplicación de sentidos. Para entender una línea discursiva hay que entender otra (una idea me lleva a otra). La historia del arte esta segmentada para cierto público, pasa lo mismo con las reproducciones, principalmente las que circulan en los nuevos medios; hay que tener el respaldo de como se ha remediado, para ir entendiendo los nuevos sentidos que se van dando, un fenómeno social que está pasando y que se reinventa o te da la oportunidad de relacionar una obra con algo que está pasando en tu contemporaneidad.

Estás podrían ser incitaciones a la tergiversación en su condición anacrónica. Lo que caracteriza a la reproducción de la obra es estar continuamente sometida a la tergiversación, a una constante diseminación de sentido, no hay un único sentido ni significado, quizá, este depende de su reinscripción, de dónde, cuándo y cómo se disponga o coloque; lo cual puede dar paso a una conformación multifacética ya sea como meme (aunque pudiese ser semánticamente pobre) en una postal, en una tesis doctoral, en un post de Instagram, o incluso en un museo (la más alta significación semántica), cuando la temática de exhibición o finalidad curatorial cambia, la obra está siendo tergiversada, reinsertada en puntos de anclaje en lugares que la intentan cambiar de sentido o significado, lo cual podría ayudar a darle

vigencia, o un tipo de resurgimiento, que para los intereses de quienes lo dispongan sería de algún tipo de utilidad.

La reproducibilidad, expande exponencialmente a las imágenes y a su valor de exhibición o de circulación o de interacción social, haciéndolo de manera incluso problemática, cuando llega a cuestionarse sobre la imagen misma y un carácter ontológico que parece estar disociado completamente de la esencia misma de la cosa; por esto, pueden terminar popularizadas en términos de apropiación, en planos que no son de la alta cultura, porque la audiencia o público las interviene directamente. Es por ello que lo que hace significativa a la obra de arte parece ser esa capacidad que tenemos para afiliarla anacrónicamente en distintos momentos y emplazamientos que la hacen producir distintos sentidos. No es solo una cuestión sobre la mediatización digital y la producción industrial serializada lo que permite agrandar exponencialmente esa multiplicidad de sentidos, sino que puede terminar derivada en producto, mercancía, souvenir, la discusión sería ¿Qué presupuesto de arte se maneja al operar una alternativa de relato? Y ¿qué papel estaría jugando el artista en todo este proceso?

Sobre la relación entre los artistas, su trabajo y el relato tradicional de la historia del arte Belting dice:

Lo que sí se cuestiona seriamente es la concepción de una "historia del arte" universal y unificada que durante tanto tiempo ha servido, de diferentes maneras, tanto al artista como al historiador del arte. El Artista hoy a menudo se niega a participar en una historia continua del arte en absoluto [...] Tanto el artista como el historiador del arte han perdido la fe en un proceso racional e ideológico de la historia artística, un proceso que debe ser llevado a cabo por uno y descrito por el otro [...] Nuestro tema es más bien la emancipación de los modelos recibidos de la presentación histórica del arte, una emancipación que a menudo se logra en la práctica pero rara vez se reflexiona. Estos modelos fueron en su mayor parte variedades de historia estilística. Presentaron el arte como un sistema autónomo, para ser evaluado por criterio interno. Los seres humanos aparecieron en estas historias solo como artistas o, si fuera necesario, como mecenas⁸⁹.

⁸⁹ Belting, Hans. *The End of the History of Art?*, pp. IX, X.

Belting es claro al hablar del poco interés de los artistas sobre su participación del relato tradicional, no se imaginan siendo parte de él. El trabajo de los artistas ya no puede hacerse ni pensarse para que se adhiere a ese relato de la historia del arte, pensando esto sobre todo con el arte de las vanguardias, pues ellos se van a ver concibiendo su propia temporalidad artística, no la que dicta la historia del arte; ellos marcaron su propia era, la de los manifiestos y la insumisión, la del detrimento de lo sagrado para ser solo y únicamente artes, un tipo de liberación hacia la práctica un tipo de conquista a su autonomía, solo así, podrían reafirmarse y negarse sobre ellas mismas y al mismo tiempo establecer su propia historicidad.

¿Significa esto que el arte antes de las vanguardias no era autónomo, era heterónomo? El arte parece siempre haber sido heterónomo y quizá lo sigue siendo, la autonomía en su sentido más estricto del término quizá lo ha alcanzado paulatinamente, por lapsos breves, de manera temporal. El arte canónico parecía ser autónomo, la gran obra que por la genialidad en su concepción, y la perfección en sus formas logró salir a la superficie cultural de su momento, subsistió por sus vínculos con escuelas, artistas, críticos, quienes de manera consensuada ratificaban lo extraordinario y excepcional de su singularidad. ¿Cómo se puede escapar de estos parámetros clásicos configurativos de la historia del arte, que durante mucho tiempo fueron sucesiones de historias estilísticas? por ejemplo, el manierismo presentado como evolución del renacimiento, el clasicismo como forma propia del renacimiento que se inspiraba en el arte clásico, el romanticismo como movimiento de estilo paralelo al neoclásico pero que le sobrepone, etc. La emancipación es la finalidad de la reflexión que comienza John Berger en los años 70s en dónde se manifiesta una crisis respecto a la confianza del relato moderno, con implicaciones filosóficas, políticas que concernían directamente a la historia del arte. Lo que se pone en cuestión es la evolución lineal y progresiva. En el siglo XX se marca una apertura hacia el futuro, una ruptura del presente hacia el futuro, ruptura que tienen que ver más con la condición posmoderna, un descrédito con la idea de progreso que diagnóstico Lyotard a final de los 70s y que él llama la crisis de los metarelatos de legitimación⁹⁰.

⁹⁰ Francois Lyotard en su escrito: La condición posmoderna.

Belting habla de un común denominador en las historiografías presentadas a través de la historia del arte, “El denominador común de la historiografía del arte siempre había sido, sobre todo, una noción ideal del arte que luego se explicó a través de la historia del arte”⁹¹. Menciona que cualquier relato presupone una noción ideal de arte, y que además la historia lo muestra, entonces cabría preguntarse ¿Cuál es esa noción ideal? Ya se había mencionado a través de Lipovetsky que el relato es el elemento más constitutivo y universal de la vida cultural y social, es una dimensión primigenia sobre la que el arte opera contando o ilustrando sucesos, cuentos, leyendas, no solo eso, sino que también presentando sus sueños y angustias, la noción ideal de protagonismo, del ídolo, del héroe; su nacimiento, crecimiento y muerte. Haciendo énfasis en la exaltación de sus logros y sus debacles, todo relato tiene eso, y en el de la historia del arte, el arte tiene el papel protagónico, es la estrella.

El arte es estelar en el relato de la historia del arte, pero lo que le circunda es la forma, hay permanencia o desarrollo del relato por la forma: el estilo. La idea de forma o estilo había servido para construir una historia del arte unificada y total que diera como resultado una historia mundial del arte o universal. Belting resalta la importancia de investigar la forma no solo como estilo, pues eso significaría que hay cosas que se están sacrificando o ignorando. La historia del arte tradicional sirve para fondo de contraste o para llevar sobre ella otro tipo de investigaciones, justo como la que estamos tratando ahora de desarrollar, u otras con enfoque multidisciplinar, sobre esto el autor va a desarrollar una serie de puntos importantes a considerar:

1. El diálogo entre las disciplinas humanísticas es cada vez más importante que la independencia de las disciplinas individuales. Las afirmaciones teóricas de los campos blancos, que especialmente las disciplinas más jóvenes han cultivado con la esperanza de demostrar su rigor científico, tienden hacia sistemas cerrados y solo obstaculizan este desarrollo. Seguramente se fomentará la apertura a otras disciplinas, incluso al precio de la autonomía profesional⁹².

Esta es una clara sentencia hacia la unificación diversa y no a la autonomía cerrada, las disciplinas humanísticas se preservarán a medida que estas se asocien o intervengan entre sí, lo que detecta Belting es que el dialogo entre disciplinas humanísticas está deviniendo.

⁹¹ *Ibidem*, p.27.

⁹² *Ibidem*, p.30.

Refiere a la interdisciplina, el diálogo, el recurso multidisciplinario. Y evidentemente se piensa que las prácticas artísticas no responden solo a la historia del arte, ya que desde siempre han intervenido socialmente en las distintas esferas que conforman la sociedad. También aquí hablando de interdisciplina se podrían ver incorporadas las ciencias sociales con las humanidades ya que permean en un campo de acción similar, casi idéntico aunque de distintas formas y emplazamientos: “2. La historia estilística no puede ser simplemente reemplazada por la historia social o cualquier otro modelo explicativo simple, aunque ha habido varios intentos prometedores para ampliar los modelos tradicionales de investigación sociológica en esta área”⁹³. La historia estilística no puede ser reemplazada por una historia social o por cualquier otro modelo de explicación simplificado. El autor habla de intentos más o menos exitosos de ampliar los modelos tradicionales de investigación sociológica, pero claro, no se trata de desarticular un relato para armar otro, o discernir la existencia de un multirelato que toma una forma única predominante a reserva de los otros que se mantienen en aparente anonimato o que están sin ser descubiertos. No hay que reemplazar el relato ni a los objetos artísticos, por el entorno social, técnico, político, hay más bien que intentar comprenderlo desde ahí: “3. La estética de recepción desarrollada para la historia literaria por Hans Robert Jauss, que es más compleja que la psicología del estilo de Gombrich sugiere direcciones específicas para la investigación empírica. Con su ayuda, la historia de las formas puede integrarse en un proceso histórico en el que no solo funciona, sino también la gente”⁹⁴. La estética en la historia desarrollada por Jauss se antepone a la psicología de estilo de Gombrich, cada una refiere a modos distintos de investigación empírica aunque conciernen a estéticas de recepción, y habla incurso de la gente en un término inclusivo, esto en la manera en que entendiendo la historia de los estilos de una manera distinta, en la obra misma, dándole forma singular a la reproducción u objetos únicos, así, podemos comprender qué tipo de interacciones se producen, a partir de ello y del medio donde se inserte, producirá relaciones sociales desemejantes: “4. El arte contemporáneo no solo viola las fronteras de la autonomía estética y repudia la experiencia tradicional del arte, sino que al mismo tiempo busca un contacto renovado con su propio entorno social y cultural resolviendo así el célebre

⁹³ *Ídem.*

⁹⁴ *Ídem.*

conflicto de *vida y arte*”⁹⁵. Las prácticas sociales y modos de vida cambiaron cuando se instaura la revolución industrial, cuando las tecnologías en los medios de producción y en los medios de comunicación masiva comienzan a hacerse perceptibles y tangenciales, por tanto las prácticas artísticas contemporáneas dejan de ser también apegadas a lo tradicional, que principalmente representaba un momento histórico y social que se estaba dejando atrás. Vida y Arte, cambiando en conjunto o de la mano, por ello es que las vanguardias y el arte exigen un enfoque multidisciplinario, porque los estratos de la vida son así, diversos, por tanto el nuevo arte exige la intervención de la esfera económica, política, etc. La complejidad de la práctica exige complejidad en las formas de análisis: “5. Otra experiencia dibujada para la vida contemporánea es la creciente familiaridad con la información técnica y su manipulación a través de los medios de comunicación. Esto ha abordado el problema del lenguaje y los medios en general, tanto en formas ideológicas como teóricas (por ejemplo, semiótica), gradualmente en el primer plano de las ciencias sociales y humanas”⁹⁶.

La creciente familiaridad con la manera en cómo circula la información y cómo esta se manipula a través de los medios de comunicación masiva, denota en un problema del lenguaje, esta idea es importante porque a través de Berger ya habíamos visto como el arte busca cierta autonomía, escape o liberación a través de su intervención en espacios sociales, económicos y políticos, que a la vez se enredan con formas de intervención tecnológicas, la fotografía, la imagen, los instantes en movimiento, la televisión, internet, han planteado la pregunta central, ¿cómo es mediado el arte? ¿Qué forma material toma a través de él? ¿Qué forma de lenguaje suscita? Berger pone esto en un primer plano de la ciencia social, por lo que se estaría exigiendo que las prácticas artísticas se analicen desde un enfoque social de las formas sociales y no de las ciencias humanas; la comunicación puede tomar aquí un importante lugar para el despliegue del asunto.

6. La retrospectiva sobre el arte histórico posible hoy revela aspectos de este arte que simplemente aún no eran evidentes antes. En cualquier disciplina empírica, la recepción permanentemente cambiante del objeto de investigación invita a una revisión constante: cada generación, al interpretar el objeto, se lo apropia de nuevo. Precisamente, la falta de

⁹⁵ *Ibidem*, p.31.

⁹⁶ *Ídem*.

un papel social que distinga el arte contemporáneo del tradicional agudiza nuestra sensibilidad a las funciones anteriores del arte⁹⁷.

La revisión constante de la recepción permanente cambiante del objeto nos dará hoy aspectos del arte que antes no eran aún evidentes. Belting dice además que, cada nueva generación al interpretar el objeto, se lo está apropiando nuevamente, es esta la revelación más importante sobre todo lo que había quedado fuera del relato formalista del arte. El objeto artístico hace que cada generación lo tome y lo interprete. Los lugares donde se está reincorporando la imagen de arte, podrá ser de incidencia o no, dependiendo de qué forma de representación tome ese relato alternativo, qué finalidad tenga, a quién esté sirviendo, y qué otras derivaciones puedan tener a consecuencia de ello: “La historia del arte, como todos saben, estudia vehículos de representación, a saber, obras de arte. Pero a menudo olvidamos que la propia historia del arte practica la representación. Al construir una "historia del arte", representa el arte; dota al arte de una historia propia significativa, distinta de la historia general”⁹⁸. La historia del arte trabaja con formas de representación (pintura, escultura) y ella misma es una forma de representación. Forma de representación que no es neutra, que reproduce tiempo y una forma específica de entender el arte. Es una manera de buscar la “verdad” en formas de representación que usan representaciones a su vez. Es una selección arbitraria, que podría usar otros ordenamientos, la historia del arte naturaliza la forma en que representa. Para Belting la crisis de la historia del arte es una crisis que le impide ser lineal, acumulativa y progresiva, ante esta crisis que Belting detecta, hay autores que proponen respuestas y una de las más sugerentes es la que ha hecho Didi Huberman,⁹⁹ pues él busca otras formas de escritura, ¿cómo es posible otra forma de escritura de la historia del arte?

1.5 La reciente fase tecnológica para las imágenes y el arte

Huberman trabaja con su historiador de cabecera: Warburg, a través de él habla de la supervivencia y la fantasmagoría de las imágenes, cualidades que se dan en un tipo de inconsciente cultural. Hoy en día con el cine, la fotografía, la publicidad e internet las

⁹⁷ *Ibidem*, p.32.

⁹⁸ *Ibidem*, p.58.

⁹⁹ Huberman, Didi, La imagen superviviente.

imágenes sobreviven y al mismo tiempo desbordan una historia lineal de sí mismas. El problema con el relato lineal es que es acumulativo y superpuesto, la idea fantasmática y de supervivencia tendría que ver justamente con lo opuesto, con algo que no puede ser controlado, regulado o sometido y por ello es por lo que se da tal condición.

Tal sería Warbug hoy: un urgente superviviente para la historia del arte. Nuestro dibbouk. El fantasma de nuestra disciplina, que nos habla a la vez de su (nuestro) pasado y de su (nuestro) futuro. [...] una vez reconocido el valor de “impulso” de la obra de Warbug, las lecturas divergen. No sólo se ha cuestionado la herencia del “método warburgiano” ya desde los primeros momentos de su puesta en práctica”, sino que igualmente la actual multiplicación de referencias a este supuesto “método” causa hastío. Warburg se sobreespectraliza en el mismo momento en que cada cual se pone a invocarlo como el espíritu tutelar de las opciones teóricas más diversas: espíritu tutelar de la historia de las mentalidades, de la historia social del arte, de la microhistoria; espíritu tutelar de la hermenéutica; espíritu tutelar de un sedicente antiformalismo; espíritu tutelar de un cosidetto “postmodernismo retromodernos”; espíritu tutelar de la New Art History, y hasta aliado esencial de la crítica feminista¹⁰⁰.

Sí, el pensamiento Warburgiano como ya se había visto en Belting es aquel que invoca a la multidisciplinariedad, a la variedad y a la adaptación. Lo que se menciona como “el espíritu tutelar de las opciones teóricas más diversas”, es la apropiación de sus nociones para otras formas del saber, unas que quizá ni él mismo vislumbró para ellas en el momento de su concepción. Y justamente es lo que él ponderaba con las imágenes al igual que con su pensamiento. Warburg es un superviviente para la historia del arte, porque es retomado, apropiado, reescrito, recontextualizado, Huberman es una forma de esta reificación Warburgiana, es un medio por donde se desborda nuevamente al autor. La supervivencia de las imágenes implica exactamente lo mismo, tomarlas e inscribirlas como espíritus tutelares de las opciones contextuales más diversas. Cada que se relee a Warburg se descubre algo nuevo que no había sido descubierto antes dice Huberman, y lo mismo es con las imágenes, cada que se les mira fuera del relato al cual se cosificaron se les descubre que son algo más que una imagen de ese relato, muestran e irradian una libertad y autonomía paulatina y reveladora.

¹⁰⁰ *Ibidem* pp.29-30.

La obra de arte por tanto parece ser aquello que no pertenece definitivamente a un tiempo preciso. Manifiesta otro tiempo, otro lugar, aunque esté en el presente. Nuevamente, supervivencia, fantasmagoría y anacronismo, la imagen no puede estar contenida en un solo relato, porque ha sido extraída de su carácter ontológico, de ese momento inicial al que las obras pertenecen de modo genuino, para amoldarlas de manera sobrepuesta en un relato que funciona al mantenimiento mismo de la historia del arte, del arte mismo y de las instituciones que lo preservan.

Sobre este impulso de las instituciones por proteger el desbordamiento de las imágenes, Alberto López Cuenca rastrea la crisis y posible redención de la historia del arte en la era de la imagen electrónica a raíz del suceso de Betamax en 1984. Año en que se produce una resolución judicial en Estados Unidos. Sony sacó al mercado el betamax, un aparato que permitió grabar, editar y reproducir material protegido por derechos de autor. Universal demandaría a Sony por esto, porque para ese momento, no se veía permisible que cualquiera pudiera apropiarse de las imágenes, manipularlas y editarlas, no podían permitirse que no hubiese control sobre las imágenes reguladas por la propiedad intelectual. Esto no era más que un síntoma en aquellos años, de lo que ya varios teóricos se cuestionaban la posición de la historia del arte respecto a lo fidedigno y veraz de su relato¹⁰¹.

Aquel invento de Sony no sería más que una señal de similitud respecto a la capacidad de internet para copiar, reproducir, apropiar y circular. Esto es posible debido al empoderamiento de los usuarios, en cuanto a la producción, circulación y difusión. Son comunidades que producen otros relatos a través de los dispositivos tecnológicos, la apropiación y liberación que realizan las comunidades de usuarios a través estos medios es a la postre apropiado por las industrias del ocio y la publicidad. Por tanto, la descomposición del relato canónico y sus instituciones termina en la banalización mercantil de esas obras, aquí se vuelven multifuncionales, porque siguen representando las cualidades de obra canónica: la originalidad, la genialidad y la destreza, que se ha reducido a ocio y entretenimiento, pero que no por ello deja de ser valioso.

¹⁰¹ López Cuenca, Alberto, “¿De quién son las imágenes? La historia del arte en la era Betamax”, p. 17.

Sobre estas nuevas formas de manipulación sobre los contenidos intelectuales, Hal Foster plantea la idea de archivo y un cambio de paradigma respecto de lo que ostenta la historia del arte y lo que una cultura visual supondría como una forma de renovación o sustitución: “¿Podría el discurso de la cultura visual a fines del siglo XX depender de dos precondiciones paralelas en el primer plano de la virtualidad visual de los medios contemporáneos y en la atención a la multiplicidad cultural en una era post colonial?”¹⁰²

El multiculturalismo ya presente en una supuesta era “postcolonial” y la imagen electrónica innovando en la cultura visual tienden a desbordar a los objetos artísticos más allá de los límites de los que la historia del arte puede confinar, es lo que da paso al desplazamiento de la historia del arte a la cultura visual, para Foster los supuestos antropológicos tiene un rol fundamental, porque consideran ese rebase de los objetos para estudiarlos e inscribirlos en contextos culturales más complejos, pero como imagen no como obras de arte.

José Luis Brea bajo sus propios términos marca también dicha transición en un cambio de prácticas, concepción, percepción y modos de relacionarse, debido a lo que se supone trastocan las tecnologías de la información. Lo que anteriormente plantea Foster como *La Historia del Arte*, Brea la llama *cultura ROM*: una memoria de archivo, de almacenamiento, consignación patrimonial y archivística. Lo que expone Foster como *Cultura Visual*, Brea le denomina *cultura RAM*: una memoria que es fluida, dinámica, diferente, de interacción y principio de acción comunicativa¹⁰³. Y a esto Scott Lash de igual manera aborda relativo a la sociedad las anteriores suscitaciones de Foster y Brea, el habla de una *Sociedad Nacional Industrial* en la que se podían hacer críticas trascendentales en donde imperaban categorías socioculturales como la narrativa, el discurso, el monumento o la institución, y argumenta que eso se ha subsumido por una inminente o ya establecida *Sociedad de la Información Contemporánea*, donde la información tiene cualidades primarias que la diferencian de las categorías socioculturales anteriores, la información es fluida, con desarraigo, es inmediata y comprende el espacio y el tiempo¹⁰⁴.

¹⁰² Foster, Hal, “The Archive Without Museums”, p. 97.

¹⁰³ Brea, José Luis, “Cultura RAM mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica”, p. 15.

¹⁰⁴ Lash, Scott, Crítica de la información, p.22.

Llama la atención que estos autores validen las invenciones tecnológicas, la imagen electrónica y los modos de dispersión de la información a través de los nuevos medios como una nueva era o etapa: *Cultura visual*, *Cultura RAM* o *Sociedad de la información contemporánea*, en detrimento de *La Historia del Arte*, *Cultura ROM*, y la *Sociedad nacional industrial*. Aquí podría caber la cuestión ¿En realidad se ha dado la sustitución de un periodo o fase a otro? ¿Se da la sustitución de un momento a otro y ya? ¿Qué dejamos atrás o de lado al suponer el nuevo momento como imperante en el contexto actual? ¿Las viejas prácticas se van? Parece evidente que, las instituciones, los museos, las escuelas, siguen ahí. La historia del arte lineal y tradicional se sigue enseñando en los programas de educación media superior, los museos siguen acumulando piezas aunque no puedan exhibirlas todas, la escuela sigue enseñando sobre la base de libros, apuntes y libretas. Hay una materialidad que sigue siendo crucial y fundamental y que aunque la imagen electrónica y las atractivas modalidades de interacción que se han suscitado con las nuevas tecnologías puedan suponer una variedad o diversidad de elección, parece complicado que se dé de tajo tal sustitución de un momento por otro, más bien lo que acontece con la coexistencia de ambos sistemas es la fricción y la contradicción. Y quizá lo que se deja en evidencia con todo esto, es que sí hay una crisis de la historia del arte, y la transición o lo que supondría el traslado de un extremo a otro la demarca.

Uno de los grandes problemas que devienen de esta nueva era o etapa tecnológica es la de la función de la imagen informática/digital/electrónica. ¿la información es solo eso? ¿La información no remite más que a otra información estéril e infructuosa, trivial y fatua? Sobre esto Scott Lash desarrolla lo siguiente:

El orden global de la información es una <cultura tecnológica>. En ella, los dualismos previamente existentes de la tecnología, por un lado, y la cultura, por otro, se disuelven en el mismo plano inmanente. Lo que antes era una cultura representacional de la narración, el discurso y la imagen que el lector, el espectador o la audiencia enfrentaban en una relación dualista, hoy se convierte en una cultura tecnológica. La cultura ya no está compuesta primordialmente de esas representaciones sino de objetos culturales como las tecnologías, que

hoy ocupan el mismo espacio con quien ahora no es tanto el lector, el espectador o la audiencia como el usuario, el actor¹⁰⁵.

Lo que Lash está diciendo es que ya no hay representación, no hay tal cosa de representación en términos dualistas. Hay una separación entre la experiencia personal del mundo y su representación está hipermediada. Sin embargo abogamos porque esa división es casi indivisible, no hay conciencia de tal, por eso la apropiación de imágenes en los nuevos medios referirá o a una exaltación de la representación generalizada de las experiencias subjetivas, o a lo opuesto, a un intento por hacer visible esa hipermediación hacia la objetivación de la subjetividad superpuesta en cada una de las imágenes que circulan en las aplicaciones del social media. Mitchell nos dice que la imagen, sea material o inmaterial tiene que ver con la representación: “La cultura, ya se trate de la investigación avanzada que se lleva a cabo en los seminarios universitarios, de las ideologías diversas que propaga el currículo de las <artes liberales>, o de la diseminación de imágenes en textos y sonidos a un público masivo, es inseparable de cuestiones de representación”¹⁰⁶. Lo que ocurre en los medios digitales es justamente la diseminación de imágenes, no solo en textos y sonidos, sino en imágenes, reproducciones, copias digitalizadas. Si este tipo de dispersión de la imagen no supone representación por ser una imagen informacional como dice Lash, entonces estamos hablando de que el estatuto de dicha imagen tiene implicaciones perceptuales, fenomenológicas, filosóficas y antropológicas. En primera, porque su materialidad se trastocó, si no representa ni conecta simbólicamente a nada que sea significativamente representativo, aunque la imagen sea reconocible y asociada con su original, entonces es su condición inmaterial la que la esteriliza de ese campo representacional. ¿Sería justamente esto, lo que permita inscribir a las imágenes de arte canónico en cualquier rubro o mecánica social a la que se dispone la sociedad cibernauta digital, e incluso la mercantil, publicitaria? ¿La información no representa nada entonces? Sobre esto Mitchell hace un apunte crucial derivada de su *Teoría de la imagen* y los objetos representacionales concretos en los que aparecen las imágenes: “los textos actúan como imágenes o <incorporan> la práctica

¹⁰⁵ *Ibidem*, p.16

¹⁰⁶ Mitchell, W. J. T. *Teoría de la imagen Ensayos sobre representación verbal y visual*, p.11.

pictórica y viceversa”¹⁰⁷. El texto es imagen, ¿acaso la información en los medios digitales no está en forma de texto e imagen primordialmente? ¿y aun así no representa? ¿No sería más bien que es otra forma de representación? En su nota de pie número 5 en la misma obra ya citada aquí mismo, Mitchell deja ver sobre la materialidad que intentamos establecer anteriormente que deviene de la lengua inglesa:”<picture> e <image> que se utilizan de forma intercambiable para designar representaciones visuales en superficies de dos dimensiones[...] con connotaciones diferentes, la primera consiste en un objeto o conjunto construido y concreto (integra el aspecto material de la imagen) y el segundo alude a la apariencia virtual y fenomenal que proporciona al espectador”¹⁰⁸. Materialidad e inmaterialidad irán entonces tomando más protagonismo en nuestra propuesta porque la transitividad del arte canónico desde su soporte material en el cual se concibió en su conversión digital a un medio que según Lash no representa debido a su inmaterialidad y que aun siendo así, está ocasionando fenómenos apropicionistas en infinidad de usuarios que están usando las imágenes de arte para construir identidades, fomentar relaciones sociales desemejantes, dar otros usos y prácticas que no estaban constreñidas en su forma museo/relato. Sobre aquello de la no representación aún tenemos algo más por decir.

Sobre el giro pictorial del que habla Mitchell y el cual dice trata de un:

[...] redescubrimiento poslinguístico de la imagen como un complejo juego entre la visualidad, los aparatos, las instituciones, los discursos, los cuerpos y la figuralidad, y el descubrimiento de que la actividad del espectador, (la visión, la mirada, el vistazo, las prácticas de observación, vigilancia y placer visual) puede constituir un problema tan profundo como las varias formas de lectura¹⁰⁹.

¿No es esa una afirmación ante la que nos encontramos en la actualidad? La afirmación que hace Mitchell ante la premonición McLuhiana de la aldea global ya hecha realidad, corroborada en un espectador emergente, activo no pasivo, que interviene directamente sobre los mensajes del emisor, los retroalimenta, cuestiona e indaga, y no solo eso sino que, además se apropia el contenido y lo reconceptualiza y reemite de acuerdo con

¹⁰⁷ *Ibidem*, p.12.

¹⁰⁸ *Idem*.

¹⁰⁹ *Ibidem*, p.20.

sus propias observaciones e intereses. ¿Es posible todo esto ante una información que no representa? Mitchell da la estocada final respecto a eso:

Si nos preguntamos por qué este giro pictorial parece estar sucediendo ahora, en lo que a menudo se tilda de era <posmoderna>, en la segunda mitad del siglo veinte, nos encontramos con una paradoja. Por un lado, parece ser obvio que la era del vídeo y la tecnología cibernética, la era de la reproducción electrónica, ha producido nuevas formas de simulación e ilusionismo visual con un poder sin precedentes. Por otro lado, la ansiedad respecto a la imagen, el miedo a que el <poder de las imágenes> pueda destruir finalmente incluso a sus creadores y manipuladores, es tan antiguo como la producción de imágenes misma¹¹⁰.

No solo abogamos porque la imagen digitalizada representa, en términos de efecto, tal como lo hace Mitchell al darle un poder de simulación e ilusionismo sin precedente a la imagen de la era electrónica hoy convertida en imagen digital, sino que lo hace tan distintamente a los nexos de representación tradicional que pone en jaque a quienes se creían dueños de las imágenes, que ven amenazados sus intereses, sus relatos, su historia. Es por ello que es necesario poner en cuestión el estatuto de la imagen digital, para mediante ello, poder comprender ese poder sin precedentes, cómo y en quienes se da. Quizá eso no ayude a cambiar ninguno de los procesos y fenómenos que ya está suscitando la imagen digital y que suscitará, tampoco va a hacer que volvamos a tomarle relevancia a las imágenes canónicas para reconstruir su estatus místico, ni devolverles la aureola que ostentaron en el pasado, y que por alguna razón trata de imponerse hoy en día. No queremos validar ni desestimar las apropiaciones y reproducciones del arte canónico en los medios digitales porque eso es algo que ya está dado. Lo que pretendemos es desacertar un poco menos a la hora de disputar las imágenes de arte canónico y quizá las imágenes digitales en general cuando las veamos inscritas en contextos y lugares de maneras antes nunca antes pensadas.

¹¹⁰ *Ibidem*, p.22.

CAPÍTULO II
MARCO TEÓRICO
ESTATUTO Y APROPIACIONES DE LA IMAGEN

Los conceptos no nos están esperando
hechos y acabados, como cuerpos celestes.
No hay firmamento para los conceptos. Hay que
inventarlos, fabricarlos o más bien crearlos,
y nada serían sin la firma de quienes los crean.

Deleuze y Guattari *¿Qué es la filosofía?*

Previo a entrar de lleno en el capítulo, es necesario esbozar un minucioso concentrado de lo que pretendemos exponer en esta parte de la investigación, los conceptos que vamos a utilizar y el modo en que los emplearemos deberá esclarecerse en algún punto del desarrollo, pero cabe aclarar que la decisión de los usos y emplazamientos sobre los términos y conceptos claves no son tomados a la ligera, es más bien, una necesidad el establecimiento de dichas acepciones lo que podrá ayudarnos a comprender de mejor forma los fenómenos que son objeto de análisis.

Para justificar cómo es que entraremos a un debate sobre el uso de los conceptos *inmaterialidad/inmaterial, apropiación y reproducción*, emplazaremos la metodología de Mieke Bal, una que apela a la interdisciplinariedad utilizando la metáfora del viaje de los conceptos, en donde la importancia de su uso es exponencial: “Los conceptos no están fijos, sino que viajan, entre disciplinas, entre estudios individuales, entre períodos históricos y entre comunidades académicas geográficamente dispersas. El significado, alcance y valor operativo de los conceptos difiere las disciplinas. Estos procesos de diferenciación deben ser evaluados antes, durante y después de cada viaje”¹¹¹.

¹¹¹ Bal, Mieke, Conceptos viajeros en las humanidades. Una guía de viaje. P.37-38.

El hecho de que podamos moldear el concepto, llevarlo quizá al límite, sobre todo cuando este es controversial y ha sido punto de debates académicos o ha sido consensuado para un uso determinado. Como la autora lo dice: “Debatir sobre conceptos proporciona una base metodológica alternativa para los estudios culturales y el análisis [...] su uso tiene efectos específicos. No son estables, nunca son simples”¹¹². Bal dice que un concepto es adecuado en tanto que provoque la organización efectiva de los fenómenos en lugar de ofrecer una mera proyección de las ideas y presuposiciones de sus defensores. Por tanto un concepto viajero es aquel que se propaga de un campo a otro, propagación dice, en un sentido de contaminación. Difusión y propagación. Lo que intentaremos aquí, es que la *inmaterialidad* viaje, lo hará a través de la voz de quienes abogan un uso determinado y de quienes lo obsoletan, nuestro deber será por tanto aterrizarlo para los fines que más se adecuan a nuestros objetivos y fines metodológicos.

2.1 El despliegue de la imagen en el medio digital. Aproximaciones a su inmaterialidad y reproducción

Sin embargo, antes de iniciar dicha controversia conceptual (viaje) es absolutamente necesario preguntarnos si en verdad sabemos a qué se refieren y qué significa el término de *imagen digital*, porque aquello que sea, signifique o a lo que haga referencia, es nuestro fenómeno en análisis, en un mundo dominado por las imágenes, puede ser que aún no nos quede claro que son, y la *inmaterialidad* se nos cruza y conflictúa, justamente porque si no hay comprensión concluyente de la *imagen digital* su estatuto y su condición se puede volver escurridiza. Sobre esto mismo, Justo Villafañe nos otorgará una amplia taxonomización descriptiva de comprensión introductoria para la imagen. Comenzará tratando de definir qué es una imagen, reconociendo lo complejo del asunto. Si la vemos como representación, la imagen es la conceptualización más cotidiana con la que contamos y bajo ese aspecto el fenómeno de la imagen se manifiesta de algunas maneras determinadas. Pero la imagen como concepto se dispara hacia múltiples ámbitos que van más allá de su uso en el arte, los estudios visuales, medios de comunicación masiva y cultura, tiene implicaciones en procesos

¹¹² *Ibidem*, p. 41.

cognoscitivos como el pensamiento, la memoria, la percepción, conducta, por lo cual su involucramiento tiene más aristas que el de la representación icónica¹¹³.

Al final del capítulo anterior, ya veníamos problematizando aquello de si toda la imagen es representación, aquí Villafañe pone el dedo sobre ello, pues aboga al respecto: “[...] toda imagen posee un referente en la realidad independientemente de cuál sea su grado de iconicidad [...] incluso imágenes que surgen del nivel de lo imaginario mantienen con la realidad nexos”¹¹⁴. Las imágenes son modelos de iconización, pero están sujetos a distintos procesos, en alguna parte de dicha operación modelizadora, la imagen posee equivalentes estructurales de cualquier situación de la realidad, hay una relación de orden que predomina en el tiempo y espacio de la realidad que se traduce en relaciones de orden visual, haciendo posible una representación inalterada de las estructuras sensibles de la realidad, todo comienza con la percepción, extracción y culmina con la obtención de la imagen, pero los resultados no son siempre figurativos ni representacionales directamente proporcionales a algún aspecto de la realidad¹¹⁵.

Villafañe además se adentra en la materialidad de la imagen. Su taxonomía clasificatoria se formula en función del soporte que las contiene; imágenes registradas, imágenes naturales, imágenes mentales e imágenes creadas, pero el problema realmente sigue siendo definir a la imagen genéricamente, y clasificar la imagen no es la respuesta pero si una vía para posiblemente conseguirla. Las imágenes mentales poseen un contenido sensorial, suponen modelos de realidad, son altamente abstractos y tienen un referente. Son según el autor, las únicas que no tienen un soporte físico pues su contenido no se exterioriza, pero las características de su naturaleza están definidas, las imágenes del pensamiento son el mejor ejemplo de la cotidianeidad de la imagen mental. Las imágenes naturales son aquellas que el individuo extrae del entorno que le rodea cuando la visualización puede realizarse en todo su esplendor, son imágenes de la percepción ordinaria, el soporte es la retina. En las imágenes creadas o registradas son aquellas que implican la manipulación de unos utensilios y materiales, y que cuentan con un soporte. Sin embargo entre ambas hay una diferencia y es

¹¹³ Villafañe, Justo, Introducción a la teoría de la imagen. p. 29.

¹¹⁴ *Ibidem*.

¹¹⁵ *Ibidem*, p. 37.

la necesidad de las imágenes manipuladas de contar con un sistema de registro. Por último Villafañe identifica tres sistemas de registro de imágenes: por adición, por modelación y por transformación. El registro por adición consiste en añadir al soporte nuevos elementos pero deja al soporte intacto (una pincelada sobre un lienzo). En el registro por modelación es la acción directa sobre el soporte el que constituye el elemento generador de la imagen, parte del soporte aquí es eliminado (escultura o grabado). Y el registro por transformación que es aquel en donde habrá una alteración profunda de la materialidad del soporte (emulsiones fotosensibles impresionadas por la luz)¹¹⁶.

Bajo todas las deducciones de Villafañe ¿Dónde entra la imagen digitalizada? Esta responde a una adición por transformación aplicada a imágenes creadas o registradas, sobre todo cuando la imagen digital fue una conversión de una imagen externa al medio o soporte digital. Pero también puede haber imágenes mentales que se materialicen digitalmente. Digamos que los tres tipos de adición pueden aplicarse a la imagen digital, pero el soporte digital es en sí mismo un nuevo tipo de creación y de registro, es más bien una fusión de ambas, y cualquiera de los tres tipos de adiciones que se apliquen desemboca en la remediación de la imagen. Si esto no ha quedado muy claro, será mejor que nos enfoquemos únicamente en las imágenes objeto de estudio. Las imágenes de arte canónico tienen un soporte de creación, se utilizaron utensilios y materiales específicos que cuentan como un soporte que les identifica, suponen un modelo de realidad y se ligan a un periodo histórico, un autor, un estilo, etc. Cuando estas imágenes de arte canónico se digitalizan, se vuelven imágenes registradas bajo una adición por transformación, pues la materialidad de su soporte original se ha visto alterado profundamente, pero aún se le reconoce como tal, dicho de otra manera se inmaterializaron. Sobre ese nuevo soporte de registro y transformación, esas mismas imágenes pueden ser objeto de adiciones y modelaciones, lo que se traduce en apropiaciones y reapropiaciones que son posibles gracias a sus cualidades de inmaterialidad factibles en los medios digitales y de ahí en adelante su reproducibilidad incontenida, fenómenos que estamos sujetando a constante indagación.

Por tanto la presente problemática que se expone es una que tiene, como cualquier otra que se plantea en las humanidades y ciencias sociales, antecedentes y dificultades

¹¹⁶ *Ibidem*, p.44,45.

previos. En este punto, ya no nos vamos a detener en cómo fue el trance de conversión del objeto a la imagen, pues lo que es un hecho ahora es que lo que circula y se difunde por doquier a través de las nuevas tecnologías son imágenes. Los objetos están en el plano de lo real o físico - tangible, fuera de ese espacio denominado ciber o digital. Y es justamente eso lo que aquí nos ocupa, las denominaciones o conceptos que se le han atribuido a los fenómenos, características, propiedades, singularidades de la imagen que se mueve a través de las pantallas. ¿Es correcto utilizar términos que son comprendidos en una significación determinada para referirnos a otra completamente distinta? ¿Quién dicta cómo designar conceptualmente un fenómeno o propiedad de algo? a lo que quisiéramos llegar, idealmente, es al uso y comprensión de un término específico para que sea más accesible, inteligible, comprensible, sobre todo, uno que no complique el análisis de fenómenos más detallados o complejos cuando lo que se busca designar es algo tan elemental y laberíntico como una propiedad, atributo o cualidad de la imagen, porque de esta característica o peculiaridad se desprende o se hace posible otra serie de fenómenos que son importantes para el momento que atraviesa la propia historia del arte y las mediaciones tecnológicas. Lo que podría implicar el uso de estas tecnologías en sustitución de actividades cotidianas tan rutinarias como ir al museo, o ir a la escuela y que, dado los tiempos que vivimos, esta sustitución de actividades en el plano de lo real o físico – tangible como le hemos llamado a la dimensión digital, es algo que ya estamos comenzando a experimentar. Por ello es imprescindible poder tener bien en claro a que nos referimos cuando decimos que la imagen digital es inmaterial, y como en base a esta inmaterialidad se hace posible no solo la apropiación y reapropiación de la imagen, sino su remediación y reproducción; su uso para un inimaginable número de prácticas y costumbres.

Lo que vamos a abordar en las siguientes líneas es la concordancia en parte, de académicos y teóricos respecto al uso de un determinado concepto, y el coincidir de otros pensadores con otras formas de designar al mismo termino. Respecto a la inmaterialidad como un término preciso para designar la condición de la imagen digital, Juan Martín Prada aportará importantes ejemplos de cómo se inmaterializan los objetos al digitalizarse, pero también, de cómo lo digital se puede materializar de igual manera. Jacob Lillemose hará lo propio tratando de redimensionar el termino de inmaterialidad a través de Jean Francois

Lyotard, pues para el momento de su aporte en los años 80s, se hablaba más de la mediación electrónica, el antecedente inmediato de la digitalización. Sin embargo, lo que Lyotard plantea es interesante, pues habla de inmaterialidad en términos de una nueva materialidad, algo dialéctico sin duda, pero que tiene sentido si se piensa detalladamente, lo inmaterial como nueva forma de materialidad. Aquí ya se pueden ver los dos polos de este debate, los que abogan por la inmaterialidad, cuando los objetos pierden sus características esenciales en favor de las que únicamente sirven para el reconocimiento y los que abogan por la materialidad, es decir, que todo en la medida en que se percibe hacia los sentidos debe forzosamente tener un grado de materialidad. En este último lado Howard S. Becker nos dará un rápido repaso sobre lo que supone la materialidad en las prácticas artísticas y Javier Rodríguez Casado intentará desechar completamente el término de inmaterialidad tratando de convencernos de que es mejor usar cualquier otro concepto que ese. Sin embargo, José Luis Brea dejó un importante artículo para El País, en donde nos dice de tajo porqué la imagen digital es una imagen inmaterial, una imagen fantasmal, sin tiempo, sin materia y sin espacio. Es así como a través de estos autores y otros más, vamos a tratar de establecer un punto medio, entre lo que la inmaterialidad en las nuevas mediaciones tecnológicas debería suponer y hacia donde nos debería llevar y, sobre todo, lo que dicha condición está haciendo posible, en pocas palabras la conexión global, y la viralización de la información a través de las imágenes digitales. viralización sea dicho de paso, que no podría lograrse sin haber previamente apropiación y reproducción de lo que se universaliza ya sea intencionada o no intencionadamente. Por el lado de la apropiación los aportes de Dominique Berthet a través de María Luisa Sánchez Pérez y María Garrido Román ayudarían a comprender la reproducibilidad de las imágenes de la cual se tiene antecedente con los clásicos aportes de Walter Benjamín y Jack Burnham. Al final creemos que sí hay un término al cual referirnos claramente cuando hablamos de la condición de la imagen digital y que a través de una serie de propuestas en conjunto con los autores manejados se puede comprender el eje que articula la parte de la condición digital de la imagen y como esta hace en toda medida posible la apropiación y reproducción por las nuevas masas.

2.1.1 La nueva era de la información

Es necesaria una nueva parada en este viaje en donde pretendemos esbozar con algo de ayuda conceptual una comprensión más cercana sobre la misteriosa sustancia que supone la información puesto que ha impregnado el lenguaje, los signos y las prácticas de la cultura contemporánea. La magnitud de la comunicación y la información junto con otras vertientes del cambio social serían también claves para las transformaciones que bien inadvertidamente podrían atribuírsele solo a la tecnología digital y a la democratización de internet. Para ello Tiziana Terranova aborda importantes implicaciones sobre el significado de la información: “Sabemos al menos dos cosas sobre la información: que es el contenido de un acto de comunicación: y que hay algo menos que material al respecto”¹¹⁷. Sobre la comunicación, en su acepción más simple siempre se ha comprendido como el proceso mediante el cual se recibe y transmite información, y siempre se da por sentado a que nos referimos con información, es el contenido del mensaje; al menos, mientras los medios analógicos regían aún esto no era tan confuso, en una carta o postal el texto era la información, en una obra de arte la forma y el color, el habla, el lenguaje, los signos y la escritura serían las formas de representación que tomaría la información pero hasta ese momento siempre suponían una materialidad específica atribuida suponemos en gran medida al soporte del propio medio o canal bajo el que se adhería dicha información. No obstante, desde la estirpe de los ordenadores y la conversión de lo analógico a lo electrónico y posteriormente a lo digital la materialidad de la información ya no era tan precisa:

Esta inmaterialidad de la información se ha ampliado aún más por los desarrollos técnicos que han hecho posible la transmisión instantánea y la distribución múltiple de cualquier tipo de información (imágenes, sonido, música, palabras, software, estadísticas, proyecciones, etc.) [...] En todos estos casos, la información emerge como un contenido, como algún tipo de “cosa” u “objeto” pero que posee propiedades anormales (facilidad de copia y propagación, intangibilidad, volatilidad, etc.) que los desarrollos tecnológicos contemporáneos han exacerbado y amplificado¹¹⁸.

¹¹⁷ Tiziana Terranova, *Network Culture, Politics of the information age*, p. 10.

¹¹⁸ *Ídem*

La condición de reproducibilidad de la información en cualquiera de sus modalidades es la que le ha dado la denominación de “inmaterial”, es gracias a ese estatuto derivado de los dispositivos tecnológicos que la información se viraliza. Nuestra primera cuestión es si el marcado cambio en la cultura del que ya hemos hablado y la relevancia en la reproducción técnica de las imágenes es por el simple hecho de que intercambiamos más información que antes, pero no el solo hecho de intercambiar información, sino la manera en la que lo hacemos que es de manera completamente acelerada, inmediata, dinámica y fluida, cambios en los procesos culturales porque se asumen los atributos de la información que ya hemos mencionado de la mano de Hal Foster, José Luis Brea y Scott Lash. Terranova plantea un interesante antecedente sobre esto:

La información no coincide con el surgimiento de un sistema de medios digitales. Por el contrario, la aparición la teoría de la información es paralela al surgimiento y desarrollo de los medios de comunicación modernos como la telegrafía, la telefonía, la radio y la televisión. A diferencia de los medios anteriores, como la impresión y la escritura, los medios modernos, de hecho, no usan el código de un lenguaje de trabajo diario. Sino que utilizan procesos físicos que son más rápidos que la percepción humana y que solo son susceptibles de formulación en el código de las matemáticas modernas¹¹⁹.

La radio, la televisión y el telégrafo no hacen uso de un lenguaje natural, por ejemplo en el telégrafo se tiene el mensaje pero debe configurarse como señales eléctricas, con la radio se traduce el lenguaje natural pero se produce en ondas radioeléctricas, y de igual manera en la televisión hay una conversión del lenguaje natural en variables del tipo audiovisual y sonoro. En todos los casos hay un dispositivo que convierte en lenguaje natural para que los procesos comunicativos sean simplificados y comprendidos, son procesos físicos mucho más rápidos que la percepción humana, una lógica de traducción que ya operaba desde la década de los años 30's del siglo XX. Por lo tanto la idea de una información ausente de masa, desmaterializada o inmaterial aunque cobra relevancia en tiempos actuales por las nuevas tecnologías, en realidad ya debería haberse tomado en cuenta o cuestionarse desde la invención del telégrafo.

¹¹⁹ *Ibidem*, p 8.

No obstante, por lo que va a abogar Terranova es por la no inmaterialidad de la información, y por no relegarla simplemente a ser el contenido de un proceso comunicativo, ni la forma principal asumida por la mercancía en las economías capitalistas tardías, terminaría denominándola como “flujos sin masa”, las cuales tienen la capacidad de convertir el entorno dentro del cual la cultura contemporánea se desarrolla, desecha la idea de una cultura inmaterial derivada por un diluvio de información:

En particular, me referiré a la teoría de la información (y específicamente al trabajo temprano de Claude E. Shannon y los cibernéticos) para captar los puntos donde la información deja de ser simplemente el contenido de la comunicación y gana, por así decirlo, un cuerpo, es decir una materialidad en su conexión con el mundo de la física, la ingeniería y la biología. [...] la información se define por la relación de la señal con el ruido; la información es una medida estadística de la incertidumbre o entropía de un sistema; la información implica una relación no lineal y no determinista entre los niveles microscópico y macroscópico de un sistema físico¹²⁰.

Lo interesante de este enfoque, es que se aleja de la comunicación tradicional, aquel en donde la información es el corazón del proceso comunicativo en la medida en que esta última se transmite entre un patrón preciso de un emisor a un receptor a través de un canal, cuando la información llega con precisión con el mínimo de interferencia se habla de un proceso comunicativo exitoso. Para el modelo de Shannon & Weaver el cual analiza Terranova desde antes de que este par se uniera, se le daba importancia a la capacidad del medio en relación con la cantidad de información que soportaría, y cómo el ruido es un elemento dialéctico en el proceso, pues así como interfiere también habilita y es síntoma necesario para el propio proceso. Terranova ve a la información también como clave, pero no solo de un acto comunicativo sino con el entorno de desarrollo cultural, es un elemento que se conecta con la física, la ingeniería y la biología, por lo cual sus efectos se extienden también hacia esos campos e incluso muchos otros.

Sobre la importancia de la comunicación en el desarrollo de la cultura, pero principalmente de la información como eje central Scott Lash apuntaría hacia un estatuto de la información distinto al que refiere Terranova. Será a través de lo que él denomina sociedad

¹²⁰ *Ibidem*, p.9.

de la información o era de la información donde también describe a través de un postulado crítico a la información y lo que supone: “La información reduce o comprime las metanarraciones hasta un mero punto, una señal, un simple acontecimiento en el tiempo. Hay en ella una inmediatez que tiene poco en común con sistemas de creencias como el cristianismo o la ilustración. Su velocidad y su carácter efímero casi no dejan tiempo para la reflexión”¹²¹. Lash parece ahuecar a la información, pero se refiere a la información de esta nueva era, el habla de un momento que antecede como sociedad nacional industrial en donde la información parecía ser más sensata y acogible, por tanto Lash se refiere a una nueva información en detrimento con lo que antes suponía y comienza por tanto a centrarse en sus cualidades primarias: “Las cualidades primarias de la información son el flujo, el desarraigo, la compresión espacial y temporal y las relaciones en tiempo real”¹²². Lash desmaterializa la información, no está mediada, nos dice que la compresión del carácter de tiempo e inmediatez no deja lugar para la reflexión e interrupción. En la era de la información es como si la digitalización no tuviera una singularidad, el autor nos dice que hay un flujo que se esfuma o desvanece y eso mismo hace que se imposibilite la oportunidad de preguntar por qué se experimenta de esa manera en el medio y no de otra, que los medios digitales son un tipo de mediación configurada para percibir no para reflexionar. Por tanto la información no solo es inmaterial, sino evanescente e incluso perecedera.

En términos de una sociedad de la información, Alexander Galloway¹²³ se refiere a ella como la sociedad digital, y habla o se encamina más hacia la importancia de la interfaz, la centralidad de la información que se asocia con las ideas de Terranova pues ambos materializan la información que en Lash está incorporeizada.

En la introducción a su obra, Galloway aboga por la especificidad del medio computacional, argumentando que los productos que derivan del mismo no son únicamente audiovisuales, sino que proceden de un complejo proceso de programación que, paradójicamente, si sería similar al de las señales televisivas. El autor trata de marcar una sustancial diferencia entre el terreno audiovisual y el computacional, pero al mismo tiempo

¹²¹ Lash, Scott, *Crítica de la información*, p.21

¹²² *Ibidem*, p.22

¹²³ Alexander Galloway, *The Interface Effect*, Polity, (2012)

reconoce la similitud y conexión entre ambos¹²⁴. Esto es comprensible, pues los nuevos medios subsumieron a los anteriores, los medios impresos y su escritura, la radio y su sonoridad, la televisión y el cine con sus caracteres audiovisuales están ya circunscritas al orden computacional, y tratar de separar para lograr ver la heterogeneidad en lo aparentemente homogéneo no es algo que esté de más.

En su primer capítulo Galloway habla sobre el tema central de la interfaz, conceptualizada como una ventana que nos abre un vistazo hacia lo que se oculta detrás y por tanto, como una herramienta que permite la conexión entre ambas dimensiones. El tema aquí es el de la ocultación de los procesos de producción. La interfaz tiene dos acepciones; es la necesaria respuesta a un exceso de información y a la imposibilidad misma de aglutinar todo eso. Es una forma más de mediación que se caracteriza por seleccionar y efectuar un ejercicio de reducción, que obviamente es excluyente. ¿Qué efectos implica esto? El papel mediador de la interfaz o de cualquier otro medio es producir efectos, unos podemos considerarlos reales u otros ficticios. El efecto de los medios se liga a su materialidad, media en la manera en que se articulan, pero también hay una materialidad en la medida en que establecen conexión. El autor parece querer prevenimos que al hablar de software no podemos quedarnos en los niveles simbólicos tradicionales, pues los efectos en la sociedad actual derivados de la configuración de las distintas interfaces son unos que deben enfrentarse, sobre todo cuando consideramos que las distintas esferas de lo social están inscritas ya, por gusto o necesidad tal como lo llama Lipovetsky en la pantalla global¹²⁵.

2.1.2 La condición de la imagen en el medio digital

Con anterioridad Juan Martín Prada había abordado la condición digital de la imagen a través de las nuevas tecnologías: “Pues la imagen digital no es realmente una imagen, son líneas de código, un archivo que ha de ser interpretado, leído como imagen, según lo indique su extensión (esa breve cadena de caracteres anexada a su nombre”¹²⁶. Las pantallas táctiles muestran una representación visual de lo que acontece en el mundo, pero la imagen no es el

¹²⁴ *Ibidem*, p. 1-24.

¹²⁵ *Ibidem*, p. 25-53.

¹²⁶ Juan Martín Prada, “La condición digital de la imagen”, p.4

hecho ni la cosa en sí. Lo que está ante nosotros a través de las pantallas es una nueva condición de los objetos, una condición de inmaterialidad. Ahora bien, aunque parte del análisis si busca en las imágenes digitales esos entes no materiales, es de gran interés para el desarrollo del concepto de inmaterialidad el planteamiento de Jean Francois Lyotard del que hace uso Jacob Lillemose y del que también se registra fundamento. Según Lillemose y al igual que Prada ven a la inmaterialidad como un designio de la nueva condición material con la que están tratando los artistas de la red (network artist), pero aquí lo importante es que el arte computarizado, (arte digital) no es lo único que nos ocupa, sino el arte que bajo un soporte material, (cualquiera de las bellas artes) ha deslizado sus límites bajo el dominio del relato de la historia del arte y ha llegado a un medio masivo de comunicación de dominio público, con una estética diferente y un modo de visualización e interacción distintos:

Esta noción de la inmaterialidad como una materialidad se inspira en el término de Jean – Francois Lyotard [...] Sin embargo el término de Lyotard no se refiere exclusivamente a un contexto digital, es muy apropiado y útil en este caso, ya que ayuda a introducir la noción de “nuevos materiales” y por lo tanto una nueva comprensión de la materialidad [...] el termino aclara que la inmaterialidad en este contexto designa una materialidad digital¹²⁷.

Los objetos fuera de las nuevas tecnologías son materiales, una silla, una mesa, un lápiz, un libro o un coche, son perfectamente apreciables, palpables, poseen una dimensión y formas específicas que les caracteriza, tienen un color, una densidad y una textura. El arte en sus diferentes expresiones de igual manera es visible, presencial, palpable. La escultura, la pintura y la arquitectura son característicos de estos rasgos descriptivos, la música desde el instrumento hasta su formato de reproducción, (un casete o un disco) es material. La danza y el teatro son observables y presenciales, quienes ejecutan las destrezas dancísticas y teatrales están ahí. El cine y sus procesos de realización son de igual manera materiales, en el punto de su exhibición, las salas cinematográficas, aunque regidas por una gran pantalla, dependientes son de un proyector y proyeccionista, hasta hace no mucho, se necesitaba la cinta de la película, y el formato casero hasta nuestro día sigue siendo completamente material.

¹²⁷ Jacob Lillemose, “Transformaciones conceptuales del arte: de la desmaterialización del objeto a la inmaterialidad en las redes”, p. 10.

Howard S Becker enuncia de manera específica como se concreta el arte en sus diversas manifestaciones y que complementa la idea anteriormente expuesta: “Una vez concebida, la idea debe ser ejecutada. Toda idea artística toma una forma física: una película, una pintura o una escultura, un libro, un baile, algo que se puede ver, escuchar, sostener. Incluso el arte conceptual que pretende consistir únicamente en ideas toma la forma de un texto escrito, una conversación, fotografías o alguna combinación de esas”¹²⁸.

Muchas de las imágenes que circulan en los nuevos medios son objetos del mundo que fueron convertidos a lo digital, esta conversión responde a la necesidad de que los objetos ahora convertidos en imágenes sigan siendo los mediadores de las interacciones humanas, ahora en ese nuevo escenario se ajustan ya no a sus rasgos físicos que les distinguían y determinaban, sino a la especificación técnica de la pantalla en donde se generan, sus dimensiones, colores y modo de ser percibidos depende del rasgo técnico y calidad de las pantallas por donde se miran. Es aquí donde el principio de Lyotard prioriza a la denominación de dicho fenómeno de la condición de la imagen en el ciberespacio: inmaterialidad o materialidad digital, y ha de ser necesario enfatizar que inmaterialidad no en el sentido estricto y literal de lo que infiere su campo semántico:

Como la materialidad digital, la inmaterialidad no se refiere a las propiedades físicas, sino que se refiere a la comunicación humana en el sentido más amplio. Por lo tanto, como Lyotard destaca también en su texto, la inmaterialidad no es simplemente otra nueva materialidad, sino un nuevo tipo de materialidad que fundamentalmente transforma las relaciones entre los seres humanos y la materialidad, y que genera nuevas condiciones sociales, culturales y económicas “los nuevos materiales”, en un amplio sentido del término, no son simplemente materiales que son nuevos¹²⁹.

Es entonces la inmaterialidad o materialidad digital una nueva forma de conocimiento y de apreciación que produce relaciones sociales desemejantes, pero también es una condición de variabilidad de la imagen sujeta a una especificidad técnica del medio donde se proyecta y no tanto a una cualidad propia, es decir, lo digital tiene sus características

¹²⁸ Howard S Becker, “Art Worlds and Collective Activity”, *Art Worlds*, p. 9.

¹²⁹ *Idem*.

como los pixeles, tamaños y colores, pero es completamente mutable dependiendo de la pantalla y medio donde se manifiesta.

Juan Martín Prada expone la condición de la imagen digital: “En la impresión la imagen digital se fija espacialmente, se determina en un formato. Antes de ese momento la imagen era solo visible en la pantalla, aún era un puro sistema numérico y virtual, como un arco iris (visible pero no tangible). Con la impresión la imagen entonces se fija como materia quedando asociada para siempre a un determinado soporte”.¹³⁰ Lo material y lo inmaterial, lo analógico y lo digital, esta unión de los opuestos o comparativa insoslayable permite abstraer cualidades inimitables de cada uno. Raramente la fotografía digital se imprime, pero sí es frecuente que se digitalice la fotografía impresa; normalmente lo que se mira en la pantalla se queda incrustado en ella; las memorias internas o externas de los dispositivos o las nubes son el nuevo e ideal formato de almacenamiento y resguardo de las imágenes; los tiempos de los cajones con álbumes fotográficos y los muebles con revistas y películas, se convertirán en una reminiscencia a los momentos de lo palpable; lo corpóreo; lo físico; lo terrenal.

Hal Foster elabora muy importantes ideas respecto al estatuto de la imagen, la constitución de lo visual y lo que acontece ante ella:

Así como los supuestos antropológicos y los imperativos sociales rigen el cambio de la historia a la cultura, por lo que los supuestos psicoanalíticos y tecnológicos Los imperativos rigen el cambio del arte a lo visual. Aquí la imagen es para la cultura visual. Lo que era el texto para las prácticas postestructuralistas: una analítica que revela el objeto de nuevas maneras, pero a veces en detrimento de la materialidad y la historicidad. Por, especialmente en la cultura visual que se desarrolla a partir de estudios de cine y medios, la imagen a menudo se trata como una proyección: en el registro psicológico del imaginario, el registro tecnológico de lo simulacro, o ambos, es decir, como doblemente inmaterial fantasma¹³¹.

El primer aspecto que tocar sobre las nociones de Hal Foster es cuando habla de cómo los supuestos antropológicos e imperativos sociales rigen el cambio de la historia a la cultura, y los supuestos psicoanalíticos y los imperativos tecnológicos como los que rigen el cambio

¹³⁰ *Ibidem*, p.12.

¹³¹ Hal Foster, “The Archive without Museums”, p. 106.

del arte a lo visual. Sobre el desplazamiento del arte a lo visual, este se manifiesta cuando en algún medio donde circulan imágenes creadas fuera de su ámbito, éstas se traducen al lenguaje o códigos del propio medio. Por ejemplo, cuando en una película vemos una pintura cubista pegada en el techo y nos la presentan en un ángulo nadir o vista de pájaro, estamos viendo a la imagen, la pintura bajo la conversión a la que fue puesta o adaptada en el lenguaje cinematográfico para poder transmitirla según las intenciones del director; así respectivamente, hace lo propio cada medio.

El segundo aspecto es cuando Foster dice que, la imagen en la cultura visual se revela de nuevas maneras, aunque a veces en detrimento de la materialidad y la historicidad. ¿Por qué sería problemática la pérdida de historicidad y materialidad? Respecto al arte canónico, son imágenes que están asociadas a un relato histórico. Dichas imágenes están ahora en playeras, posters, tazas, en los nuevos medios, se utilizan para hacer memes sobre situaciones absurdas, o se usan para poner en cuestión cosas que da por sentado dicho relato. ¿Qué perdemos con eso? Quizá es que, al borrar ese contexto histórico, se olvide y se margine los modos de producción insertos en su historicidad, cómo se produjo y bajo qué circunstancias tal o cual imagen. La mediación visual podría permitir ciertos análisis materiales, que no va necesariamente ligado a un contexto histórico.

Se puede decir que son imágenes sin historia, sin pasado, están sujetas al aquí y al ahora, al momento en que se manifiestan. Implica además que los significados se puedan ver reducidos pues te olvidas de la visión bajo la que fueron concebidas, solo las puedes leer en tu código presente, por esa misma fugacidad con la que se mueven, se nos olvida inscribirlas en otros contextos. El énfasis en el presente dificulta la posibilidad de articular relaciones sociales con imágenes que no sean de nuestro campo o de nuestra afinidad.

Bajo este marco, las imágenes pierden historicidad ¿Pero qué ganan? Quizá conexión simbólica, alegórica o de otro tipo, no histórica obviamente. La historia tiene que ver con una secuencialización, pero la cultura visual no se sujeta a ello, más bien referiría a una memoria de las imágenes preponderando un carácter simbólico. Pues la historia del arte y sus imágenes se valen de supuestas cualidades emancipatorias como la belleza, la originalidad, el gran genio, que no son ya primordiales en las nuevas mediaciones tecnológicas.

El tercer aspecto es cuando claramente Foster reconoce que la imagen en la cultura visual es una proyección en el registro psicológico del imaginario, que en el registro tecnológico es un simulacro y que tiene una doble condición, es inmaterial y fantasmal. Foster utiliza el termino inmaterial y fantasma, aludiendo a que la imagen es una proyección y un simulacro, en tanto que es proyección es inmaterial y así como es simulacro es fantasma. La imagen por tanto es semejanza de una cosa, pero no es esa cosa, se concibe en una superficie (pantallas) pero no está ahí. No obstante, es perceptible, por lo tanto el termino de fantasma se ensambla en el debate, pues un fantasma no es lo que solía ser, pero se reconoce cuando se hace manifiesto, y es perceptible porque de otra manera no se hubiera podido denominar como tal. Estamos hablando entonces de ¿Imágenes fantasma? ¿La fantasmicidad de la imagen? En el punto en el que nos encontramos ahora, no podríamos tomar como concreto ningún término por el momento.

2.1.3 Lo digital y el arte canónico y contemporáneo

Hasta aquí con lo que se ha dicho pareciera que la inmaterialidad es un concepto con multiplicidad de significados, pues por una parte sugiere la no materia en los nuevos medios, pero a su vez insinúa una nueva forma de materialidad: la digital; y también como una nueva materialidad que transforma las relaciones ente seres humanos. Aunque contradictorio y paradójico pareciese que hay cabida para el uso del concepto, pues como menciona Lillemose, “el software y los datos digitalizados están reemplazando las dimensiones físicas tradicionales de las obras de arte”¹³² el concepto de inmaterialidad se vuelve relevante pues señala amplios cambios de importancia en el arte contemporáneo. Sin embargo, no podemos ignorar que es un concepto polémico y que hay quien argumenta que el arte digital está bajo un soporte completamente material: el ordenador, computadora. Que todo arte digital e imagen digitalizada tiene en sí un cumulo de materialidad impregnada, pues la pantalla es materia, y como se citaba en José Luis Prada, dichas imágenes al imprimirse se fijan en un determinado soporte material.

¹³² *Ídem.*

Es necesario por lo tanto traer al debate las nociones de Javier Rodríguez Casado, quien busca de manera contundente dejar al concepto de inmaterialidad únicamente en un plano de inteligibilidad y no funcional para el ámbito teórico ni académico. Pues a través de una larga explicación en donde principalmente expone las teorías cuestionadoras del estatuto de la imagen, las cuales hablan del contenido de las imágenes como representación de lo real y no la realidad como tal, de la misma manera los argumentos trasladan dichas conclusiones a la naturaleza de la percepción demostrando que aquello que es visible o consciente a través de nuestras facultades sensoriales no es una percepción directa de lo real sino una información hecha legible por el cerebro. Concluye en que es inviable alcanzar un estado de inmaterialidad, y además comenta:

La última posibilidad para la inmaterialidad quizá se diera en el caso de que cortase con todo tipo de transmisión, provocando que el hecho artístico permaneciera para siempre en la mente de quien lo ideó, con la consecuencia de que nunca se podría tener constancia de su existencia. Esto significaría presuponer que las ideas carecen de materia a pesar de encontrarse retenidas en la corporeidad del cerebro y de sus impulsos; o, como mucho, que las ideas son lo más cercano que puede llegarse a estar de la inmaterialidad, la cual, tras todo lo expuesto, queda cada vez más próxima a no poder identificarse más que con una idea y como tal, sujeta a las mismas leyes que rigen el mundo material¹³³.

No obstante, a pesar de desestimar el término de inmaterialidad a lo largo de su texto, Rodríguez Casado propone sutil e indirectamente el uso de otros términos menos problemáticos o deterministas. A través de los aportes de Tino Sehgal, propone el término de *desproducción*, como una nueva opción a considerar como alternativa a la de inmaterialidad, dicha noción se describe como un proceso de producción en donde la transformación de acciones desaparecen en cuanto son ejecutadas sin generar ninguna clase de residuo tangible; es decir, que terminan *desproduciéndose*¹³⁴. La desproducción también podría verse en un sentido más desmesurado como la autodestrucción de la pieza u objeto, en donde en un momento se atestiguó su existencia y en otro momento simplemente queda fijo en alguno de nuestros sentidos perceptivos a través de la memoria.

¹³³ Javier Rodríguez Casado, "Hacia una redefinición de la nada, o por qué la inmaterialidad solo puede ser un concepto inteligible", p.47.

¹³⁴ *Ibidem*, p. 44.

En este mismo apartado Rodríguez Casado termina concluyendo: “Desde el momento en que se efectúa el desplazamiento de lo artístico a un lugar donde ya no importa cómo se produzca, la dicotomía material-inmaterial deja de tener sentido”¹³⁵. Aquí cabría abordar además el asunto del arte en los medios digitales. Célia Riboulet detalla bien que papel tiene lo digital y el arte en conjunto:

Si lo digital es capaz de proyectar imágenes sobre bailarines, el arte digital solamente empieza cuando estas imágenes se vuelven componentes del cuerpo del bailarín o del actor. Este arte no consiste en complementar prácticas ya clásicas, sino en proponer situaciones expresivas y semióticas inéditas. Si puede ponerse al servicio de otros tipos de arte, tales utilizaciones no constituyen, por lo tanto, un arte digital. Del mismo modo que lo digital puede, a partir de ahora, complementar todos los aspectos de las actividades humanas, también puede ser un instrumento y un dominio artístico particular¹³⁶.

No es que no importe realmente como se produce el arte digital, sino que este parece ir más bien adherido a las prácticas clásicas de arte o es visto más bien como un componente un elemento agregado, como si lo digital estuviera al servicio de lo que es material o no tuviera una esencia o autonomía propia. Lo que nos dice Riboulet es que el arte digital puede ser las dos cosas, puede ser un complemento de nuestras actividades cotidianas, donde por supuesto se encuentran las prácticas tradicionales del arte, pero también puede y es por sí mismo un instrumento y una práctica singular. También es pertinente el aporte de Luisa Bellido Gant, nos habla de un arte digitalizado y un arte digital:

Este medio permite la digitalización de obras creadas fuera de su ámbito y traducida a códigos binarios. Esta replica es susceptible de ser modificada, alterada, fragmentada... para luego ser reelaborada como creación digital, o bien conservar esa imagen intacta. En este sentido, y aunque resulte una obviedad, se debe recordar que las obras digitales se realizan en y para un entorno informático, utilizando programas de ordenador específicos, mientras que una imagen digitalizada es la resultante del proceso mecánico de captura de una imagen externa mediante cámaras de vídeo o fotográficas digitales o por un escáner¹³⁷.

La autora además complementaría que es gracias a las nuevas tecnologías que se da una reproducción masiva y sin control de imágenes digitalizadas que daría paso a una

¹³⁵ *Ibidem*, p.49.

¹³⁶ Célia Riboulet, “Sobre el arte de los nuevos medios”, 139.

¹³⁷ María Luisa Bellido Gant. “Arte Digitalizado y arte digital las manifestaciones artísticas en la era digital”,. P. 130.

democratización de las imágenes. Y a través de Douglas David nos dice que en esta era digital se ha perdido la frontera entre original y copia, algo que analizaremos más adelante¹³⁸.

Entonces cabe preguntarnos ¿Realmente en el medio digital hay una ausencia de interés sobre el carácter ontológico de las imágenes? Si bien es cierto que la inmediatez con la que aparecen y la inmensa diversidad de imágenes que fluye en el medio puede desembocar en una trivial, insustancial y vana interrelación entre el receptor y el mensaje que puede o no ser de interés, cabe también cuestionar si con el arte digital que se crea de cero desde el ordenador ocurre lo mismo. ¿En realidad no interesa al receptor el cómo se produce lo que está percibiendo? ¿Es lo fugaz y perecedero de la imagen, su fin inmediato o su desuso y nula importancia lo que caracteriza la digitalización?

Porque detrás de cualquier imagen vienen muchas más seguidas unas de otras, y si la que aparece en la pantalla no corresponde a un fin o utilidad inmediata simplemente se desliza hacia el olvido o la relatividad del tiempo en el ciberespacio.

Si en verdad es así, si al pasar el arte a ser digitalizado o nacer como arte digital en el ciberespacio, lugar donde el origen y naturaleza de lo que circula no importa entonces una última cuestión debe tener lugar, pues si el arte que es creado desde cero por el ordenador y que se exhibe y difunde por el mismo medio que lo produjo no logra trascender justamente en la importancia de ese mismo proceso de origen, entonces el arte canónico, aquel arte legitimado por las instituciones, por la certificación de los críticos, por el testimonio de su materialidad, y por el mismo relato de la historia del arte que ha perdurado por encima del tiempo, ¿está condenado también a este desinterés?, o será que estas imágenes por su propio peso histórico invitan a la reflexión de las audiencias, y por lo que significan, a que no pasen desapercibidas de la manera en que otras imágenes pudiesen estar predisuestas. Rodríguez Casado concluye:

“El concepto de inmaterial debería quedar entonces descartado [...] El término se ha usado de forma indiscriminada para referirse a metodologías muy diversas. Tras excluir opciones con las mencionadas “arte de la idea” o “no arte” pudieran buscar alternativas en cualidades como “invisible” “intangible” o “virtual” ya que son aspectos compartidos con el sentido de

¹³⁸ *Ídem*.

la noción de inmaterialidad que, al contrario que esta, pueden ser perfectamente aplicados en casos cuya fenomenología está por encima de las cualidades físicas del hecho artístico sin que ello suponga negarlas¹³⁹.

Hasta el momento, Rodríguez Casado representa un contrapeso a las ideas y nociones de Prada y Lyotard bajo las cuales se busca una dirección de sentido cuando nos referimos al termino de inmaterialidad aplicado en el contexto de los nuevos medios y tecnologías de la información y las nuevas condiciones que ha impulsado la digitalización de las prácticas artísticas y culturales en general.

En las vías de la inmaterialidad como una condición de la circulación, reproducibilidad y producción del arte en los soportes tecnológicos digitales, José Luis Brea aporta tres aspectos fundamentales, tres dimensiones en las que el desarrollo actual de las tecnologías de producción y distribución de la imagen están afectando a toda la técnica de las artes, y muy particularmente a su “materia, espacio y tiempo”.

En lo relativo a la materia específica: “La desmaterialización de las imágenes tiene que ver con el hecho de que ahora ellas no dependen para existir en el mundo de cristalizar materialidades en soportes estables, sino que flotan fantasmizadas en el que ahora es su nuevo escenario de habitación natural, las pantallas”¹⁴⁰. Sin embargo, cabría resaltar que, dicha condición en la que flotan las imágenes en ese escenario habitual que son las pantallas, no sería facultativo si la imagen no se precediera así misma por su concreción material en un soporte estable.

Respecto al espacio argumenta: “El hecho de que para ser distribuidas ellas ya no requieren la mediación de un espacio, de un establecimiento-lugar (sea un museo, galería, espacio privado o público). Su potencial de distribuirse ubicuamente, a través de redes que, como anunciaba Benjamín, salen al encuentro de su espectador, de su receptor”¹⁴¹. Dichas redes de distribución de las imágenes superan los límites de cómo y cuándo interactuar, salen al encuentro de su receptor estableciendo identidad, flexibilidad y anonimato. Las redes de distribución informáticas de nivel mundial que conciben el ciberespacio dan lugar a la

¹³⁹ *Ibidem*, p. 49.

¹⁴⁰ José Luis Brea, “Un arte sin materia, sin espacio y sin tiempo”, Revista El País, 21 oct 2006 rescatado de https://elpais.com/diario/2006/10/21/babelia/1161387553_850215.html.

¹⁴¹ *Idem*.

existencia de objetos e identidades con condiciones, dinámicas, celeridad y experiencias distintas a las inmediaciones habituales.

Y concluye con el tiempo: “Merced a las tecnologías de producción, las imágenes no sólo han aprendido a existir en el mundo temporalmente-flotando efímeras en sus pantallas-sino que han conseguido además introducir la temporalidad en su propio espacio de representación”¹⁴². No hay vigencia ni fecha de caducidad a través de las pantallas, se fijan e instauran en un tiempo determinado a través de ellas, no obstante, ese tiempo no les es inherente, ese periodo en el que la imagen se incrusta frente al espectador no es más que lo fugaz, momentáneo y perecedero de ese emerger y sobrenado de las imágenes. Por tanto, brota la reflexión sobre el confluir de más de una temporalidad en un espacio¹⁴³, o que bien haya ausencia o irrelevancia del tiempo, pues la imagen ha de precisarse por sí misma, dependiendo del contexto en el cual se halle.

Brea formula tres grandes transformaciones que no pueden dejar intacta nuestra concepción del arte, ni las repercusiones en distintos ámbitos en donde trastocan estos cambios, tal y como Brea lo menciona, cambios fundamentales para la economía de la visualidad, de las prácticas simbólicas y de producción cultural asociadas a nuestra relación con ella. Brea cree que este proceso no está alejado de lo que ocurrió en el campo de la música y lo que el describió como «napsterización del arte», y es un acontecimiento en el cual ahondaremos para comprender a lo que se refiere Brea.

La industria musical fue fuertemente sacudida, cuando aún no había muestra ni rastro de lo que el Ciberespacio era capaz de expandir, reproducir y multiplicar de manera acelerada e imparable, era el año 2000 cuando ocurrió uno de los eventos más recordados e incluso hoy en día visto como vergonzoso y como ejemplo del interés lucrativo y puramente económico por parte de la industria musical. Lars Ulrich baterista y fundador del grupo Metallica se presentaba en las oficinas de Napster acompañado por el abogado Howard King. ¿Para qué

¹⁴² *Ídem*

¹⁴³ Hartog en *Regímenes de Historicidad* habla de esta noción en su experiencia en Berlín cuando viaja a Alemania en 1990 y percibe que a pesar de que ha sido derivado el muro, se puede observar que hay dos temporalidades en un mismo espacio, se perciben dos formas de tiempo en un mismo lugar.

asistía Lars a las oficinas de Napster custodiado por un abogado? Comencemos por ver que fue y es Napster:

Napster y toda la interacción musical virtual fue construida sobre las bases de un usuario a otro, y para crear comunidad como ésta Napster aseguraba una vasta colección de archivos MP3¹⁴⁴ para su transferencia. La joven sociedad fue creada por Shawn Fanning, un estudiante norteamericano que tenía 19 años, permitía a los usuarios el intercambio gratuito de música en Internet gracias a un sistema disponible en su página www.napster.com [...] Al hacer uso de esta tecnología, el conocimiento musical se extendió en el ciberespacio, lo que despertó las furiosas protestas de las casas discográficas y grupos como metallica, Byrds o artistas como Carlos Santana, Mariah Carey, Bonnie Rait y Tim McGraw, por mencionar algunos¹⁴⁵.

Napster fue la primera en compartir, transferir y reproducir arte de forma masiva en los inicios del medio digital en el acontecer del fenómeno en sus etapas tempranas, para el año 2000 ofrecía el inicio de las prácticas de apropiación y reproducción del arte no sólo como un método nuevo e inusual, seguramente algo bueno para los receptores y usuarios del portal Napster, pero para los artistas e industria musical representó un agravio a sus intereses económicos y artísticos, supuso una violación a sus derechos como autores y productores, pérdidas monetarias millonarias, y una acción que en el marco de la legalidad rayaba en el límite de lo criminal y lo vandálico. La idea de que la música se reprodujera y compartiera de manera libre y gratuita era impensable, la industria discográfica vio amenazados su interés como no había ocurrido antes, salía a la luz únicamente la manifestación ideológica de que quién quiera consumir tal producto artístico debe pagar por él, el arte, la música hace tiempo que había dejado de ser un instrumento para el cambio social, ya representaba únicamente un negocio más en el porvenir del capitalismo artístico. Hoy en día la música se descarga libremente por cientos de páginas de forma gratuita en los portales web, los teléfonos inteligentes a través de las aplicaciones para el intercambio de mensajes interpersonales o en grupo, pueden cambiar y transferir estos archivos de manera muy fácil, la práctica de Napster en el año 2000 que suscitó incluso procesos y demandas legales exigiendo retribuciones e indemnizaciones millonarias por artistas e industrias discográficas, se normalizó a tal grado

¹⁴⁴ El formato MP3 fue creado por el instituto de investigación alemán Fraunhofer IIS que licenció sus derechos a Thompson Multimedia(1). Este formato de compresión del sonido transformó el intercambio de pistas musicales a través de la Red en algo cotidiano. Ver (15)

¹⁴⁵ Violeta L Torres Medina, "El caso de Napster, archivos MP3 y similares, viaje de campo por el ciberespacio", p. 101.

que hoy en día el suceso Napster suena a una broma, una broma donde grupos como Metallica quedaron mal parados al dejar ver su lado avaricioso, miles de fans le dieron la espalda a Metallica después del suceso de Napster¹⁴⁶, los fans se habían dado cuenta que la propia banda restringía el acceso a su música, a su arte, y es algo que ningún artista por muy grande que sea, debería dejar entre ver jamás, que su arte es un medio para producir dinero y que no cumpliese la función elemental y romántica de un arte para la gente, para el bien social y consuelo de las multitudes.

Comprendemos por qué Brea llama al fenómeno de la reproducibilidad infinita de las imágenes de arte en redes como “naptserización del arte”, pues esta reproducibilidad se da y ocurre de forma gratuita, no hay implícito ningún gasto para que estas imágenes digitales puedan reproducirse sin límite. Brea también sugiere que estas cualidades crean la posibilidad de dejar atrás la economía de escasez (y opulencia) que presidía la lógica de su valor social, y que esto es cada vez más un hecho insoslayable¹⁴⁷. ¿El fenómeno de la reproducibilidad de las imágenes en el medio digital es napsterización? Es decir ¿es la extensión del fenómeno ocurrido en el año 2000? Y aún más, que encuentra un antecedente directo con el suceso del *Betamax* en 1986. Si bien Torres Medina explica el fenómeno en sus marcos culturales y jurídicos, no es difícil hilar lo similar en las sucesiones de los acontecimientos, internet se ha esforzado por tratar de preservar la autoría tanto intelectual como de producción a través de infracciones y cancelación de los contenidos, sin embargo, este mundo superpoblado de imágenes que son lanzadas en todas direcciones, con lo fácil que es copiar y pegar un texto, una imagen, la sencillez en hacer pasar como propios contenidos y materiales de otros, este mundo poblado de infinitos amontonamientos de imágenes deja poco lugar a la importancia de la autoría, pues lo que realmente parece importar es que el mensaje se difunda, debe llegar, interceptar al espectador, interrumpir en las pantallas.

¹⁴⁶ Estos hechos quedaron documentados en el documental “some kind of monster” 2004 dirigido por Joe Berlinger y Bruce Sinofsky.

¹⁴⁷ *Ídem*

2.1.4 La reproducción de las imágenes, su materialidad digital y sus nuevos usos

Inmaterialidad, desproducción, napsterización, invisibilidad, intangibilidad, virtualidad, etc. Probablemente no podamos concluir en que término se describe mejor el estatuto de la imagen en el medio digital. Estamos conscientes de que las características y cualidades de éstas dan lugar a otro tipo de prácticas, fenómenos y cambios en las dinámicas territoriales, económicas, culturales y artísticas. Queremos subrayar que como sea que pudiera llamársele a dicha condición, es importante porque es justamente esta condición la que da lugar a la reproducibilidad infinita de la que se ha hablado con anterioridad, no podría ser de otra forma en que las imágenes en la red alcancen el nivel de *viralización*. Sabemos que el arte canónico se ha difundido por mucho tiempo a través de las academias e instituciones, sin embargo, los medios masivos de comunicación, a lo largo del siglo XX hasta día de hoy han contribuido a la difusión y conocimiento no sólo de ese arte, sino como se analiza justo ahora, del nuevo arte, de aquel que está siendo producido por la gente, fuera de las academias o instituciones, las muestras de arte se valen ahora de fotografías y videos personales y se difunden masivamente por los nuevos medios tecnológicos.

La digitalización no solo ha favorecido la conversión de los objetos a imágenes, ha facilitado el acceso a ellas, objetos y sucesos que se encontraban fuera de nuestro alcance, ahora son visibles y de nuestro conocimiento, ésta en sí era una función de los medios masivos de comunicación, pero las imágenes fijadas por el periódico, pequeñas y complementadas por texto o las de la televisión siempre fugaces, cortas de tiempo y poco apreciables para el análisis no eran tan envolventes como lo que ofrecen los nuevos medios, la relación de dominio posesión sobre la imagen digitalizada y la forma en que se dispone de ella para editarla, compartirla, modificarla, apreciarla, es un proceso de apropiación que solo es posible por esa construcción técnica de la visión en dichas tecnologías y que el medio hace factible. Lo anterior bien podemos llamarlo como la reproducción de las imágenes en el medio digital.

La reproducción de las imágenes es posible gracias a su condición de inmaterialidad o materialidad digital. Walter Benjamín esbozó el cimiento para el desarrollo de lo que implica la reproductibilidad de una obra de arte. En la obra de arte en la época de su

reproductibilidad técnica en la introducción por Bolívar Echeverría se expone: “Según Benjamín en los comienzos del arte occidental europeo el polo dominante en las obras de arte fue el del “aura”, el “valor para el culto”. Pero este hecho ha cambiado a lo largo de la historia”¹⁴⁸. Se habla inmediatamente de un “valor para la exhibición que ha ido venciendo el dominio del “valor para el culto”, el dominio o superposición del “valor para la exhibición” vino como resultado de la proletarización generalizada y la industrialización que devino en la conformación de “nuevas masas” con deseos de utilizar su tiempo libre o de ocio en entretenimiento y satisfacción del gusto. Sin embargo, esta superposición del “valor de exhibición” por el “valor para el culto” no quedó ahí, como si de un proceso evolutivo o de desarrollo se tratase, hoy en día creemos que estamos ante un nuevo “valor” de la obra de arte, que se superpone a los dos anteriores: el “valor para la interacción”. Este nuevo valor se da porque estamos efectivamente ante unas “nuevas masas”, ya no son las que describe Walter Benjamín, ni a las que secunda Bolívar Echeverría, para lo que llevamos avanzado del siglo XXI, los avances y desarrollos tanto en ciencia como en tecnología han conformado nuevas masas, públicos receptores más activos y audaces por la información que acontece ante ellos. Y el arte tampoco ya no es el mismo que se describe en la obra de Benjamín, lo que el describió como “la muerte del aura” debido a la producción en serie de un objeto para su mercantilización, hoy en día seguramente lo atribuiría a una nueva forma ya no de reproductibilidad sino de reproducibilidad en base a la digitalización. Lo que queremos decir es que, una de las características de esta era digital, que no está a discusión, es la inmediatez. Estamos en la era de la hipercomunicación, donde todo es rápido y en tiempo real, los mensajes, las llamadas, los eventos, las reuniones, todo tipo de relación social y actividad humana se ha visto trastocada por esta condición de rapidez, de aceleración, de apresuramiento. El arte que circula en los nuevos medios es un arte con un “valor para la interacción” su fin ya no es el culto o ritualización ni la exhibición o experiencia estética, es la potencialidad que tiene para que otras personas puedan establecer una interrelación, un intercambio o acción recíproca con quien reproduce la imagen de arte, en el menor tiempo posible.¹⁴⁹ Esto se debe en parte a que las imágenes que circulan se apropian y reproducen

¹⁴⁸ Walter Benjamín. “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, P. 15.

¹⁴⁹ Muchas de las programaciones de las imágenes duran solo 24 horas, otras son permanentes, aunque tienen un tiempo de durabilidad dependiendo de cuanto se reproduzca para mostrarse a los demás.

con el propósito o la intención de configurar una suerte de identidad del usuario en el medio, una identidad con valor de despliegue accionar fuera de dicha tecnología de mediación, pues hay repercusión social por lo que acontece en los medios digitales y hay repercusión en los medios digitales de lo que acontece afuera de ellos. No obstante, no estamos dando por hecho que “el valor para la interacción” sea el único que esté ya vigente, esta idea incluso está plasmada también en la introducción de Echeverría cuando dice que el arte aurático repite en lo que en términos generales se presentó con el teatro en la época del cine y con el cine en la época de la televisión. El arte aurático sigue existiendo de manera paralela junto al arte postaurático.¹⁵⁰ Lo interesante aquí es la idea a la no superposición. La llegada de un arte postaurático no desplaza al arte aurático, ni lo elimina ni lo suprime, así como el cine no extinguió al teatro, ni la televisión al cine. Así tampoco los medios digitales desplazaron ni a la televisión, ni a la radio, ni a la prensa, ni al cine. Trabajan incluso a veces en conjunto, y podríamos incluso decir que, los medios digitales absorbieron a los medios tradicionales de comunicación masiva, o que estos medios se unieron a los medios digitales, puesto que en ellos, ya hay prensa digital, radio digital, plataformas VOD, televisión digital. Por lo tanto los valores “de culto”, “de exhibición” y “de interacción” también coexisten de manera paralela, y sería interesante ver si “el valor para la interacción” de alguna forma u otra incluye en su práctica y fin de interrelación comunicativa al culto y la experiencia estética integrados ya en sí misma.

Para esclarecer bien aquello de las “nuevas masas” veamos que dice Bolívar Echeverría sobre las que identifica Benjamín:

Detecta en las nuevas masas un nuevo tipo de “percepción” o sensibilidad que sería la “rúbrica formal” de los cambios que caracterizan a la nueva época. Una nueva “percepción” o sensibilidad que trae consigo ante todo la “decadencia del aura”. Son masas que tienden a menospreciar la singularidad irrepetible y la durabilidad perenne de la obra de arte y a valorar la singularidad reactualizable y la fugacidad de la misma¹⁵¹.

“Un nuevo tipo de percepción o sensibilidad” en las masas que trae consigo la decadencia del aura. En la actualidad, las nuevas masas tienen también ya una nueva

¹⁵⁰ *Ibidem*, p. 27.

¹⁵¹ *Ibidem*, p. 21.

percepción o sensibilidad, ya poco importa si están ante el original o la copia, más bien apuestan por lo efímero pero interactivo y transitivo de las imágenes. Las nuevas masas basan todo en la representación, son ingenuas ante lo que es simbólico y semiótico, van más por lo que es referencial y transitivo, el modo en que una imagen puede llevarme a otra imagen, como de lo que hay en un medio puedo irme a otro medio, o como de la interacción con un usuario puedo ir a otro usuario. Las nuevas masas por tanto son conformistas pues asumen las experiencias de los otros como propias, de aquí deviene también el fenómeno de apropiación el cual expondremos posteriormente. Ya no necesitan ir a los conciertos, porque hay otros usuarios que van a esos eventos y manifiestan el suceso en imágenes que llegan a las personas que no pudieron por una u otra razón asistir. De igual manera ya no es necesario ir al museo, pues ellos y las galerías están optando en algunas situaciones en mostrar sus obras en el espacio digital y en mostrar la obra digital en sus espacios expositivos y al mercado del arte. Ya no es necesario tampoco viajar, porque muchos otros usuarios viajan por todo el mundo y muestran lo que creen en esencia que es lo mejor de tal o cual lugar que visitan. Cada usuario en la medida que maneja la información tiene la potestad de lo que ha sido una de las metas de los mass media tradicionales: conformar una visión del mundo, y que esta se consolide como objetiva en la mayor medida de lo posible. Estas nuevas masas, ya no tienen que hacer ninguna actividad, mientras haya otro u alguien que las haga y las comparta a través de imágenes fijas o en movimiento como parte de su experiencia. Las masas toman como suyas estas experiencias, se las apropian. Esta cuestión aplica por supuesto para la obra de arte. Pues como mencionamos anteriormente ya no es necesario ir al museo, si el museo mismo me da un recorrido virtual por sus salas y mejor aún, si navegando por los medios digitales de la nada aparece frente al usuario una obra de Picasso o una de Van Gogh aunque esté remediada hasta la médula.

Benjamín también habla sobre el papel de la reproducción manual ante la reproducción y a la cual nos gustaría agregar el rol de la reproducción digital:

Mientras lo auténtico mantiene su plena autoridad frente a la reproducción manual, a la que por lo regular se califica de falsificación, no puede hacerlo en cambio frente a la reproducción técnica [...]

Puede además, por otra parte, poner la réplica del original en ubicaciones que son inalcanzables para el original. Hace, sobre todo, que ella esté en posibilidad de acercarse al receptor, sea en forma de una fotografía o de una reproducción de sonido grabada en disco¹⁵².

La reproducción técnica tenía implicaciones superiores que la reproducción manual, pues se le atribuía como una copia certificada por así decirlo de un uso tratable y lícito y también por su capacidad de mostrar aspectos que al ojo humano pudiesen escapar. La reproducción digital pone en énfasis aún más este aspecto de elegir arbitrariamente un punto de vista con aspectos que son asequibles a la imagen digital y no lo son al ojo humano. Y por supuesto, la reproducción digital pone a la imagen en un tiempo y un espacio inalcanzables para la reproducción técnica. Hace también posible la posibilidad no solo de acercamiento al receptor, sino de apropiación y redistribución en el formato digital.

En el apartado de *Derecho a ser filmado* Benjamín está exponiendo una fuerte idea sobre lo que supone el papel del autor y el público que hoy en día veríamos traducidos en el emisor y el receptor.

La expansión creciente de la prensa puso a disposición de los lectores órganos locales siempre nuevos de expresión política, religiosa, científica y profesional. Fue así que una parte creciente de los lectores pasó a contarse también – aunque fuera sólo ocasionalmente - entre quienes escribían.

[...] con ello, la distinción entre autor y público se encuentra a un punto de perder su carácter fundamente [...] El lector está en todo momento listo para convertirse en alguien que escribe¹⁵³.

Esta idea es la nos parece reveladora, puesto que los medios de comunicación masiva tradicionales no permitían de manera bidireccional retroalimentación del receptor, más bien su relación estaba basada en la unidireccionalidad, aunque el feedback siempre fue de manera inferida o indirecta. La radio en este sentido comenzó a ser más abierta cuando empezó a utilizar las líneas de teléfono para interactuar directamente en vivo con su audiencia. Sin embargo, el periódico y la prensa en general como bien menciona Benjamín tenían que adaptarse a los tiempos de espera del buzón, y, la televisión imposibilita cualquier tipo de

¹⁵² *Ibidem*, p. 43.

¹⁵³ *Ibidem*, pp.75,76.

retroalimentación directa con sus usuarios, más allá de la que podía establecerse por el rating o aceptación o rechazo de algún formato televisivo que podía medirse justamente en la opinión pública.

En la actualidad podemos decir con claridad que esa distinción entre autor y público se ha desdibujado completamente, pues los medios digitales funcionan así. Realmente importa poco quién es el que emite un contenido, pues el contenido tiene valor en sí mismo en cuanto es capaz de producir interacción entre usuarios, esto es, una nueva forma de relación social a través de dicho medio. Más aún, el receptor en estos medios es ambivalente, puede ser, cuando así lo quiera, receptor y solo consumir, leer, reaccionar a lo que observa. Pero en el momento que así lo decida puede ser emisor y publicar, compartir. Nunca antes un medio masivo había permitido esas libertades al receptor ni al emisor.

El receptor hoy en día puede ser pasivo o activo. Pasivo como se mencionó antes, en la medida en la que solo recibe, lee, reacciona y observa, no manifiesta ningún otro tipo de acción sobre las imágenes o contenidos que le llegan. Activo en la medida en que, además de todo lo anterior, comenta, emprende juicios de valor, cuestiona y discute.

El emisor hoy en día puede ser pasivo o activo. Pasivo en la medida en la que únicamente publica algo, le atribuye a la imagen o al contenido todo el poder discursivo y significativo para hacerse valer por sí mismo ante quienes se muestra y deja que por sí sola está de paso a la interacción entre usuarios. Activo en la medida en que, además de publicar, añade componentes de apreciación, juicio, crítica o experiencia para que en ayuda con la imagen o contenido, causen un impacto más grande; además, responde a los cuestionamientos o interacciones de los demás usuarios y de ser necesarios puede modificar los componentes que añadió de un inicio, si estos no tuvieran el impacto deseado, o ya no correspondieran con sus intereses o fines.

Emisor o receptor, puedes ser ambos, pues la capacidad y cualidades del medio así lo permiten, lo que supone también una importante oportunidad para quienes crean su propio arte. La posibilidad de poder difundir tu obra, ser tu propio mecenas, es ya posible.

Para la situación posterior de la producción artística Burhan dijo: “El arte ya no se ocupa de los productos – objeto mercancía – sino de la producción de modelos más precisos

de interacción social¹⁵⁴”. Hoy en día tenemos ambas formas de reproducción, la que describió Benjamín y la que acontece en las nuevas tecnologías, sin embargo, podrían distinguirse bajo concepciones distintas, la reproducción de Benjamín acuñada como *reproductibilidad*¹⁵⁵ de la obra de arte y la reproducción en el medio digital bajo soportes tecnológicos como *reproducibilidad*¹⁵⁶ ambas tienen en común la pérdida del sentido aurático, pues tanto en el mercado e industria como en los medios digitales no podríamos hablar de la circulación de la pieza original, todo en ellos es reproducción y copia.

La condición de inmaterialidad o materialidad digital de la imagen hace entonces posible su reproducción misma, y como resultado se tiene una mayor difusión y conocimiento de lo que la imagen represente, terminaría entonces por reproducirse de tal manera que alcanzaría lo que en el nuevo medio se conoce como *viralización*¹⁵⁷. Entonces tenemos que para la viralización de la imagen es necesario su estatuto de inmaterialidad, es la interacción social por medio de dicha condición de la imagen lo que detonará su apropiación y reproducción para el conocimiento de los usuarios en dicho medio. Por estas razones la noción de Lyotard sobre la inmaterialidad parece ser más concreta y acertada, pues en el sentido más amplio es referida a la comunicación humana, que transforma las relaciones sociales y no a propiedades físicas. Se ve a la inmaterialidad como condición, como nueva materialidad, nueva forma de conocimiento y de apreciación.

Hemos dado algunos puntos importantes sobre cómo abordar el estatuto de la imagen digital, analizamos categorías, elementos, actantes, ciertos contextos y pautas. Sabemos que el plano de inteligibilidad queda abierto, no esperamos a que venga un juez y nos resuelva el asunto con una sentencia de usos, términos y condiciones para emplear tal o cual concepto, esperamos al menos que en este punto se comprenda a qué nos referimos cuando hablamos de la inmaterialidad y qué es lo que supone en la presente investigación. De aquí en adelante,

¹⁵⁴ Jack Burnham (1974 [1968]) ‘System Esthetics’, in Jack Burnham, *Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formalist Art*, New York: George Braziller, pp. 15-25.

¹⁵⁵ Del arte masificado; Al multiplicar las reproducciones de la obra pone de forma masiva su presencia, su existencia, cuando en realidad una de las cualidades del arte es la de ser único e irrepetible.

¹⁵⁶ Se refiere a la capacidad que tenga una prueba o experimento de ser reproducido o replicado. En este caso es el fenómeno de la imagen canónica en donde se aplica el término, y su capacidad de reproducirse y difundirse a través del medio. Real Academia de la Lengua Española.

¹⁵⁷ Dar a una unidad de información la capacidad de reproducirse de forma exponencial. Simulando a los virus, que el contenido tenga la capacidad de reproducirse por cuenta propia, sin publicidad ni promoción más que el efecto mismo del mensaje, a través de la apropiación que hacen los usuarios de dicha unidad de información. (La imagen de arte canónica)

es deber nuestro complementar con los supuestos de apropiación y remediación, un análisis al ecosistema digital y a las dinámicas comunicacionales que están presentes hoy por hoy en todo estrato social y cultural, el próximo capítulo debería dar cuenta de ello previo a nuestro análisis de selección de muestra de imágenes e implementaciones metodológicas.

2.2 Apropiações de la imagen, usuarios y su participación

Aquellos perfiles o usuarios de los nuevos medios de comunicación masiva que crean contenidos o los modifican tienen en mente siempre un fin primordial. Más allá de todo el proceso en la producción de la información a transmitir, sea lo que sea que estén pensando difundir, dicho contenido lo esbozarán lo mejor posible para que pueda volverse viral: “Los virus fueron de los primeros organismos en la tierra, pero no están vivos como nosotros, necesitan secuestrar otras células para reproducirse, y esa es su única meta sobrevivir y replicarse a sí mismos”¹⁵⁸. La información no se viraliza por sí sola, no está viva ni siquiera cuando esta se ha puesto en difusión, necesita contrariamente al proceso celular, no secuestrar, sino seducir e incentivar a otros a que se la apropien para reproducirse, en cada reapropiación y reproducción, la información sobrevive y se expande, se prolonga y extiende hasta los dominios más inimaginables, alcanzando así un estatus de viralización, se universaliza. Quizá hablar de virus o viralización no sea el mejor tópico en tiempos de pandemia como la que está suscitándose paralelamente a la escritura de este capítulo, el Covid 19¹⁵⁹ irrumpió a finales del 2019 para desarrollarse en las tempranías del 2020 y trastocar toda concepción de normalidad que tenía la sociedad contemporánea regida bajo el sistema económico capitalista tardío. Se cerraron fronteras; se acabó la interacción frente a frente, persona a persona en espacios cerrados o públicos; se limitó el contacto físico; se nos obligó a usar cubrebocas, caretas y guantes, extremada limpieza y aseo personal; aislarnos si teníamos síntomas de enfermedad respiratoria. Todo lo que se había concebido como “la normalidad” se acabó; cerraron los cines, los centros comerciales, restaurantes y bares,

¹⁵⁸ Breve definición de virus descrita en el episodio uno de la miniserie *Coronavirus, en pocas palabras*, original de Netflix.

¹⁵⁹ Enfermedad por coronavirus 2019, tiene la palabra corona en su nombre por las púas que le dan esa forma, se esparce a través de gotículas cuando alguien estornuda, tose o habla y puede entrar a través de los ojos, nariz o boca, el virus vive en varias superficies por horas. Las personas pueden adquirirlo con las manos e infectarse si se toca la cara, algo que la gente hace en promedio unas 20 veces por hora.

antros, museos, empresas, comercios y más. Nos queda claro que en el siglo XXI no solo la información se globaliza de manera inmediata, sino que las enfermedades lo hacen con la misma aceleración y prontitud. Un virus reproducido a niveles universales cambió toda noción de normalidad, modificó las prácticas sociales de golpe, mancilló la economía de las naciones, incluso de las más poderosas. Nuestro capítulo dos ahora toma más sentido, pues no son sólo las imágenes las que se han inmaterializado (nueva materialidad digital) sino que ahora, se inmaterializaron las relaciones sociales a un punto más álgido que el de la interacción escrita a través de las imágenes (casos de estudio en esta investigación) instaurando a las pantallas y las interfaces como el principal vínculo para la interacción. Las videollamadas y conferencias en tiempo real han venido a sustituir la materialidad orgánica de la presencia física. Las actividades laborales han sido sustraídas por la digitalización con el llamado *Home Office*, el comercio digital y las entregas en paquetería se desbordan, al igual que el sector cultural implementando todas sus estrategias posibles para que los eventos, foros, conciertos, convocatorias y más, se lleven a cabo en el contexto digital, inmaterial pero asequible, al menos para quienes estén al día en la globalización de las pantallas y al corriente con las cuentas de los proveedores de servicios en telecomunicaciones.

La hipercomunicación asentada y creciente más que nunca. Sí, la economía se detuvo, pero lo hizo de una manera menos abrupta de cómo hubiese podido ocurrir si no se tuvieran las condiciones de inmaterialidad y digitalización que poseemos hoy en día. Los sectores educativos, financieros, políticos y culturales se adhirieron a los nuevos medios por necesidad en unas semanas, más rápido de lo que intentaron hacerlo en la última década por gusto. Información por aquí y por allá, envío y recepción de información por ahí y por aquí, inmediatez, mensaje tras mensaje, videollamadas, transferencias, correos, fotos, videos, nunca antes se había transmitido tanta información inmaterial, ni se había prescindido tanto de lo material.

El fenómeno caso de análisis que son las imágenes de arte canónicas en su condición de nueva materialidad digital o inmaterialidad en los medios digitales, y sus diversos usos derivados de apropiaciones y reapropiaciones que se contienen en la paradoja del tributo y degradación, eran apenas un síntoma del traslado de no sólo objetos de culto, religioso o míticos, sino de los afectos, emociones y de la misma interacción entre usuarios, entre

personas, entre seres humanos. Nunca fue solo el arte lo que se inmaterializó, pero en una era de la hipercomunicación, un momento de confinamiento y contingencia sanitaria en el que el uso de los medios digitales repuntó, las reapropiaciones y remediaciones de las imágenes manaron de forma mucho más constante para apaciguar los estragos de un encierro involuntario pero necesario. Las imágenes, la información, los contenidos tienen una función desde el más vano y simple entretenimiento, la revelación de un nuevo conocimiento, formación de una identidad personal del usuario o la desinformación.

2.2.1 Apropiación y reproducción de la imagen en el medio digital

El medio digital ha logrado su expansión y, por llamarlo de alguna manera, “éxito” gracias a tres rasgos característicos fundamentales, rasgos que en su inevitable comparación con los medios masivos tradicionales no se habían dado antes, y es parte imprescindible para el esparcimiento y aceptación del medio en los últimos años, junto con los fenómenos que lo acompañan y que ha creado:

El primer rasgo es la inmediatez. Antes la comunicación indirecta o a distancia no había sido tan rápida y eficaz, ni determinadamente veloz. Ningún medio masivo ni tecnología había antes propiciado las condiciones para que la comunicación interpersonal o en masas fuera tan inmediata, en tiempo real. Esto, claramente ha hecho que el envío de información a través de dicha tecnología cambie las dinámicas comunicacionales y de vida, la manera y los tiempos de informar, desde nuestros ámbitos más privados hasta los más públicos, no es necesario ya, esperar el horario del noticiero en el televisor, ni mucho menos esperar a que alguien pueda situarse frente a un ordenador para conectarse a la red. Con la misma rapidez con la que nos comunicamos en el medio digital, es la misma rapidez con la que consumimos la información, noticia tras noticia; mensaje tras mensaje; imagen tras imagen, la velocidad con la que consumimos información en el medio relativiza proporcional e igualitariamente la velocidad con la que vivimos, desarrollamos un hipermetabolismo voraz del consumismo informativo en la red del microbloggin, en la de las fotos e historias y en la de los mensajes escritos complementados con notas de voz, emojis y stickers. Todos estos

cambios han dado como resultado la obtención de relaciones sociales distintas a las concebidas naturalmente en otros contextos sociales.

El segundo rasgo es la apropiación. En internet, circulan cientos de miles de contenidos, imágenes; música; videos, todos estos poseen cierta vulnerabilidad al estar en la red, pueden ser descargados y copiados para un fin personal o colectivo. Esto supondría una incontable multiplicación y proliferación del contenido no solo en el medio de origen sino fuera de este. Por eso actualmente no es nada raro que los medios masivos tradicionales se valgan de los contenidos del medio digital para sustentar sus propios componentes divulgativos, cada día más programas televisivos y radiofónicos, incluso periódicos y revistas, dedican secciones enteras para contar y mostrar lo que ocurre en el medio digital. A esto sumemos que cada sujeto-usuario de cualquiera de las aplicaciones del social media de internet tiene su propia red de propagación de contenidos, cada perfil de cada red social simboliza exponencialmente eso, una red de propagación interconectada con otras redes de propagación que en cadena conforman el coloso de datos que es internet. Por lo tanto, un solo contenido, una sola imagen, puede servir como componente divulgativo para un sujeto-usuario o incluso para un medio masivo. Todo ello es posible a este proceso de apropiación derivada de la conectividad global que emerge del medio digital. Podemos apropiarnos contenidos de cualquier tipo dependiendo nuestro gusto; interés; afición; vocación o afán por las cosas del mundo y usarlos de componente divulgativo para generar una figura, una idea de lo que somos o representamos en nuestra red de propagación que responde a los intereses en nuestro rol de sujeto-usuario a través del medio digital.

El último rasgo es la reproducción. La acción de compartir un contenido, copiarlo de un lugar para pegarlo en otro y propagarlo, los componentes divulgativos de la red, que son cualquier mensaje, cualquier información, adquieren un carácter de plasticidad, maleabilidad, pues si bien el componente divulgativo casi siempre se mantiene en su forma sin romperse, el proceso de apropiación implica a menudo la propiedad de adición superpuesta al contenido de origen, una propiedad cualitativa. Es decir, que antes de compartir y propagar un componente divulgativo, el sujeto-usuario realiza una adición de carácter singular y subjetivo sobre el componente para señalar que dicho contenido responde a la identificación individual de algún evento, suceso, sensación o sentimiento respecto a lo

que plantea dicho componente en relación con él. La copia y reproducción de los componentes divulgativos podría señalar la deformación de los mismos conforme más se propagan estos, pues de sujeto-usuario a sujeto-usuario cada proceso de apropiación responde a la posibilidad de la presencia de propiedades de adición superpuestas al contenido de origen, esto es indicativo, no solo de la pérdida de identificación del creador del contenido debido a que en los procesos de apropiación rara vez la propiedad de adición responde sobre a quién dar créditos de lo que se propaga sino también a la modificación de la información o mensaje que este en un inicio dio. Esto entra en relación con la desviación de significados debido a cambios de temporalidad de la obra y su contexto consecuencia de la aparición de la conectividad global en internet, algo que Sánchez y Garrido ya han abordado en estudios previos y que aquí nos interesa replantear.

En su escrito Sánchez y Garrido definen la apropiación como “el acto por el cual la última intención de la obra se sitúa sobre la acción de copiar algo anterior”, además exponen las dos categorías de la apropiación que propone Dominique Berthet: “La apropiación reproductora o imitadora relacionada con la estética de la imitación y la apropiación creadora o productora, relacionada con la estética de la desviación”¹⁶⁰. Su estudio se centra en el segundo tipo de apropiación y sus dos facetas, la de la desviación de la mirada a través del marco de la obra, entornos que establecen al arte como arte (instituciones) y el enfoque de la temporalidad de la obra y su contexto a través de las nuevas tecnologías en donde también suponen la inmaterialidad como condición de las obras. El eje con el cual se traza dicho análisis es el acto de apropiación más conocido en Arte Contemporáneo, el de Sherry Levine realizado en 1979 llamado: *After Walker Evans*, en donde la artista fotografió fotografías de Walker Evans y al exponerlas en una galería de Nueva York Levine planteó implicaciones filosóficas, mercantiles, legales, cuestiones como el marco y contexto de la obra y puso énfasis sobre conceptos como aura, original, derechos de autor, etc.¹⁶¹.

El acto de Levine es lo que bien pudo ser el más claro antecedente de la apropiación en medios digitales, pues la fotografía de la fotografía es lo mismo que la imagen por la

¹⁶⁰ María Luisa Sánchez Pérez & María Garrido -Román. Copias de copias, la apropiación de la apropiación en Arte contemporáneo”, p.204.

¹⁶¹ *Idem*

imagen. Facilidades de copiado que ofrecen tanto en aquel entonces la fotografía analógica como en la actualidad la imagen digital, el apropiacionismo de Levine supuso el rompimiento del concepto de originalidad y de autoría y de cierto modo una nueva forma de hacer arte.

Sánchez y Garrido a través de Juan Martín Prada refieren a la condición de la imagen derivado del ejemplo de Levine:

La re-reutilización de las fotos de Walker Evans aprovecha las capacidades técnicas de multiplicidad y reproductibilidad de las imágenes que ofrece la red, enfatizando una cualidad que es propia del medio: la inmaterialidad. Es, por tanto, el medio el que configura una nueva forma de ser del arte: el arte como “bien común”. Martín Prada plantea que en el web art no hay ningún tipo de vínculo entre obra y original, ya que es un tipo de arte que se caracteriza por la existencia de múltiples originales¹⁶².

Sánchez y Garrido reconocen las cualidades de los medios digitales, y que estas han modificado el papel social del arte, suponiendo que esta nueva configuración abarca aspectos desde la realización, hasta la distribución, formas de interacción y dinámicas económicas y de otras índoles. Más allá de eso, desde la fotografía de la fotografía enfatizan la condición de inmaterialidad propia de las imágenes en la red, en donde el innumerable cúmulo de imágenes imposibilita una distinción de una imagen original, sino que abogan por la multiplicidad de originales. Por último Sánchez y Garrido exponen el traslado de la obra material a la obra digital:

En este sentido, las obras de Walker Evans y Sherry Levine estaban ligadas a la permanencia de las fotografías. Pero la digitalización no es un proceso artístico en sí mismo, podría afirmarse que todas las grandes obras de arte de todos los tiempos que se conservan tienen ya algún tipo de copia digital que garantiza la eternidad de su concepto (dentro de los límites reales en lo digital eterno hoy). A veces estas copias digitales son de tal calidad que permiten ver la obra desde otra perspectiva¹⁶³.

Toda obra de arte canónica tiene una copia digital, y no solo eso. Un gran volumen de obras de arte de este carácter circulan por el medio digital, apareciendo por vez primera para un sinnúmero de sujetos-usuarios que desconocen las obras clásicas de la historia del arte, y para otros tantos más que si las reconocen, formando otros tipos de procesos de

¹⁶² *Ibidem*, p.210.

¹⁶³ *Ídem*.

identificación, si bien es cierto esta nueva concepción de las obras canónicas fuera del soporte bajo el que han sido concebidas y como bien argumentan Sánchez y Garrido, permiten ver la obra desde otra perspectiva, o como dice Martín Prada, son sujeto de una nueva mirada.

Sin embargo, hay otras formas y modos de apropiación que se han dado tiempo atrás cuando el medio digital aún no vislumbraba su nacimiento. Dichas prácticas apropiacionistas las abordó Juan Martín Prada, quién ya daba nociones sobre lo mencionado anteriormente:

Todo se hace girar en torno a un acercamiento al problema de crear la imagen de una imagen. De hecho, una de las vías más fructíferas dentro de estas prácticas de apropiación viene dada por una investigación sobre los límites del concepto de autoría a través de estrategias de intervención y alteración de la estructura de las obras objeto de la apropiación. Una vía que encuentra en las series de trabajos de Stephen Prina de 1980 un modelo ejemplar. Su práctica de apropiación implica una reflexión sobre las funciones del artista, la autoría, los sistemas de producción, exposición, distribución e historicismo¹⁶⁴.

Juan Martín Prada ejemplifica la técnica apropiacionista en los límites de intervención y alteración de la obra, a través de Stephen Prina¹⁶⁵ y el trabajo que compartió con el artista Christopher Williams en donde a una unidad instalada por el arquitecto RM Schindler la sacaron de su contexto original, la pintaron y recontextualizaron como un objeto independiente, es por medio de estas prácticas donde logró identificar las implicaciones de reflexión sobre estos trabajos que podemos abogar, hoy se encuentran presentes en los procesos de apropiación en el medio digital: “las funciones del artista, la autoría, los sistemas de producción, exposición, distribución e historicismo”¹⁶⁶.

En el medio digital los procesos de apropiación implican no solo la reflexión de la función del artista, sino que la modifica, el artista ya no solo se limita a crear. En las dinámicas de interacción en el medio digital se vale de las mismas características del medio para cambiar su rol, es emisor y receptor, su obra ya no responderá solo a las exigencias estéticas de las cuales ha dotado el propio artista a su obra, sino que ahora dará garantía sobre las opiniones, reacciones y críticas de los sujetos-usuarios. La función del artista replica este advenimiento del feedback al que solo se sujetaba antes por la crítica especializada, a través

¹⁶⁴ Juan Martín Prada. “La Apropiación Posmoderna, Arte, práctica apropiacionista y Teoría de la Posmodernidad, España”, p. 76.

¹⁶⁵ Artista, músico y compositor americano, se caracteriza por la apropiación de obras de otros artistas que emplaza en nuevos contextos.

¹⁶⁶ *Ídem*.

del medio digital la obra responde a las exigencias de los usuarios y la obra o futuras obras podrían modificarse en función de eso.

El medio digital también transforma la reflexión a la práctica de la pérdida y reafirmación de autoría, pues no importa de quién es el contenido sino a quien y cuantos llegue, como bien cita Juan Martín Prada: “Barthes propuso que la verdadera unidad del texto no está en su origen, sino en su destino, en el lector o espectador”¹⁶⁷. En la inmensidad de variedad de imágenes que circulan en el medio, los componentes divulgativos transitan con propiedades de adición de cualidades sensibles, emocionales, psicológicas, religiosas, morales, etc. Pero rara vez refiriendo al nuevo arte (arte digital), se superpone o se hace indispensable saber quién creo lo que se propaga, no es un carácter indispensable de la obra en cuestión para que esta pueda apropiarse y reproducirse. No obstante, aunque lo que aquí interesa es el arte canónico, y del cual se supone se sabe quién es el autor por el simple hecho de ser ese tipo de arte, una gran cantidad de sujetos-usuarios del medio no conoce la autoría del gran volumen de obras de carácter canónico, porque el conocimiento de autoría de dichas obras supone un cierto grado de capital cultural; de preparación académica, un interés por las artes y un grado relevante de culturización, educación y sensibilidad, la cual, no todos los sujetos-usuarios del medio digital posee. Por lo cual será indispensable en el análisis, observar los procesos comunicativos y de interacción en dichas imágenes en donde los propios sujetos-usuarios podrían contextualizar la obra como producto de las relaciones sociales que surgen derivado de estos procesos de intercomunicación y que daría como resultado la apropiación y reproducción de la obra de arte canónica, no como un proceso de identificación sino como uno de nuevo conocimiento que respondería a intereses singulares e individuales para un fin determinado como ya se ha explicado con anterioridad.

En cuanto a los sistemas de producción, esto también ha dejado de ser mera reflexión en el medio digital para pasar a realizar modificaciones en la serie de elementos organizados que se relacionan e interactúan para la producción del arte, desde la tecnología empleada para ello, materiales, procedimientos, hasta el estilo y las personas involucradas en las distintas fases. La práctica del arte en el medio digital es más individualista que cualquier otra

¹⁶⁷ *Ibidem*, p.72.

expresión de arte fuera de él. No solo el arte, sino cualquier información, mensaje o contenido, al estar digitalizados comparten la misma condición de inmaterialidad, lo cual supone las mismas condiciones de difusión y producción e interacción, la misma susceptibilidad a ser copiados y reproducidos, de pérdida u omisión de autoría y de modificación de la función artística. Por supuesto también un cambio en los sistemas de producción, pues el medio digital facilita, propicia una multiplicidad de los roles en dichos sistemas, esto va ligado a la función del artista pues cada vez más, es él quien ejecuta por cuenta propia la creación y exhibición de la imagen de arte, suprimiendo en ello elementos que en otros contextos intervienen en la producción de arte.

La exposición y distribución resultan de la reproducción de la imagen. Todo lo que conlleva la reproducción de esta a través de las interminables cadenas interconectadas y formadas por cada red de propagación de cada sujeto-usuario, implica ya de por sí, una exhibición de la imagen y el principio de adición resultado del proceso de apropiación, hace que se exponga el componente divulgativo de un sujeto-usuario a otro sujeto-usuario y si alguno más se identifica sensible, emocional, sentimentalmente o de otra manera, de igual forma esto conlleva una distribución del contenido anteriormente expuesto. Esta red en cadena de la reproducción consecutiva de la imagen da como resultado la viralización de esta, finalidad cuyo proceso implicó la creación de la imagen, la propagación de esta, su apropiación en masa, su reproducción, exposición, distribución, difusión, exhibición o cualquier otra forma de hacer que una información sea del conocimiento de una gran cantidad de sujetos-usuarios y que solo es posible por los rasgos característicos fundamentales que posee el medio digital.

Por último, tratar de explicar el tránsito de las imágenes de arte canónico en el medio digital mediante el historicismo o historiografía no bastaría, pues en el tratamiento y desenvolvimiento de ambas terminaríamos por anteponer como medio de justificación y comprensión un giro antropológico, pues no solo el pensamiento cambia de dirección y se centra en el hombre, lo que cambia también son las acciones y las prácticas. Aquí los estudios visuales o un campo expandido a través de múltiples factores y elementos de análisis pueden ser de utilidad. No hablamos de un detrimento histórico, sino que, no puede ser el único rasgo para considerar.

Relativo a la apropiación Juan Martín Prada identifica: “Todo se hace girar en torno a un acercamiento al problema de crear la imagen de una imagen”. Ciertamente en los ejemplos expuestos anteriormente ese es el problema, tanto Levine como Prina crearon imagen de otra imagen, ya sea modificando o copiando, pero ambas formas recontextualizaron y dieron pie a numerosos análisis. Pero, en una formalización general lo más viable sería hablar de la apropiación en los medios digitales como una apropiación ambivalente en las categorías de Dominique Berthet, es decir, que en el medio digital cohabiten la apropiación reproductora o imitadora y la apropiación creadora o productora, estableciendo que en la primera tendría cabida toda imagen que provenga del exterior, que tuvo su conversión de lo material a lo digital, y en la segunda categoría tomando en cuenta la imagen modificada o creada por las tecnologías informáticas digitales: el arte digital, es necesario una categorización más detallada para poder definir el tipo de apropiación que se da en el medio digital.

Categorización 1. Todo objeto del mundo material que es digitalizado es copiado y es repetido, cambia su forma de representación y de materialización, pero no cambian sus propiedades de identificación sensible-visibles, el reconocimiento empírico del objeto no cambia por la conversión digital de este, de igual manera que una fotografía digital de cualquier individuo permite reconocerlo en forma física. Bajo esta concepción la imagen digital podría considerarse como una apropiación reproductora o imitadora, pues el traslado del objeto natural material a la imagen digitalizada inmaterial supone justamente la repetición y la copia bajo los estándares que condiciona el propio soporte del medio (la imagen digital tiene sus propias cualidades y características). De esta manera, todo el arte canónico que ha sido concebido bajo los estándares de las academias de bellas artes y sus costumbres en las dinámicas de realización y exhibición (que están hechas en un cuadro y se exhiben en un museo), al ser digitalizadas serían repetición y copia, el único cambio que podrían sugerir es el que los propios parámetros de definición de las pantallas marcan en la presentación de cada contenido, y estos podrían ser cambios de tamaño y colores principalmente.

Categorización 2. Toda modificación y adición a la imagen digitalizada de todo objeto del mundo material, cambia su forma de representación, pero ya no de materialización, puede ser reconocible el componente original, pero se reconoce la modificación y adición como

propiedades intelectuales. Bajo esta concepción la imagen podría considerarse como una apropiación creadora o productora, pues la propia modificación de las imágenes digitales implica ya un conocimiento de algún software de manipulación de la imagen y nociones al menos básicas de diseño. No obstante, tomando en cuenta el arte digital, como este arte que nace de cero desde un ordenador o una tecnología informática digital, puede o no puede ser basado en un objeto del mundo material, de cualquier manera, ha carecido de dicha conversión de lo material a lo digital, dependiendo de sus niveles de verosimilitud sería apropiación o influencia, sin embargo, aquí cada caso sería o debería ser sujeto a un análisis. La fotografía, el cine y el dibujo han sufrido un cambio en la radicalidad de sus prácticas, pasaron de lo analógico a lo digital y ello ha trastocado la esencia pura de lo que representaban antes y después de dichos cambios.

Lo que se vislumbra anteriormente, no es más que la necesidad de esbozar categorías de apropiación propias y funcionales para el fin que requerimos, por lo tanto es necesario ampliar las descripciones de los fenómenos puestos bajo la lupa. Las categorías de Berthet son útiles para el entendimiento de la apropiación y sus dos vertientes, pero el medio digital nos exige por como presenta a las imágenes, una configuración más específica.

2.2.2 Arte digitalizado: los órdenes de la apropiación

Las imágenes de arte digitalizadas han sido convertidas al igual que otro tipo de imágenes, por creadores que buscan utilizar las posibilidades de las nuevas tecnologías las cuales brindan perspectivas totalmente diferentes, dando libertades de emisión, recepción e interacción que antes eran imprevisibles.

Este arte a diferencia del que nace desde la computadora tiene un “original”, o un referente físico tangible el cual es albergado como se ha mencionado con anterioridad, en las paredes de un recinto institucional o privado. No obstante, el empleo de los dispositivos digitales implosiona la información atrayendo a usuarios que al principio no estaban interesados en ciertos contenidos, más que los especialistas del arte, estas imágenes permiten un acercamiento de individuos con los que había distanciamiento, interesados por la figuración de dichas obras, se interesan por los elementos gráficos, el discurso de emisión,

las series o algoritmos de color (variables y sujetos a la tecnicidad de cada pantalla), las imágenes de arte canónicas quedan a disposición de usuarios con una formación que no es estrictamente en Historia del Arte, y a veces ni siquiera cercana a las humanidades.

Si concedemos la idea de que el arte debe circular por los distintos estratos sociales, no sería de extrañar que bajo dicho contexto, los artistas opten por tener sus obras en formato digital y jugar una doble carta de rotación: en museos y en redes. Si bien el arte digitalizado es muy distinto al arte digital, pues la imagen digitalizada fija no es tan inmersiva ni de tanta inmediatez como las aplicaciones de realidad virtual, ni obras tridimensionales desarrolladas bajo la técnica de animación o las tecnologías digitales empleadas por pintores y realizadores audiovisuales; el arte digitalizado es apropiable y reapropiable, el espectador puede apoderarse de estas imágenes, manipularlas e intervenirlas, reproduce y reapropia en función de lo que quiera transmitir o de cómo y para qué finalidad las quiera.

Los sujetos como el artista y el público, no significan ni realizan lo mismo que lo que se ha comprendido de ellos con anterioridad: el artista ahora es más nombrado como creador de contenido y el público se ha singularizado en el usuario; el artista ya no solo produce, sino que también emite, y también consensa, ya no solo debe pensar en cómo crear su obra sino que ahora también debe imaginar de qué manera y en qué canal hacerla circular, pero ya de manera independiente, un arte y un artista autónomo buscando la manera en que ambos se visualicen y se reproduzcan en la mayor medida de lo posible: tenemos por tanto un rol dual del emisor: artista y emisor - Creador y receptor. El usuario ya no solo es el que recibe, sino que ahora también es emisor, también es creador cuando reapropia y remedia: el usuario si quiere es pasivo y si quiere es activo, cuando quiere cuestiona e indaga, cuando no, solo recibe inerte. Ambos son y pueden ser lo mismo y lo opuesto, pues hay que decirlo poco o mucho pesa el derecho de autor en un medio donde cualquiera puede apropiarse de las imágenes y qué más que todo esa sería la meta principal de toda imagen, duplicarse reproducirse, viralizarse. Las imágenes de arte en las tecnologías digitales se adentran cada vez más en los dominios más variados de apropiación, remediación, comunicación e información.

A pesar de las nuevas experiencias y roles que otorgan las tecnologías digitales, no debemos olvidar que son mediación, y que así como acercan de igual manera separan, y quizá en tiempos de pandemia y confinamiento e incluso antes de circunstancias como estas, lo que hacían era distanciar y crear desafecto en pro de la superficialidad en lugar de promover una participación sensible y fantástica. Sean cuales sean las intenciones de digitalización de las imágenes de arte canónico, de cómo se reapropien y remedien, a través de las pantallas representan un modo de interacción y experimentación más que el afloramiento de una nueva sensibilidad, pues predomina una nueva norma de inmaterialidad indeterminada más que una relación física y tangible. Hay de por medio mucha invención técnica en las imágenes digitalizadas, pero apelan poco a la sensibilidad y a la emoción, están al servicio de la interacción y del discurso bajo las inspecciones de los usuarios, después de 3 horas viendo imágenes, todas se vuelven iguales, todas son lo mismo. No es una experiencia abstracta, es una más bien construida, en donde los usuarios interpelan y dotan de organicidad discursiva a un medio informacional de códigos.

Bajo este contexto es que hay varios niveles y órdenes de apropiación de las imágenes en el medio digital, el emisor da un sentido, es el primer sentido con el que se recibe la imagen, pero la interacción directa y reapropiación de los usuarios irá modificando este primer sentido hacia muchos otros, indeterminados y variados. Distinguimos tres órdenes de apropiación bajo los cuales las imágenes de arte canónico circulan en la interfaz de Facebook.

1. Las apropiaciones de primer orden: son imágenes de arte que se hacen circular en el medio digital bajo imperativos y discursos de la Historia del Arte, atañen a la época de creación, al genio del artista que la creó, al estilo y escuela a la cual pertenecen, en dónde están albergados, o cuentan una gran anécdota de la obra o un dato cultural, la digitalización de la obra de arte en su representación visual es fiel a como se ve en físico y busca destacar su máximo de belleza o de detalle para enaltecer la obra y su constructo histórico y social. En este tipo de imágenes la interacción de los usuarios suele mostrar aceptación en las reacciones simulatorias, pero en los comentarios puede haber ambivalencia: aceptación y rechazo, se suelen encontrar réplicas que cuestionan la información dada, aportes que contradicen la historia de la imagen, o

cuestionamientos lógicos sobre la construcción histórica y social con el que se privilegia la obra, detalles sobre la imagen, o la demanda de más información, etc.

Como ejemplo la escultura de Bernini *El rapto de Perséfone* normalmente circula bajo este orden de apropiación haciendo énfasis en el detalle del tacto y la forma en la obra. El discurso hace énfasis en la técnica y el genio del creador; las interacciones en su mayoría siguen esa línea de consenso valorativo sobre la majestuosidad y canonicidad de la escultura.

2. Las apropiaciones de segundo orden: son imágenes de arte canónicas apropiadas e intervenidas para incorporarle o restarle elementos que le dotan de originalidad, para darles un nuevo sentido o estructura semántica. Este tipo de imágenes busca ser similar al “original” más no idéntico, la idea es que se note la reapropiación que se ha hecho de ella y se pueda descifrar la intencionalidad o ingenio que se implementó para poder ponerla en circulación. Sobre este tipo de imágenes, la interacción de los usuarios puede ir encaminada hacia la develación de la imagen, se buscan los orígenes y referencias de las obras, pues no siempre se tiene claro su historia, creador y estilo, son datos que a veces se omiten por parte de quién pone en circulación la imagen, y es aquí donde los usuarios comienzan a llenar las grietas que porta la imagen, complementan, discuten, cuestionan, indagan y retroalimentan.

Como ejemplo, en la Meya¹⁶⁸ la generación 2020 realizó una serie de apropiaciones de este orden, tratando de imitar mediante fotografías digitales, las formas y colores de obras pictóricas canónicas. En una serie de imágenes comparativas, muestran sus apropiaciones y formas de adaptación. Lo interesante de este ejemplo es que, además de ser un ejercicio académico, se establezca como canon tal o cual imagen, y que se trabaje sobre ello.

3. Las apropiaciones de tercer orden: aquí las imágenes de arte canónico se descontextualizan completamente de su origen, significados, contexto, historia y función; se utilizan para representar una situación de cotidianidad o de tendencia que no tiene relación más que el uso figurativo de los íconos y elementos propios de la imagen. Se les añade texto, se les modifica color, se les yuxtaponen gráficos, se recortan y pegan los íconos sobre otras imágenes, los collages y los recortes pueden

¹⁶⁸ Maestría en Estética y Arte de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla.

ser exagerados y sin razón o sentido. Lo que se busca aquí, es el sarcasmo, la burla o la ironía, entretenimiento, en la cultura más mediática y quizá semánticamente pobre. El papel de los usuarios y las interacciones en este tipo de imágenes es el de diversión, no hay una profundidad de análisis o de cuestión como en las apropiaciones de primer orden, pueden darse retroalimentaciones como las que se suscitan en las apropiaciones de segundo orden, pero son más escasas, aquí la simetría entre contenido e interacción es notable, pues el entretenimiento y diversión que se busca en la emisión normalmente se corresponde en las interacciones, aunque con sus debidas excepciones.

Como ejemplo, las obras de goya son utilizadas para recrear un puesto o una fonda de venta de antojitos, quesadillas y molotes. Este tipo de apropiación surge con un fin de entretenimiento y diversión, a veces de burla, pero es sin duda, uno de los usos menos pensables o inimaginables sobre imágenes de carácter canónico, y en este punto es importante analizar quién está emitiendo y porqué de tal manera estas imágenes.

Si bien, aún quedan elementos por analizar en los procesos de apropiación, seguiremos el recorrido hacia el entorno y ecosistema que también nos ocupa en este capítulo, para lograr un análisis redondo sobre los aspectos comunicacionales y teóricos en la propuesta analítica y de praxis en la investigación.

2.2.3 Archivo, remediación y reapropiación

En este apartado pretendemos introducir algunos conceptos que ayudarán a teorizar de mejor manera lo que es el desborde o liberación de las imágenes de arte canónico, para ello primero debemos aterrizar a la noción de que, todo ese cúmulo de imágenes canónicas han logrado ser preservadas con un fin, los objetos no perduran tanto en el tiempo ni a los cambios de época y modos de vida a menos de que así se les disponga, de que alguien vele porque se preserven y se mantengan en un buen estado tanto en sus dimensiones materiales, como presente en la memoria cultural; como bien lo menciona José Ramón Fabelo Corzo: “Es posible que lo que hoy o aquí es valioso, mañana o allá no lo sea, debido a que puede haber

cambiado la relación funcional del objeto en cuestión con lo genéricamente humano”¹⁶⁹. Estos cambios en la apreciación de un objeto a través del paso del tiempo o el cambio de los contextos socioculturales son comunes, no obstante el arte canónico sigue teniendo sus mismas dimensiones primigenias, de culto y rito, fetiche y protección conservación de quién les posea, no han perdido su valor conforme el tiempo avanza, sino que, incluso tiende a expandirlo en cuanto a una relación de dominio posesión de la obra se refiere, el mercado del arte tiende a acrecentar su valor de mercancía, pero, su valor simbólico, lo que representa, ese es un valor que está en transmutación, que ya no corresponde a los usos y significados de otras épocas y es en gran medida a que el uso de estas imágenes han estado en una constante remediación y reapropiación desde que los medios de comunicación masiva y el arte de vanguardia y contemporáneo comienzan a utilizar esas imágenes de arte realizado anteriormente como un tipo de archivo o catálogo de donde echar mano.

Hal Foster desarrolla una idea de archivo como ese conglomerado de reservorios materiales, imágenes, textos, relatos de la historia del arte, en donde se asentó una concepción patrimonialista de la cultura, una en la que todas esas cosas archivadas son cosas increíbles porque representan a un país, a una época, a grandes genios o grandes acontecimientos. Lo interesante, es que con las reapropiaciones de esas imágenes que servían a un fin y a un modelo determinado estructural de la cultura como un archivo estático y acumulador, se deja ver que hay otros modos y otras funciones en las que se pueden activar, otros fines a los cuales servir, otros relatos que narrar, otras formas de generar conocimiento:

Si la cultura visual marca una transformación de archivo, entonces tiene precedentes, sobre todo el evento de época que informa tanto a Manet en el espacio imaginario del museo y la Bauhaus en la economía política del signo: la transformación del arte en "la era de la reproducción mecánica", como lo disputa Benjamín en el ensayo homónimo (1936) y Malraux en *Las voces del silencio* (firmado "1935-51"). Benjamín argumenta que la reproducción fotográfica despoja al arte del contexto, destruye tradición, liquida aura. No solo el valor de culto se pierde para siempre, sino que el valor de exhibición se ve también amenazado, y en

¹⁶⁹ En su libro *Los valores y sus desafíos actuales* José Ramón Fabelo Corzo, establece una dimensión objetiva de los valores, habla de un <sistema objetivo de valores> “una objetividad social dada por la relación funcional de significación del objeto o fenómeno dado con el ser humano.” P. 55

lugar de estos viejos y nuevos rituales, un re-funcionamiento político del arte se hace posible¹⁷⁰.

La noción de archivo, esa que es acumuladora, preservadora, estática, inflexible y poco dinámica ya se había puesto en reyerta desde el inicio de las vanguardias, proyectos pedagógicos, la reproductibilidad técnica del arte, y escritos fundamentales sobre las artes plásticas, se liquidaba el aura, la originalidad y presencia única de las obras de arte, se pierde el valor de culto y el valor exhibitivo queda amenazado, y un refuncionamiento político del arte entra juego; también una incesante mercantilización y fetichización de los objetos artísticos, pero la reproductibilidad técnica y la separación tangencial que comenzaron a hacer los impresionistas de los museos e instituciones en búsqueda de sus propias vías de exhibición y distribución podría continuar en un largo camino de desarrollo hacia lo que Foster ve como el ascenso de la cultura visual y la transformación del archivo hacia una dispersión y desorden de las imágenes una desclasificación y desarchivización, asentados por la era electrónica y digital de la información y cuyos antecedentes Foster encuentra en los sucesos ya narrados.

¿Qué lugar tiene la remediación y la reapropiación en todo esto? ¿Han marcado determinantemente el fin del valor de culto y de exhibición de las obras de arte canónicas? ¿El museo ha dejado de tener sentido como ese gran ente acumulador y yuxtaposedor de imágenes clasificadas y ordenadas según un relato primigenio y divino? Pareciera o a veces puede llegar a sentenciarse de manera determinista pero no intencional que, las nuevas formas de reproducción e interacción con las imágenes en las nuevas tecnologías digitales están marcando una nueva pauta o una nueva forma de relacionarse con el mundo que desplazará a las formas y nociones previas, sobre este cambio o esta nueva era que se ve ya asentada, muchos autores se han pronunciado, pero lo que buscamos al establecer aquí a la remediación y a la reapropiación, al repensarlos estamos más bien atribuyendo que, si bien pueden funcionar a liberar las imágenes de arte canónico del relato al que se constriñeron por un fin específico servicial al estado nación o a la narración divina eclesiástica, también pueden servir a reforzarlo, es decir, no va a marcar el fin del relato, ni de las instituciones,

¹⁷⁰ Foster, Hal, "The Archive Without Museums", p. 109

sino más bien, va a servir como una forma de pronunciamiento de aquellos que poco han podido acercarse realmente a esas obras y los moldes de infraestructura gigantes que los contienen, y en medida de cómo se recontextualice y como se reapropie, se guiará dicha remediación hacia asentar la multiplicidad de significados y representaciones de las imágenes o ayudará a que el relato se conserve y se mantenga como esencial y legítimo.

Sin embargo, el archivo no es solo un enorme estante en donde se encuentra todo el arte canónico para tomarlo, reapropiarlo y remediarlo, podría más bien servir como herramienta de análisis para el arte contemporáneo, aunque una de las grandes cuestiones aquí es si en verdad se quiere archivar tal arte, un arte que desde el momento de su acepción no se está seguro en primera parte, si en verdad es arte. Suponemos que una vez definido dicho debate, cuando el performance o el arte desmaterializado llega al museo o a su exhibición, aunque el acto u el objeto no existan posteriormente algo debe haber capturado el momento cumbre en el que apareció. Sobre esto Juan Albarrán Diego da importantes apuntes, primero porque aboga por hacer una historia del arte desde el presente, con una metodología parecida a la que aplica la historia contemporánea: “[...] Sin embargo, en el campo de los estudios artísticos, los acercamientos a la creación contemporánea parecen relegados a medios periodísticos o literarios (crítica del arte) menospreciados en ámbitos académicos”¹⁷¹. Esto pareciera ser por el aparente nexo entre academia e instituciones, donde principalmente se buscaría salvaguardar el relato tradicional artístico en donde el estilo, la técnica y el objeto artístico son primordiales; aunque, en los últimos años ha habido más apertura tanto de los propios museos e instituciones con función archivística, conservadora y patrimonialista, hacia las prácticas contemporáneas y nuevas estrategias de difusión y apertura exponencial al público en general. Lo que se vendría a identificar por tanto es una crisis historiográfica, pues desde la segunda mitad del siglo XX en adelante, el objeto artístico ya no está, o este es fugaz y perecedero; si es así ¿cómo podría almacenarse o archivar la obra para que los historiadores del presente o del futuro pudiesen estudiarla y analizarla?: “[...] la performance tendría entre sus principales objetivos el de no dejar una huella material de un trabajo que incide en el concepto de presencia para dejar atrás el de representación.

¹⁷¹ Albarrán, Diego Juan, “Historia del arte y tempo presente: otra historiografía desde la contemporaneidad”, p. 40.

[...] la fotografía entra en escena como medio para documentar estas acciones efímeras”¹⁷². Entonces el tipo de memoria archivística del que dependería el arte contemporáneo sería la del periodismo, la fotografía documental y las capturas de video serían la manera en la que los aplicados en la materia reconstruirían los sucesos. Sin embargo Albarrán advierte que lo harán alejándose de la realidad que se pretende aprehender.

El autor expone en su texto algunos ejemplos de arte performance en donde su documentación fotográfica y su dispersión mediática fungieron más bien como un tipo de remediación y reapropiación cambiando completamente el contexto real de lo que se buscaba en la obra. Los ejemplos van desde la obra de Rudolf Scharzkogler y su *Action 3* (2006) en donde uno de los documentos fotográficos mostraba el pene de uno de los modelos aparentemente amputado y sustituido por una cabeza de pescado. La obra del artista costarricense Guillermo Habacuc Vargas (2006) con su instalación en donde aparentemente dejaría morir a un perro de hambre, en donde la indignación informativa alcanzó instancias políticas impidiéndole la entrada al artista en territorio europeo¹⁷³. En ambos casos y seguro en muchos otros, la documentación fotográfica y de video fue más una remediación que una representación objetiva de lo que buscaba cuestionar o develar la obra performance.

Las interpretaciones de la acción basadas en el documento probó por excelencia (la fotografía documental) tergiversan el hecho del que, por otra parte, resultaría difícil, por no decir imposible, obtener una reconstrucción ajustada a la realidad. De alguna manera, el documento subsume el acontecimiento en su documento, por lo que resulta tremendamente difícil llevar a cabo una reconstrucción o valoración del mismo que se pretenda objetiva¹⁷⁴.

¿No sería aquí también válido cuestionar al archivo mismo por su condición de archivo? Si la fotografía documental que ha capturado un momento tal cual es, no es capaz de transmitir fidedignamente los ases discursivos de la obra, ni su emplazamiento crítico ni contextual, ¿Por qué damos por hecho que la obra en sí misma si lo hace? Es decir, ¿no hay también una parte de ocultamiento en ella misma? ¿Nos revela por sí misma todo la cuestión ontológica que se busca de ella? Lo increíble de estos ejemplos es que, dicha interpretación disociada de lo que era la obra en sí, se da en el mismo marco en que la obra estaba expuesta,

¹⁷² *Ibidem*, p. 41.

¹⁷³ *Ibidem*, p. 42.

¹⁷⁴ *Ídem*.

en el mismo tiempo y lugar de enunciación, por lo cual si dicho análisis y valoración de las obras fueron así en su momento, imaginemos las variaciones de la misma unos veinte o cincuenta años después, por tanto la historiografía se ve envuelta en tal embrollo.

Sobre tal dificultad para inscribirnos al arte contemporáneo Jesús Márquez Carrillo, expone diversos ejemplos en donde se vincula a artistas y sus obras con el consumo en su sentido político y social, una reflexión sobre una subjetividad que socialmente se está configurando y en donde el arte actual se inserta como materia de consumo, todo bajo una mirada genealógica (conformación de sujetos en relación con la verdad, relaciones de poder y códigos morales)¹⁷⁵. El autor describe sucesos artísticos como el que pretendía hacer el artista Marco Evaristti en 2008, cuando el periódico inglés *The Art Newspaper*, publicó que el preso Gene Hathorn había acordado ceder su cuerpo al artista una vez que le aplicasen la pena de muerte para que lo congelara e hiciera con él comida para peces, la idea trataría de que la gente en algún museo de Alemania alimentara a los peces con la pasta proveniente de un cuerpo humano. Lo que llama la atención es que, como se entretrejía en el texto de Albarrán, el arte performance o contemporáneo pareciese estar circunscrito a las redes periodísticas y de crítica valorativa, más que a las cuestiones estéticas o de significación, más cercano a la mediación y remediación que a un análisis interpretativo que pudiera emitir un “experto” en arte contemporáneo. Márquez Carrillo asocia hábilmente este suceso al de Evaristti y su Helena (2000) incluso por el cual él y el director del museo, Peter Meyer fueron llevados a juicio por maltrato animal. Su obra consistió en colocar en un museo varias licuadoras llenas de agua, con un pez dorado en cada una de ellas, el visitante podía decidir entre activar o no el aparato¹⁷⁶. No podemos afirmarlo, pero tampoco negar que quizá para el segundo caso, pues en el primero es evidente por la propia cita al autor que, la documentación fotográfica, la crítica, los medios y la prensa tuvieron que ver al remediar la obra y tergiversar las intenciones del artista, más allá de si estas era buenas o no, la condena mediática y social que los llevó a juicio fue seguramente por la remediación mediante archivos documentales de video o fotografía que redimensionaron significativamente su obra performance. Nuevamente esta es la cuestión con la historiografía. Los ejemplos que aborda el autor sobre

¹⁷⁵ Márquez Carrillo, Jesús, “En las fronteras y el consumo del arte actual”, p. 195.

¹⁷⁶ *Ibidem*, p. 196.

Takeshi Mukarami en el año 2008 en el Brooklyn Museum de Nueva York, una serie de carteras para la marca Louis Vuitton vendidas en precios cercanos a los seis mil dólares. Y el de Piero Manzoni quien colocó sus excremento en 90 latas de 30 gramos etiquetadas con las palabras “Mierda de Artista” vendiendo todas, incluso varias de ellas en posesión de algunas galerías y museos de renombre¹⁷⁷. Si bien aquí si hay un objeto concreto y material, como lo son las carteras y las latas llenas de excremento volveríamos una y otra vez a la cuestión de si eso es o no es arte, una cartera introducida al sistema museístico como si fuera a la sección de souvenirs más que a las de colecciones, su valor mercantil y de dominio y posesión por un agente económico la alejan de lo artístico en cuanto a la concepción tradicionalista de este, y las latas llenas de excremento, en cualquier situación cotidiana sería algo desagradable y desdeñable, sin embargo al inscribirla en una galería o museo de arte automáticamente se le confiere un estatus o apreciación positiva. ¿Ante que se enfrentan los estudiosos, historiadores y estetas del presente y el futuro? El hecho de que las latas de excremento hayan sido un éxito en ventas ¿las hace realmente asequibles como grandes obras, o ya ni siquiera eso, al menos como arte?

La realidad es que en las últimas décadas, las artes han experimentado un desarrollo impresionante. Es tal la riqueza y diversidad de propuestas, técnicas y soportes que no se considera fácil distar entre ellas algunas líneas destacadas y, más aún, sus fronteras –equivocas– se derraman y resulta muy complicado entrever la precaria identidad de sus discursos estéticos. El medio ambiente, el cuerpo, los espacios, el desarraigo, el territorio, el tiempo, la memoria, etc. Son temáticas y campos de experimentación que se desgajan y tienden a mostrar que las vanguardias artísticas y literarias del siglo XX o “el happening, el accionismo, Fluxus events, el *body art* y la performance de los años 60 y 70 fueron más que un simple episodio”¹⁷⁸.

Lo que vamos analizar y cuestionar aquí es el documento, es el archivo, pero no es uno estático, patrimonialista, aurático, ni estático preservador, es uno dinámico, fluido, interactivo e interconectado, de un objeto de arte que es material, que es canónico, que está en un rito y relato primigenio de una disciplina en crisis que es la historia del arte, el relato entró en crisis porque como vimos anteriormente, las prácticas artísticas cambiaron bastante

¹⁷⁷ *Ibidem*, p. 199.

¹⁷⁸ *Ibidem*, pp.200-201.

en los últimos años, la historiografía se podría haber visto incapaz de inscribir las obras antes descritas a un relato unidireccional y unilateral. ¿Pero qué pasa cuando estas memorias y estos archivos entran a las nuevas modalidades de flujo informativo? ¿Algo cambia? ¿Se simplifican en un mismo plano todas? ¿Qué papel juega la intervención de los usuarios y las constantes inscripciones y reproducciones, reappropriaciones que surgen de todo esto? Tanto el arte canónico, como el arte contemporáneo, ya vimos que ambos entran en diversificación de significados y recontextualizaciones diversas completamente distintas a las que la obra original pudiese haber tenido, no están exentas incluso las prácticas contemporáneas a pesar de que estas se desvanezcan.

2.2.4 Cultura digital: estatuto de la información, usuarios y su participación

Cuando hablamos de una cultura digital normalmente hacemos referencia a dispositivos tecnológicos y al cambio de escala en los grados de interacción que estos suponen, el relevo de las actividades cotidianas físicas tangibles hacia una vuelta de rueda en las pantallas táctiles y las aplicaciones móviles. Poco consideramos que somos nosotros, los usuarios, los que hemos conformado esa cultura digital con nuestra muy alta y activa participación, uso y adecuación a las tecnologías digitales. ¿Cuál es la verdadera implicación de nuestra participación en las orbes digitales? ¿Por qué es que participamos? ¿Para quién? Estas preguntas seguramente han sido planteadas por la actividad museística en los últimos años, viéndose trastocadas las dinámicas de sus eventos, debates, noticias y exposiciones en línea, haciendo un poco más de énfasis en la era del coronavirus, en donde la crisis sanitaria empujó aún más y un tanto forzadamente a la adopción de las prácticas digitales como rutinarias y necesarias.

La disolución de las barreras entre lo que es digital y lo que es real se debe justamente a la hibridación de ambos campos, el campo real o físico tangible y el campo digital informático, la homogeneización de dichas capas de percepción es lo que ha consolidado a la propia digitalización como una rama más de la vida, como una ampliación de las actividades para desenvolverse como ser humano. Sobre esto Gianni y Bowen mencionan que el comportamiento que toma la información en el campo físico como en el digital, está

mezclado de una vez y por todas, ha habido una fusión de lo real y lo digital; de la vida y el arte, el creciente perfeccionamiento de la realidad virtual de la realidad aumentada, junto con la robótica está permeando todos los aspectos de la vida real que se experimentan a través de los sentidos conformando nuevas nociones estéticas. Dicho argumento para los autores es característico de un primer movimiento de revolución digital al que denominan “La primera ola”, donde además describen la importancia del estudio de la información y la comunicación en la teoría de Claude Shannon, el cual sentó las bases para el nacimiento de internet y la invención de la World Wide Web, un lugar donde la comunicación digital es ahora el corazón de la vida real y virtual¹⁷⁹.

Pero esta mención a la digitalización se hace notar como un síntoma en donde los objetos son mutables y móviles, tienen una agencia y pueden desestabilizarse, la digitalización puede incluso ser parte de un replanteamiento ontológico. Gianni y Bowen dicen al respecto: “Por lo tanto, las tecnologías una vez diferenciadas para la grabación de sonido, películas, texto y video, se han convertido ahora en parte del mismo tejido digital del nuevo panorama de la cultura digital de medios mixtos que habitamos”¹⁸⁰. Este pasaje infiere una distinción formal entre los soportes, medios que antes estaban separados y ahora son todos parte de un mismo tejido digital. Cabría preguntarnos si en verdad no hay distinción alguna de los soportes digitalizados en el medio digital, sensorial y perceptivamente podríamos afirmar que si hay diferencia entre una pintura y una fotografía, pero en términos del estatuto de la información en el medio digital parece que no hay diferencia, todo es información, son ceros y unos configurados mediante impulsos eléctricos, fenomenológicamente aparecen como sonido y pintura, esa forma toman, pero podrían tomar cualquier otra, son informacionalmente códigos, secuencias de dígitos numéricos. El dispositivo traduce la información, desde los medios electrónicos como el telégrafo y ahora internet, ambos procesan información y la configuran de cierto modo, los dispositivos electrónicos y los digitales operan bajo la selección y la traducción. Gianni y Bowen enfatizan esta idea en su apartado “El sueño de Shannon hecho realidad: todos los medios son comunicación en ceros y unos”, aquí datan el año 2000 como la fecha icónica en donde el

¹⁷⁹ Gianni y Bowen, *Museums and Digital Culture, New Perspectives and Research*, p. 6.

¹⁸⁰ *Ídem*.

texto, la fotografía, el sonido, la grabación, el cine y el video se convirtieron a lo digital, esto encaminó una reformulación del dominio del arte, la cultura y las humanidades en contextos digitales. La convergencia digital unificó a la comunicación y la informática, además de hacer igualmente utilizables a todos los medios, impulsando el auge de la expresión humana, la vida digital en internet dominada por videos, imágenes y el ascenso de la inteligencia artificial¹⁸¹.

En la distinción entre lo físico y lo digital los autores plantean una interesante conexión entre el género de retrato muy utilizado en las artes plásticas desde el siglo XVI hasta el XIX, y también muy frecuente en los géneros fotográficos, y el selfie, visto este último como una emergente forma de expresión digital, muchos museos han incorporado la dinámica de hacer una selfie en sus instalaciones o exposiciones, esto sirviendo para distintos fines o usos, en todo caso la selfie es un ejemplo de cómo la gente traduce actos físicos en actos digitales, y de cómo puede involucrarse participando activamente: “Ahora la gente no quiere ser simplemente un consumidor silencioso, quiere ser parte del arte [...] Puedes hacerte una selfie con una Polaroid, pero a menos que puedas compartirla o subirla al instante ¿Qué efecto tendría? Las selfies son universales, representan culturalmente”¹⁸². La selfie como una acción participativa del visitante o espectador ya convertido en usuario, funciona en una cantidad de variantes importantes, puede serle útil al museo para saber el número de usuarios involucrados en un ejercicio de autoidentificación con las instalaciones; puede servir al propio usuario con un fin de interacción social; y puede servir al propio algoritmo de la interfaz digital el cual se alimenta del flujo de información que circula en ella.

Mucho quizá entorno a la digitalización tiene que ver con su funcionalidad y el marco en que inscribimos las actividades a través del mencionado ambiente tecnológico, tal vez la clave es no ver la digitalización como un fin, sino como un medio, como una herramienta. La digitalización se puede destraducir o retraducir, fijar, desfijar o refijar. Como el ya antes usado ejemplo de la fotografía. La imagen fotográfica puede ser digital, podemos editarla y también podemos imprimirla, al hacer esto, la incrustamos en un soporte material que ya no es puramente informacional o una secuencia de códigos numéricos. Lo que caracteriza ese

¹⁸¹ *Ibidem*, p. 10.

¹⁸² *Ibidem*, p. 8.

estatuto de la información digital es su condición de cuantificación, Manovich caracteriza cualitativamente los nuevos medios¹⁸³, cuando se encamina a describirlos y descifrarlos cartográficamente, también deja entrever un giro con dimensión cuantitativa, una idea muy importante para el argumento de la escala de la cultura digital, pues desborda y desestabiliza las ideas preexistentes sobre la cultura tradicional y sus métodos de estudiarla. Hacia donde se enfilará Manovich es hacia un desborde de la noción de cultura y la exigencia de un replanteamiento de los métodos de análisis donde se utilicé una herramienta para medir y analizar un volumen de imágenes determinado.

Utilizando otros términos, aproximémonos a la digitalización mirándola como esa combinación de varios medios, lo que entraña una comprensión diferente de la alta y la baja cultura. Las apropiaciones en los medios combinan formatos de la alta y la baja cultura, la idea de autoría positivista de la historia del arte, ¿quién la hizo? ¿quién la creo? Eso pierde relevancia, se exalta la idea de una imagen inmaterial. Esto implica un cambio de escala, un ensañamiento de la alta y la baja cultura y la manera tan atípica de como la cultura había sido conceptualizada. Por lo tanto el método o los métodos y los nuevos conceptos para intentar conceptualizar y abordar esa producción cultural, han sido de nuestro interés a lo largo de toda la investigación.

Otorgarles una dimensión cuantitativa a las imágenes digitales es darles una forma de visualización estadística, el hecho de volcar las prácticas culturales a la digitalización es la transmutación al código binario, traducir a código binario. Debe ser un hecho que no estamos preparados para dejar de ver a las imágenes como representación de algo, pero críticamente al menos debemos intuir que las imágenes digitalizadas no representan, y sirven puramente a fines estadísticos en su entorno digital natural, aunque los usuarios quizá estemos empeñados en atribuirles características y funciones que la digitalización por sí mismas ya les despojó.

Dentro de los fenómenos que la digitalización ha consumado en la contemporaneidad, sin duda está el de la *pantallización de la vida*¹⁸⁴, que no atañe únicamente al hecho de que

¹⁸³ Manovich Lev, el lenguaje de los nuevos medios, la imagen en la era digital. 2006.

¹⁸⁴ Autores como Alfonso Bouhaben y Nicholas Mirzoeff han hablado sobre el fenómeno.

las acciones de la vida diaria se desarrollen a través de dispositivos tecnológicos, sino que también incluye la gran acumulación y reservorio de información que se ha digitalizado y almacenado de manera determinada en las nubes digitales. Esto vendría siendo más o menos el mismo problema que se tuvo hacia finales del siglo XIX¹⁸⁵, cuando la escritura y los libros impresos abarcaban un volumen inmenso casi infinito e imposible de abarcar, la tarea de los críticos y de establecer canones según Harold Bloom, eran justamente esa, ante la imposibilidad de acceder a todos los libros, ante la incapacidad de leerlos todos, los críticos establecieron un canon, que representa lo mejor de cada época, y así, ante la brevedad de la vida, aprovecharíamos el tiempo en los libros comprobados como una excelencia, y no perderíamos tiempo leyendo despropósitos y libros malos.¹⁸⁶ Esto ya puede irse develando como un tipo de estratificación o método de muestreo, el canon bien podría verse así, como una selección cuidadosa y sistemática que representa un universo mucho más extenso.

El problema en los medios digitales es el mismo, aunque ahí el canon es diferente, las redes sociales configuran sus canones de distinta manera a como se configuró el canon en la literatura o las artes, en estos últimos los críticos fueron en mayor medida quienes instauraron el canon, en redes sociales el canon se configura mediante el consenso no de los críticos, sino de los usuarios y sobre todo mediante su participación directamente incrustada en la información digital. El acto de viralizar es la acción de hacer canon, una imagen fija o en movimiento que se viraliza forma parte del archivo dinámico e interconectado de internet, se convierte en canon del medio digital, y en ese canon hay un extenso recopilatorio y una amplia antología de imágenes que tuvieron las características específicas, que causaron el impacto y efectos necesarios para obtener los grados de interacción y participación necesarios para su viralización.

Sobre el problema del canon occidental y tradicional en los medios digitales, Lev Manovich manifiesta una serie de inconformidades, explayando principalmente que, los medios digitales están amplificando los canones que la Historia del Arte encausó bajo sus propios fines y dando poco lugar a la diversidad: “¿Quiénes están ahora incluidos en el canon histórico del arte occidental? Las búsquedas en Artstor (arstor.org), un servicio comercial

¹⁸⁵ La biblioteca de Babel de Jorge Luis Borges es un buen ejemplo del extenso e interminable dominio del libro o medio impreso.

¹⁸⁶ Bloom Harold, El canon occidental, 2006.

líder de imágenes digitales de arte utilizadas en la mayoría de las clases de historia del arte en los Estados Unidos. Los depósitos de arte digital pueden estar amplificando lo que ya existía, prejuicios y filtros de los cánones culturales modernos”¹⁸⁷. Es cierto que páginas como Artstor den prioridad a imágenes canónicas pensando en que son ese tipo de imágenes las que van a predominar para un curso de Historia del Arte, Manovich podría estar cuestionando ¿en dónde está la demás producción que no es canon? Y porque la tendencia de seguir estudiando las mismas imágenes se hace presente en un medio nuevo medio que se auto confiere como más libre y autónomo:

Los museos de arte e historia del arte moderno crearon un sistema altamente controlado que divide nuestra herencia visual en dos categorías binarias: arte y todo lo demás. Organiza el primero por los nombres de los artistas, el origen nacional de los artistas, los periodos de tiempo y e medio de una obra y estilo. En consecuencia, las colecciones digitales en línea de los museos de arte de hoy también parecen ordenadas y sistemáticas porque utilizan el mismo número reducido de categorías¹⁸⁸.

Parte de esta tendencia de seguir la misma dinámica y estilo de almacenamiento o archivo se debe según Manovich a las instituciones modernas, pues los libros de texto y pensadores como Hegel, Marx o Foucault nos entrenaron para ver la historia como una progresión de etapas, no es que la digitalización acuñe las mismas formas de experiencia del pasado, sino que nosotros la hemos moldeado de una manera que no nos parezca arbitraria ni desconocida: “Lo que se ha conservado hoy fue impulsado por ciertos valores culturales y jerarquías culturales existentes, no por la idea de un muestreo integral de todas las capas y áreas de la vida cultural”¹⁸⁹. Y si el problema no fuera únicamente la imposición y traslado de un canon tradicional a su digitalización, Manovich es consciente de una sobreproducción masiva de imágenes desde la incursión fotográfica en 1840, e identifica otro gran momento en la década de los 2000, cuando los teléfonos móviles permitieron la captura incesante de imágenes que tiempo después pasó a formar parte del inmenso archivo de internet. El problema es ¿tenemos acceso a esa producción de imágenes?

¹⁸⁷ Manovich Lev, *Cultural Analytics*, p.96.

¹⁸⁸ *Ibidem*, p. 98.

¹⁸⁹ *Ibidem*, p. 104.

El planteamiento de Manovich va en gran medida hacia la defensa de un acercamiento cuantitativo al análisis cultural, con una de sus argumentaciones principales que, lo que podría ser una liberación del canon no lo es, porque sigue fuertemente arraigada nuestra concepción de representación sobre las imágenes, y en el medio digital siempre es cuestionable ¿qué se convierte en datos y qué no, del relato que estamos armando? Manovich describe este problema del canon y sus implicaciones en el medio digital hacia una muestra más representativa, equitativa e igualitaria:

En humanidades, canon se refiere a un conjunto de obras de literatura, música, arte u otras artes consideradas las más importantes para un período o lugar en particular. Utilizar los cánones tenían sentido hasta este punto porque las obras canónicas eran las primordiales para enseñar a los estudiantes y analizarlas en las discusiones de clase. La gran pregunta en las humanidades durante las últimas décadas fue cómo hacer cánones en sus respectivos campos más representativos, alejándose de la situación en la que los cánones occidentales a menudo contenían sólo obras creadas por autores blancos masculinos en el mundo occidental. Los cánones se han revisado progresivamente para incluir obras de mujeres, personas de color, autores no occidentales y otros. Sin embargo, a veces en un intento de compensar la falta de representatividad en los cánones más antiguos, los nuevos cánones de humanidades están ponderados (para usar un término estadístico) hacia grupos que anteriormente no estaban representados. Por ejemplo, si anteriormente las obras canónicas excluían a las minorías, ahora pueden incluir desproporcionadamente más obras de tales autores, pero, por supuesto, la definición de minorías también cambia históricamente y de país a país. Como resultado, una vez más obtenemos colecciones impulsadas por ideologías, en lugar de muestras culturales equilibradas¹⁹⁰.

Manovich especula sobre muestras culturales equilibradas, y creemos que hace referencia a volumen y cuotas numéricas, a las que como se ha mencionado antes, es casi imposible acceder en su totalidad, pero lo que deja ver en su propio argumento Manovich es que el cambio no es solo cuantitativo, sino cualitativo, el cambio de escala hacia la digitalización tiene que ver con las condiciones que le favorecen. Es evidente el desbordamiento de los canones, eso permite darnos cuenta de los límites, la digitalización arroja luz a lo que se sale del discurso hegemónico, pero aun con todo y eso es complicado hacer una modificación radical a las formas experimentales de nuestros campos de acción.

¹⁹⁰ *Ibidem*, p. 107.

Entre las bondades de la dimensión cuantitativa en el análisis cultural Manovich menciona que un método de muestreo hace factible la selección de objetos para estudiarlos sistemáticamente, y no guiarse por ideologías, tradiciones o intuiciones. Describe una muestra como una pequeña parte de todos los datos pues no es práctico ni viable estudiar un fenómeno, un proceso o una población en su totalidad, se utiliza el muestreo para seleccionar una parte del todo mediante un procedimiento definido. Manovich dice que si queremos ver patrones en un campo cultural en general, debemos aprender a utilizar métodos de muestreo, estos pueden ayudarnos a ver más allá de nuestros prejuicios y estereotipos, y ayudar a que nuestro conocimiento de la cultura actual sea más global e inclusivo¹⁹¹.

Es importante por supuesto considerar un método de muestreo que represente la totalidad del fenómeno a estudiar, pero en el caso de los medios digitales parece importante también muestrear no solo la información o imágenes, sino a los usuarios, pues sus dinámicas de participación son por mucho las que dictan los modos de circulación y rotación de la información. En todo caso hay que tener siempre presente que el medio digital no es ficticio, al igual que los demás su función primordial es mediar, configurar, instituir lo real. Las diversas interfaces instituyen y median el conocimiento y las experiencias, entre la educación, el entretenimiento, la salud, etc. Tienen un efecto directo sobre la materialidad y por ello es importante su análisis y estudio.

En la imposibilidad para acceder a todos los contenidos en internet, el propio Manovich hace mención a los derechos de autor como una de las barreras que se suman a esa inviabilidad del acceso a la información, o a que la información sea distribuida o asequible más igualitariamente: “[...] pero en términos de su utilidad para la investigación de análisis cultural, hay una limitación: aunque las obras digitalizadas en estas y otras colecciones siempre pueden ser vistos en línea, no todas pueden descargarse para su análisis debido a las restricciones impuestas por los propietarios de las obras originales”¹⁹². Los derechos de autor tiene también su papel dentro de todo el embrollo digital, principalmente por las acciones que pueden emprender los usuarios sobre el contenido o información protegido, las

¹⁹¹ *Ibidem*, p.94.

¹⁹² *Ibidem*, p.95.

apropiaciones y remediaciones han de afectar o trastocar el significado original de la obra para resignificarlo o redimensionarlo en un contexto viral.

James Boyle es uno de los autores que estudian los efectos de los derechos de autor. Boyle dice que podemos hacer absolutamente todo con un libro menos copiarlo o reimprimirlo. Esta es una inferencia a lo absurdo que es el copyright, que se desplaza y extiende a la insistencia de construcción de políticas y leyes sobre la propiedad intelectual que el propio Boyle hace en una de sus columnas llamada *Deconstructing Stupidity*¹⁹³, aquí el autor denominará esas políticas como estúpidas porque se realizan sin evidencia de que produzcan los beneficios económicos o sociales que esperan. El pacto internacional de la estupidez que menciona Boyle en su columna consiste según él, en entregar nuevos derechos sin evaluación de riesgos, los efectos son costosos para la libertad de expresión, la innovación y la ciencia. Esto debido a la extensión del plazo de los derechos de autor cuando los autores fallecen. El 96% de la cultura del siglo XX está bloqueada para beneficiar al 4% restante con derechos de autor de más de veinte años de vigencia que están disponibles comercialmente. Las consecuencias son un daño enorme para el público y un beneficio mínimo para los autores¹⁹⁴.

Boyle se cuestiona “¿Cómo puede haber derechos de propiedad en productos intelectuales y tener la libertad en el flujo de información que exige la teoría social liberal?”¹⁹⁵ Irremediablemente uno piensa en la relación entre derechos de autor y las nuevas tecnologías, y el equilibrio entre la regulación de políticas y leyes entorno a la propiedad intelectual y el libre acceso al conocimiento y la cultura como un derecho fundamental, por eso mismo cuesta entender lo que el propio Boyle plantea o le preocupa cuando habla de cómo puede haber quienes aboguen a favor de aumentar los plazos de protección o peor aún que se establezca un canon determinado para compensar las reproducciones o copias que puedan desprenderse de él eventualmente.

En su capítulo 6 Copyright and the invention of authorship, Boyle habla de una visión romántica de la autoría, también argumenta la originalidad del autor y su relación con las

¹⁹³ La columna de James Boyle junto con más entradas está disponible en la siguiente liga, y es de donde se toman las referencias citadas.
<https://www.ft.com/content/39b697dc-b25e-11d9-bcc6-00000e2511c8>

¹⁹⁴ Boyle James, *Deconstructing Stupidity*, p. 3.

¹⁹⁵ Boyle James, Shamans, software, & spleens, Lae and the construction of the information society, p. 53.

ideas y el gran genio. Esta noción de que los autores son especiales porque pueden crear de la nada, pero esto hoy en día vendría siendo develado como un engaño, pues artistas y científicos siempre miran al pasado (el canon) para crear, o lo que es igual que recurrir al dominio público y que el propio autor menciona en su escrito¹⁹⁶.

En todo esto parte del interés y del énfasis está puesto en el usuario y en las imágenes objeto de la propiedad intelectual: las obras de arte vistas como un emplazamiento anacrónico que ya no están asociadas a una temporalidad o un tiempo específico. Están reinscribiéndose o articulando nuevas formas o medios de temporalidad. Y es ahí donde la idea de autor entra en crisis, una desestabilización del autor propietario de aquello que creó y en donde otros se lo apropian y resignifican, y cambiar la denominación de creación por copiar o por reapropiar.

Darin Barney es uno de los autores que analizan la dimensión colaborativa en las prácticas culturales:

La generalización de la participación es concomitante con el desarrollo y popularización de los llamados medios digitales, especialmente personales. Computadoras, tecnologías de redes, internet, la World Wide Web y videojuegos. Estos medios permiten que un número creciente de personas acceda para modificar, almacenar, circular y compartir contenido multimedia. La expansión de la participación como posibilidad relacional se ha manifestado en la variedad de la participación que los medios de campo abarcan, incluyendo una democracia participativa¹⁹⁷.

Las implicaciones y lo que entra en juego en esta permisión y acceso a la participación y la colaboración son importantes de detallar, primero por la ambivalencia de la propia participación y la colaboración, pues es de dimensión subjetiva. La colaboración pone en juego la subjetividad, los intereses y preocupaciones personales entran en tensión todo el tiempo con lo que entendemos por colaboración. Hay una participación individual y otra colectiva, y en todo caso ¿a quién beneficia la participación en medios digitales?

Los tipos de interacciones sobre la información digital se manifiestan principalmente en tres acciones: reaccionar, glosar y reproducir, estos hechos se dan siempre de manera

¹⁹⁶ *Ibidem*, p. 54.

¹⁹⁷ Barney Darin et al, *The Participatory Condition in the Digital Age*, p. VII

particular para lograr generalidades o efectos colaborativos entre usuarios. Sin embargo, las reacciones, comentarios y reproducciones contribuyen más a la venta de datos a un algoritmo que a la reproducción y reapropiación de la información. Barney se detiene por momentos en una acepción política de la participación donde distingue entre actuar y pertenecer, la dimensión negativa y la dimensión positiva, y sería muy importante develar dónde se sitúa ese contraste respecto a la participación en el plano artístico.

¿A quién beneficia el proceso de colaboración en los medios digitales? ¿A los algoritmos de las interfaces para la venta de información y selección de contenido automatizado? ¿A los usuarios configurando una suerte de autogestión de los contenidos reapropiados y remediados con fines y propósitos de emancipación colectiva y cultural? ¿Quién se queda con lo que se produce? Si el usuario es mínimamente favorecido por sus acciones colaborativas y de participación ¿qué produce? ¿empoderamiento? ¿capacidad autogestiva? Walter Benjamín podía predecir entonces para su momento un nivel de participación de las audiencias con su propio funcionamiento. A pesar de que el medio impreso y más particularmente la propaganda articulaba una participación pasiva bajo selección y manipulación para optar por quien participa y quién no. Los periódicos dice Benjamín se iban a ver transformados porque los lectores van a poder escribir cartas al director y en algún punto obtener visibilización en el medio¹⁹⁸. Con el tiempo se hizo muy común tanto en revistas como en periódicos que una sección fuera dedicada a las inquietudes y reflexiones de los lectores, producto de esa participación que había visto en sus inicios Benjamín.

Sobre esta idea histórica de participación en los medios, Barney menciona a la cultura actual en que vivimos como una en donde la participación es más prevalente que y profundamente ligada a los medios como nunca antes:

Pero al igual que ocurre con los precedentes históricos de la participación política y el arte, las lógicas mediáticas que vivimos ahora tienen una profunda raíz histórica. Cada época mediática reinicia una conversación de un siglo sobre las posibilidades, problemas

¹⁹⁸ Benjamín Walter, *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, p.76.

peculiaridades de la participación. Junto a sus parientes conceptuales – interacción, diálogo, compromiso y participación¹⁹⁹.

La comunicación a través de los medios como base de la participación es un tema antiguo, Barney menciona que la participación comunicativa adquiere un interés político explícito en la era moderna con el desarrollo y aplicación de tecnologías a infraestructuras estatales:

Los Estados Unidos se imaginaban como infraestructuras culturales de participación, donde se decía que la circulación del correo y los periódicos hacía posible una ciudadanía democrática, un tropo que se repitió más tarde con respecto a la telegrafía y la electricidad, porque la participación a través de los medios de comunicación estaban conectados con las esperanzas de una mayor democratización, las ansiedades acerca de demasiada participación estaban estrechamente relacionadas a cuestiones de poder y control [...] ²⁰⁰.

Los antecedentes de la digitalización tanto en su estatuto de materialidad como de su dimensión participativa se remontan a los momentos de la invención del telégrafo y la electricidad donde podríamos ver a la infraestructura cultural de la comunicación en operación en donde el correo y el telégrafo hacían posible la participación. No obstante la esperanza de democratización generalizada sigue siendo hasta hoy en día, un espejismo o una promesa de alcance próximo. Parece ser que cada avance tecnológico trae consigo una experiencia aumentada de las viejas promesas inabarcables e incompletas que se renuevan con los dispositivos, las antenas y la modernización.

La digitalización ha trastocado la manera en que concebimos cierta noción de la realidad, cambió la escala, modificó las prácticas y se suma como parte importante para los sectores económicos, educativos, mercantiles y comunicacionales. Pero a pesar de ello, si parte de su dimensión significativa se ha logrado por nuestra participación y presencia en sus sistemas, redes e interfaces, analizar y reflexionar las implicaciones de nuestra participación desde la propia red digital y sus efectos hacia el exterior, es una tarea indispensable y necesaria para que las acciones de participación tanto subjetivas como colaborativas tengan una incidencia mayor para nosotros no como usuarios, sino como personas y en menor

¹⁹⁹ *Ibidem*, p. XIX.

²⁰⁰ *Ídem*.

medida alimenten una red de algoritmos de información que aún no sabemos si está beneficiándonos o haciendo absolutamente lo contrario.

Sea como sea, no podemos ignorar el hecho de que las interfaces digitales tienen entre sus elementos indispensables para funcionar a los usuarios como motor o combustible, es por ellos que a cada instante acumulan información, que almacenan datos, que crean estadísticas y que conforman tendencias, si bien el medio propicia las formas y los modos, son los usuarios los que llevan la información como baldes de agua, a los tecnológicos y novedosos molinos que configuran los medios digitales.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA

APROXIMACIONES AL OBJETO DE ESTUDIO

El análisis de las imágenes de arte en su condición de canónicas que se analizarán en el presente caso tiene primordialmente como meta, comprender ¿Cómo se dan los procesos de apropiación y viralización de la imagen de arte a través del medio digital? cuál es el modo en qué se usan, por quiénes y para qué.

Las imágenes en los medios digitales podrán carecer de tiempo, de materia y de espacio, están aparentemente liberadas de aquel relato o narración que los constreñía y mantenía adheridos a un uso y fines específicos. No obstante, los medios digitales se han ido incorporando a las dinámicas económicas y después a las culturales, algunos de sus sectores son ya parte del escaparate buscando a través de sus interfaces, modos de producir y distribuir un nuevo tipo de acumulación de capital: un capital social, que se traduce en micro competencias hipercomunicativas e interactivas, cuantificables cuantitativamente en donde sus principales representaciones son las emociones más básicas del ser humano, la cantidad de interacción sobre dicha imagen y el grado de reproducibilidad al que ha sido sujeta.

Para poder medir estas innovaciones y cambios que ha generado el medio digital sobre los objetos de arte, más allá de su materialidad, y el desuso u obsolescencia de formas de apropiación e interacción en procesos culturales, enfatizando también que habrá algunos elementos de esos procesos que no han cambiado y quizá no cambiarán tan pronto, como el hecho de que las imágenes puestas en análisis, tienen una muy fuerte carga histórica y cultural que las vuelve objeto de apropiaciones y remediaciones tan dispares. Y que su fortalecimiento como canon o su descanonización es tan viable como imposible, o quizá hasta impensable. Por estas razones es que se empleará para esta parte de la investigación un modelo mixto con apoyo en patrones explicativos y descriptivos.

3.1 Enfoque de investigación mixto

El método de investigación mixto combina elementos cuantitativos y cualitativos en un mismo estudio o investigación. En este tipo de método se analizan fenómenos y problemas de compleja índole con los recursos que nos brinda ambos tipos de investigación. Este método híbrido nos da un panorama más amplio de acuerdo a las expectativas de estudio y explora distintos niveles de problemas del estudio²⁰¹.

En este contexto es necesario analizar cómo los usuarios en sus distintos niveles y estratos han hecho de las imágenes de arte canónico un recurso de interacción social con cualidades de capital cultural en usos divergentes y atípicos. Los discursos que elaboran en la marcada y acentuada interacción, sus formas de apropiación y la necesidad de reproducción es un componente transhistórico, anacrónico que marca el papel de incursión de los medios digitales como una vía de actualización, transformación pero también de otro modo de poder, otra forma de relato, que libera y circunscribe.

Se piensa en el fenómeno de las imágenes de arte canónico circulando libremente por los medios digitales como una realidad ambivalente con implicaciones objetivas y subjetivas. Es una realidad “objetiva” porque responde de forma representacional a un objeto físico, tangible y existente al cual refiere históricamente (año de creación), posee una extensión de autoría (creador), tiene una materialidad específica (materiales, medidas, formas), en su nuevo estatuto inmaterial posee un número específico de reacciones, comentarios traducidos en interacciones, se puede apropiar y reapropiar en los límites de su nueva materialidad y reproducir. Pero también constituye una realidad “subjetiva”, compuesta de diversas realidades (los usuarios y quienes interactúan con ellas, perciben diferente muchos aspectos de las imágenes y sobre la base de múltiples interacciones se construyen significados distintos, se experimentan vivencias únicas y emociones, deseos y sentimientos, por ejemplo, ira, envidia, amistad, celos, amor romántico). Así, para poder “capturar” ambas realidades coexistentes (la realidad intersubjetiva), se requieren tanto la visión “objetiva” como la “subjetiva”²⁰².

²⁰¹ Hernández, Sampieri, Metodología de la investigación, p.534.

²⁰² *Ibidem*, p. 536

3.2 Enfoque cuantitativo

El enfoque cuantitativo representa un conjunto de procesos, es secuencial y probatorio; trabaja con aspectos observables y medibles de la realidad. En los medios digitales, las muestras y los patrones de representación quedan adecuados sin duda mejor a un enfoque cuantitativo, y esto parte de la lógica misma del algoritmo informacional de las interfaces por las cuales opera y se constituye el medio digital. Todo es información, todo son códigos de ceros y unos²⁰³. Sumando a eso que, las cantidades de información publicadas por los usuarios son enormes y exponenciales. Además, la propia estadística de interacción, reproducción y circulación de la información es de igual manera informacional, por lo tanto, no podíamos dejar de fuera el enfoque cuantitativo y de datos para poder aproximarnos hacia los fenómenos de apropiación y reproducibilidad de las imágenes de arte en su estatuto digital.

Sobre este enfoque nuestra investigación se encamina a evaluar cuál de los factores ejerce mayor influencia sobre la interacción de la imagen para apropiarla y reproducirla. El tipo de orden de apropiación, o la interacción que se suscita sobre ella. Además de indagar si se encuentran vinculadas entre sí, las reacciones, los comentarios, las reproducciones, reappropriaciones. Todo lo anterior son datos, son medibles y observables, y son ya elementos añadidos a las imágenes que circulan en internet. Medirlos y obsérvalos nos puede dar valiosa información sobre con qué tipo de imágenes (color, composición, técnica, estilo, autor, época) los usuarios interactúan y reproducen en mayor medida, la muestra ha de ir en camino de esa meta.

3.3 Alcance descriptivo

Los estudios descriptivos buscan describir características y atributos de sociedades, personas o fenómenos que se empleen en un análisis. Los estudios descriptivos son propios para evidenciar partes y sectores de un fenómeno, acontecimiento, agrupación o entorno. Las investigaciones pueden fundamentarse empleando distintos métodos de estudio a lo largo del

²⁰³ Esta idea de la información de internet como datos se han sustentado ya en los capítulos anteriores con las nociones de Terranova y Manovic e incluso Juan Martín Prada.

desarrollo del proceso, los estudios descriptivos y explicativos se complementan el uno al otro, ya que mientras el descriptivo tiene como propósito especificar las características de un fenómeno puesto en análisis, el estudio explicativo busca responder las causas de los fenómenos, eventos sociales y físicos, las condiciones en las que se manifiesta y su relación con otras variables²⁰⁴.

En esta investigación el enfoque descriptivo busca analizar el vínculo que desarrollan los usuarios de medios digitales con las imágenes de arte canónico, en primera instancia ¿Cómo se dan los procesos de apropiación? ¿Por qué se involucran en ellas? ¿Qué buscan o esperan a cambio de apropiárselas y reproducirlas? De igual manera, el alcance descriptivo podrá determinar qué tipo de imágenes canónicas acumula más capital social de interacción, y en qué tipo y nivel de apropiación lo logran camino hacia su viralización.

3.4 Tipo de muestreo

El muestreo es el acto de seleccionar un subconjunto de un conjunto mayor, universo o población de interés para recolectar datos a fin de responder a un planteamiento de un problema de investigación. Cuando se determina la muestra, se toman decisiones fundamentales: la manera cómo van a seleccionarse los casos (en este caso imágenes) y el número de casos a incluir (tamaño de muestra). “Gracias al desarrollo de los métodos mixtos y la ahora posibilidad de hacer compatibles los programas de análisis cuantitativo y cualitativo, muchos de los datos recolectados por los instrumentos más comunes pueden ser codificados como números y también analizados como texto o ser transformados de cuantitativos a cualitativos y viceversa”²⁰⁵.

Existen diferentes tipos de muestreo que se adecuan según las necesidades del estudio. Se planea utilizar un muestreo no probabilístico. En las muestras no probabilísticas la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de causas relacionadas con las características de la investigación o los propósitos del investigador. Aquí el procedimiento no es mecánico ni se basa en fórmulas de probabilidad, sino que depende del proceso de toma

²⁰⁴ *Ibidem*, P. 93.

²⁰⁵ *Ibidem*, p.567-569.

de decisiones de un investigador o de un grupo de investigadores, donde las muestras seleccionadas obedecen a otros criterios de investigación²⁰⁶.

La medición como “el proceso de vincular conceptos abstractos con indicadores empíricos”, el cual se realiza mediante un plan explícito y organizado para clasificar (y cuantificar) los datos disponibles (indicadores). Un instrumento de medición adecuado es aquel que registra datos observables que representan verdaderamente los conceptos o las variables que el investigador tiene en mente y en términos cuantitativos capturo verdaderamente la “realidad” que deseo capturar. “la función de la medición es establecer una correspondencia entre el “mundo real” y el “mundo conceptual”. El primero provee evidencia empírica, el segundo proporciona modelos teóricos para encontrar sentido a ese segmento del mundo real que estamos tratando de describir²⁰⁷.

3.5 Muestreo teórico o conceptual y confirmativo

En las muestras teóricas o conceptuales se busca generar una teoría, hipótesis o explorar un concepto y se da cuando el investigador puede muestrear casos que le sirvan para este fin. Es decir, se eligen las unidades porque poseen uno o varios atributos que contribuyen a formular la teoría²⁰⁸. Supongamos que quiero probar una teoría de la imagen digitalizada de arte canónico sobre la apropiación y reproducción que derivan de ella. Obviamente, selecciono imágenes de esta clase que han pasado por dichos procesos. Si quiero evaluar los factores que hacen que una imagen logre su viralización, puedo obtener la muestra en publicaciones y usuarios o páginas que tengan en su línea de tiempo imágenes de dicha clase con estas características.

En las muestras confirmativas se busca explorar para confirmar o desaprobar hallazgos iniciales, la finalidad de las muestras confirmativas es sumar nuevos casos cuando en los ya analizados se suscita alguna controversia o surge información que apunta en diferentes direcciones. En el desarrollo de la investigación se han dado sentencias con base

²⁰⁶ *Ibidem*, p.176.

²⁰⁷ *Ibidem*, p.199.

²⁰⁸ *Ibidem*, p.389.

en observación y análisis de ejemplos específicos y claros, no obstante, la muestra podría indicar que lo que se supone no aplica en todos los casos. Puede ocurrir que al analizar los primeros casos surjan hipótesis de trabajo y otros casos posteriores las contradigan o “no se encuentren tendencias claras”. Entonces, seleccionamos más casos similares a aquellos donde emergieron las hipótesis y también casos donde se contradijeron, hasta comprender lo que verdaderamente sucede²⁰⁹. Al haber distintos niveles de apropiación de la imagen, y al replicarse y reproducirse en distintos contextos, por distintos usuarios, estamos expuestos justamente a que lo anterior ocurra, por lo cual este tipo de muestreo será de ayuda y pertinencia.

En todo caso si queremos representar el universo de imágenes canónicas en la interfaz de Facebook tal y como lo ven los usuarios, primero debemos comprender los patrones de quienes siguen a el tipo de usuarios con los que se disparan este tipo de contenidos culturales, y el algoritmo de recomendaciones que la propia interfaz selecciona y muestra. Puesto que deseamos conocer las actitudes e intereses de los usuarios sobre este tipo de imágenes y sus características

3.6 Universo y muestra

Nuestra investigación busca vislumbrar la costura y el modo de suceder y ser de algo, específicamente el proceso de apropiación sobre imágenes de arte canónicas digitales. Por ello, la población será determinada por el muestreo teórico o conceptual complementado con el muestreo confirmativo, ambos nos permiten considerar todo el cúmulo de imágenes de arte canónico en los medios digitales como nuestro universo a medir, para lograr una recopilación de datos lo más objetiva posible. De dicho universo que son las imágenes de arte canónico que circulan en los medios digitales, la muestra se considera como un subgrupo de la población de interés sobre el cuál se recolectarán datos, de manera que la población mencionada anteriormente deberá delimitarse. Para la selección de la muestra se ha determinado escoger 10 imágenes de arte canónico que estén vigentes en el medio digital, en grupos de 3 que representen una etapa icónica en el relato tradicional de la historia del arte:

²⁰⁹ *Ídem*.

Renacimiento, Neoclásico/Romántico y Vanguardia, dejando un espacio para alguna imagen contemporánea.

La estructura y modo operativo de las plataformas digitales como Facebook, Instagram, Tumblr, Twitter, Pinterest, Flickr por ejemplo, cuestionan nuestra noción de la representación cultural, a la cual hemos accedido en su mayoría a través del canon y en pequeñas muestras. Pero no puede ser al menos en esta situación de otra manera, puesto que una imagen viralizada bien analizada puede darnos valiosas aportaciones sobre cómo operan las interacciones en sus distintos niveles sobre las imágenes culturales producto de apropiaciones y remediaciones.

Instrumento de medición

El instrumento de medición es un recurso que utiliza el investigador para registrar información o datos sobre las variables que tiene en mente. Dependiendo de las circunstancias en las que se desarrolle la investigación se puede elegir entre procedimientos directos como la observación y la entrevista o emplear procedimientos indirectos como los cuestionarios o los formatos. En fenómenos sociales, el instrumento más utilizado es el cuestionario. Un cuestionario es un conjunto de preguntas respecto de una o más variables a medir. Debe ser congruente con el planteamiento del problema e hipótesis²¹⁰.

3.7 Escala de Likert

Es un conjunto de ítems, que se presentan en forma de afirmaciones o juicios para medir la reacción del sujeto en tres, cinco o siete categorías. A cada punto se le asigna un valor numérico, Así, el participante obtiene una puntuación respecto de la afirmación y al final su puntuación total, sumando las puntuaciones obtenidas en relación con todas las afirmaciones. Es necesario apuntar que el número de categorías o respuestas debe ser igual para todas las afirmaciones y siempre respetando el orden y jerarquía de presentación de las opciones para

²¹⁰ *Ibidem*, p.217.

todas las frases. La dirección de afirmaciones tiene dos sentidos, el positivo y el negativo, bajo esta dirección es muy importante la noción de cómo codificar las respuestas alternativas. Las puntuaciones de las escalas de Likert se obtienen sumando los valores alcanzados respecto de cada frase. En términos generales, la escala Likert se construye generando un elevado número de afirmaciones que califiquen al objeto de actitud y se administra a una muestra piloto para obtener las puntuaciones del grupo en cada ítem o frase²¹¹.

El cuestionario Tipo Likert se utilizará para recolectar la información numérica y la categoría de las reacciones en las imágenes digitales de arte canónico compuesto por ¿? Ítems tipo Likert y ¿? con respuesta abierta.

3.8 Enfoque cualitativo

Este enfoque se caracteriza por desarrollar preguntas e hipótesis antes, durante o después de recolectar y analizar datos. Se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto. Este enfoque se selecciona cuando el propósito es examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista, interpretaciones y significados. Las indagaciones se mueven de manera dinámica entre los hechos y su interpretación, su flexibilidad es mayor en los procesos que sigue. Busca generalmente la “dispersión o “expansión” de los datos e información, se fundamenta primordialmente en sí mismo²¹².

Sobre el proceso del enfoque cualitativo, una vez adentrados en el tema este comprende normalmente: el propósito y los objetivos; las preguntas de investigación; la justificación y la viabilidad; una exploración de las deficiencias en el conocimiento del problema; la definición inicial del ambiente o contexto. Todo en relación el fenómeno o problema central de interés y el propósito, finalidad u objetivo de la investigación²¹³.

²¹¹ *Ibidem*, p. 238-244.

²¹² *Ibidem*, p. 7-358.

²¹³ *Ídem*.

El análisis de datos como método nos puede aportar patrones y tendencias sobre nuestro objeto de estudio, pero solo un enfoque cualitativo puede capturar las habilidades humanas para observar y razonar sobre diferencias y equivalencias y sobre nuestro entendimiento y conocimiento de la historia y la cultura, eso seguirá siendo importante en cualquier ámbito de estudio. Por lo tanto el enfoque cualitativo es precisamente el que develará (también con la fundamentación cuantitativa) el proceso de apropiación y remediación de las imágenes canónicas de arte, si se asocian a un grado de capital cultural del usuario, si responden a una necesidad de interacción personal, si es con un enfoque pedagógico, histórico o de identidad, en todo caso, cada imagen correspondiente con su orden de apropiación podrá aportar información sobre las tendencias y patrones de la relación usuario-imagen e interacción-reproducción.

3.9 Observación no participante

El carácter mixto de la investigación ha permitido combinar diferentes instrumentos tanto cuantitativos como cualitativos para la recolección de datos, bajo el enfoque cualitativo disponemos utilizar los siguientes:

Observación no participante de manera directa: llevada a cabo por el investigador, bajo una escala de observación recogida con información real de los usuarios de Facebook y contrastable con los argumentos de circulación del remitente. Comentarios destacados con más reacciones y los de menor o ausencia de reacciones. Las observaciones se registran en su totalidad y se contrastan con las reacciones, compartidos y discurso de emisión de la imagen.

Nuestro acercamiento interaccional a las imágenes de arte canónico en su condición de inmaterialidad en las interfaces digitales es en primera instancia fenomenológico, despiertan nuestro interés y acaparan nuestra atención, nos maravillan o nos inducen para adentrarnos en ellas, experiencia del sentir traducida en conocimiento, dicha experiencia puede ser entusiasta valorativamente positiva o, decepcionante valorativamente negativa. En todo caso, la posición positiva de experiencia entusiasta se quedaría en lo fenomenológico, la simetría con el discurso apropiacionista y de remediación con el que se incrusta y circula la

imagen. En la asimetría entre usuario e imagen se volcaría hacia los terrenos de la hermenéutica, dónde la conciencia de tradición deriva en interpretación y creencia; se cuestiona, se contrapone; la verdad no puede estar en una imagen que transita vagamente en un espacio ubicuo virtual y mediado, es justamente la refutación y la conciencia de historicidad lo que me da una configuración de lo real, no la aceptación sensoperceptiva experiencial con las cosas.

3.10 Categorías de análisis

Son tres nuestras categorías de análisis para los cuales se debe pronunciar un instrumento metodológico, las imágenes digitales dentro de un medio digital como Facebook, Instagram, Twitter o YouTube cargan consigo atributos numéricos que refieren al grado de interacción entre información y usuario traducido en número de reacciones (condición de la imagen), número de comentarios (apropiación) y número de compartidos (viralización). Es a través de ellos que se puede deducir e interpretar un grado de correspondencia entre la imagen y los usuarios, la función de las imágenes de arte, y los distintos procesos de apropiación en relación simétrica entre remitente y destinatario.

Dimensión cuantitativa y cualitativa de las reacciones en la imagen digital

Es importante analizar el intervalo numérico o sea, el número y tipo de reacciones porque a través de ellos se vislumbra un nivel y categoría de la imagen en relación directa con la atracción, interés o conveniencia del usuario con ella. Las siete reacciones que tiene Facebook entran en adecuación con la escala Likert, pues responden principalmente a tres cuestiones valorativas que son los extremos positivo, negativo y neutro. Las reacciones de “Me gusta”, “Me encanta” y “Me importa” entran en el marco positivo o de concordancia; las reacciones de “Me divierte”, “Me entristece” o “Me enfada” se encuentran dentro del marco negativo o de la inconveniencia o inadecuación; la reacción de “Me asombra” a menudo se considera dentro de un marco neutro pues el asombro puede ser tanto positivo como negativo o de apatía como forma de sarcasmo e ironía. Deduciendo cuantitativamente

las reacciones, podemos conjeturar una gradación de interrelación del usuario con la imagen y fenomenológica o hermenéuticamente derivar de forma directa el tipo de experiencia que se hace conscientemente en la vivencia con la imagen.

Dimensión cuantitativa y cualitativa de los comentarios en la imagen digital

El intervalo numérico de los comentarios en las imágenes digitales son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios formulan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, el distintivo fenomenológico o hermenéutico puede vislumbrarse, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación.

Dimensión cuantitativa y cualitativa de los compartidos

Compartir una imagen digital en Facebook es reproducirla, tal y como la configura el remitente es reproducción por sí misma. Sin embargo, como lo vimos en nuestro capítulo II, una adición a la imagen, una modificación o alteración es ya una reapropiación, considerando que la reproducción en sí misma es una apropiación pues responde a intereses personales de identificación social y asociaciones subjetivistas, cuando se les añade texto, se les argumenta o se les modifica es un proceso ya de remediación. Por lo tanto, el intervalo numérico es la dimensión cuantitativa de los compartidos o reproducciones, y nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reapropiaciones y remediaciones sobre la imagen.

3.11 Instrumentos, triangulación metodológica

Escala de Likert.

1. ¿Cuál es el grado de intervalo numérico de reacciones que posee la imagen digital?
(1) 100,000 a 500,000

- (2) 10,000 a 99,999
- (3) No medible
- (4) 1000 a 9999
- (5) 0 a 999

2. ¿Cuál es la reacción con mayor intervalo numérico manifestado en la imagen digital?

- (1) Me gusta
- (2) Me encanta
- (3) Me importa
- (4) Me divierte
- (5) Me asombra
- (6) Me entristece
- (7) Me enfada

3. ¿Cuál es la segunda reacción con mayor intervalo numérico manifestado en la imagen digital?

- (1) Me gusta
- (2) Me encanta
- (3) Me importa
- (4) Me divierte
- (5) Me asombra
- (6) Me entristece
- (7) Me enfada

4. ¿Cuál es la tercer reacción con mayor intervalo numérico manifestado en la imagen digital?

- (1) Me gusta
- (2) Me encanta

- (3) Me importa
- (4) Me divierte
- (5) Me asombra
- (6) Me entristece
- (7) Me enfada

5. ¿La primer reacción con mayor intervalo numérico corresponde valorativamente al discurso empleado por el remitente de la imagen digital?

- (1) Muy de acuerdo
- (2) De acuerdo
- (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- (4) En desacuerdo
- (5) Muy en desacuerdo

6. ¿La segunda reacción con mayor intervalo numérico corresponde valorativamente al discurso empleado por el remitente de la imagen digital?

- (1) Muy de acuerdo
- (2) De acuerdo
- (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- (4) En desacuerdo
- (5) Muy en desacuerdo

7. ¿La tercer reacción con mayor intervalo numérico corresponde valorativamente al discurso empleado por el remitente de la imagen digital?

- (1) Muy de acuerdo
- (2) De acuerdo
- (3) Ni de acuerdo ni en desacuerdo
- (4) En desacuerdo

(5) Muy en desacuerdo

8. ¿Cuál es el grado de intervalo numérico de los comentarios en la imagen digital?

(1) 5000 a 10000

(2) 1000 a 4999

(3) No medible

(4) 100 a 900

(5) 0 a 90

9. ¿Cuál es el grado de reproducciones numéricas de la imagen digital?

(1) 100,000 a 200,000

(2) 50,000 a 99,999

(3) No medible

(4) 10,000 a 49,999

(5) 100 a 9,999

Observación no participante

Observar la correlación entre comentarios y discurso de circulación del remitente, consentimientos y disconsentimientos con la imagen digital y su significación.

Los datos se registrarán sistemáticamente en una tabla en donde se pondrán número de comentarios, comentarios destacados y su argumento discursivo más los comentarios no destacados y su argumento discursivo, esto en relación con la intención y significación de emisión de la imagen en cuestión.

Observación del remitente o emisor de la imagen en su estatuto digital: ¿Quién emite la imagen? ¿Cuál es el alcance orgánico del remitente o emisor? ¿Qué tipo de remitente o emisor es? ¿Qué orden de apropiación utiliza para hacer circular la imagen? Observación de las reproducciones y el estatus de viralización.

CAPÍTULO IV

ANÁLISIS

CORPUS DE IMÁGENES

En este apartado nos centramos en una específica clase de imágenes de arte que circulan en Facebook, ya desligadas de su función y espacio tradicional físico como lo es el museo, para ahora fungir en su nuevo estatuto digital como una herramienta de interacción emplazada con fines comunicativos o de otra índole. Con el objetivo de deconstruir los modos de circulación y reproducción de dichas imágenes hacia una comprensión más significativa de estos procesos de apropiación. Por lo que se apuesta por una táctica de selección por medio del muestreo teórico o conceptual que nos permite seleccionar imágenes por periodo histórico o estilo artístico como rasgo distintivo de esta especie de imágenes canónicas del arte.

Dada la magnitud del universo de imágenes y la variedad de medios digitales, nos centramos en Facebook y un grupo representativo de imágenes de arte canónico y tomamos como objetivo general identificar, explicar y describir los distintos grados de interacción (reacciones, comentarios, compartidos) de los usuarios con las imágenes de arte en Facebook para así aproximarnos a la comprensión de los procesos de apropiación de dichas imágenes en el medio digital **(Consultar apéndice A).**

Para poder desarrollar este objetivo general, se plantean los siguientes objetivos específicos en este apartado metodológico:

Identificar la porción y tipos de reacciones en la imagen digital de arte canónico y analizar las redes sociales como proveedores de interacciones y experiencias tanto individuales como colectivas.

Observar y estudiar las relaciones de comentarios en la imagen digital de arte canónico y el discurso del remitente para la circulación de la imagen.

Analizar la función de “compartir” en Facebook para desarrollar el proceso de reapropiación y remediación de las imágenes digitales encaminadas a su divulgación, circulación y viralización.

4.1 Cronos corta las alas a Cupido (Apropiación de primer orden)



Obra: Pierre Mignard “Cronos corta las alas a cupido”. 1694.²¹⁴, 169cm x 119cm. Museo de Denver

Emisor: Set Sánchez Moreno, usuario promedio de Facebook

Fecha de emisión: 22 de abril del 2019 a las 19:24 horas.

Lugar de emisión: Querétaro, México.

Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 21 meses y activa hasta su última revisión²¹⁵.

²¹⁴ <https://www.facebook.com/photo/?fbid=2655439027859921&set=a.441782845892228>

²¹⁵ Última revisión hecha el 16 de enero del 2021.

Discurso de emisión:

“Esta fue una de mis publicaciones favoritas, y una de las mejores respuestas. “El amor lo vence todo, pero el tiempo vence al amor”. Cronos corta las alas a cupido, Pierre Mignard. Francia, 1612 .1695.

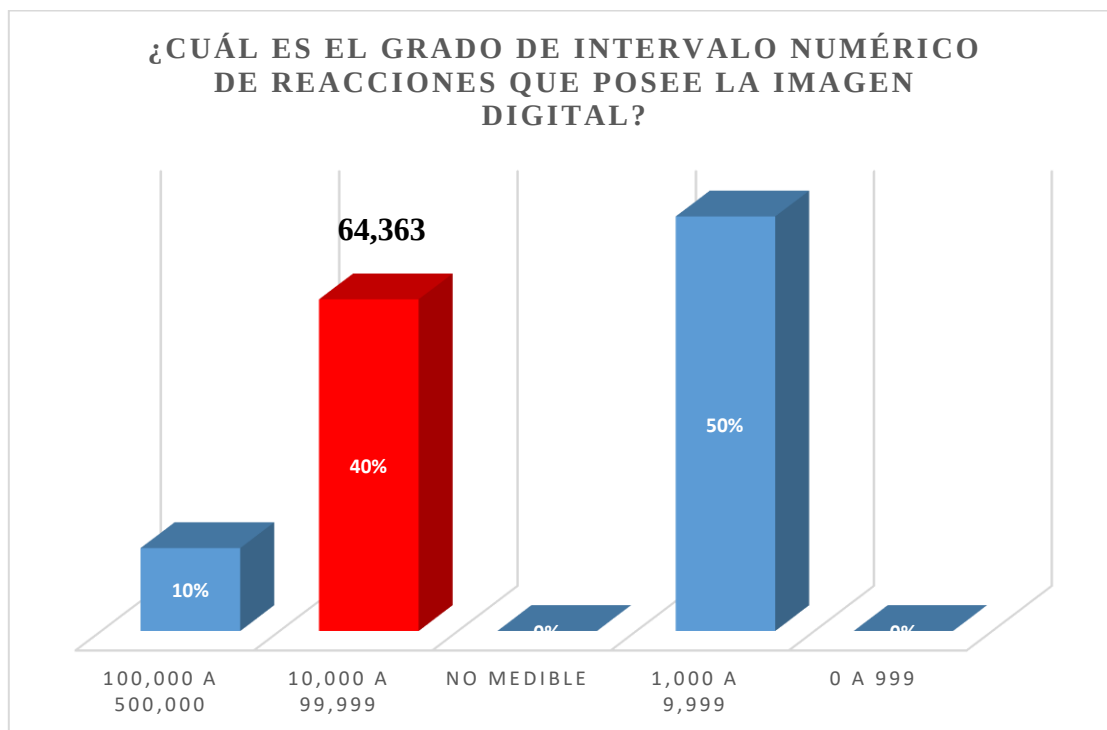
A Cronos (El dios griego y padre del tiempo en el Renacimiento) Mignard lo ha pintado musculoso y con barba, con la guardia y el reloj de arena a sus pies. Sostiene con fuerza a Cupido (El amor), cuyas flechas han caído al suelo lo que simboliza que ha sido vencido, y le recorta las alas para que no vuele demasiado alto. Y esta pintura así simboliza que el tiempo vence al amor.

(Respuesta de un usuario de Facebook): El tiempo no está venciendo al amor, si nos damos cuenta, Cronos sostiene al amor como a un niño malcriado que recibe un correctivo, las flechas no están tiradas o rotas, están guardadas en su carcaj y recargadas con cuidado. Cronos le corta las alas a cupido para que ponga los pies en la tierra, que es una metáfora sobre usar la razón, lo que significa que no está venciendo al amor, simplemente lo vuelve un amor realista, un amor que tiene alas pero no pierde el suelo.

A mi parecer aquí lo correcto sería decir el tiempo transforma el amor y lo vuelve más centrado, más maduro. Lo podemos ver en las parejas que ya después de muchos años juntas descubren lo que está después del estrés positivo y de la idealización del otro, que es la aceptación del otro tal y como es, un amor que no estiliza a la pareja para amarla sino que descubre las partes más oscuras de su pareja y aprende a amarlas también y por tanto ama con razón (no por nada se llama corazón).

(No todo son memes)”.

Pregunta 1



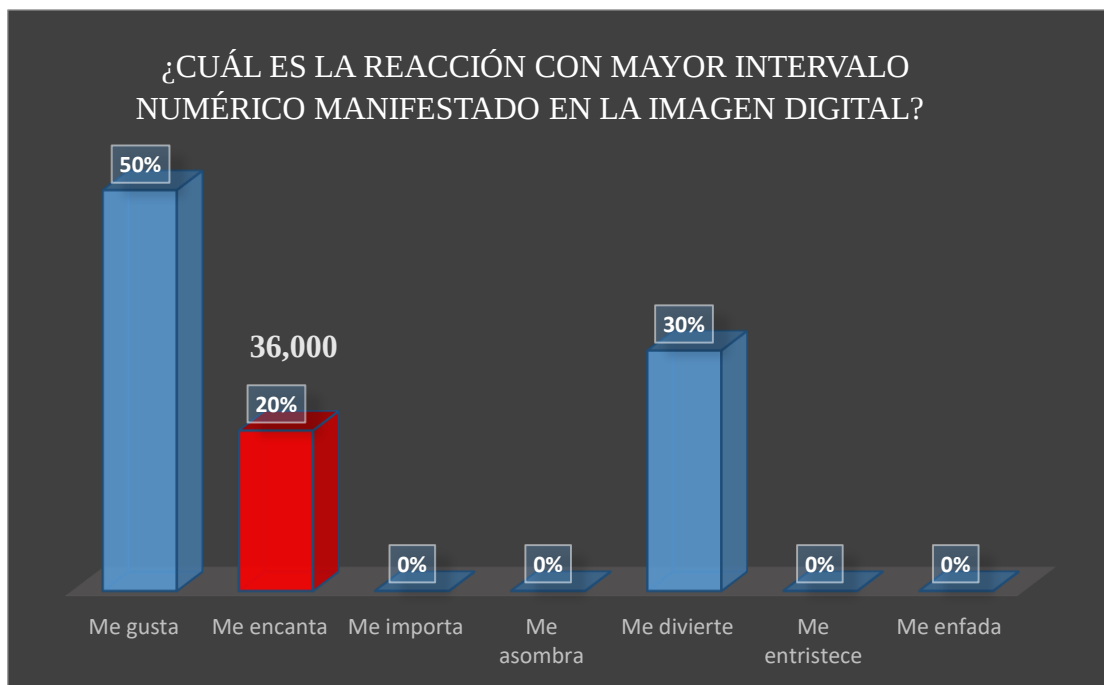
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Toda imagen que es puesta en circulación tiene una finalidad o varios propósitos, pero sin duda ninguna quiere pasar desapercibida, tratándose del arte es importante ver el grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico, por ello es que esta pregunta busca deducir cuantitativamente las reacciones, para conjeturar una gradación de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o neutro y así derivar de forma directa el tipo de experiencia que hace el usuario conscientemente en la vivencia con la imagen.

En este caso, “Cronos cortándole las alas a cupido”, se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 10,000 y las 99,999; con un total de 64,363 reacciones.²¹⁶ Considerando que estas pueden seguir aumentando con el paso del tiempo.

²¹⁶ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 17 de enero del 2021.

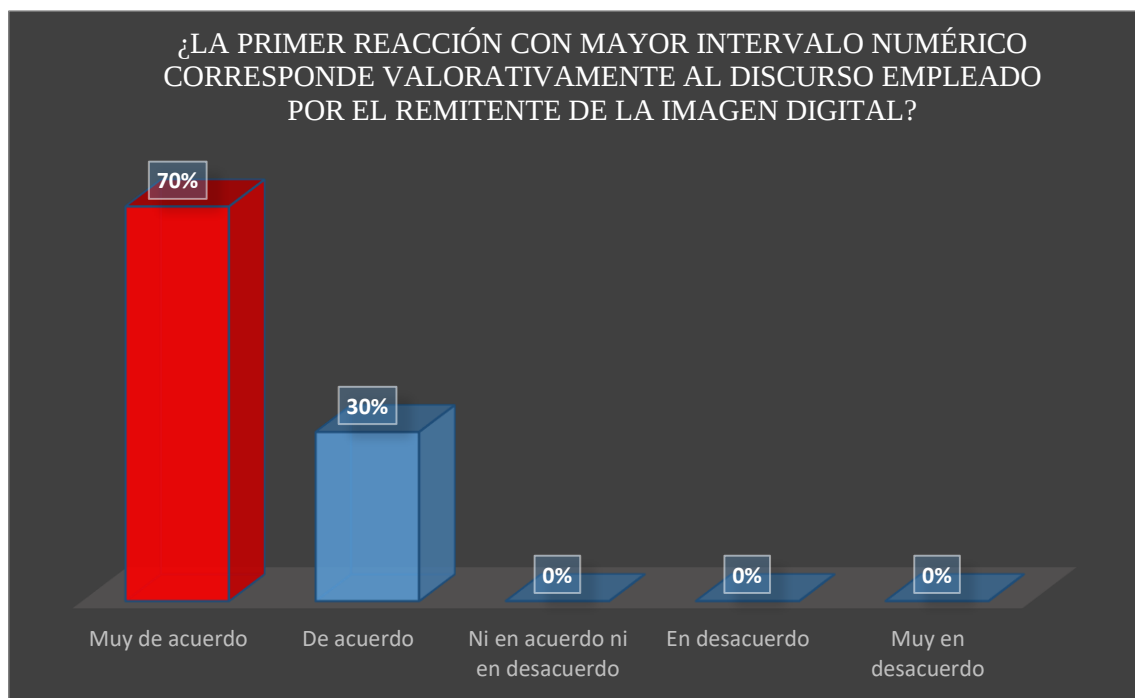
Pregunta 2 y 5



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

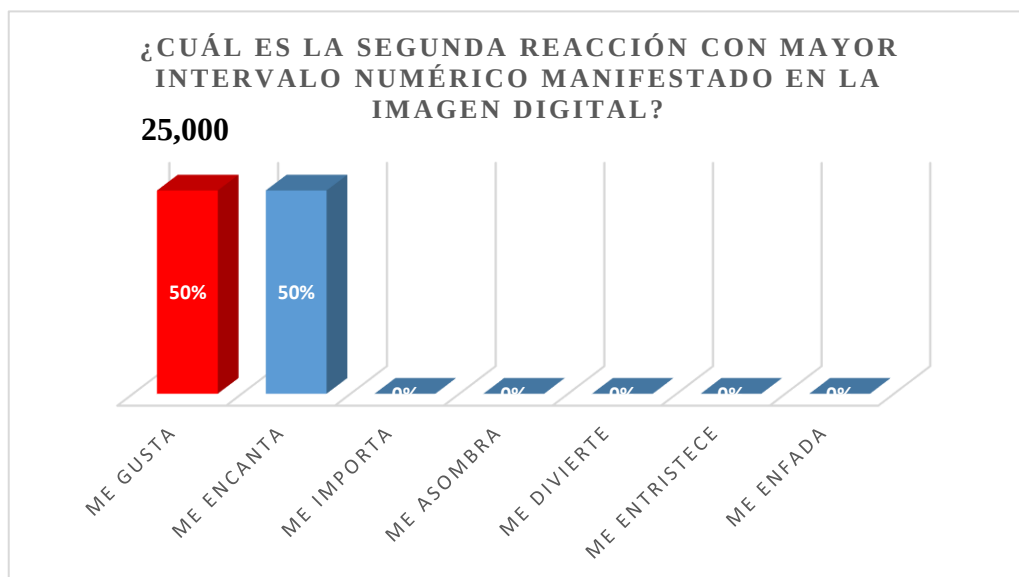
Como ya se mencionó anteriormente, la interfaz de Facebook cuenta con siete reacciones que se adecuan a tres cuestiones valorativas que son los extremos positivo, negativo y neutro. Las reacciones de “Me gusta”, “Me encanta” y “Me importa” entran en el marco positivo o de concordancia; las reacciones de “Me divierte”, “Me entristece” o “Me enfada” se encuentran dentro del marco negativo o de la inconveniencia o inadecuación; la reacción de “Me asombra” a menudo se considera dentro de un marco neutro pues el asombro puede ser tanto positivo como negativo. Por ello con las preguntas 2,3 y 4 se busca ver el posicionamiento de los tres ejes de apreciación sobre las imágenes canónicas, y ver si están asimétricamente correspondidas con lo que podría ser la intención del emisor al poner en circulación dicha imagen. Para ello estas preguntas se corresponden con las 5.6 y 7.

En este caso con “Cronos corta las alas a cupido” la principal reacción que obtuvo fue “Me encanta” con un acumulado de 36,000, por lo que creemos que se corresponde positiva y muy adecuadamente con la intenciones de emisión y apropiación del emisor.



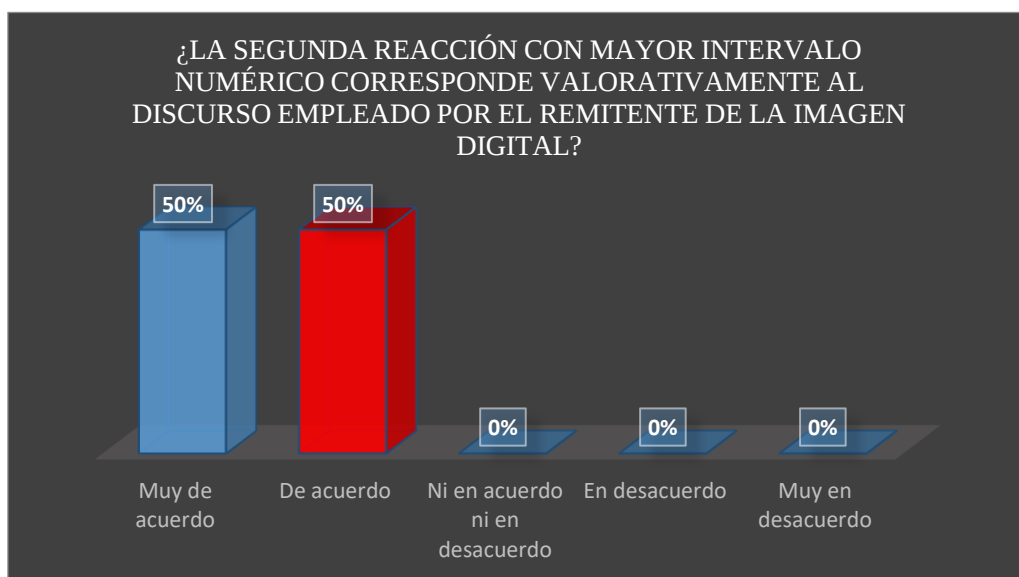
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 3 y 6



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La segunda reacción incrustada en “Cronos corta las alas a cupido” es la de “Me gusta” con un acumulado de 25,000, por lo que consideramos que se corresponde adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del remitente, quizá la reacción de “Me asombra” en primer o segundo lugar pudiera haber sido más conveniente debido a la prominencia del discurso de emisión que busca revelar un nuevo sentido y apreciación a la imagen canónica.



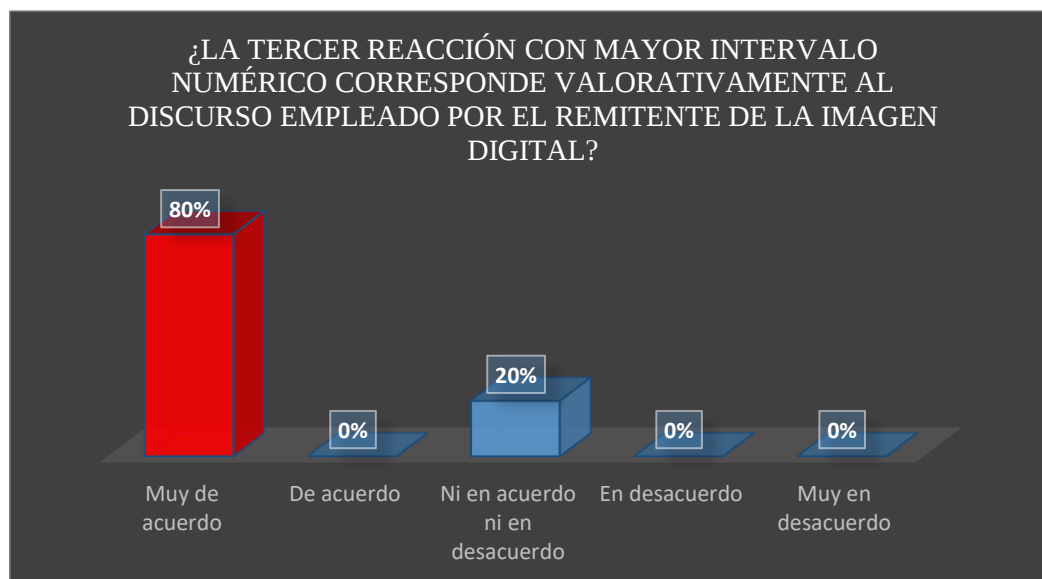
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 4 y 7



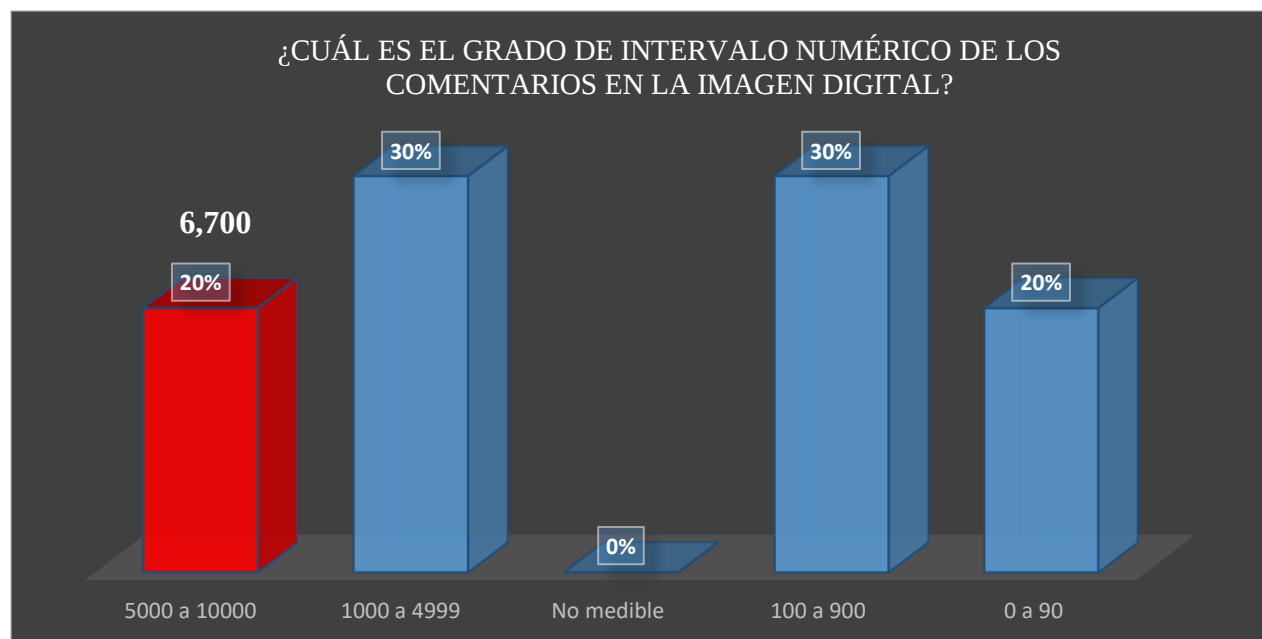
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción incrustada en “Cronos corta las alas a cupido” es la de “Me asombra” con un acumulado de 2,600 reacciones. Aunque no se encuentra como reacción primaria ni secundaria, se encuentra visible a nivel icónico en la imagen, y aunque su grado de intervalo numérico es considerablemente menor a las primeras dos reacciones, se considera muy correspondiente acorde al discurso de emisión del remitente.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

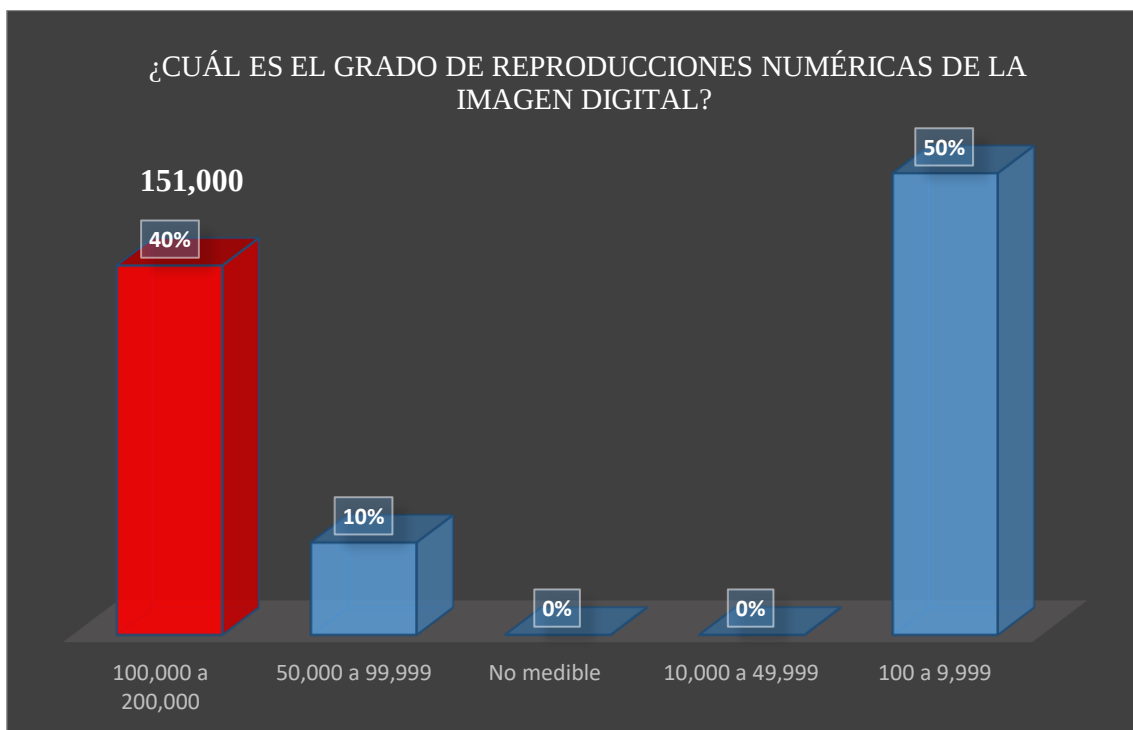
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Analizar las reacciones en las imágenes digitales, nos da un parámetro con la correspondencia en primera instancia entre usuario e imagen, no obstante no deja de ser un parámetro un tanto superficial, por ello es importante emplazar el análisis hacia otro de los rasgos y niveles de interacción con las imágenes digitales: los comentarios. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de su experiencia y relación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por las condiciones de su estatuto las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reappropriaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre Cronos corta las alas a Cupido

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 6700 comentarios en la imagen de “Cronos cortándole las alas a Cupido”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación, se identificaron 53 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

De esos 53 comentarios “más relevantes”, se seleccionan 10, los que tienen mayor grado de interacción y se analiza su correspondencia positiva o su correspondencia negativa con la imagen en cuestión.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, se seleccionan de igual manera 10, los cuales tienen la característica en común de no tener ningún grado o muy poca casi nula interacción, y se analiza su correspondencia positiva o su correspondencia negativa con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios relevantes es 6 comentarios con discurso positivo en correspondencia con la imagen y 4 comentarios con discurso negativo en correspondencia con la imagen. Caracterizándose entre lo positivo la plena identificación con el discurso de apropiación del emisor y también el desarrollo de interpretaciones propias fundadas en su experiencia con la imagen. Por el lado de lo negativo se identifica un nivel de desafinidad con el discurso de apropiación del emisor, corrigiendo datos de la interpretación sobre la

imagen, mostrando pesimismo sobre la interpretación y anteponiendo la religión a cualquier interpretación del arte²¹⁷.

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 6 comentarios con discurso positivo en correspondencia con la imagen y 4 comentarios con discurso negativo en correspondencia con la imagen. Caracterizándose en el extremo positivo la plena concordancia e identificación con el discurso de apropiación del emisor sobre la imagen. Por el lado del extremo negativo se identifican cuestionamientos y correcciones sobre el discurso de apropiación del emisor además de sarcasmo e ironía respecto a la época del renacimiento.²¹⁸

De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 151,000 reproducciones en la imagen de “Cronos corta las alas a Cupido”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reorienta la imagen hacia un contexto determinado. Diez de estas cien revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. Una de cada diez. Por lo que se estima un aproximado de 15,100 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reapropiaciones y remediaciones.

De estas diez revisiones ocho son con correspondencia positiva y dos con correspondencia negativa, destacándose en las primeras una simetría de identificación con el contenido original reorientado hacia su afinidad con el discurso del emisor. Y en las últimas un grado de correspondencia orientado más hacia lo negativo, reapropiándose a la imagen con un discurso de aflicción y desconsuelo.

Consultar apendice B

²¹⁷ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel

²¹⁸ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel

4.2 El rapto de Proserpina (Apropiación de primer orden)



Other Perspectives

15 ene 2019 • 🌐

The details in this sculpture ❤️

By Gian Lorenzo Bernini



Me gusta



Comentar



Compartir



Jayro Bermúdez y 43,115 personas más

Obra: Gian Lorenzo Bernini, “El rapto de Proserpina”. 1622, Galería Borghese, Roma²¹⁹.

Emisor: Other Perspectives, página de facebook especializada en arte con 11, 529, 456 seguidores hasta la última revisión el 21 de enero de 2021.

Fecha de emisión: 15 de enero del 2019 a las 8:00 hrs.

Lugar de emisión: Estados Unidos.

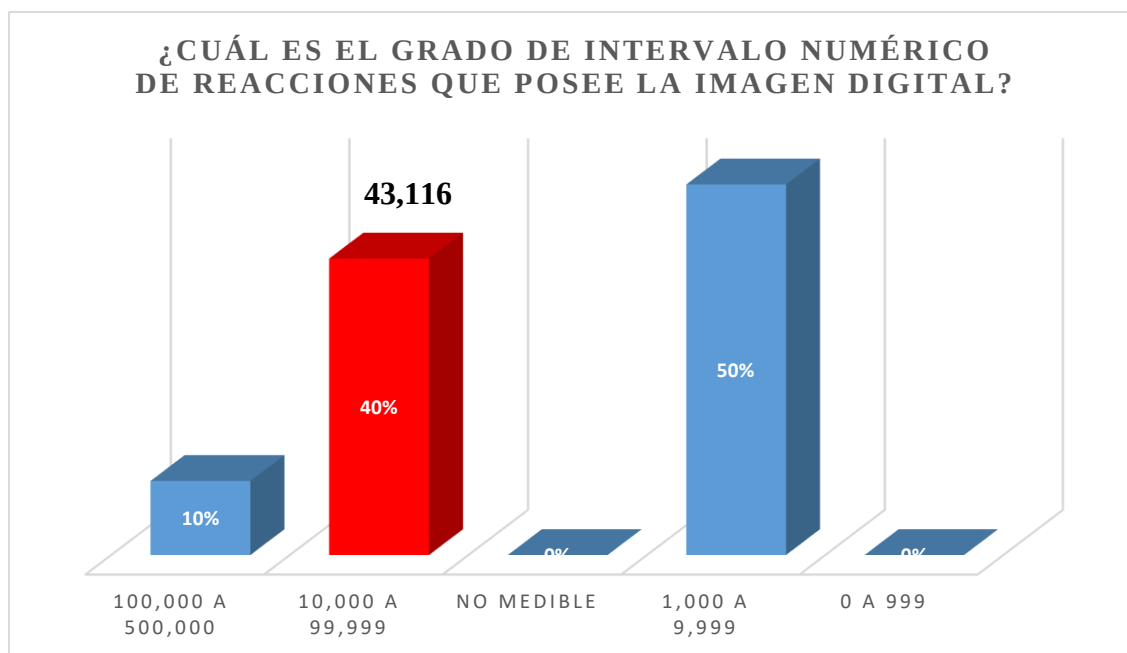
Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 24 meses y activa hasta su última revisión²²⁰.

Discurso de emisión: “Los detalles en esta escultura ❤️ de Gian Lorenzo Bernini”.

²¹⁹ <https://www.facebook.com/OptimisticOrPessimistic/posts/2335480283143089>

²²⁰ Última revisión realizada el 21 de enero del 2021.

Pregunta 1



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen de “El rapto de Proserpina”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 10,000 y las 99,999; con un total de 43,116 reacciones²²¹, considerando que estas pueden ir en aumento conforme siga transcurriendo el tiempo.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

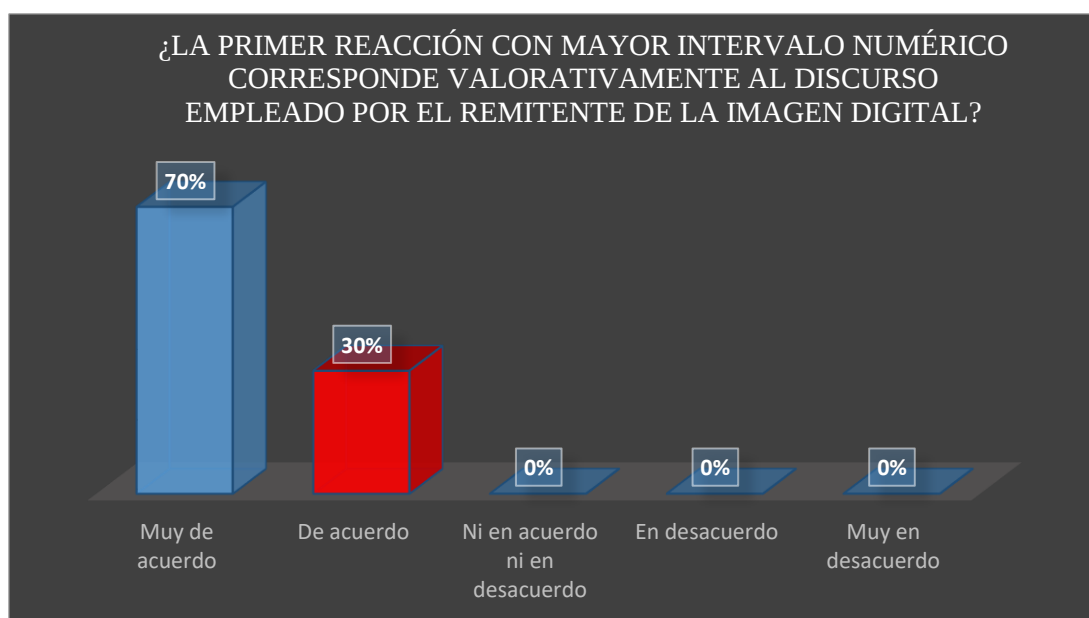
²²¹ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 21 de enero del 2021.

Pregunta 2 y 5



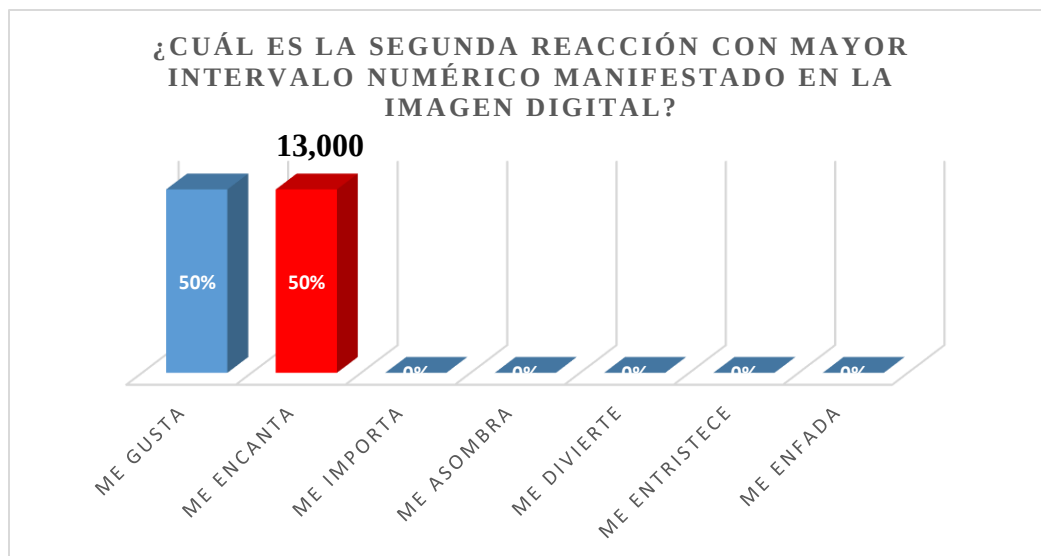
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

La imagen de “El rapto de Proserpina” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me gusta” con un acumulado de 24,000, por lo que creemos que se corresponde positiva y adecuadamente, aunque no muy adecuadamente, ya que creemos no es la reacción principal acorde con la intenciones de emisión y apropiación del emisor.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

Preguntas 3 y 6



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La segunda reacción incrustada en “El rapto de Proserpina” es la de “Me encanta” con un acumulado de 13,000, por lo que consideramos que se corresponde muy adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor, quizá sea esta reacción la que se esperaría en primer lugar, al mostrar los detalles de la escultura en un plano detalle, además de la prominencia del discurso de emisión que busca justamente prestar atención en la técnica de un gran autor de época.



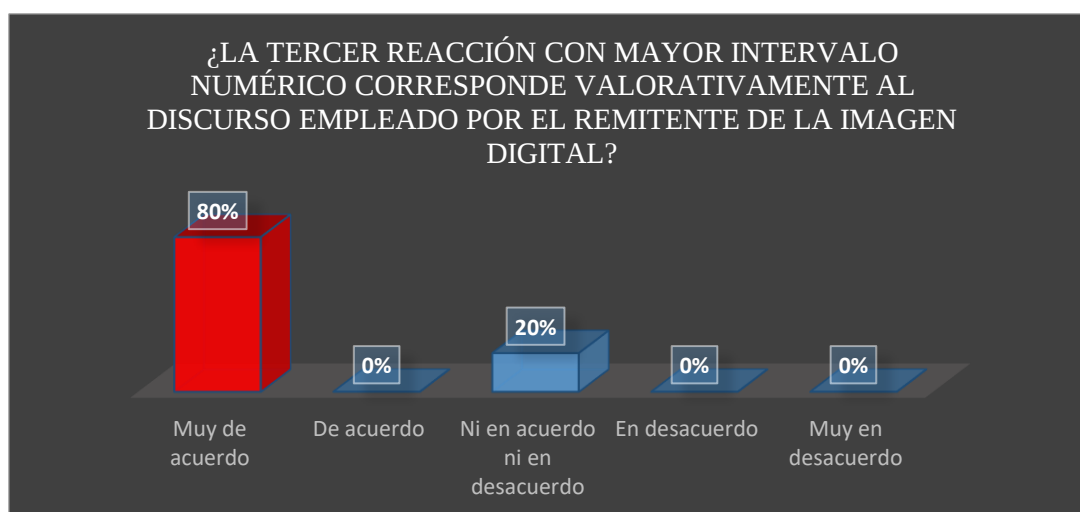
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 4 y 7



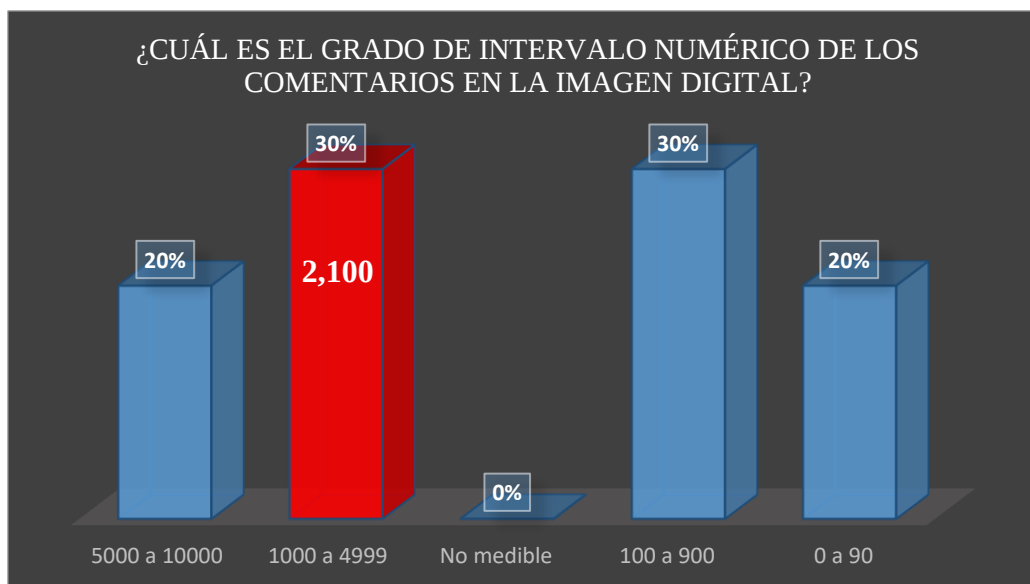
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción incrustada en “El rapto de Proserpina” es la de “Me asombra” con un acumulado de 4,800 reacciones. Aunque no se encuentra como reacción primaria ni secundaria, se encuentra visible a nivel icónico en la imagen, y aunque su grado de intervalo numérico es considerablemente menor a las primeras dos reacciones, se considera muy correspondiente acorde al discurso de emisión del remitente, pues el detalle en la escultura de Bernini causaría asombro a quienes tienen su primer acercamiento al arte, o desconocían la obra en cuestión.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

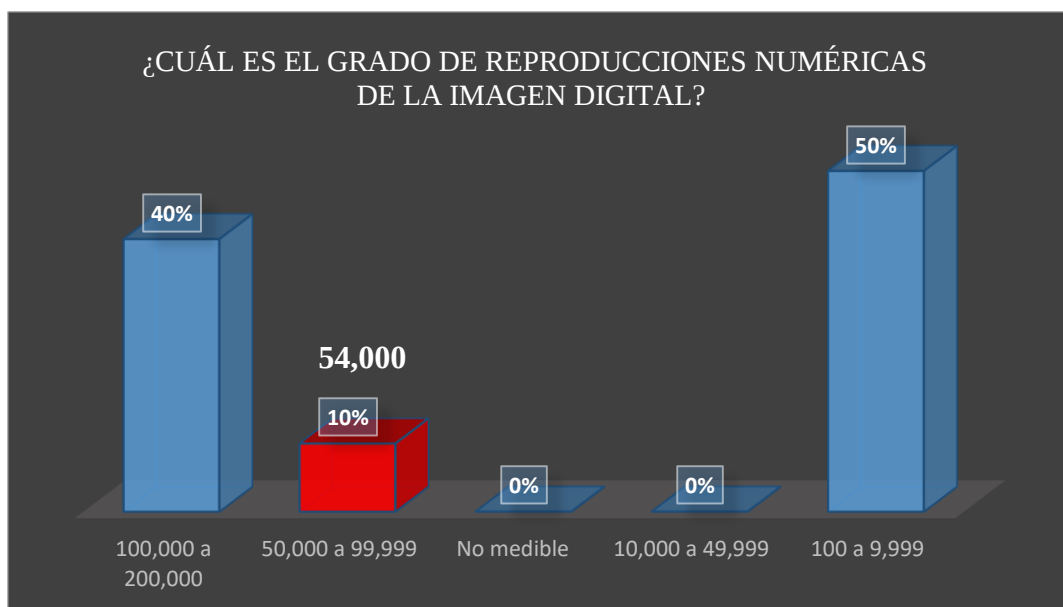
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “El rapto de Proserpina” acumula un total de 2,100 interacciones en forma de comentarios. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “El rapto de Proserpina” acumula un total de 54,000 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad, las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reappropriaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número de personas al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre El rapto de Proserpina

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 2,100 comentarios en la imagen de “El rapto de Proserpina”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación, se identificaron 29 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

De esos 29 comentarios “más relevantes”, se seleccionan 10, los que tienen mayor grado de interacción en orden de aparición y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, se seleccionan de igual manera 10, los cuales tienen la característica en común de no tener ningún grado de interacción, y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios relevantes es de 3 comentarios con discurso en correspondencia de extremo de apreciación neutro con la imagen, caracterizándose estos por ser datos o curiosidades que complementan el escaso discurso de emisión de la imagen el cual tiene nula información sobre la obra en cuestión. Son comentarios donde no se expresa ni aprobación ni desaprobación por los detalles de la escultura, sino vienen a funcionar como un relleno de información. Se observaron además solo 2 comentarios con discurso en el

extremo de apreciación positivo en correspondencia con la imagen, caracterizándose en ellos la exaltación del genio y la técnica del artista Bernini sobre sus obras. Por último se observaron 5 comentarios con un discurso en el extremo de apreciación negativo, identificándose en ellos sarcasmo e ironía y desaprobación por la supuesta escena de violencia que representa la obra escultórica de Bernini en su condición digital²²².

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 1 comentario en el extremo de apreciación neutro, en donde se identifica un comentario sin relevancia de aprobación o desaprobación a la imagen. Se observaron además 6 comentarios con discurso de apreciación positiva en donde se reconocen discursos hacia un sentido de perfección de la obra. Por último se encontraron 3 comentarios en el extremo de apreciación negativo en donde el discurso se encamina a un sentido de burla y menosprecio por la acción de violencia que se representa en la obra de arte en su condición digital²²³.

De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 54,000 reproducciones en la imagen de “El rapto de Proserpina”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reorienta la imagen hacia un sentido determinado. 8 de estas 100 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 12.5 imágenes. Por lo que se estima un aproximado de 4,315 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reappropriaciones y remediaciones.

De estas ocho reappropriaciones siete son con correspondencia en el extremo de apreciación positivo y una con correspondencia en el extremo de apreciación negativa, destacándose en las primeras una simetría de identificación con el contenido original reorientado hacia su afinidad con el discurso del emisor y el sentido hacia la gran técnica y detalles de la obra de arte, y también en la experiencia única de poder contemplar estas obras en su lugar natural, el museo. Y en la última un grado de correspondencia orientado más

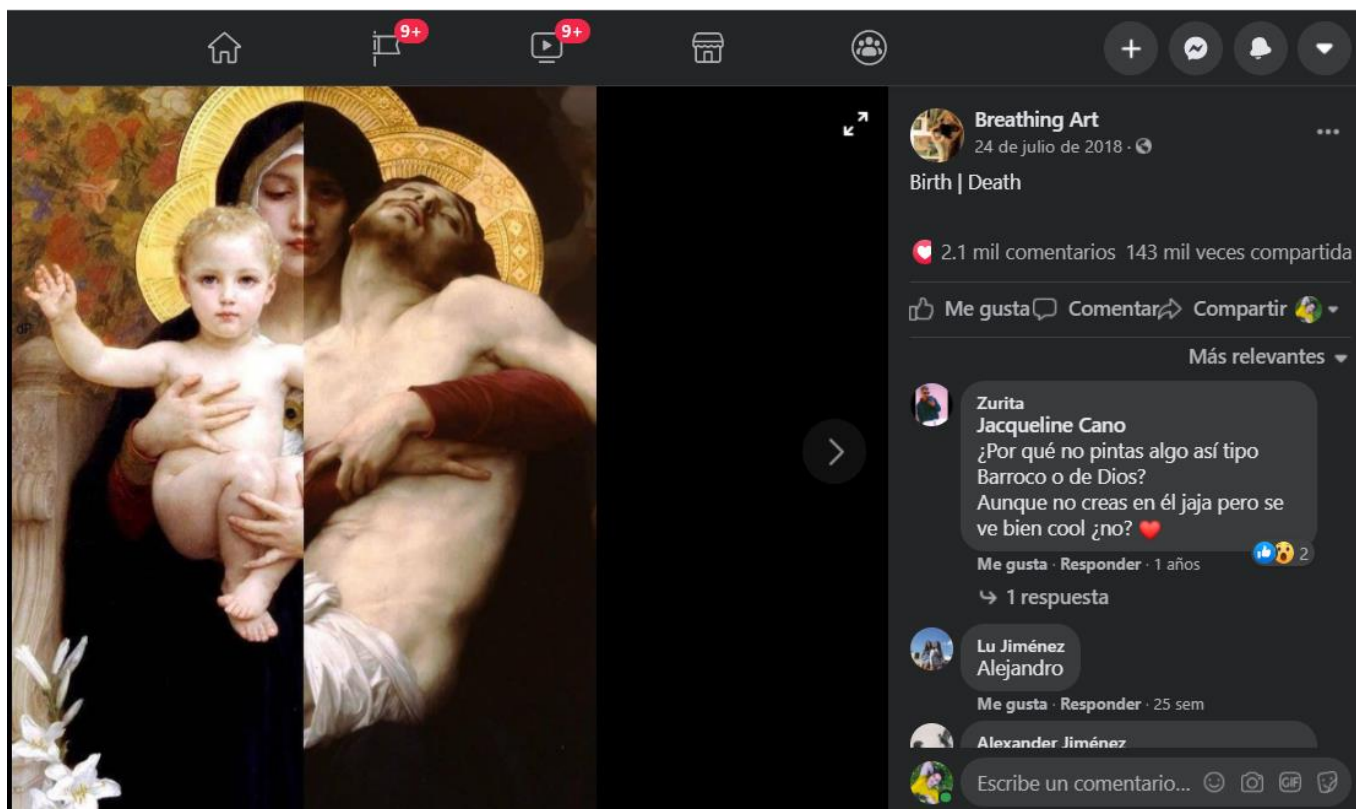
²²² Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel

²²³ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel

hacia lo negativo, reapropiándose a la imagen con un discurso de aflicción y desconsuelo mencionando a Dios y haciendo visible una reacción en icono de tristeza, quizá haciendo referencia al acto de violencia que representa la imagen.

Consultar Apéndice C

4.3 La virgen de los lirios y Piedad (Apropiación de primer orden)



Obra: William Adolphe Bouguereau “La virgen de los lirios” 1899 y “Piedad” 1876. 230 cm x 148 cm. Colección privada²²⁴.

Emisor: Breathing Art. Página especializada en arte y cultura con 1,313,177 seguidores.

Fecha de Emisión: 24 de Julio de 2018 a las 13:31 hrs.

Lugar de emisión: Estados Unidos.

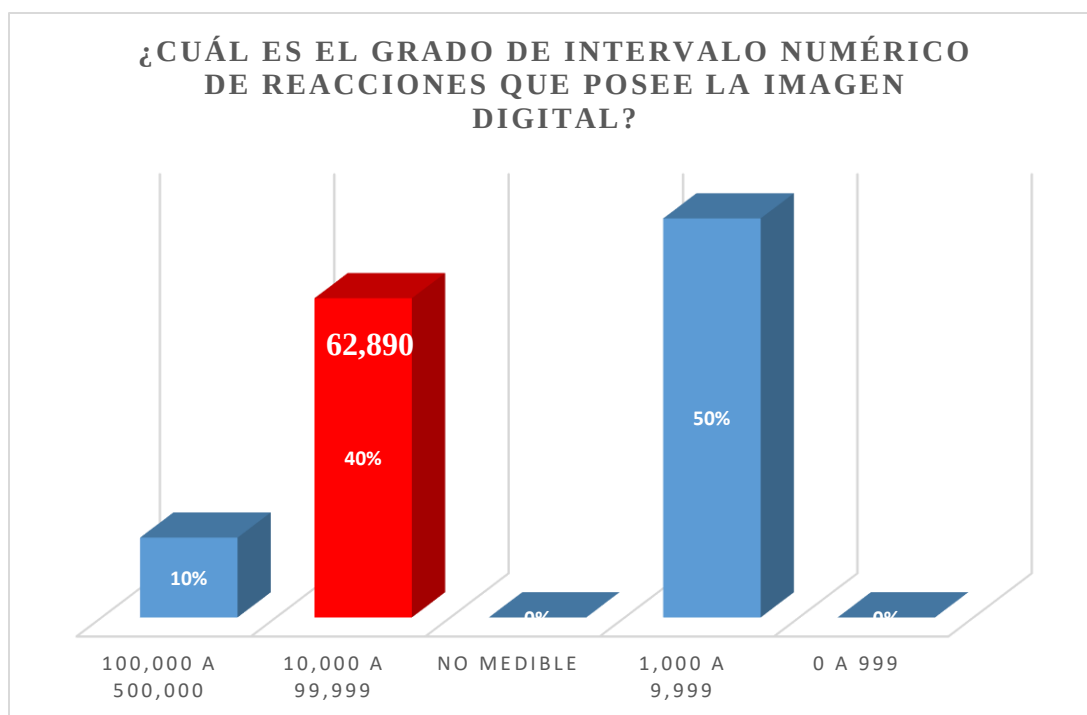
Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 30 meses y activa hasta su última revisión²²⁵.

Discurso de emisión: Birth/ Death (nacimiento/muerte).

²²⁴ <https://www.facebook.com/breathingartit/photos/a.1147714331938349/1906108519432256/>

²²⁵ Última revisión hecha el 22 de enero del 2021.

Pregunta 1



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La fusión de las imágenes de “La virgen de los lirios” y “piedad”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 10,000 y las 99,999; con un total de 62,890 reacciones²²⁶, considerando que esta cifra puede modificarse conforme transcurra el tiempo.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

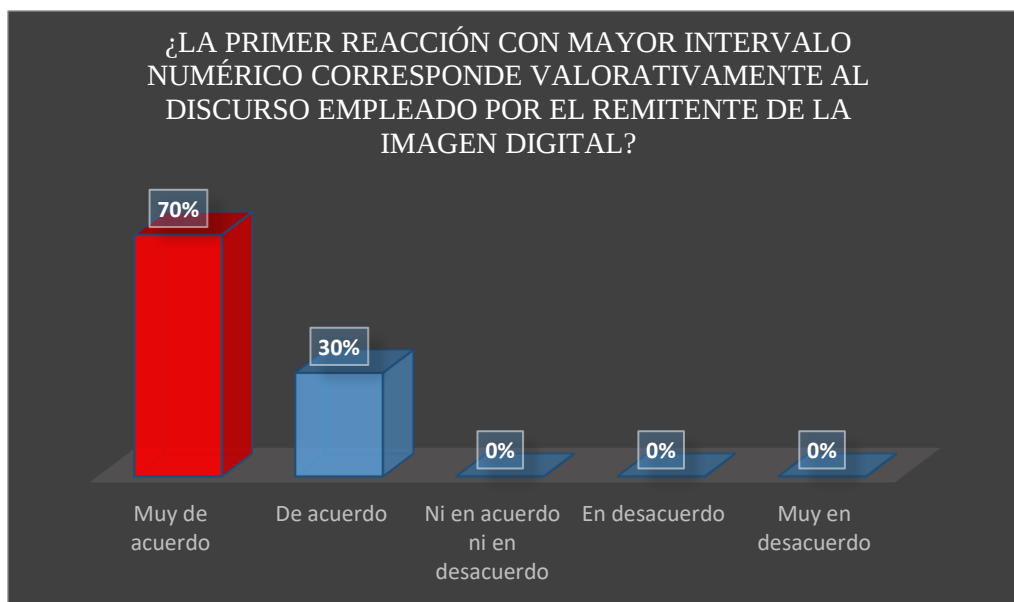
²²⁶ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 21 de enero del 2021.

Pregunta 2 y 5



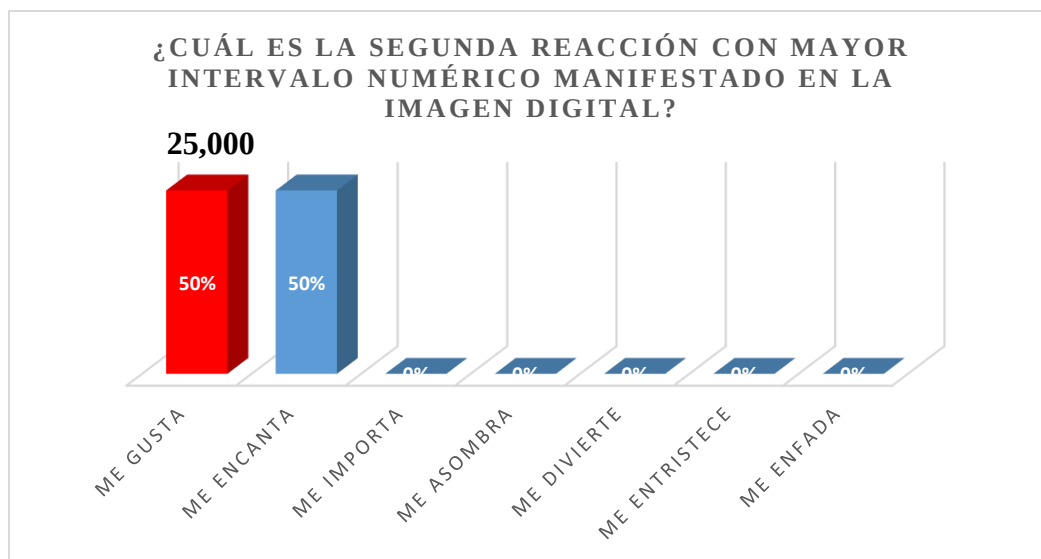
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

La fusión de las imágenes “La virgen de los lirios” y “Piedad” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me encanta” con un acumulado de 29,000 reacciones, por lo que creemos que se corresponde positiva y muy adecuadamente acorde con la intenciones de emisión y apropiación del emisor.



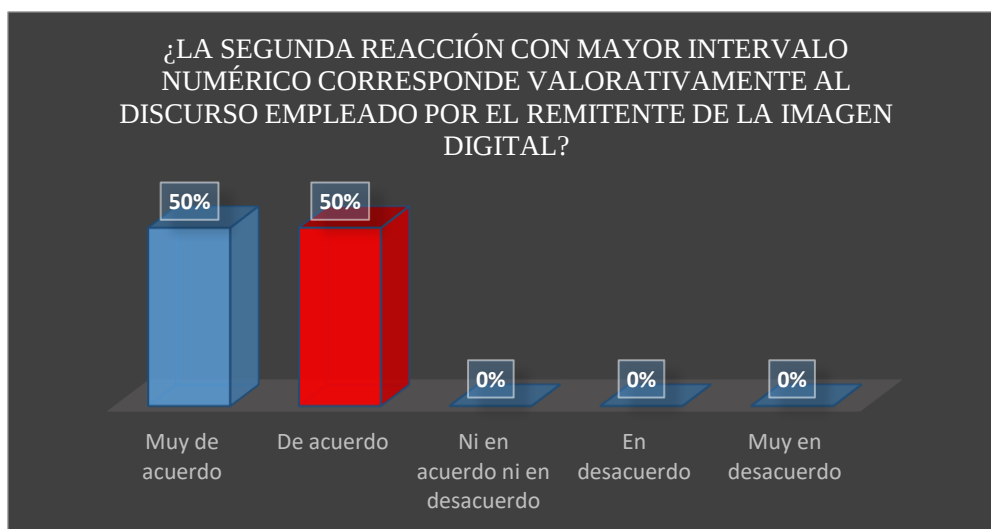
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

Pregunta 3 y 6



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La fusión de imágenes de “La virgen de los lirios” y “Piedad” tiene como segunda reacción principal el “Me gusta”, con un acumulado de 25,000. Consideramos que se corresponde adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor, tal vez la reacción de “Me asombra” debiera ganar más terreno ya que la yuxtaposición de imágenes en donde se relata las etapas más importantes de la vida con figuras protagónicas de la religión cristiana es sin duda sorpresiva o sorprendente.



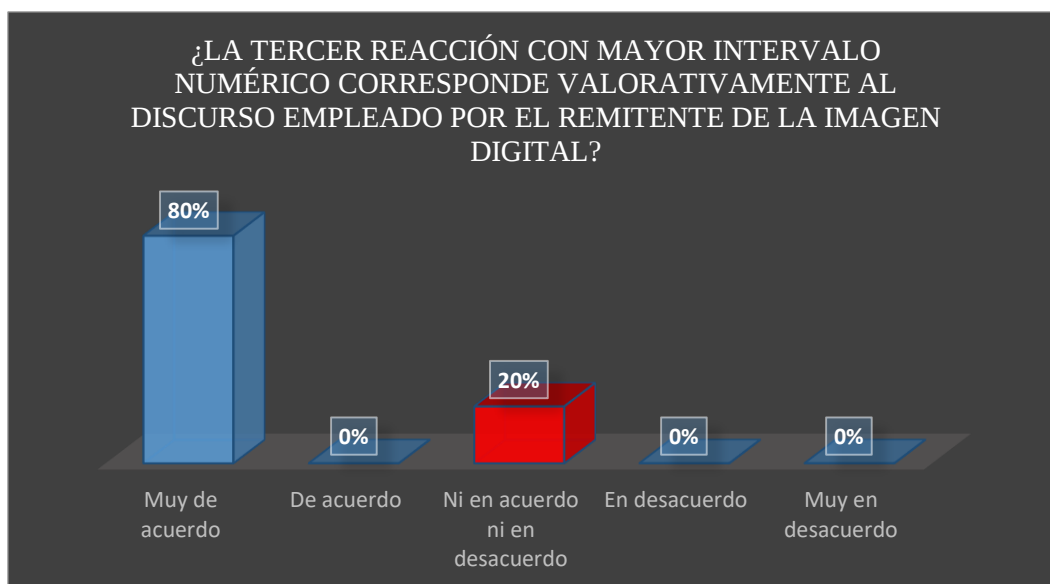
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 4 y 7



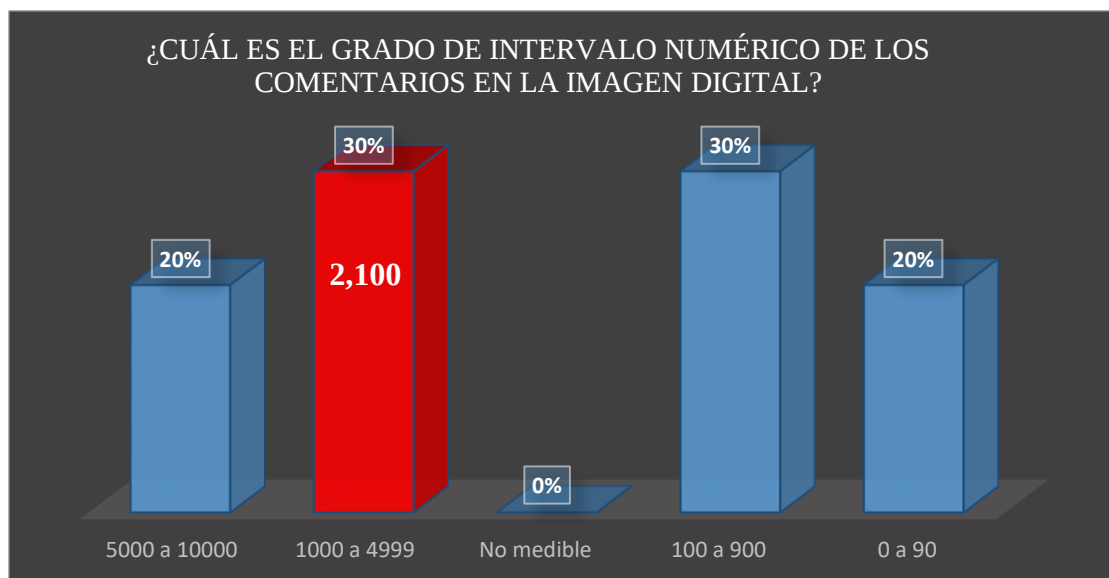
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción que predomina en “La virgen de los lirios” y “Piedad” es la de “Me entristece” con un acumulado de 7,500 reacciones. La posición respecto a la valoración y apreciación de la relación entre reacción e imagen es neutra, debido a que la tristeza como reacción en este caso puede ser debido a la iconografía religiosa, a la representación de la vida y la muerte, etc.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

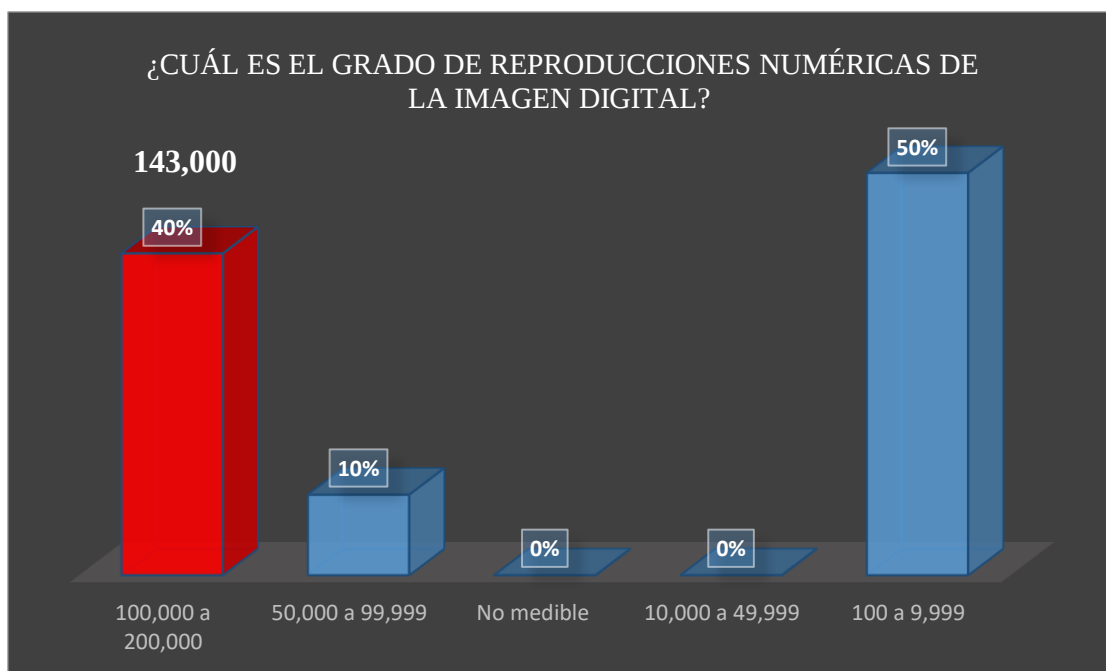
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “La virgen de los lirios” y “Piedad” acumula un total de 2,100 interacciones en forma de comentarios. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado de valoración y apreciación de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación y cambio de sentido. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “La virgen de los lirios” y “Piedad” acumula un total de 143,000 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad, las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reapropiaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número de personas al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre La virgen de los lirios y Piedad

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 2,100 comentarios en la fusión de imágenes de “La virgen de los lirios” y “Piedad”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación, se identificaron 20 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

De esos 20 comentarios “más relevantes”, se seleccionan 10, los que tienen mayor grado de interacción en orden de aparición y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión. **Consultar Apéndice D**

El resultado de los comentarios relevantes es de 2 comentarios con discurso en correspondencia de extremo de apreciación neutro con la imagen, caracterizándose estos por ser cuestionamientos sobre la autoría de la imagen y la desacreditación de la temática religiosa pero apreciando positivamente la imagen. Se observaron además 5 comentarios con discurso en el extremo de apreciación positivo en correspondencia con la imagen, caracterizándose en ellos 3 comentarios con imagen y 1 con video, en donde se muestran obras similares con un grado de apropiación mayor que el puesto en análisis, y 1 comentario escrito en donde se exalta la técnica de las pinturas y se vanagloria la temática religiosa. Por último se observaron 2 comentarios con un discurso en el extremo de apreciación negativo, identificándose en uno de ellos una apropiación referente a la vivencia en el nivel de

educación equivalente a la secundaria en forma de broma, y otro comentario en el cual se pone en entredicho la representación de Jesús bebé en La virgen de los lirios, tachándola de errónea.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, se seleccionan de igual manera 10, los cuales tienen la característica en común de no tener ningún grado de interacción, y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 7 comentarios en el extremo de apreciación neutro, en donde se identifican 4 comentarios con cuestionamientos sobre quién es el autor, cuál es el nombre de las obras y cuál es el estilo de las mismas, otro comentario responde a las dudas de autoría y nombre de las obras, también un comentario dice no haber visto nunca una representación así de Jesús bebé, y otro expresa su creencia en la biblia pero no en las imágenes. Se observaron complementariamente 3 comentarios en el extremo de apreciación positivo, en ellos se destaca el respeto a las imágenes y tradición religiosas que pregonan las pinturas²²⁷.

De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 143,000 reproducciones en la fusión de imágenes “La virgen de los lirios” y “Piedad”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reoriente la imagen hacia un sentido determinado. Solo 3 de estas 100 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 33 imágenes. Por lo que se estima un aproximado de 4,290 reproducciones con componente de adición superpuesto de ese total de 143,000 que da pie a reappropriaciones y remediaciones.

De estas tres reappropriaciones dos son con correspondencia en el extremo de apreciación positivo y una con correspondencia en el extremo de apreciación negativa. La última reappropriación en el extremo de apreciación negativo.

²²⁷ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel

4.4 Busto de María Duglioli Barberini (Apropiación de primer orden)



Obra: Giuliano Finelli, “Busto de María Duglioli Barberini”. 1626. 69 cm. Museo de Louvre²²⁸.

Emisor: Amigo. Cultura. Página de Facebook especializada en cultura con 1,527, 191 seguidores hasta la última revisión el 23 de enero de 2021.

Fecha de emisión: 23 de julio de 2019 a las 10:20 hrs.

Lugar de emisión: México.

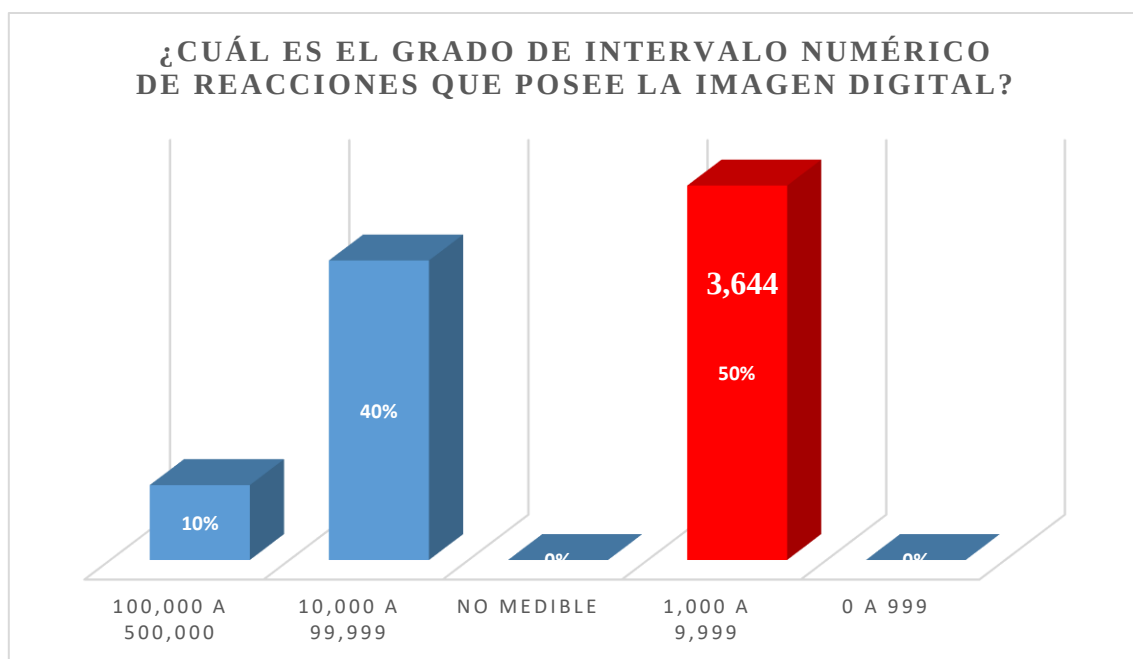
Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 18 meses de circulación y activa hasta su última revisión²²⁹.

Discurso de emisión: “Si alguna vez quieres pensar en un genio, recuerda que Giuliano Finelli esculpió esto solo con una martillo y un cincel en 1627.”

²²⁸ <https://www.facebook.com/AmigoCulturaU/posts/2938613079698084>

²²⁹ Última revisión realizada el 23 de enero del 2021.

Pregunta 1



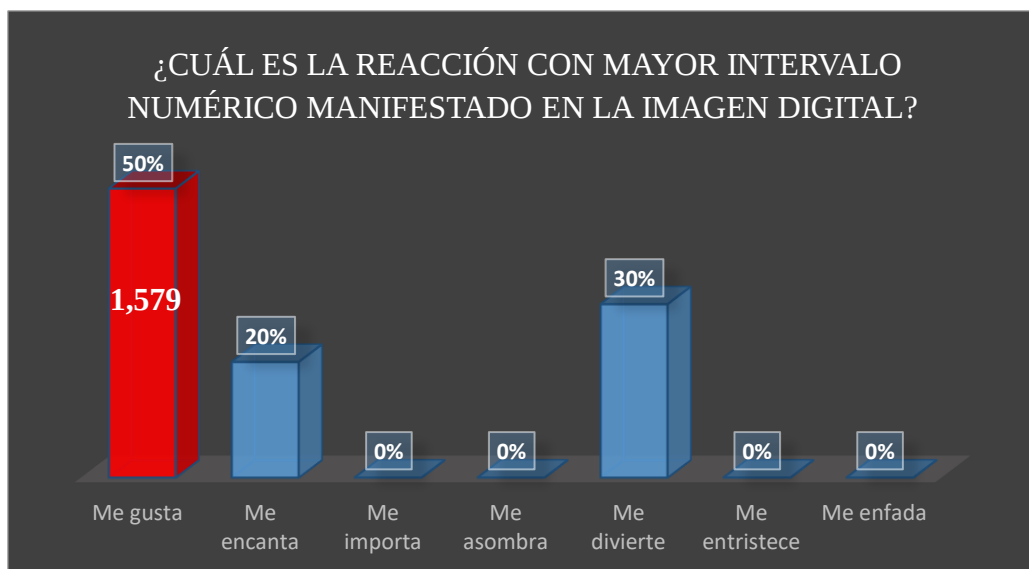
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen de “El Busto de María Duglioli Barberini”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 1,000 y las 9,999; con un total de 3,644 reacciones²³⁰, considerando que esta cifra puede variar conforme transcurra el tiempo.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

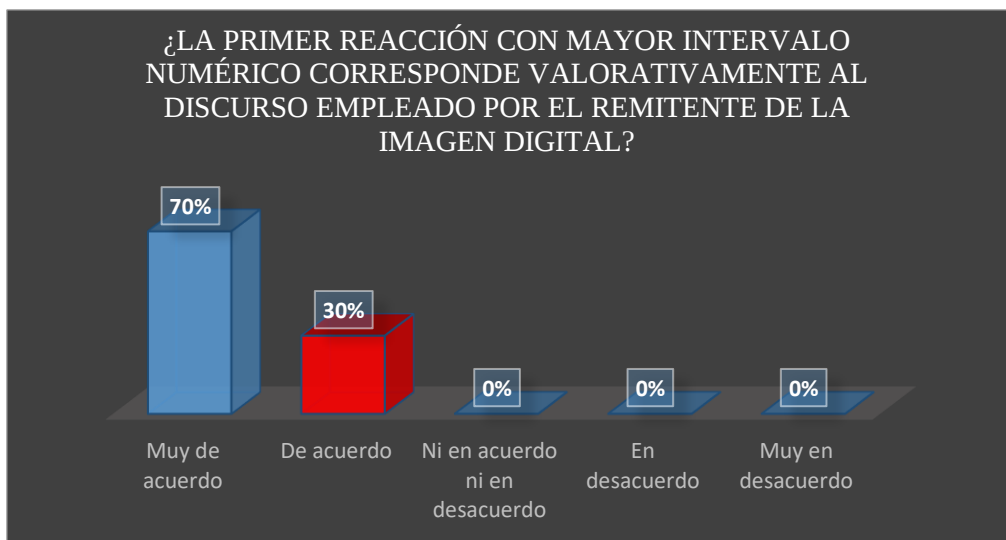
²³⁰ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 21 de enero del 2021.

Pregunta 2 y 5



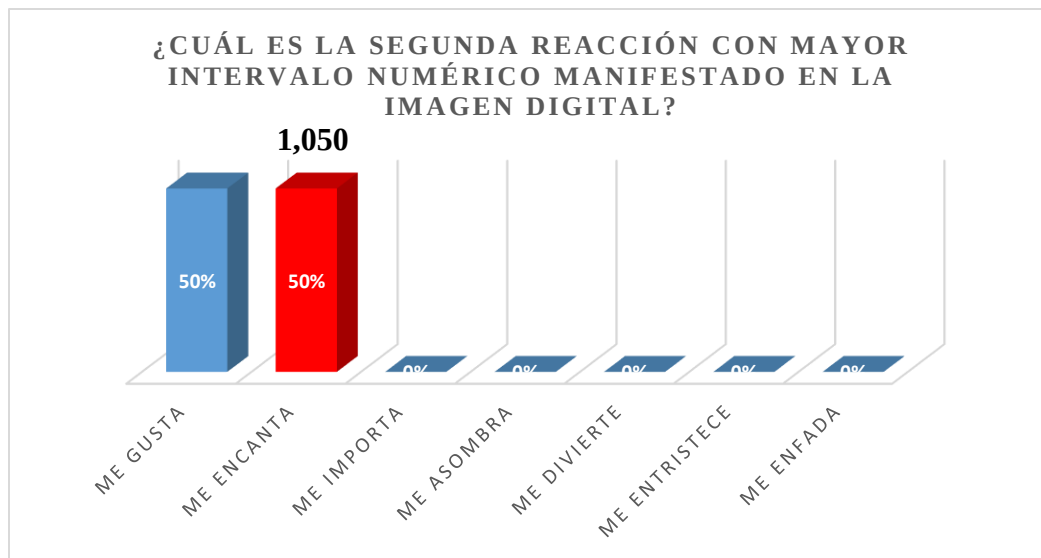
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

La imagen de “El Busto de María Duglioli Barberini” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me gusta” con un acumulado de 1,579, por lo que creemos que se corresponde positiva y adecuadamente, aunque no muy adecuadamente, ya que se considera que no es la reacción principal acorde con la intenciones de emisión y apropiación del emisor, el me asombra o el me encanta pudieran ser más convenientes respecto al discurso enfatizando el estilo y técnica sobre la obra en cuestión.



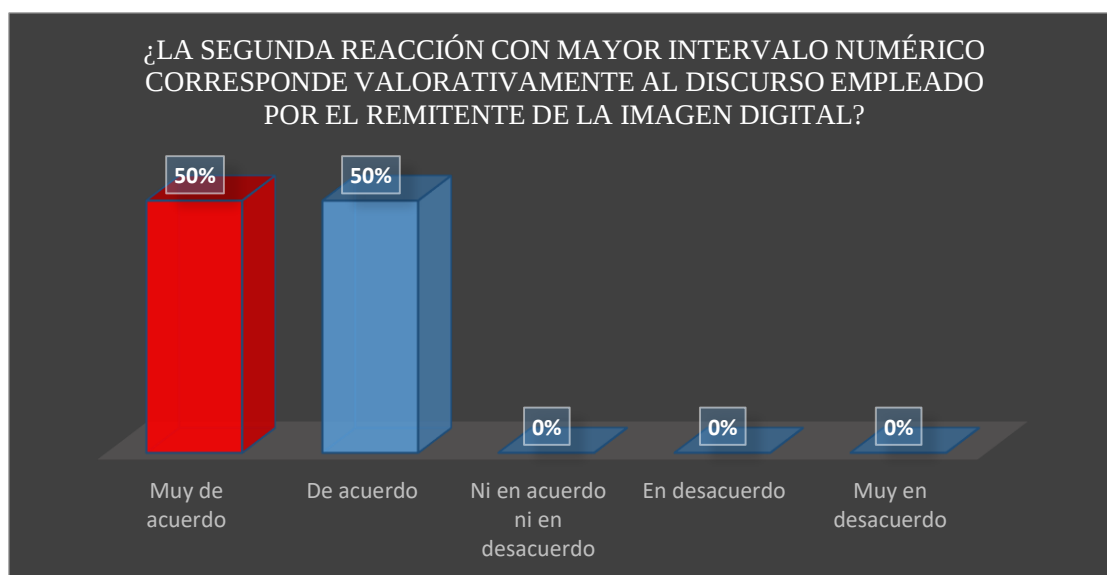
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

Pregunta 3 y 6



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

La segunda reacción incrustada en “El Busto de María Duglioli Barberini” es la de “Me encanta” con un acumulado de 1,050, por lo que consideramos que se corresponde muy adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor, quizá sea esta reacción la que se esperaría en primer lugar, al mostrar los detalles de la escultura en un plano bien compuesto, además de la prominencia del discurso de emisión que busca justamente prestar atención en la técnica de un gran autor de época.



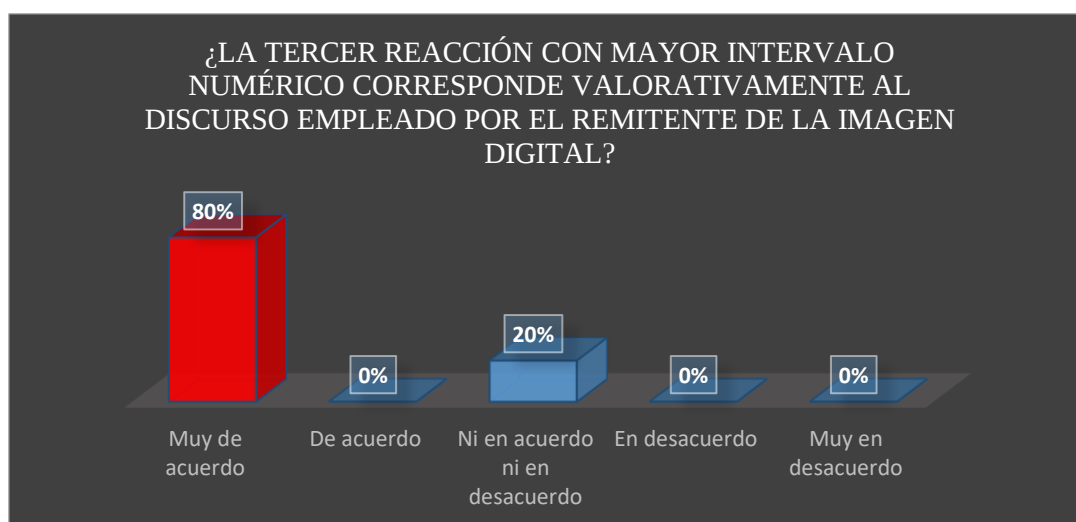
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

Pregunta 4 y 7



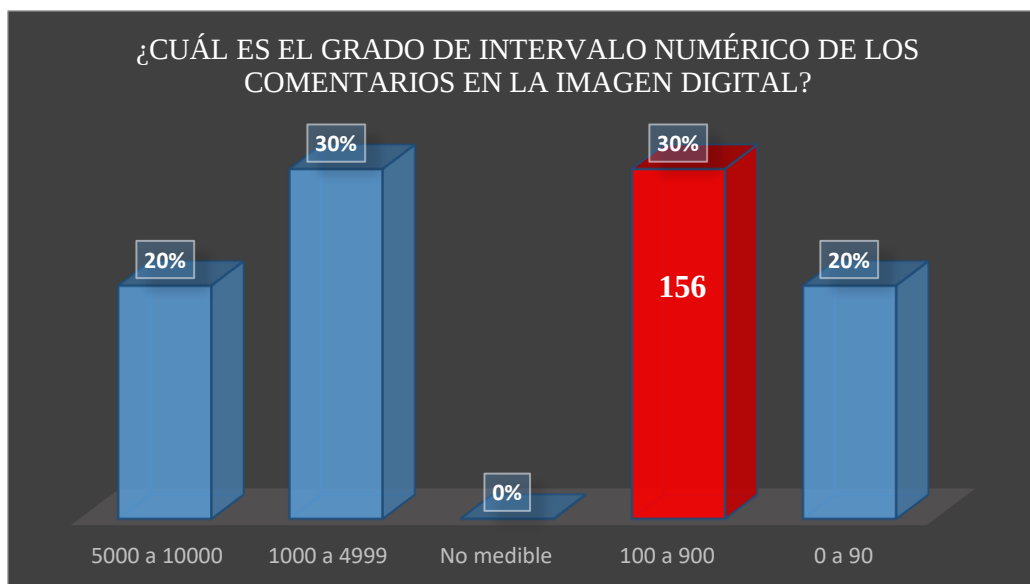
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

La tercera reacción predominante en “El Busto de María Duglioli Barberini” es la de “Me asombra” con un acumulado de 992 reacciones. Se considera que esta debiera haber sido la reacción primaria o secundaria pues es muy correspondiente acorde al discurso de emisión del emisor, principalmente por énfasis en el detalle en la escultura y la utilización de materiales limitados para realizarlo, además de la época en donde no se tenían ni las herramientas, ni avances tecnológicos de hoy en día.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

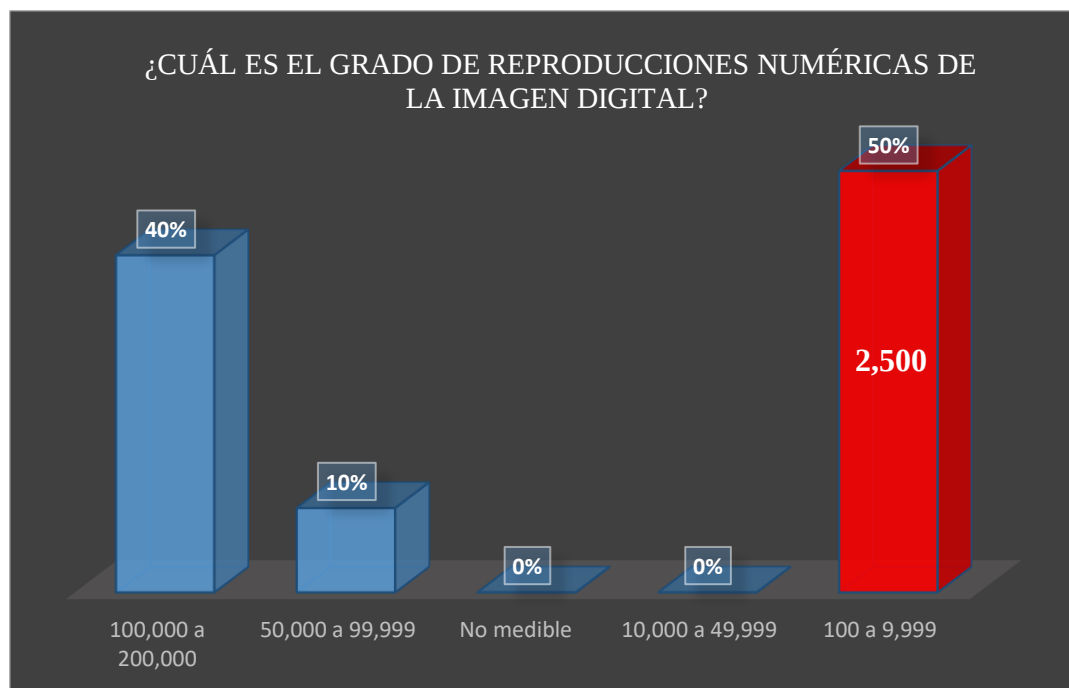
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

La imagen en su condición digital de “El Busto de María Duglioli Barberini” acumula un total de 156 interacciones en forma de comentarios. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

La imagen en su condición digital de “El Busto de María Duglioli Barberini” acumula un total de 2,500 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad, las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reapropiaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre El Busto de María Duglioli Barberini

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 156 comentarios en la imagen de “El busto de María Duglioli Barberini”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación de identificaron apenas 10 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

El total de comentarios relevantes que es de 10 se ponen en análisis para determinar su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios relevantes es de 2 comentarios con discurso de correspondencia en extremo de apreciación neutro con la imagen, uno haciendo referencia al aprovechamiento del tiempo en la época cuando se realizó la obra donde no había redes sociales, y el otro comentario cuestionándose por qué los artistas hoy en día con mayores herramientas tecnológicas no hacen obras similares. Se encuentran también 2 comentarios con discurso de correspondencia en extremo de apreciación positivo, en donde se resalta la belleza y técnica de la obra. Por último se observaron 6 comentarios en extremo de apreciación negativo, 4 de ellos cuestionando la utilización de materiales tan escasos que describe el discurso del emisor junto con la técnica y el periodo de realización, y 2 comentarios más burlándose del “talento” del artista.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, se seleccionan de igual manera 10, los cuales tienen la característica en común de no tener ningún grado de interacción, y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 1 comentario en el extremo de apreciación neutro, en donde se cuestiona si los artistas conceptuales hoy en día conocerán a Giuliano Finelli. Se observaron además 5 comentarios con discurso de apreciación positiva en donde se reconoce el talento y genio del autor junto con la belleza de la obra e incluso se hace menos a los artistas contemporáneos en su comparación. Por último se encontraron 4 comentarios en el extremo de apreciación negativo en donde se menosprecia la calidad de la obra, donde se duda del empleo de materiales y herramientas en el año de 1626. E incluso un comentario aboga desde la experiencia de la escultura diciendo que es imposible de hacer con marmol, cincel y piedra lo que el busto de María Guglione Barberini denota en sí misma.²³¹

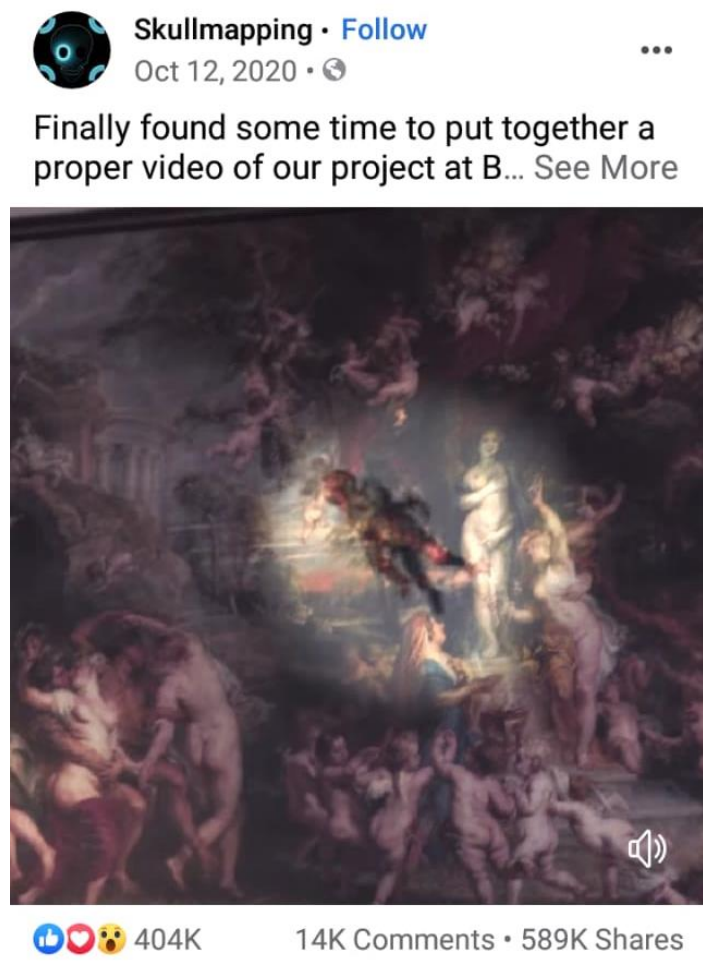
De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 2,500 reproducciones en la imagen de “El busto de María Gulioli Barberini”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reorienta la imagen hacia un sentido determinado. 7 de estas 100 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 14 imágenes. Por lo que se estima un aproximado de 175 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reappropriaciones y remediaciones.

De estas siete reappropriaciones seis son con correspondencia en el extremo de apreciación positivo y una con correspondencia en el extremo de apreciación negativa,. Y en la última reappropriación un grado de correspondencia orientado más hacia lo negativo, se observa nuevamente el cuestionamiento de los empleos de materiales y técnica que pudieran utilizarse en el año de 1626. **Consultar Apéndice E**

²³¹ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel

4.5 La fiesta de Venus

(Apropiación de segundo orden)



Obra: Pedro Pablo Rubens, “La fiesta de Venus”. (1636). 217cm x 350 cm. Museo Kunsthistorisches, Viena²³².

Emisor: Skullmapping, es un colectivo artístico dirigido por Filip Sterckx y Antoon Verbeeck. 148,610 seguidores hasta la última revisión el 24 de enero del 2021.

Fecha de emisión: 12 de octubre del 2020 a las 9:28 hrs.

Lugar de emisión Sin registro.

Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 3 meses con 12 días y activa hasta su última revisión²³³.

²³² <https://www.facebook.com/skullmapping/posts/3315965725160030>

²³³ Última revisión realizada el 24 de enero del 2021.

Discurso de emisión: “Finally found some time to put together a proper video of our project at Brussels airport! We made one of Rubens angels escape his painting and fly around the airport.

Written and directed by Filip Sterckx

3D modeling and animation: Filip Sterckx, Antoon Verbeeck, Birgit Sterckx

Client: Toerisme Vlaanderen

<https://skullmapping.com>”

(¡Finalmente encontré algo de tiempo para armar un video adecuado de nuestro proyecto en el aeropuerto de Bruselas! Hicimos que uno de los ángeles de Rubens se escapara de su cuadro y volara por el aeropuerto.

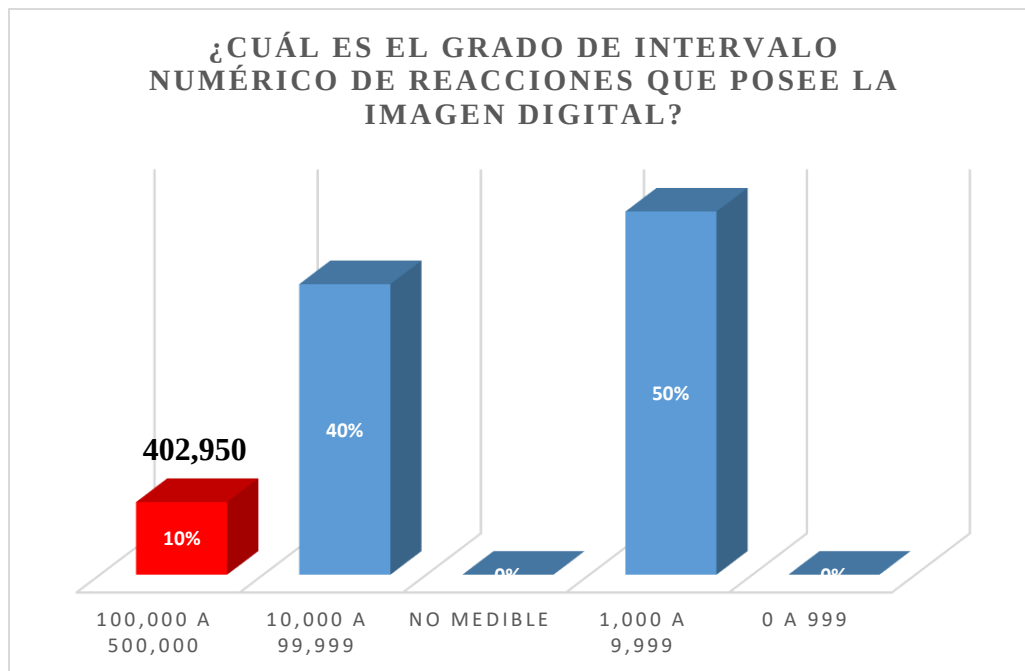
Escrito y dirigido por Filip Sterckx

Modelado y animación 3D: Filip Sterckx, Antoon Verbeeck, Birgit Sterckx

Cliente: Toerisme Vlaanderen

<https://skullmapping.com>)

Pregunta 1



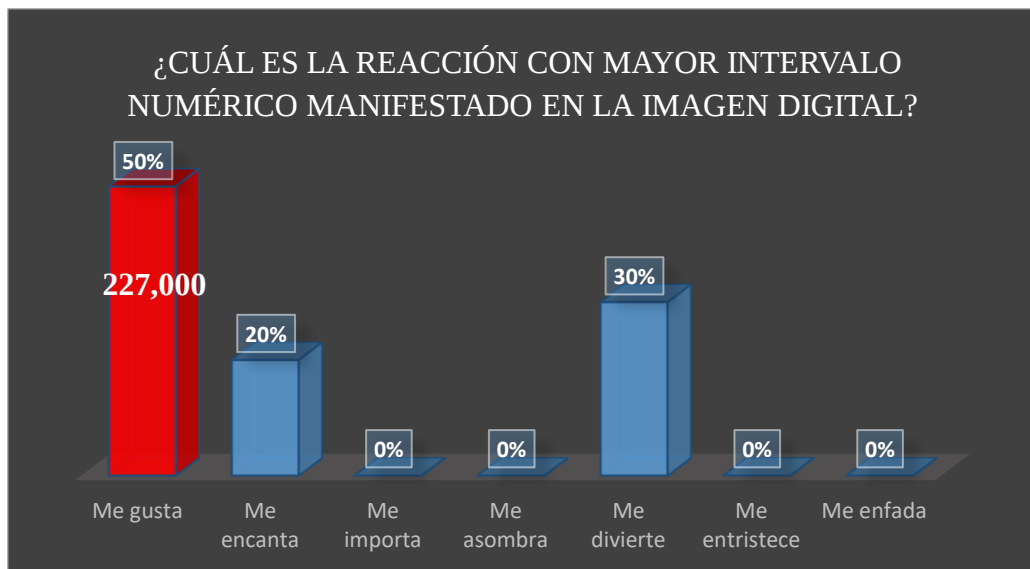
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en movimiento de “La fiesta de Venus”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 100,000 y las 500,000; con un total de 402,950 reacciones²³⁴, considerando que esta cifra puede cambiar y variar conforme siga transcurriendo el tiempo.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

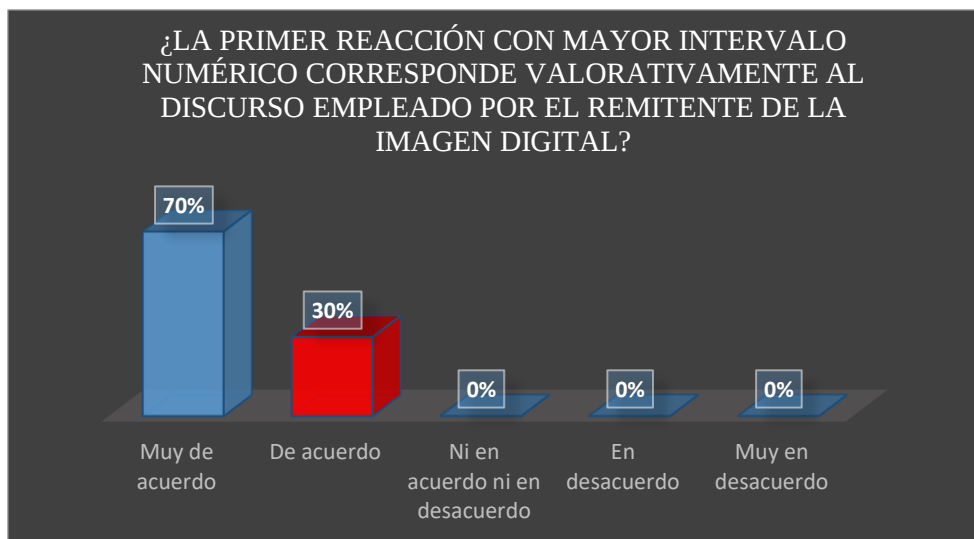
²³⁴ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 24 de enero del 2021.

Pregunta 2 y 5



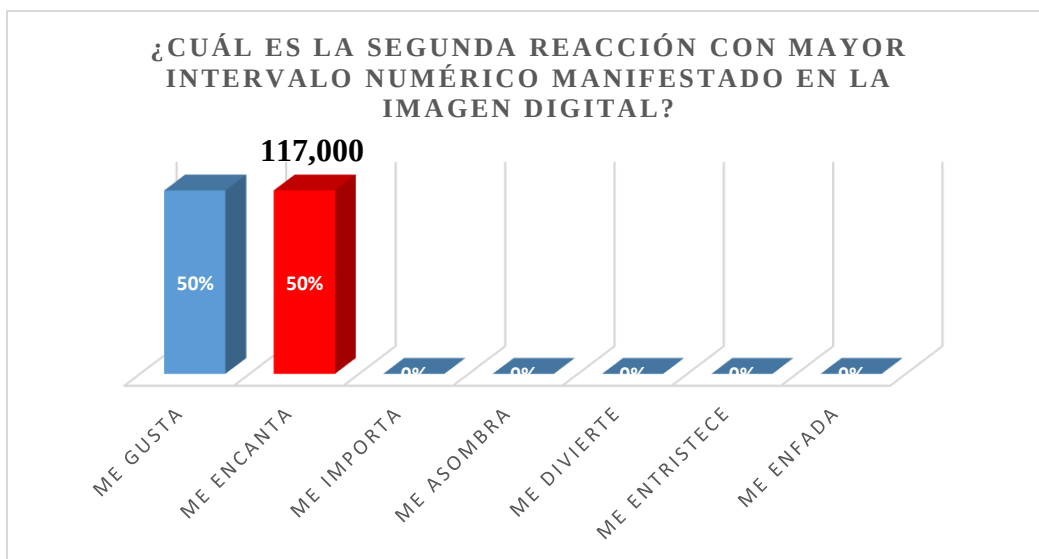
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en movimiento de “La fiesta de Venus” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me gusta” con un acumulado de 227,000, por lo que creemos que se corresponde positiva y adecuadamente, aunque no muy adecuadamente, ya que se considera que el trabajo de reapropiación y adaptación tecnológica sobre la obra debería en primera instancia sorprender o encantar, acorde con la intenciones de emisión y apropiación del emisor.



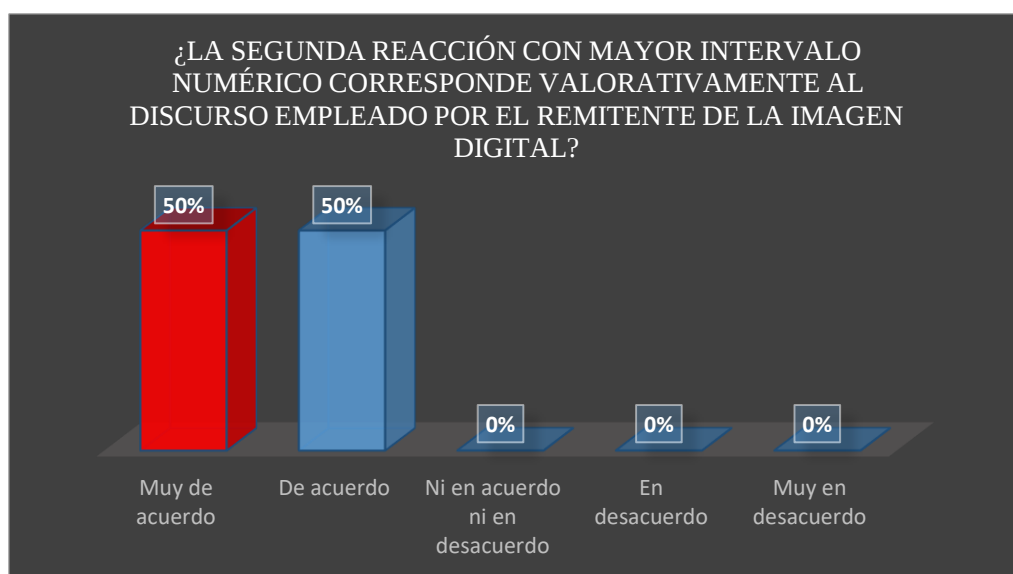
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 3 y 6



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La segunda reacción que prevalece en “La fiesta de Venus” es la de “Me encanta” con un acumulado de 117,000, por lo que consideramos que se corresponde muy adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor, quizá sea esta reacción la que se esperaría en primero o segundo lugar, ya que el tipo de apropiación se encausa hacia esa experiencia, aunque el discurso de emisión contrasta un poco.



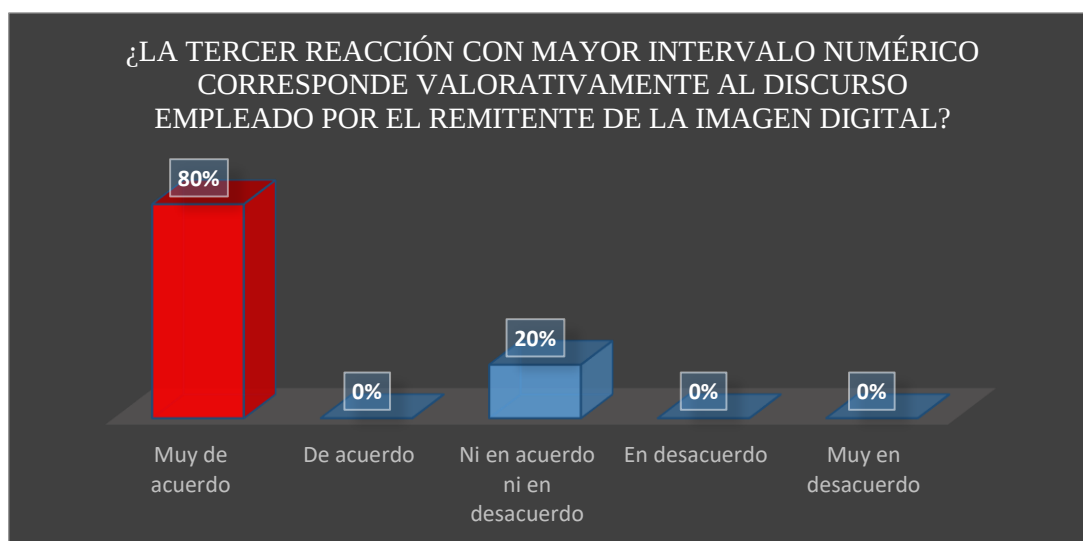
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 4 y 7



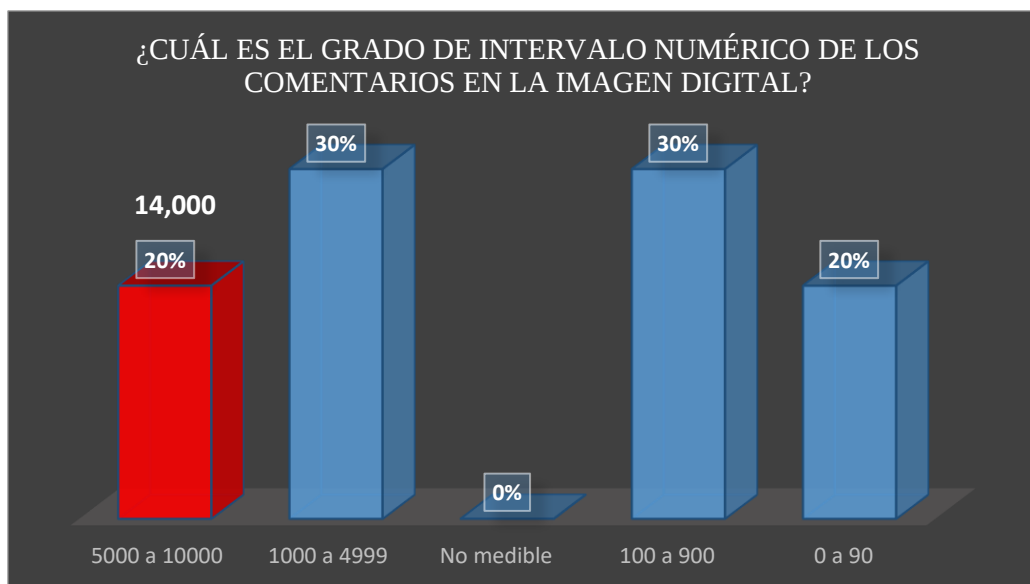
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción incrustada en “La fiesta de Venus” es la de “Me asombra” con un acumulado de 47,000 reacciones. Aunque no se encuentra como reacción primaria ni secundaria, se encuentra visible a nivel icónico en la imagen, y aunque su grado de intervalo numérico es considerablemente menor a las primeras dos reacciones, se considera muy correspondiente acorde a la forma de apropiación y el discurso de emisión.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

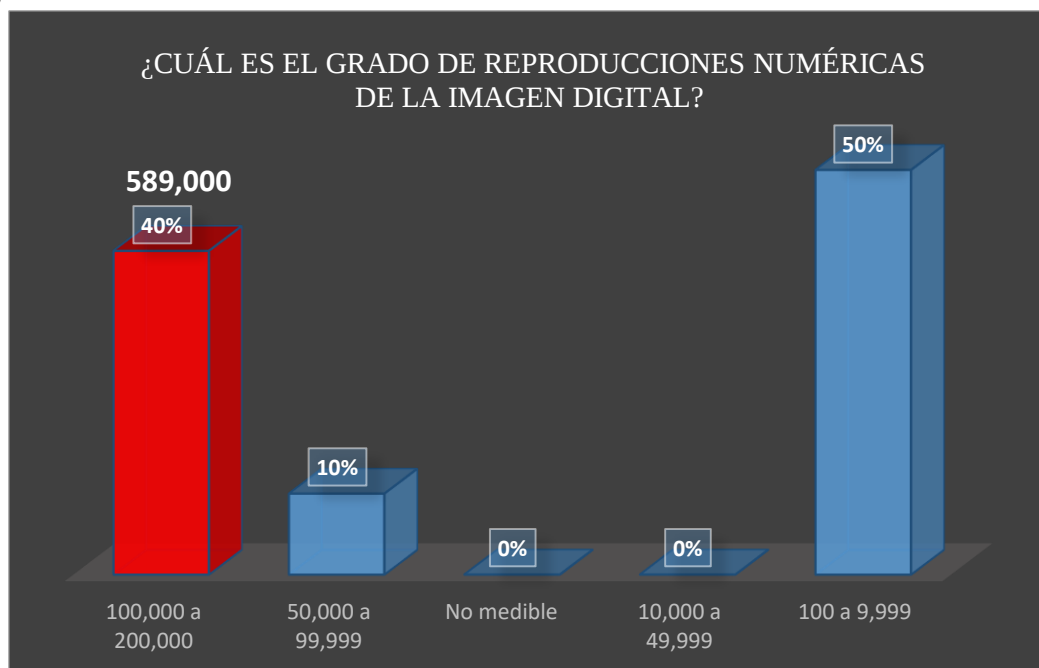
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en movimiento en su condición digital de “La fiesta de Venus” acumula un total de 14,000 interacciones en forma de comentarios. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “La fiesta de Venus” acumula un total de 589,000 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad, las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reappropriaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre La fiesta de Venus

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 14,000 comentarios en la imagen de “La fiesta de Venus”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación, se identificaron 96 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

De esos 96 comentarios “más relevantes”, se seleccionan 10, los que tienen mayor grado de interacción en orden de aparición y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, se seleccionan de igual manera 10, los cuales tienen la característica en común de no tener ningún grado de interacción, y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios relevantes es de 10 comentarios con discurso en correspondencia de extremo de apreciación positiva con la imagen, destacando en ellos la creatividad, la utilización provechosa de la tecnología, la belleza, lo sorprendente y lo bueno que sería ver dicha imagen en físico, y no tanto en un teléfono²³⁵.

²³⁵ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 10 comentario en el extremo de apreciación positivo con la imagen. resaltando en ellos lo impresionante de la imagen, la belleza, la identificación personal con Rubens, una crítica al sonido que acompaña los movimientos, e incluso agradecimientos a los creadores²³⁶.

De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 589,000 reproducciones en la imagen de “La fiesta de Venus”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reoriente la imagen hacia un sentido determinado. 10 de estas 100 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 10 imágenes. Por lo que se estima un aproximado de 58,900 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reapropiaciones y remediaciones.

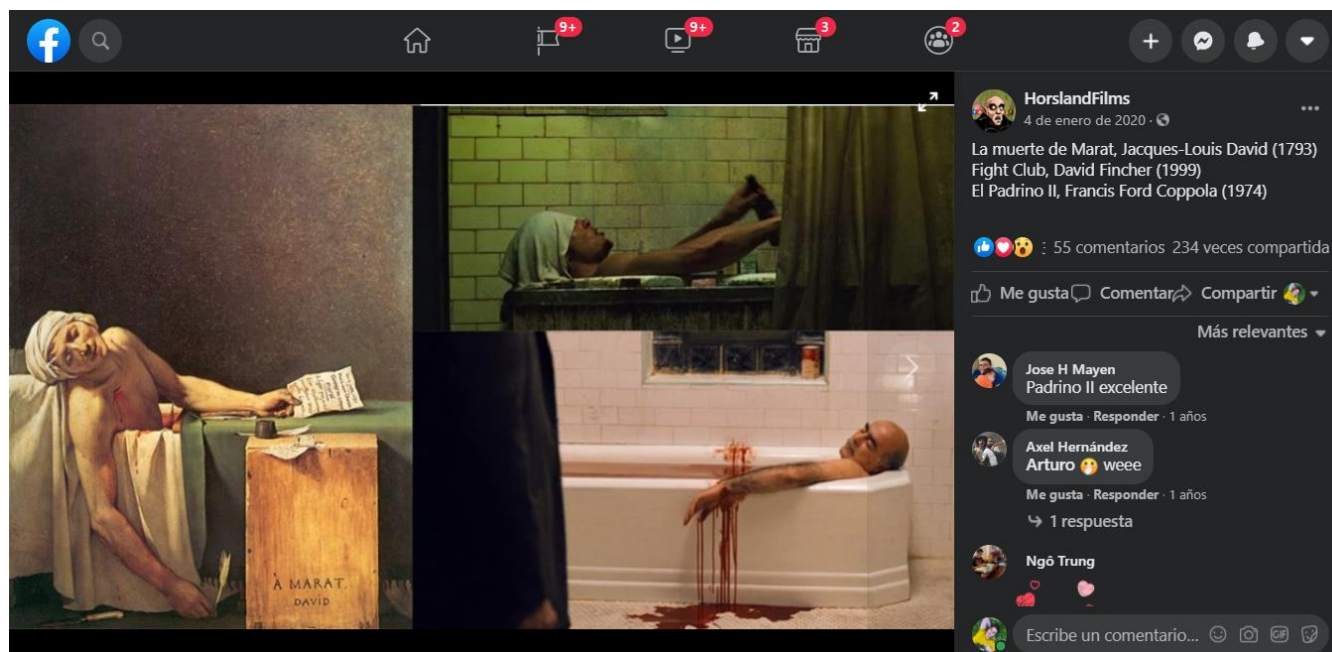
De estas diez reapropiaciones nueve son con correspondencia en el extremo de apreciación positivo y una con correspondencia en el extremo de apreciación neutra, destacandose en las primeras la sorpresa y el cariño en una simetría de identificación con el contenido original y con el discurso del emisor. Y en el sobrante un grado de correspondencia orientado más hacia lo neutro, reapropiándose a la imagen con un discurso que no se comprende del todo, pero que es más como un cuestionamiento personal, que algo que se pudiera exteriorizar y ser de comprensión por las mayorías.

Consultar Apéndice F

²³⁶ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel

4.6 La muerte de Marat

(Apropiación de segundo orden)



Obra: Jacques Louis David, “La muerte de Marat”. 1793. 165 cm x 128 cm. Museo Reales de Bellas Artes de Bélgica²³⁷.

Emisor: HorslandFilms. Página especializada en cine con 155, 091 seguidores hasta la última revisión el 25 de enero de 2021.

Fecha de emisión: 4 de enero de 2020 a las 14:00 hrs.

Lugar de emisión: México

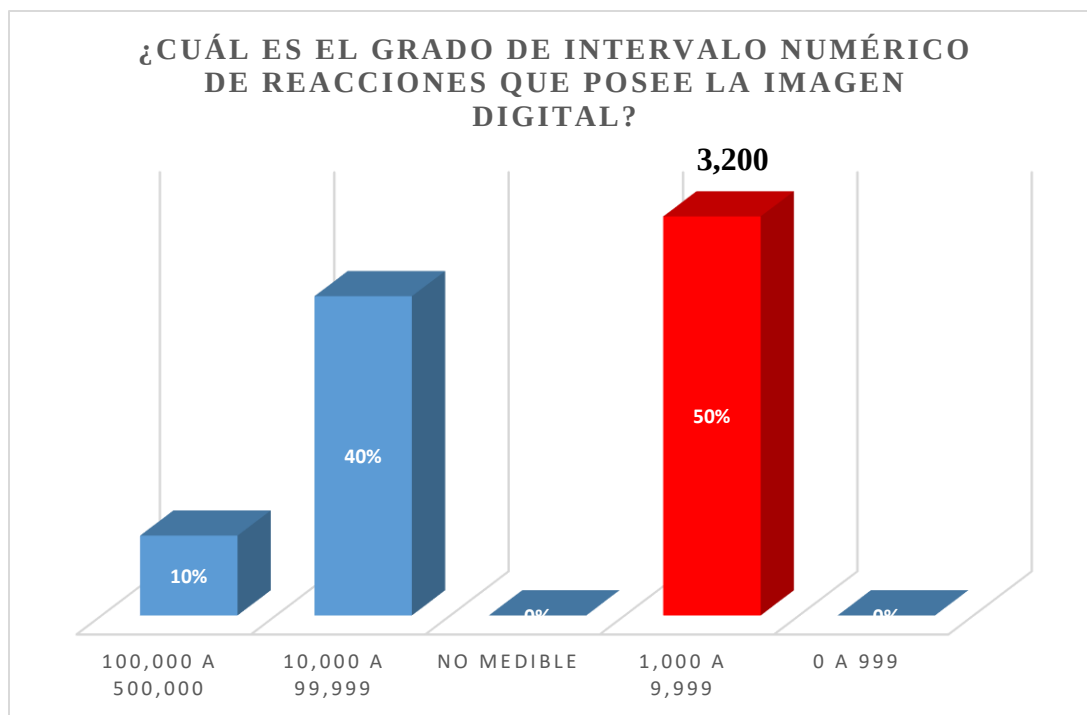
Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 12 meses y activa hasta su última revisión²³⁸.

Discurso de emisión: “La muerte de Marat, Jacques-Louis David (1793), Fight Club, David Fincher (1999), El Padrino II, Francis Ford Coppola (1974)”.

²³⁷ <https://www.facebook.com/HorslandFilms/photos/a.1150299605147334/1390421771135115>

²³⁸ Última revisión realizada el 25 de enero de 2021.

Pregunta 1



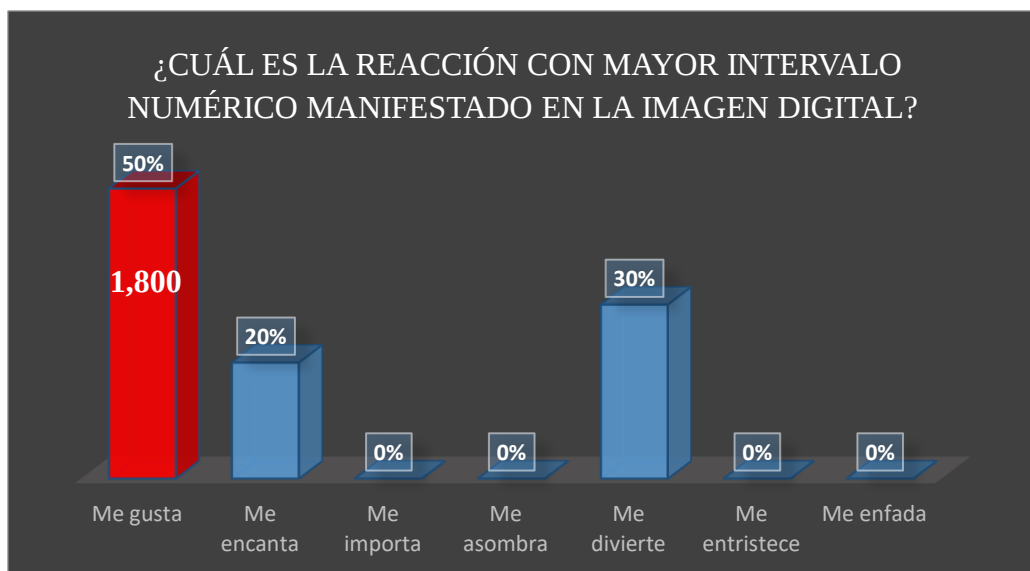
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen de “La muerte de Marat”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 1,000 y las 9,999; con un total de 3,200 reacciones²³⁹, tomando en consideración que esta cifra puede alterarse o cambiar conforme el transcurrir del tiempo.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

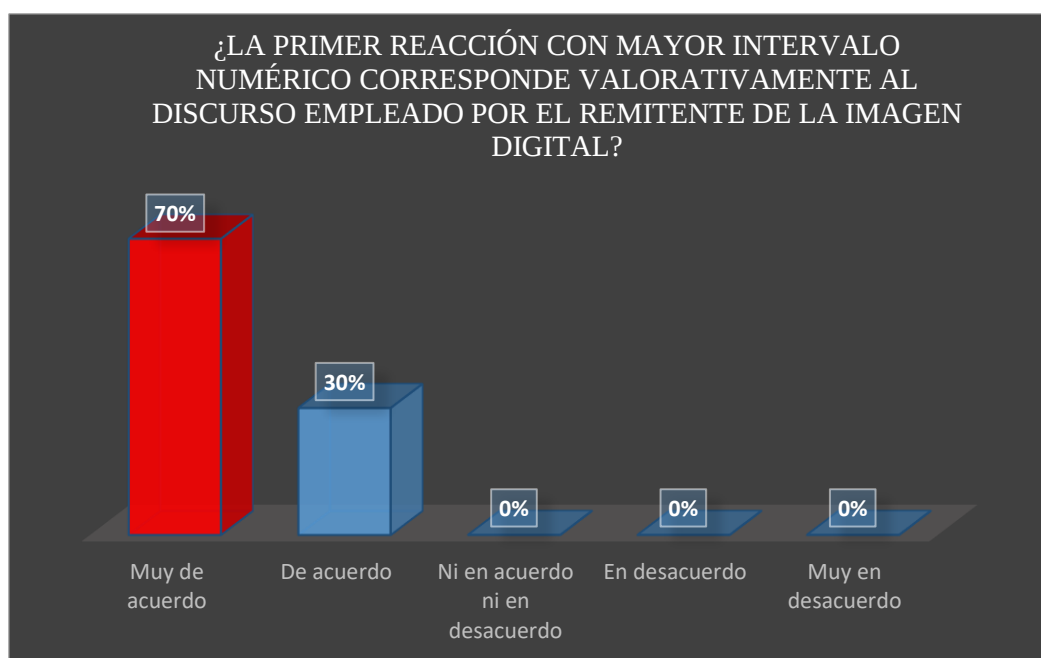
²³⁹ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 25 de enero del 2021.

Pregunta 2 y 5



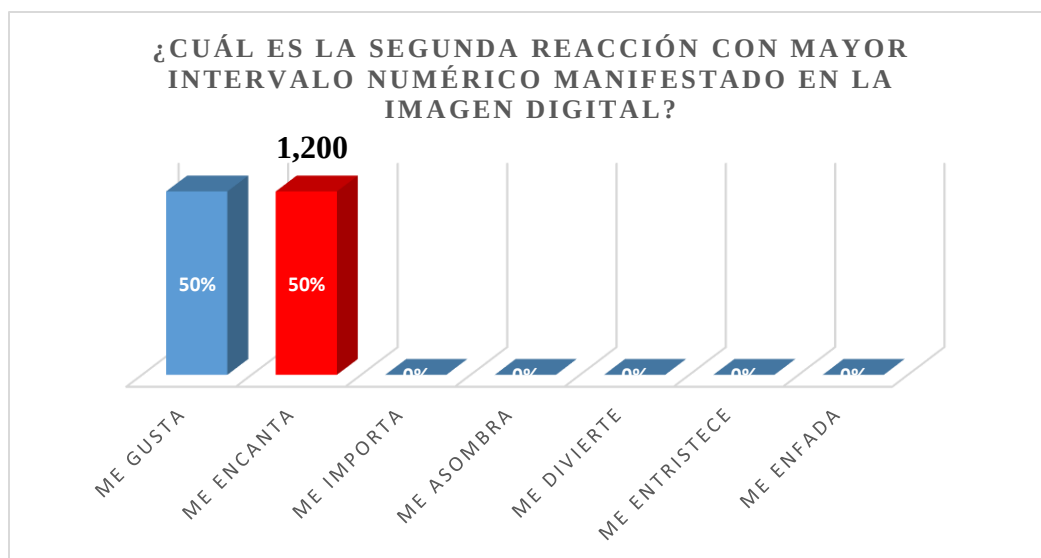
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen de “La muerte de Marat” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me gusta” con un acumulado de 1,800 reacciones, por lo que creemos que se corresponde positiva y muy adecuadamente con la intenciones de emisión y apropiación del emisor.



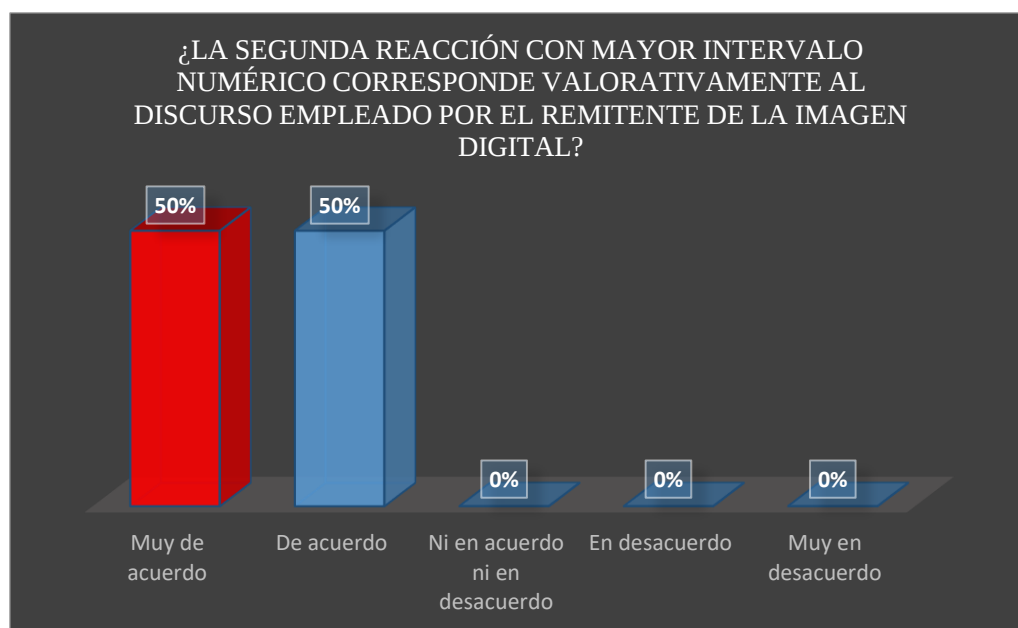
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 3 y 6



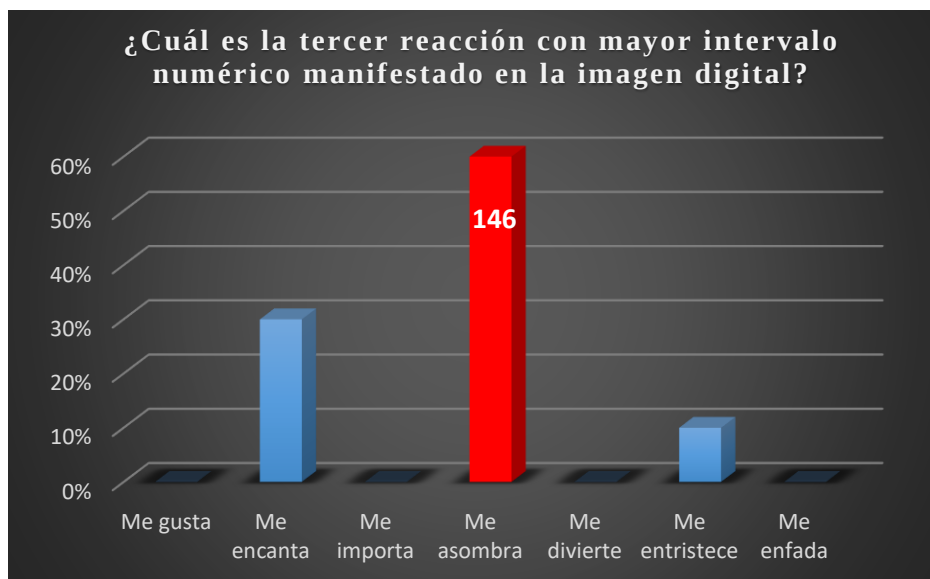
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La segunda reacción que predomina en “La muerte de Marat” es la de “Me encanta” con un acumulado de 1,200 reacciones, por lo que consideramos que se corresponde muy adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 3 y 7



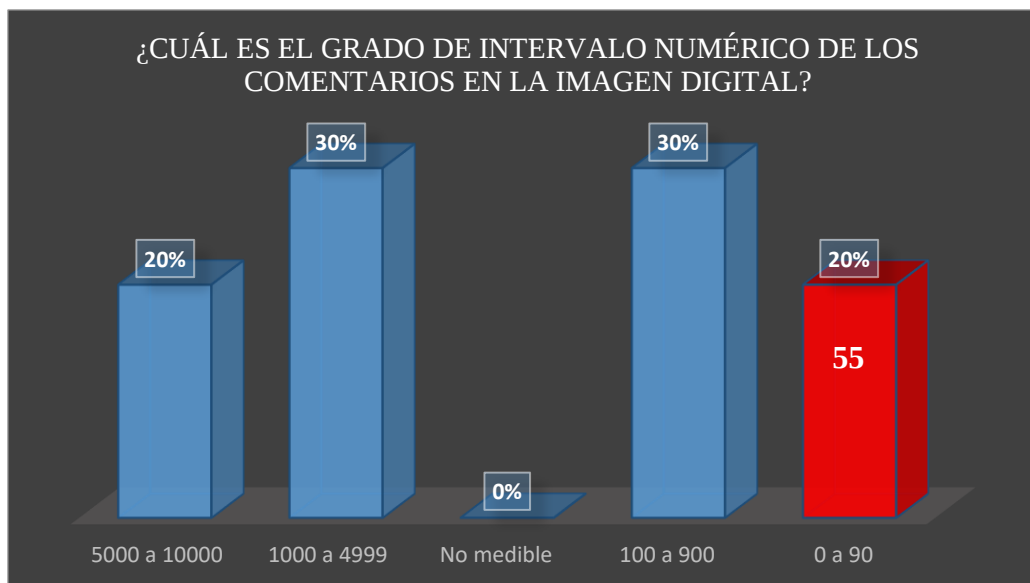
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción incrustada en “La muerte de Marat” es la de “Me asombra” con un acumulado de 146 reacciones. Se considera muy correspondiente acorde al discurso de emisión del remitente, pues las apropiaciones de algunas escenas en películas sobre la obra dan lugar a la comparación y al asombro o cualquiera otra de las dos reacciones manifestadas.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

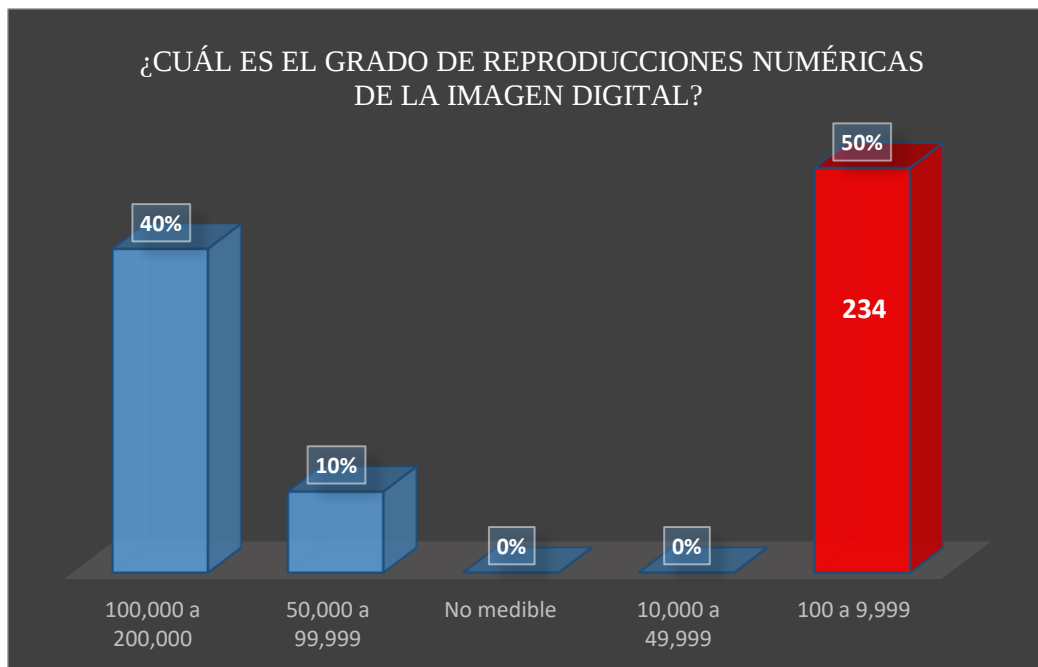
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “La muerte de Marat” acumula un total de 55 interacciones en forma de comentarios. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “La muerte de Marat” acumula un total de 234 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reappropriaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre La muerte de Marat

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 55 comentarios en la imagen de “La muerte de Marat”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación, se identificaron 7 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

De esos 7 comentarios “más relevantes”, se seleccionan todos, y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios relevantes es de 7 comentarios con discurso en el extremo de apreciación positivo en correspondencia con la imagen, caracterizándose en ellos la colaboración de los usuarios mediante aportaciones de imágenes de apropiación en películas similares al del contenido original²⁴⁰.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, se seleccionan de igual manera 10, los cuales tienen la característica en común de no tener ningún grado de interacción, y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

²⁴⁰ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 2 comentarios en el extremo de apreciación neutro, en donde se menciona a otro usuario y en donde se hace un comentario que es el verso de una canción de Jesse Rya. El resto de comentarios se orientan hacia el extremo de apreciación positivo aprobando las referencias de la imagen y aportando más de ellas.

De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 236 reproducciones en la imagen de “La muerte de Marat”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 50 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reorienta la imagen hacia un sentido determinado. 3 de estas 50 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 17 reproducciones. Por lo que se estima un aproximado de 14 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reappropriaciones y remediaciones.

De estas tres reappropriaciones las tres son con correspondencia en el extremo de apreciación positivo, destacandose dos comentarios con el discurso de referencia de la pintura en el cine, y uno con un discurso personal que quizá tiene implicaciones con la temática del suicidio predominante en las imágenes.

Consultar Apéndice G

4.7 La balsa de la Medusa

(Apropiación de segundo orden)



Obra: Théodore Géricault.

“La balsa de la Medusa”.

1879. 490 cm x 117 cm.

Louvre²⁴¹.

Emisor: 3 minutos de Arte.

Página especializada en arte
con 143,896 seguidores

Fecha de emisión: 13 de junio
de 2020 a las 19:00 hrs.

Lugar de emisión: Sin
registro.

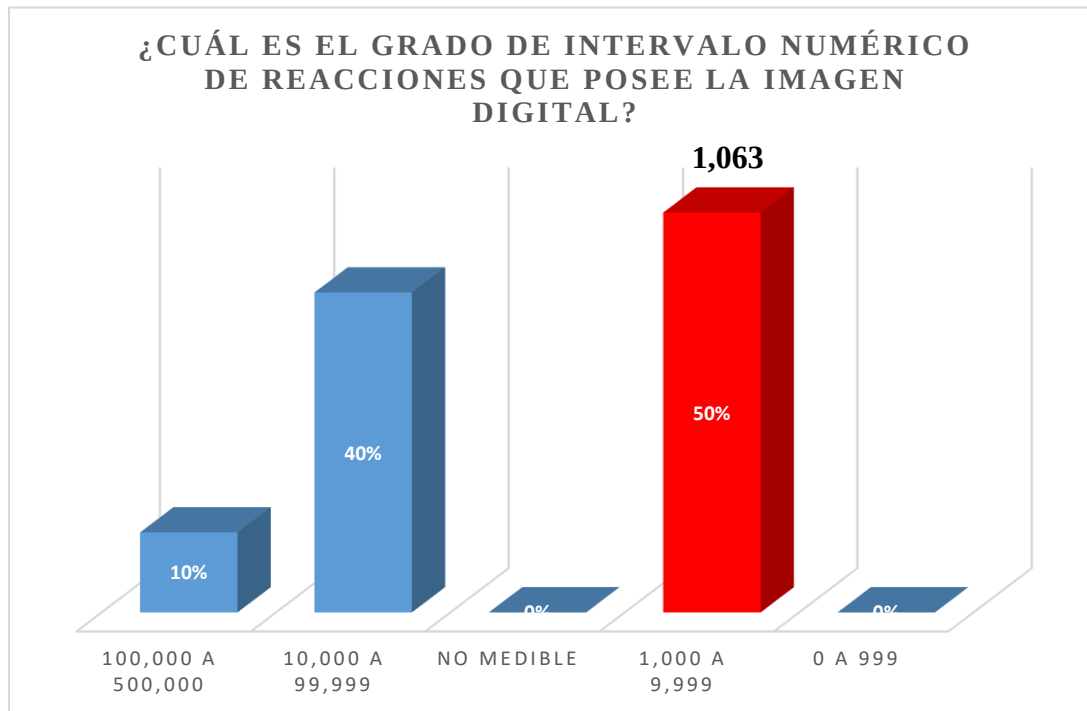
**Tiempo de circulación y
estatus de la imagen:** 7
meses, activa hasta su última
revisión²⁴².

Discurso de emisión: “Cada
día, un poquito de arte en
“modo amigable”. Ahora: una
obra espectacular, para
entender qué es exactamente el
romanticismo en el arte.

²⁴¹ <https://www.facebook.com/3minutosdearte/posts/2577679662483455>

²⁴² Última revisión realizada el 26 de enero del 2021.

Pregunta 1



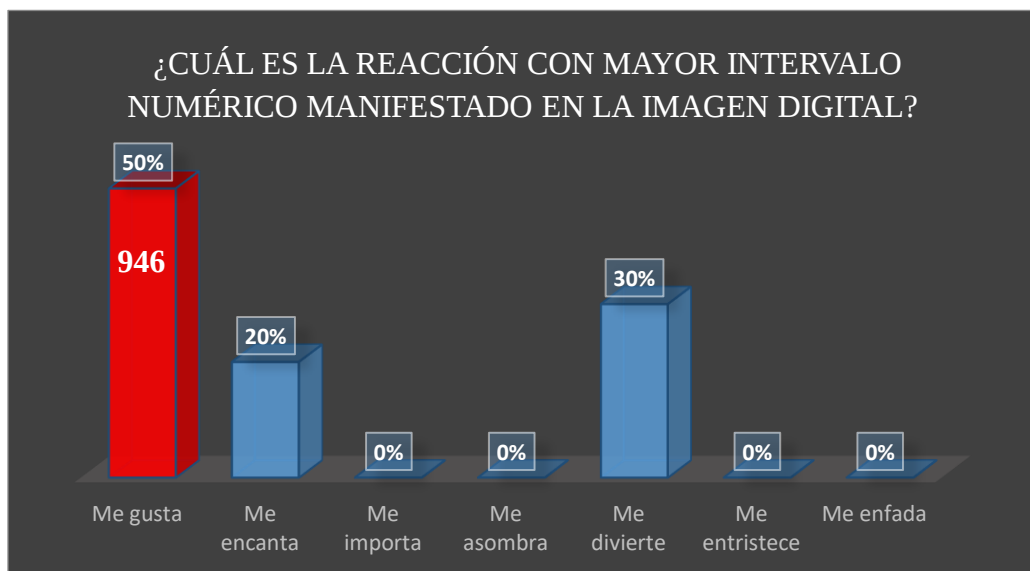
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen de “La balsa de la Medusa”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 1,000 y las 9,999; con un total de 1,063 reacciones²⁴³, tomando en cuenta que esta cifra puede ir cambiando conforme transcurra el tiempo.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

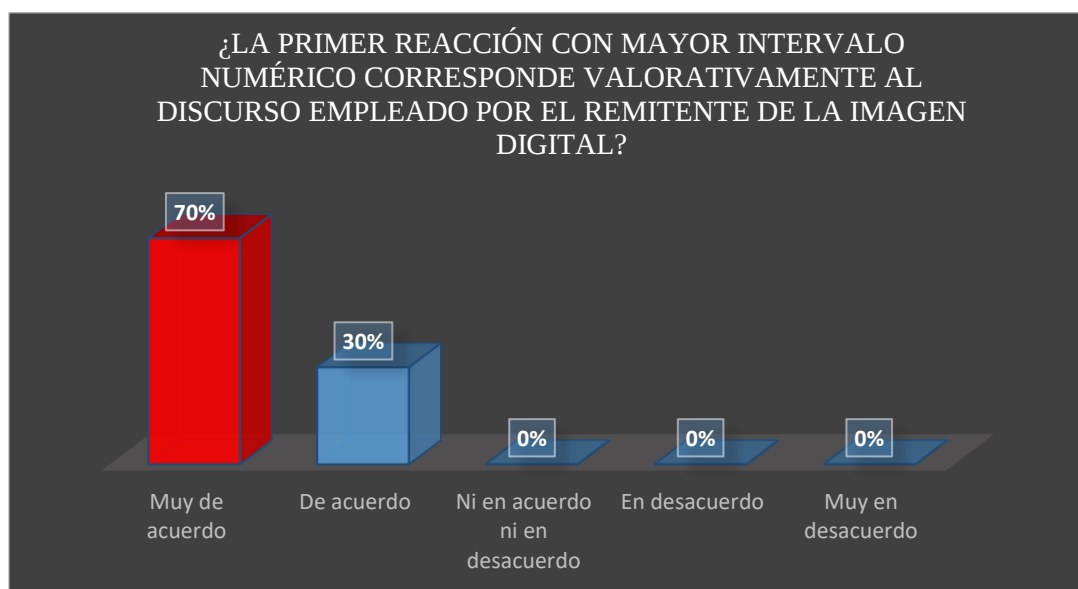
²⁴³ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 21 de enero del 2021.

Pregunta 2 y 5



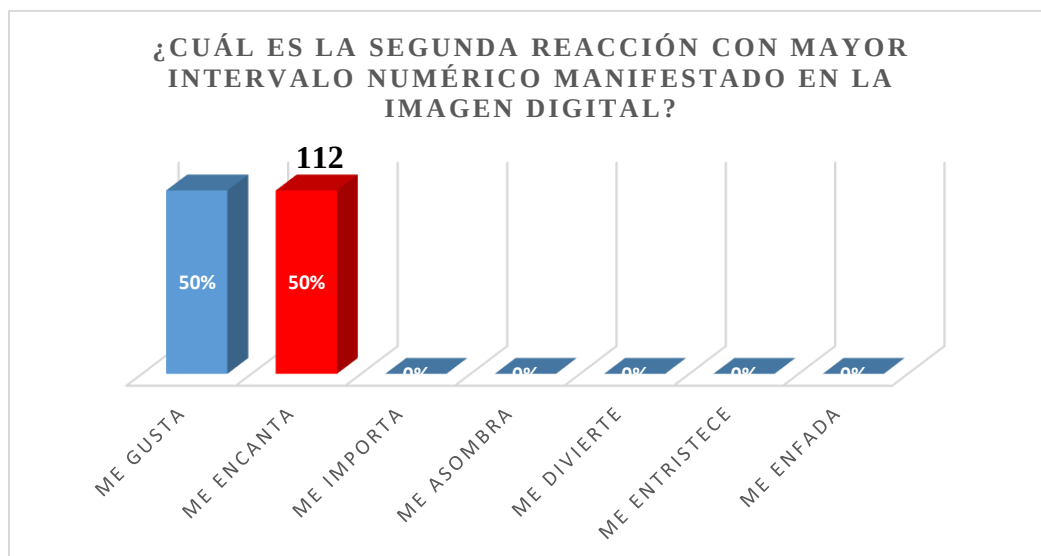
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

La imagen de “La balsa de la Medusa” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me gusta” con un acumulado de 946 reacciones, por lo que creemos que se corresponde positiva y adecuadamente con la intenciones de emisión y apropiación del emisor, la cual es una explicación sobre la obra en cuestión.



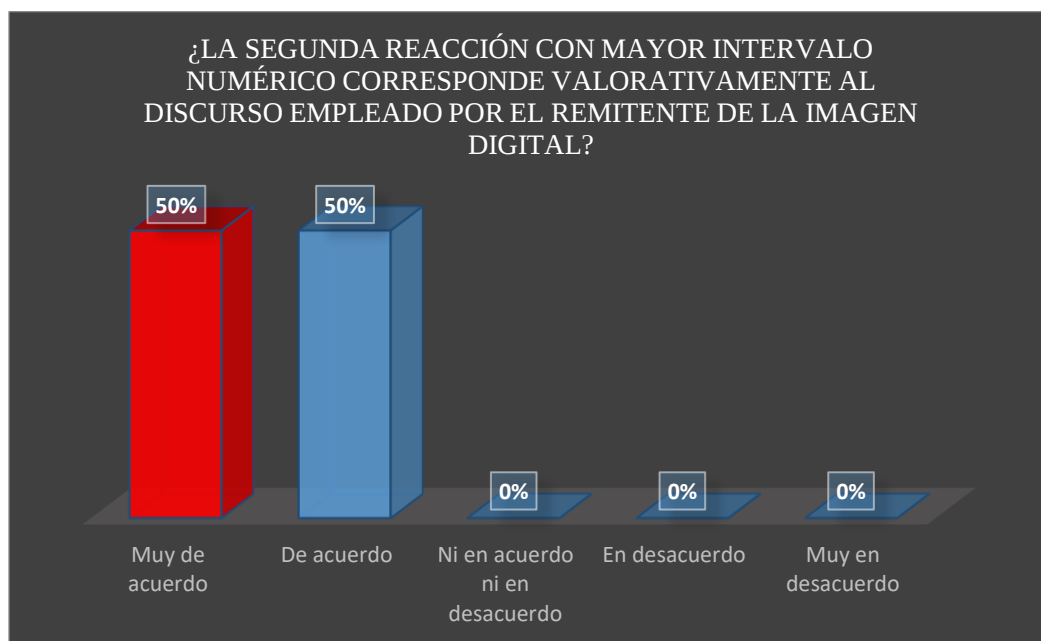
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

Pregunta 3 y 6



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La segunda reacción que predomina en “La balsa de la Medusa” es la de “Me encanta” con 112 reacciones, por lo que consideramos que se corresponde muy adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor, las cuales son explicar de manera simple y sencilla toda una época del arte a través de una obra “emblemática”.



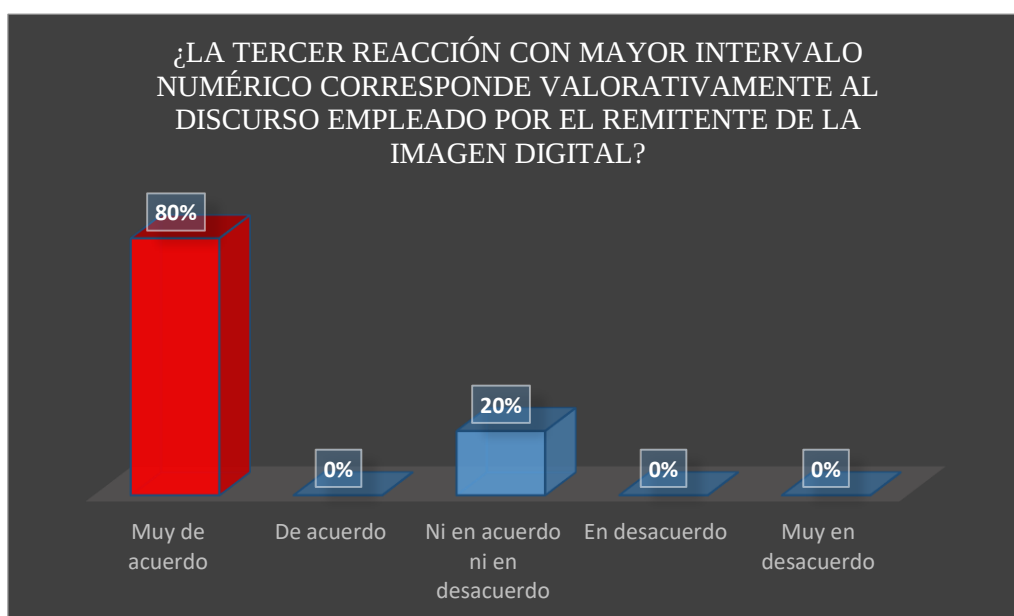
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 4 y 7



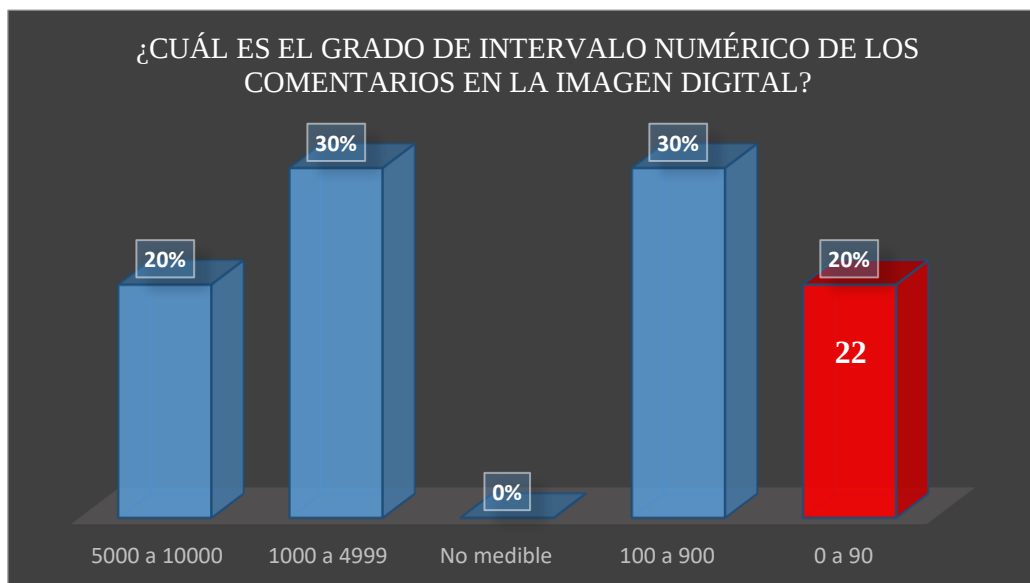
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción incrustada en “La balsa de la Medusa” es la de “Me asombra” con 2 reacciones. Si bien la cantidad es mínima, es suficiente para aparecer de manera icónica como representativa de las interacciones principales entre el usuario y la imagen.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

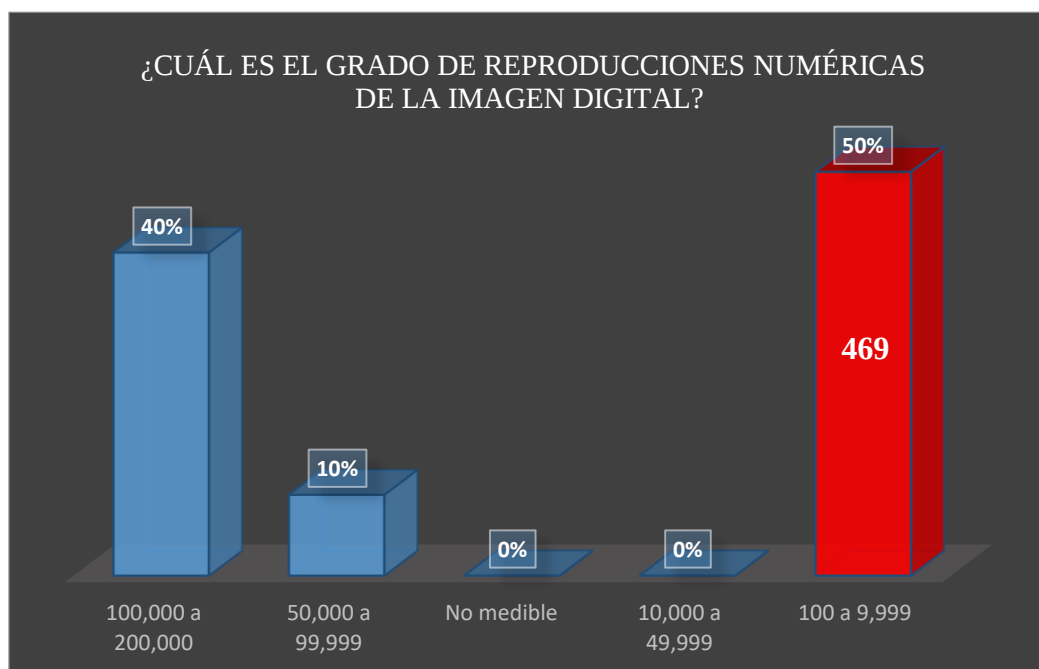
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “La balsa de la Medusa” acumula un total de 22 interacciones en forma de comentarios. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “La balsa de la Medusa” acumula un total de 469 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad, las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reappropriaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre La balsa de la Medusa

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 22 comentarios en la imagen de “La balsa de la Medusa”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación, se identificaron 11 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

De esos 11 comentarios “más relevantes”, se seleccionan 10, los que tienen mayor grado de interacción en orden de aparición y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, el algoritmo de Facebook solo nos dejó acceder a 6, ocultando o no mostrando el resto de comentarios por ser quizá spam, por lo cual solo tuvimos acceso a analizar esos 6 comentarios y su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios relevantes es de 10 comentarios con discurso en correspondencia de extremo de apreciación positivo en correspondencia con la imagen,

caracterizándose en ellos el resaltar la belleza de la obra, la buena explicación que se da sobre ella y el deseo de tener una reproducción de esta²⁴⁴.

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 6 comentarios con discurso de apreciación positiva en donde se habla del suceso que da origen a la obra, la experiencia de verla en directo en el museo y también resaltar lo bella que es²⁴⁵.

De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 469 reproducciones en la imagen de “La balsa de la Medusa”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reoriente la imagen hacia un sentido determinado. 3 de estas 100 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 33.3 imágenes. Por lo que se estima un aproximado de 14 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reapropiaciones y remediaciones.

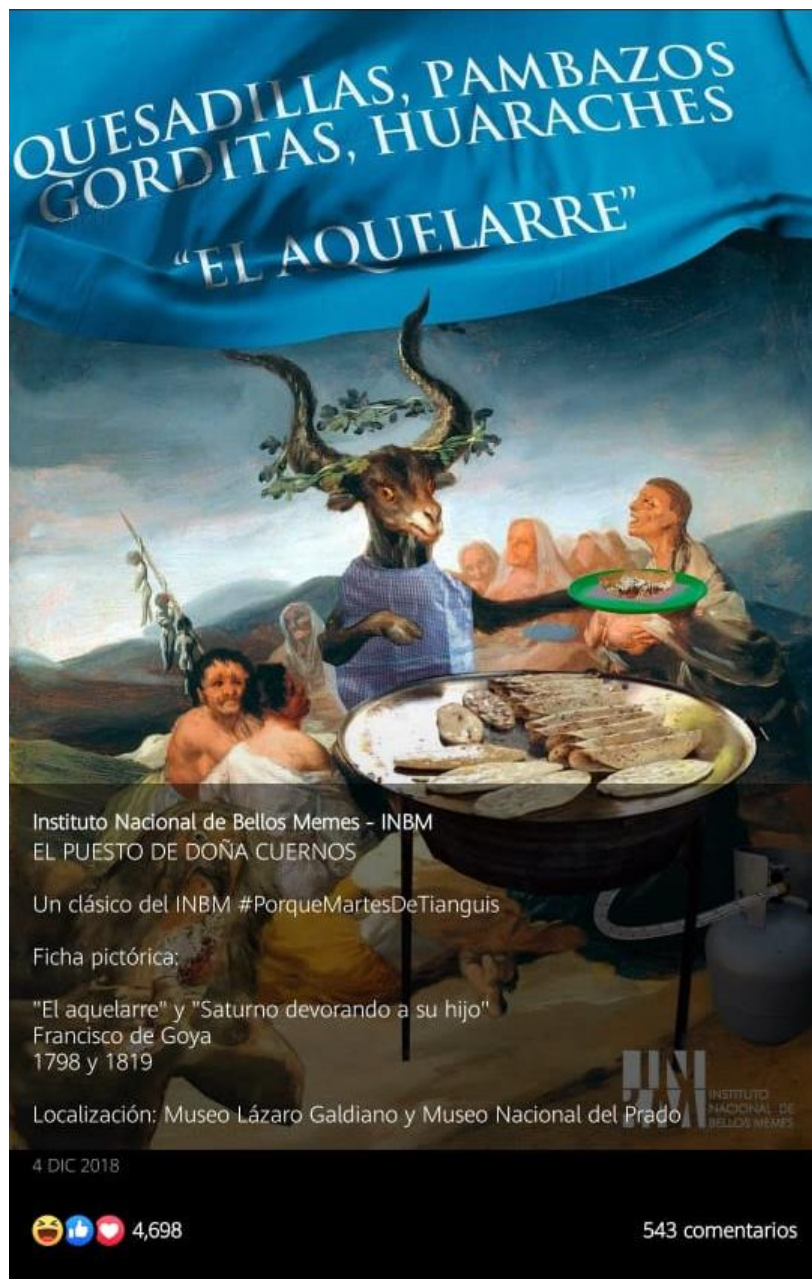
De estas tres reapropiaciones dos son con correspondencia en el extremo de apreciación positivo y una con correspondencia en el extremo de apreciación neutra, destacándose en las primeras discursos sobre la apreciación del arte y el saber mirar para lograrlo, además de la experiencia “única” de poder ver la obra original en el museo de Louvre. Y en la última un grado de correspondencia orientado más hacia lo neutro ya que el discurso de reapropiación solo hace mención a la práctica artística pictórica no a nada más.

Consultar Apéndice H

²⁴⁴ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

²⁴⁵ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

4.8 El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo (Apropiación de tercer orden)



Obra: Francisco de Goya, “El Aquelarre” (1798). Museo Lazaro Galdiano. Saturno devorando a su hijo (1819). Museo Nacional del Prado²⁴⁶.

Emisor: Instituto Nacional de los Bellos Memes. Página dedicada a reflexionar, crear y compartir productos ciberculturales y a difundir el arte a partir de memes. Con 520,149 seguidores hasta su última revisión el 27 de enero del 2021.

Fecha de emisión: 4 de diciembre de 2018.

Lugar de emisión: Cuautitlán, Estado de México.

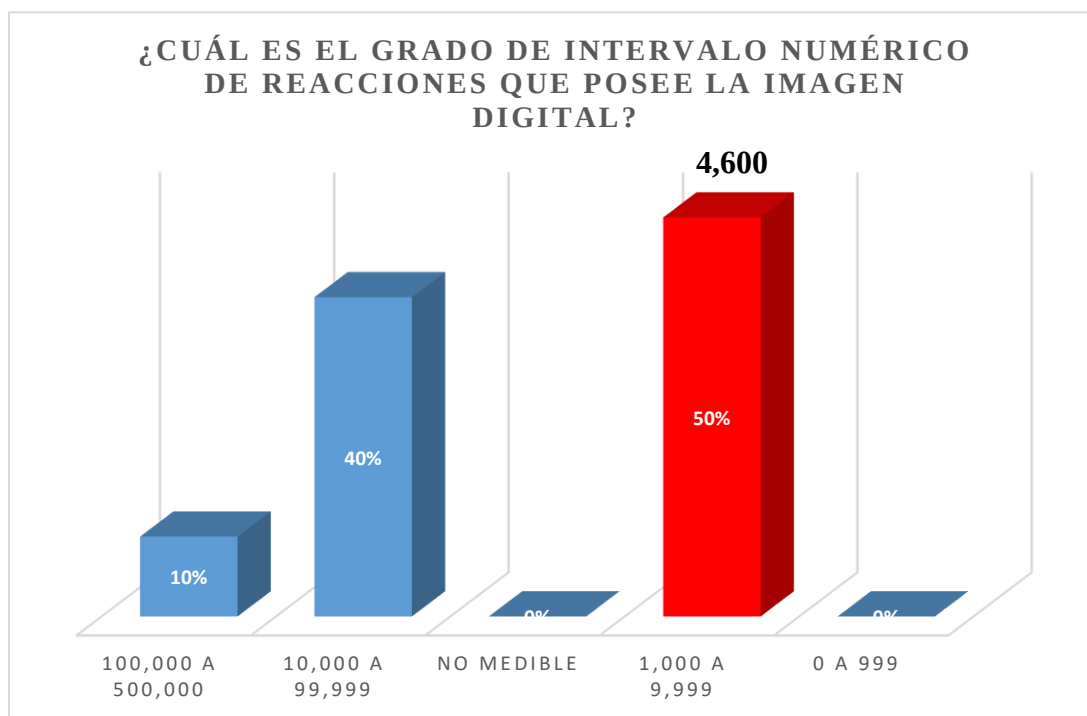
Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 25 meses y activa hasta su última revisión²⁴⁷.

Discurso de emisión: “EL PUESTO DE DOÑA CUERNOS”. Un clásico del INBM #PorqueMartesDeTianguis. Ficha pictórica: *Nombre, ubicación y fecha de las obras*.”

²⁴⁶ <https://www.facebook.com/INBMoficial/posts/584957881930357>

²⁴⁷ Última revisión realizada el 27 de enero del 2021.

Pregunta 1



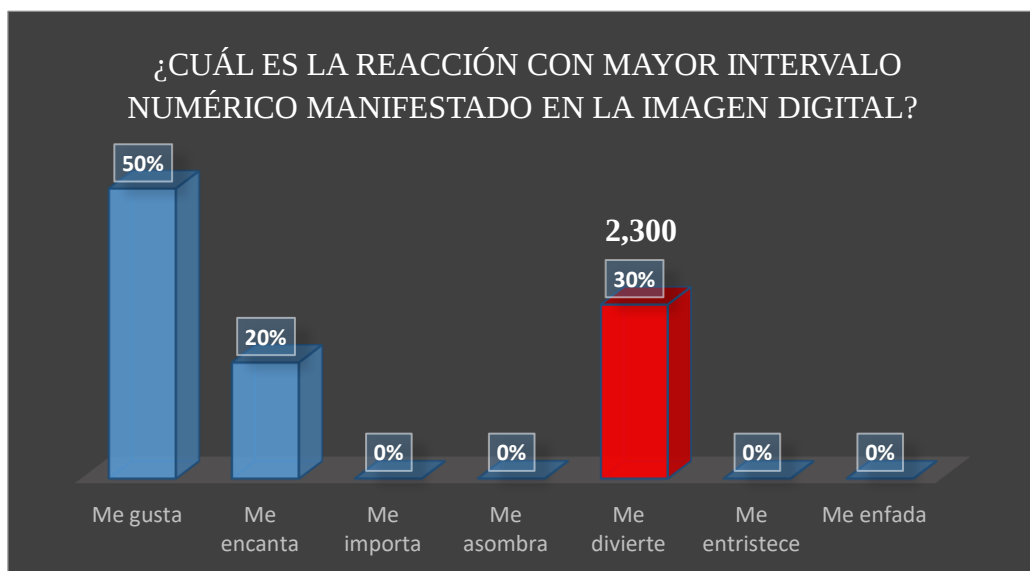
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen de “El Aquelarre” y “Saturno devorando a su hijo”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 1,000 y las 9,999; con un total de 4,600 reacciones²⁴⁸, tomando en cuenta que esta cifra puede variar y cambiar conforme continúe transcurriendo el tiempo.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

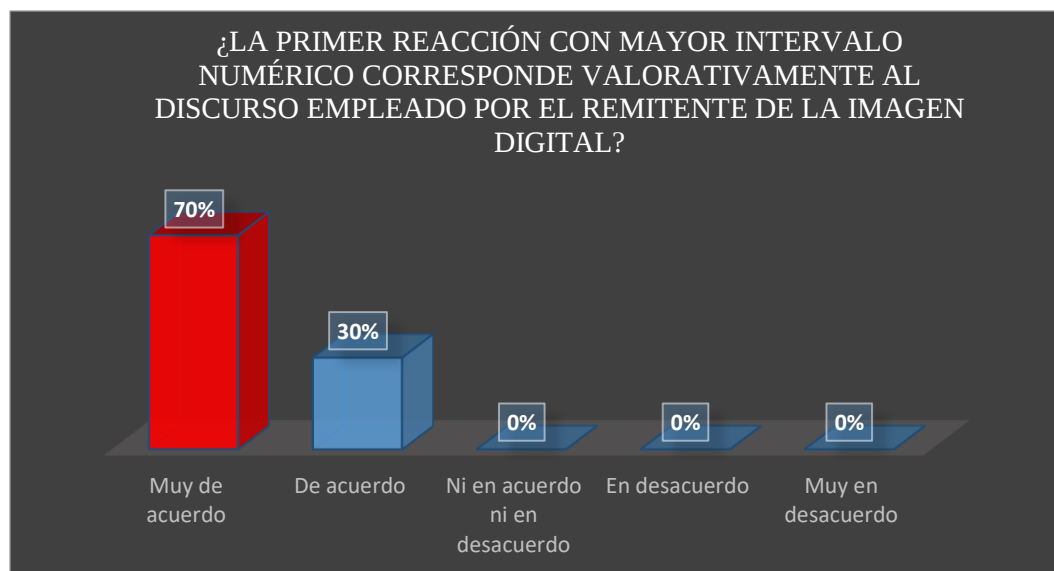
²⁴⁸ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 27 de enero del 2021.

Pregutna 2 y 5



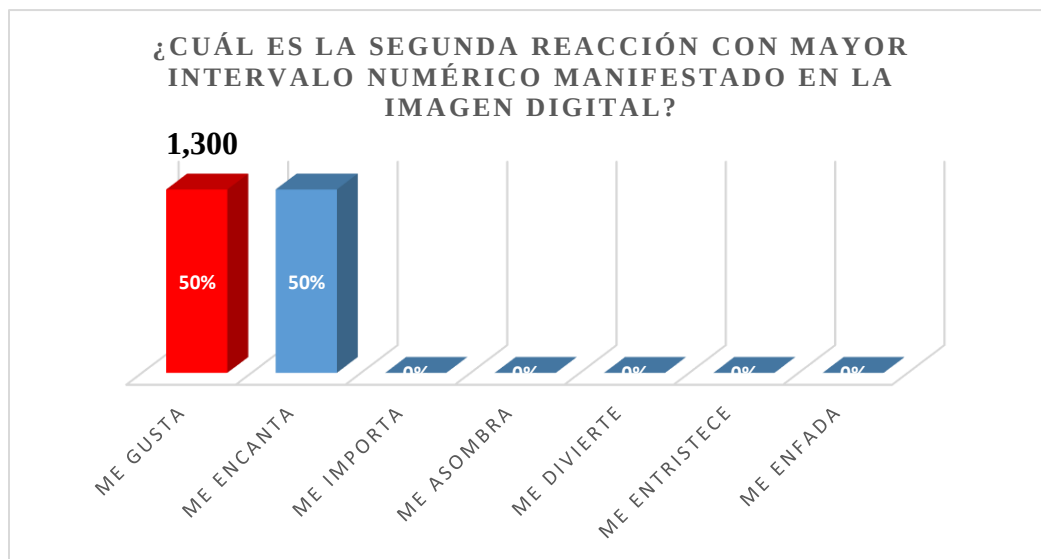
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen de “El Aquelarre” y “Saturno devorando a su hijo” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me divierte” con un acumulado de 2,300 reacciones, por lo que consideramos que se corresponde positiva y muy adecuadamente, con la intenciones de emisión y apropiación del emisor, ya que el collage de ambas imágenes hechas meme busca ser divertido e inusual para los usuarios.



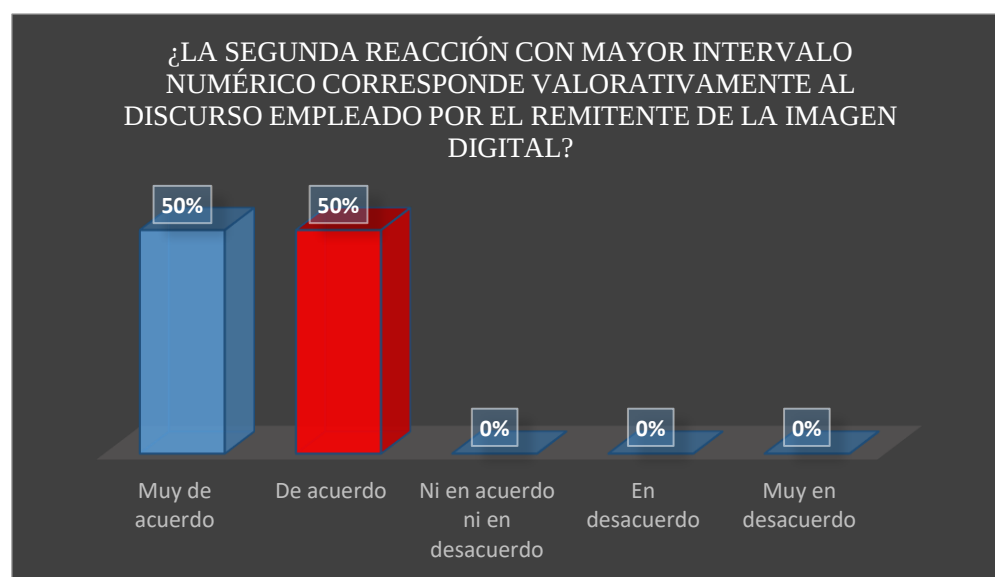
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 3 y 6



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La segunda reacción predominante en “El Aquelarre” y “Saturno devorando a su hijo” es la de “Me gusta” con un acumulado de 1,300 reacciones, por lo que consideramos que se corresponde adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor. Podemos considerar la imagen como un híbrido de entretenimiento y cultura según la propia descripción del emisor consigo mismo, por lo cual la reacción es óptima pero simple.



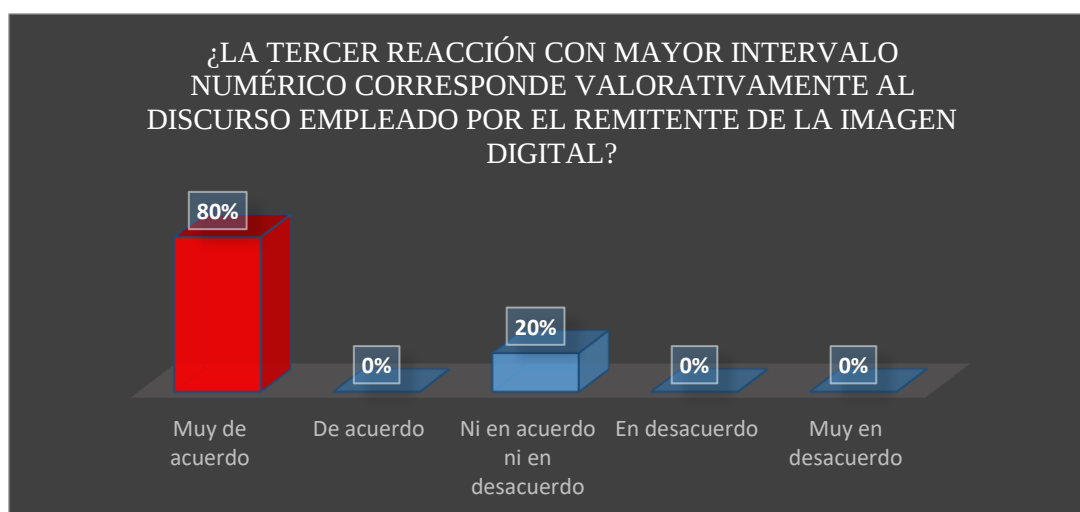
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 4 y 7



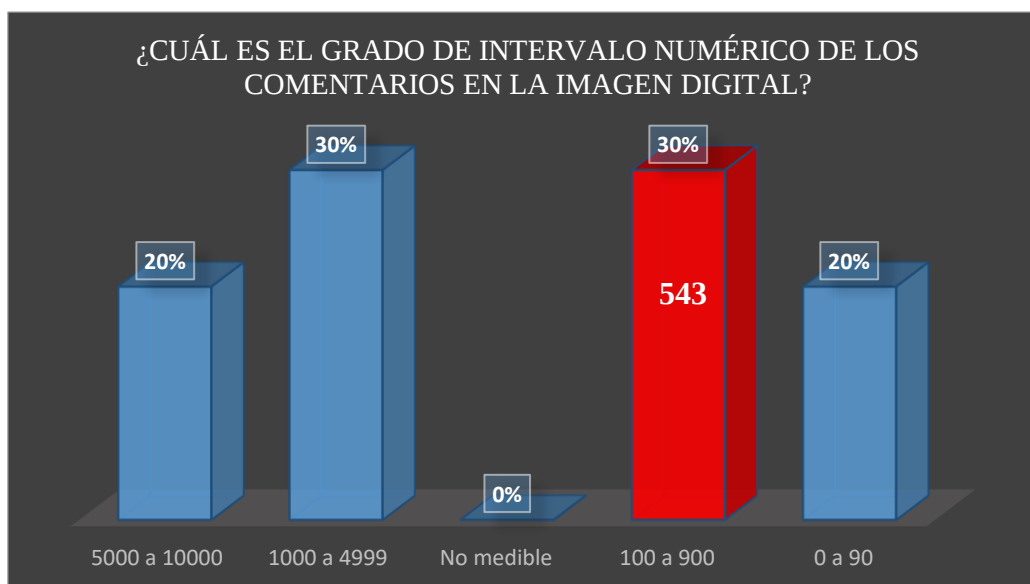
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción principal en “El Aquelarre” y “Saturno devorando a su hijo” es la de “Me encanta” con un acumulado de 905 reacciones. En la doble función o intención de la imagen, se determina un fin de entretenimiento y otro cultural o informativo, este tipo de apropiación suscita este tipo de reacción por el cariño y reconocimiento de obras canónicas de goya usadas de manera cotidiana y cómica.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

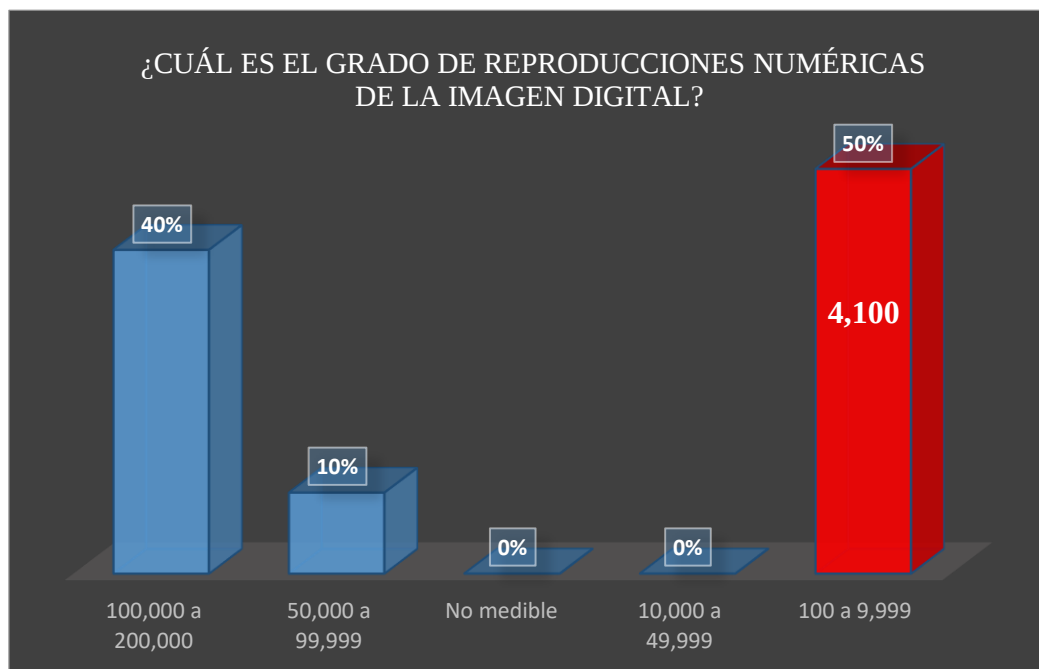
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “El Aquelarre” y “Saturno devorando a su hijo” acumula un total de 543 interacciones en forma de comentarios. Los comentarios como bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen en su condición digital de “El Aquelarre” y “Saturno devorando a su hijo” acumula un total de 4,100 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad, las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteó oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dinemsión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reapropriaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 543 comentarios en la imagen de “El Aquelarre” y “Saturno devorando a su hijo”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Bajo el proceso de observación sobre las interacciones en forma de comentarios más relevantes en la imagen se ha notado que la mayoría de las interacciones son menciones a otros usuarios, tanto para mostrar la imagen como para recordar anécdotas o lugares, es decir, la imagen logra reminiscencias entre usuarios, pero no hay comentarios que sean reflexiones o análisis hacia el uso de las dos obras de Goya en un contexto completamente distinto al que cumplen en el museo donde se albergan. Se ha encontrado un comentario destacado únicamente, que bien puede entenderse con implicaciones positivas ya que trata de describir la situación de la imagen de manera cómica al igual que el emisor en su discurso²⁴⁹.

El resto de los comentarios catalogados como “no relevantes” son menciones entre usuarios donde hay experiencias personales, recuerdos y referencias a vivencias de ellos, no se encuentran comentarios de índole negativa respecto a la imagen pues parece que queda claro su carácter de “tributo” cómico desde un inicio.

De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 4,100 reproducciones en la imagen de “El Aquelarre” y “Saturno devorando a su hijo”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de

²⁴⁹ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reorienta la imagen hacia un sentido determinado. 14 de estas 100 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 7 imágenes. Por lo que se estima un aproximado de 574 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reappropriaciones y remediaciones²⁵⁰.

De estas catorce reappropriaciones todas son con correspondencia en el extremo de apreciación positivo, pues todas hacen referencia a lo cómico e inverosímil de la imagen, se manifiesta en la mayoría la buena recepción del usuario con la imagen, y se exterioriza diversión y entretenimiento tanto personal como colectivo.

Consultar Apéndice I

²⁵⁰ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

4.9 La Mona Lisa

(Apropiación de tercer orden)



Obra: Leonardo da Vinci, “La Mona Lisa”. 1517. 77 cm x 53 cm. Museo de Louvre²⁵¹.

Emisor: 12 constelaciones, página de Facebook sin referencia, con 1, 299, 427 seguidores hasta su última revisión el 27 de enero del 2021.

Fecha de emisión: 16 de agosto de 2020 a las 10:34 hrs.

Lugar de emisión: Sin referencia.

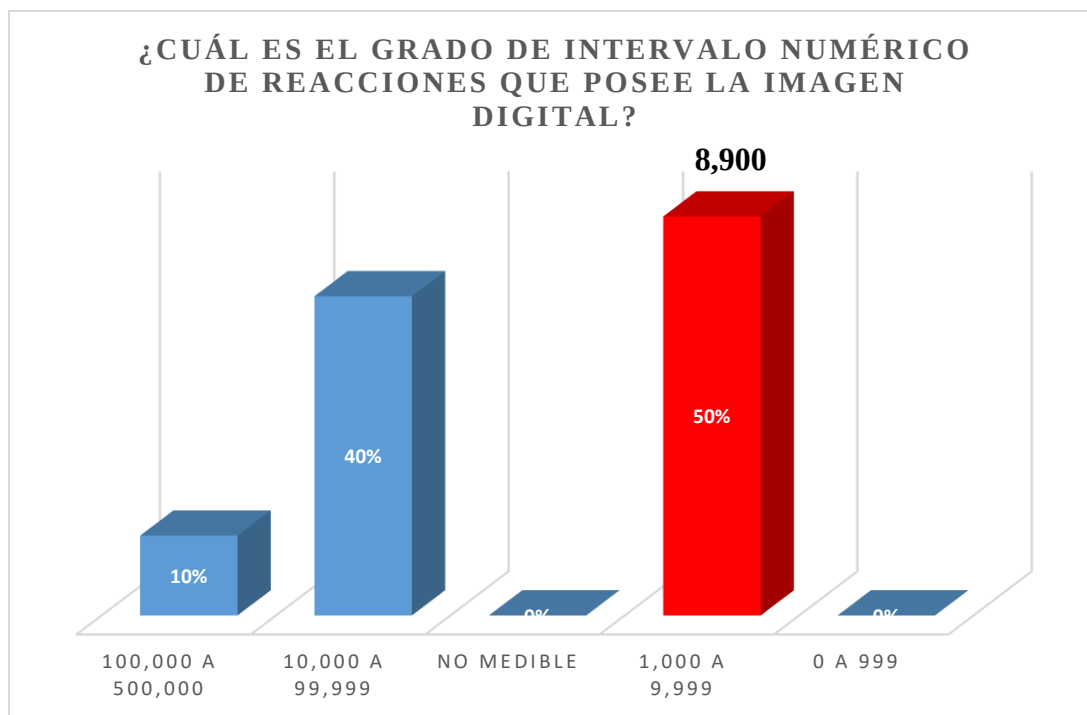
Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 5 meses y activa hasta su última revisión²⁵².

Discurso de emisión: “La Mona Lisa de cada signo”.

²⁵¹ <https://www.facebook.com/12constelaciones/posts/320768105934952>

²⁵² Última revisión realizada el 27 de enero del 2021.

Pregunta 1



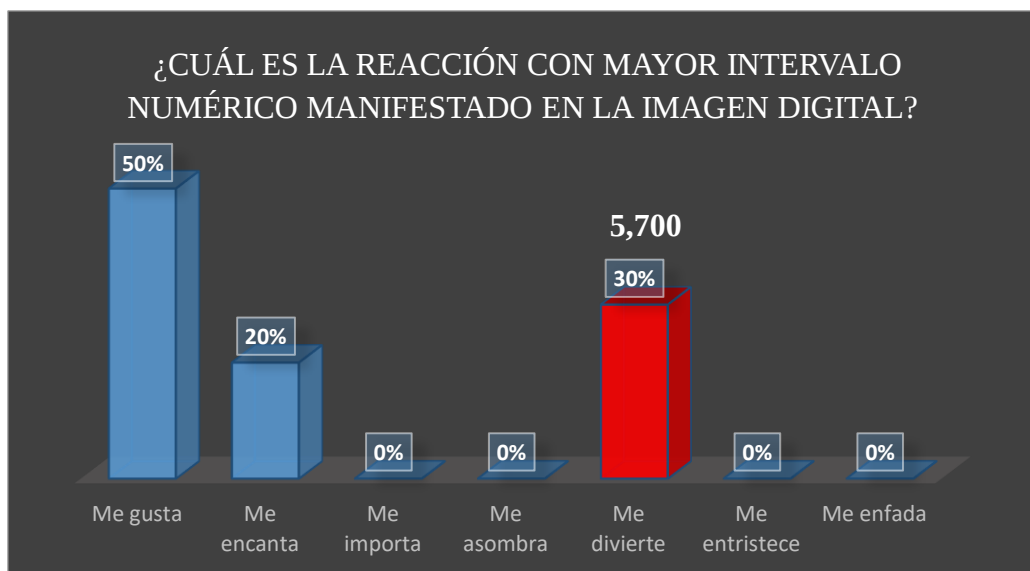
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen de “La Mona Lisa”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 1,000 y las 9,999; con un total de 8,900 reacciones²⁵³, tomando en cuenta que esta cifra puede variar o cambiar conforme el tiempo transcurra.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

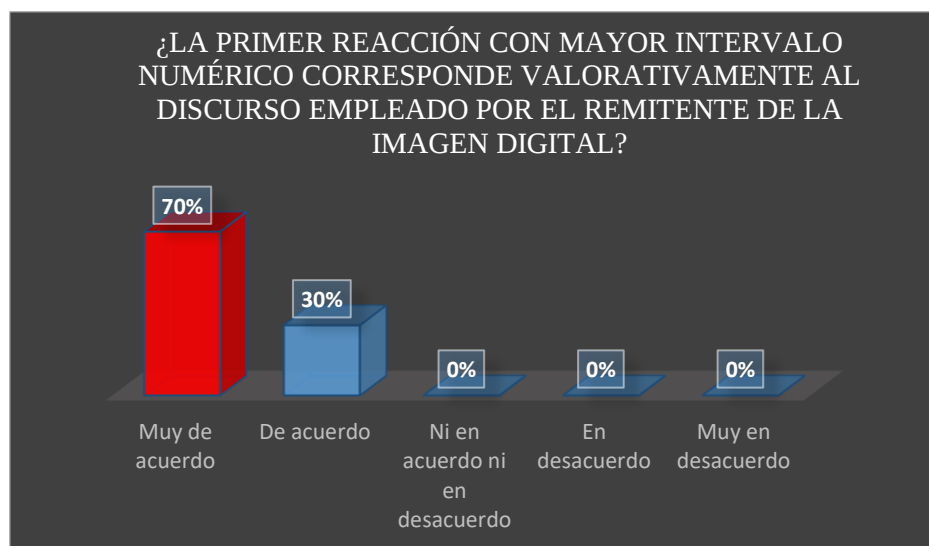
²⁵³ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 27 de enero del 2021.

Pregunta 2 y 5



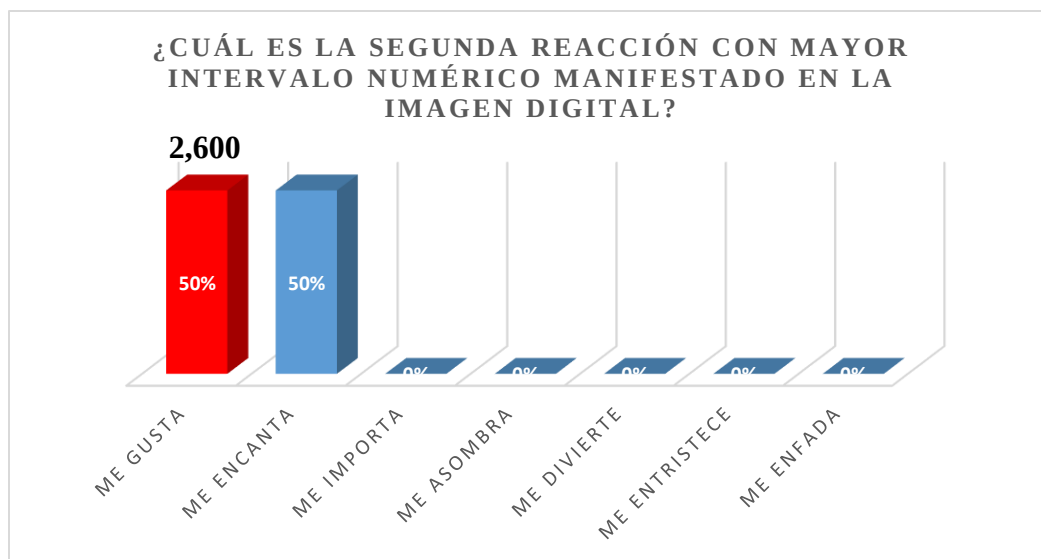
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021

El cúmulo de imágenes de “La Mona Lisa” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me divierte” con un acumulado de 5,700, por lo que creemos que se corresponde positiva y muy adecuadamente, ya que lo que tenemos es un cúmulo de apropiaciones y modificaciones de La Mona Lisa de acuerdo a un estereotipo de la personalidad que supuestamente implica cada signo del zodiaco. Se entiende que el fin es entretenimiento y diversión y las reacciones corresponde a ello.



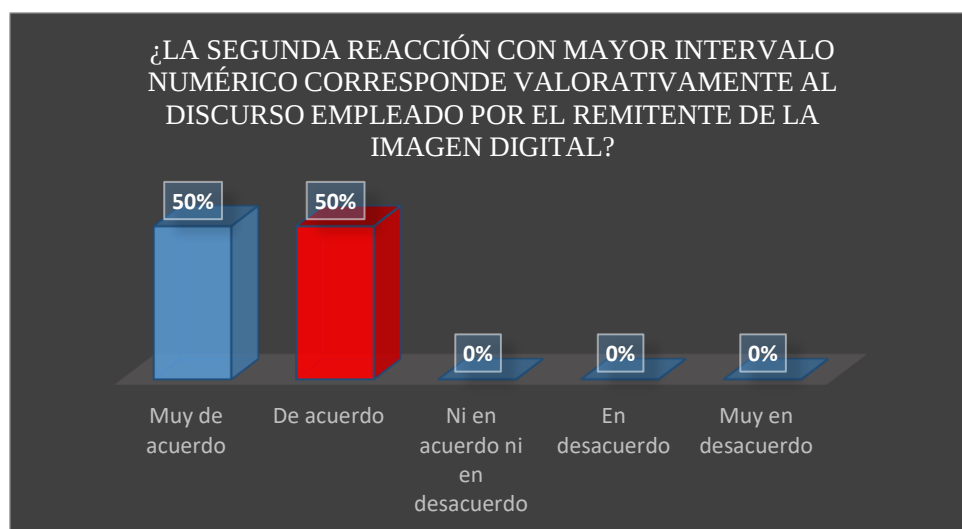
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 3 y 6



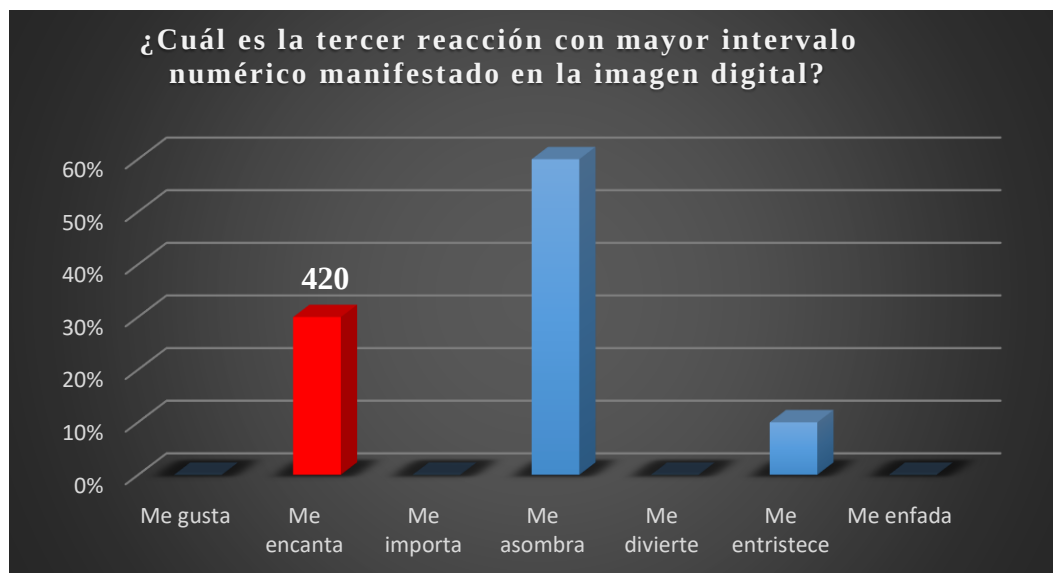
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La segunda reacción que predomina en el conjunto de imágenes de “La Mona Lisa” es la de “Me encanta” con un acumulado de 2,600 reacciones, por lo que consideramos que se corresponde adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor, quizá se pudiera esperar otro tipo de reacción ya que las apropiaciones intentan una representación estereotipada de las personas según su fecha de nacimiento y signo zodiacal.



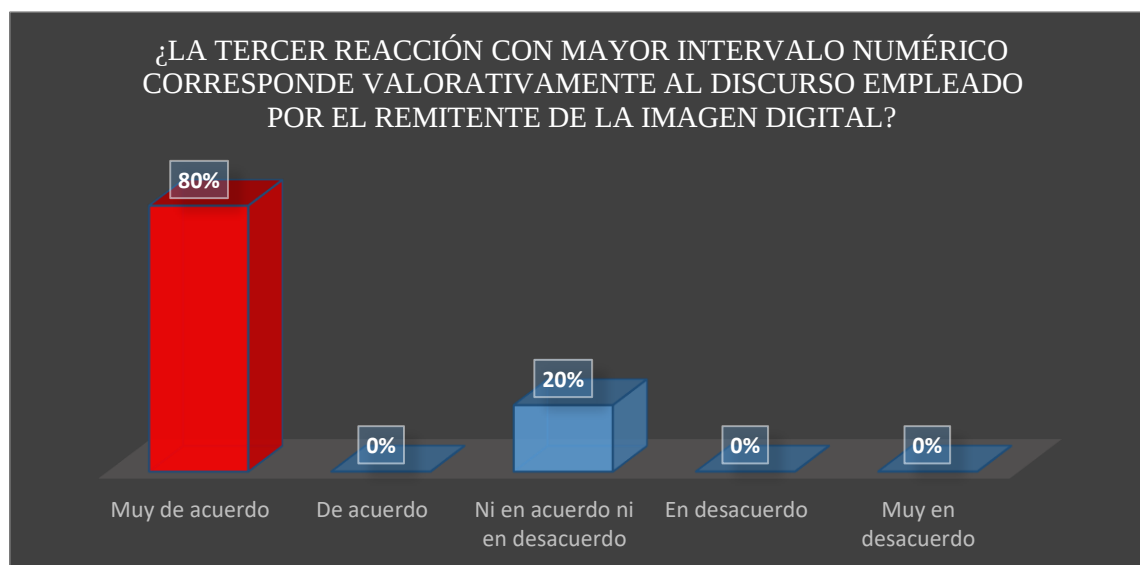
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 4 y 7



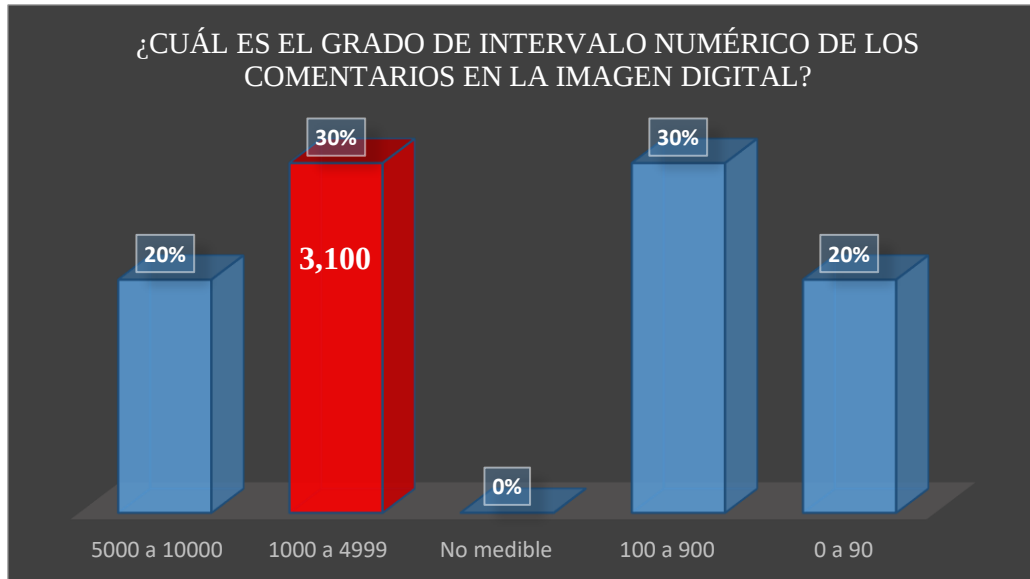
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción principal en el cúmulo de imágenes de “La Mona Lisa” es la de “Me encanta” con un acumulado de 4,800 reacciones, se considera muy correspondiente acorde al discurso de emisión del remitente, pues se requiere identificación personal del usuario y su correspondiente signo zodiacal con la apropiación de la imagen que le sea directamente proporcional en cuanto a representación icónica.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

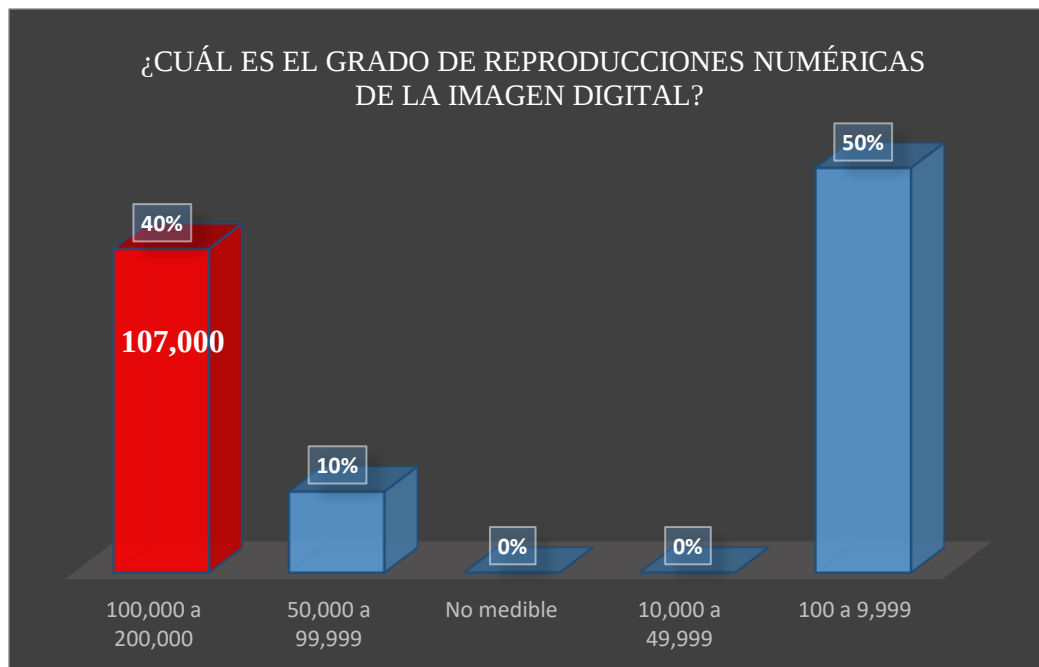
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

El cúmulo de imágenes en su condición digital de “La Mona Lisa” acumula un total de 3,100 interacciones en forma de comentarios en la publicación general que contiene las doce imágenes, cada imagen por sí sola tiene sus propias cifras independientes en reacciones y comentarios, pero aquí se está analizando la publicación en su sentido general. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

El cúmulo de imágenes en su condición digital de “La Mona Lisa” acumula un total de 107,000 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad, las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reapropiaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización sobre La Mona Lisa

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 3,100 comentarios en la imagen de “La Mona Lisa”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación, se identificaron justamente 10 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

De esos 10 comentarios “más relevantes”, se seleccionan los 10, los que tienen mayor grado de interacción en orden de aparición y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios relevantes es de 6 comentarios con discurso en el extremo de apreciación positivo en correspondencia con la imagen, todos ellos identificándose plenamente con la imagen que corresponde a su representación zodiacal. Por último se observaron 4 comentarios con un discurso en el extremo de apreciación negativo, desaprobando el tipo de representación que se les designó a través de las imágenes²⁵⁴.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, se seleccionan de igual manera 10, los cuales tienen la característica en común de no tener ningún grado de

²⁵⁴ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

interacción, y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 1 comentario con discurso en correspondencia de extremo de apreciación neutro con la imagen, siendo este algo personal que deriva de su fecha de nacimiento y la imposibilidad de identificarse con alguna de las imágenes. Se observaron además 7 comentarios con discurso de apreciación positiva en donde identifican plenamente con la imagen que les adhería representación zodiacal. Por último se encontraron 2 comentarios en el extremo de apreciación negativo en donde el discurso se encamina a la inconformidad con el tipo de representación en las imágenes²⁵⁵.

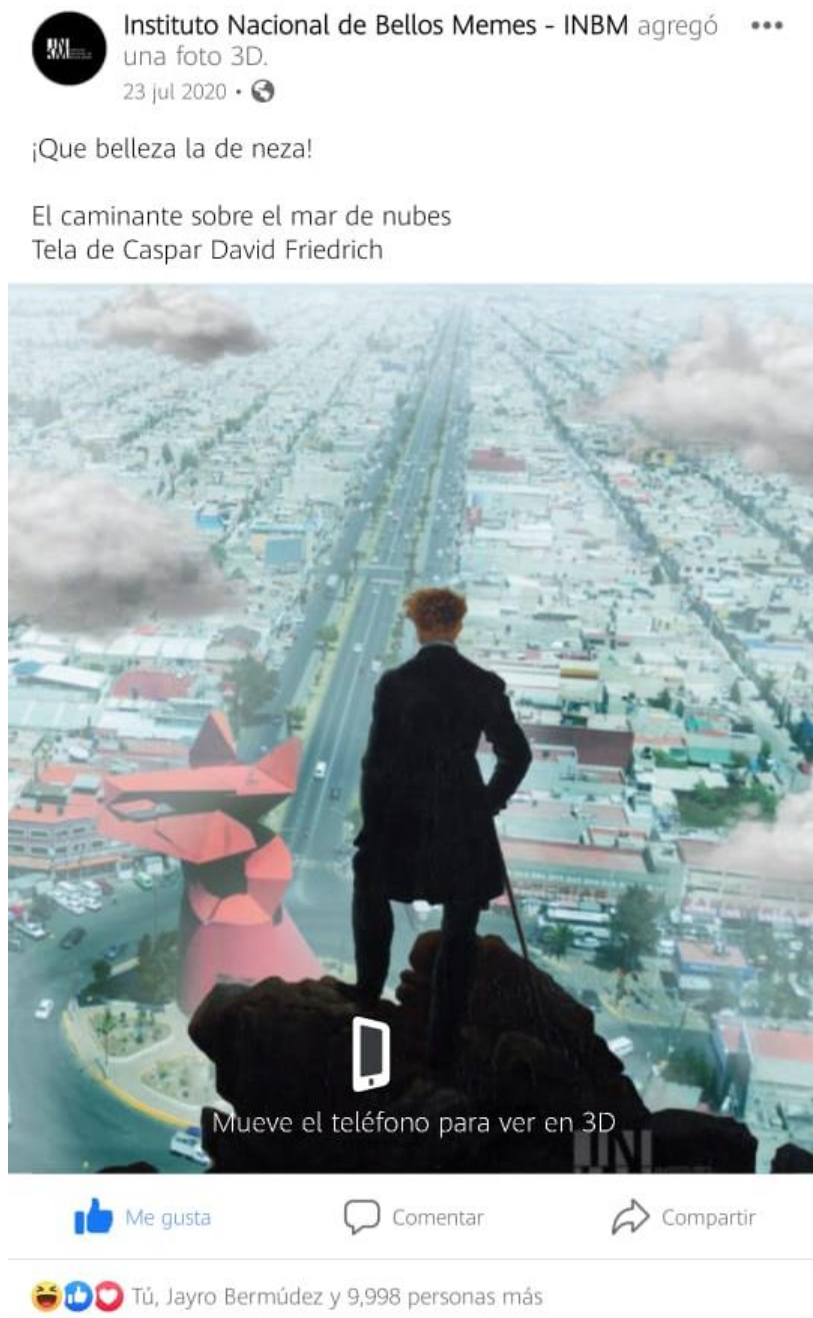
De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 107,000 reproducciones de las imágenes de “La Mona Lisa”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reoriente la imagen hacia un sentido determinado. 15 de estas 100 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 6 imágenes. Por lo que se estima un aproximado de 16,050 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reapropiaciones y remediaciones.

De estas quince reapropiaciones quince se encuentran con correspondencia en el extremo de apreciación positivo, caracterizándose por la identificación y exteriorización de entretenimiento y diversión en relación con las imágenes, de esta manera se identifica el usuario a sí mismo, y busca que los demás se identifiquen también con la imagen que representa genéricamente su taxonomización simbólica del zodiaco.

Consultar Apéndice J

²⁵⁵ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

4.10 El caminante sobre el mar de nubes (Apropiación de tercer orden)



Obra: Caspar David Friedrich, “El caminante sobre el mar de nubes”. 1818. 75 cm x 99 xm. Khunstalle de Hamburgo²⁵⁶.

Emisor: Instituto Nacional de los Bellos Memes. Página dedicada a reflexionar, crear y compartir productos ciberculturales y a difundir el arte a partir de memes. Con 520,149 seguidores hasta su última revisión el 28 de enero del 2021.

Fecha de emisión: 23 de Julio de 2020 a las 10:18 hrs.

Lugar de emisión: Cuautitlán, Estado de México.

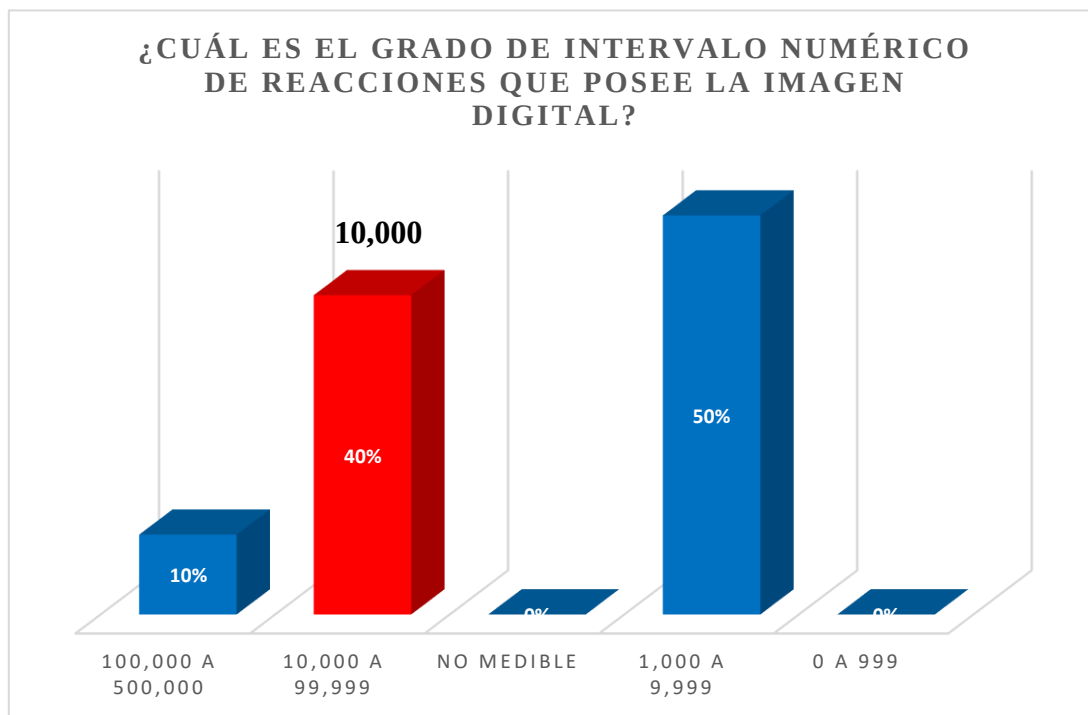
Tiempo de circulación y estatus de la imagen: 6 meses y activa hasta su última revisión²⁵⁷.

Discurso de emisión: “¡Qué belleza la de Neza!. El caminate sobre el mar de nubes. Tela de Caspar David Friedrich”.”

²⁵⁶ <https://www.facebook.com/INBMoficial/posts/974037016355773>

²⁵⁷ Última revisión realizada el 28 de enero del 2021.

Pregunta 1



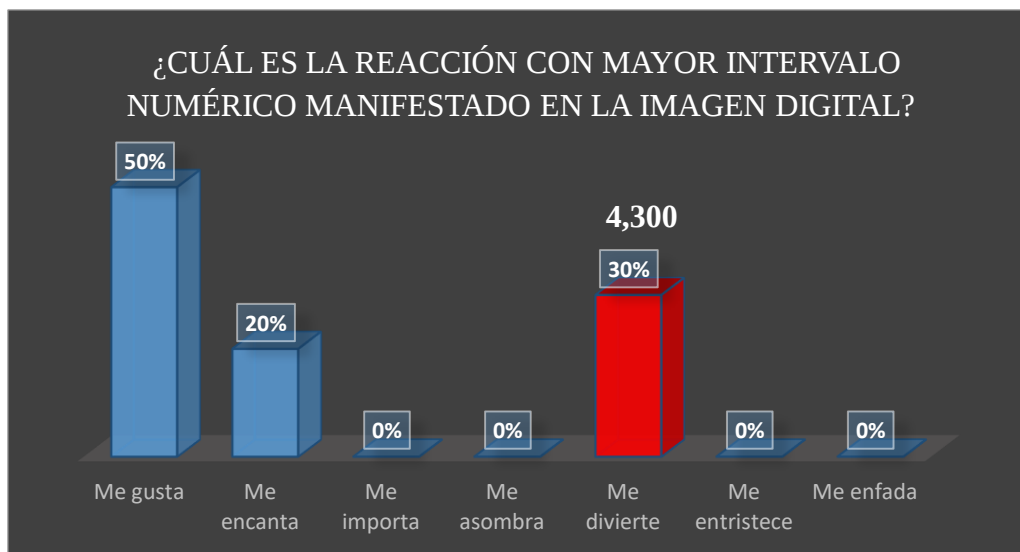
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen 3D de “El caminante sobre el mar de nubes”, en su condición digital se encuentra en el grupo de las imágenes con un parámetro de reacciones entre las 10,000 y las 99,999; con un total de 10,000 reacciones²⁵⁸, tomando en cuenta que esta cifra puede cambiar o modificarse conforme transcurra el tiempo.

El grado de interacción que se suscita entre el usuario y la imagen de arte canónico es importante para concertar un nivel de interrelación del usuario con la imagen ya sea en el extremo positivo, en el extremo negativo o en el neutro para así poder derivar el tipo de experiencia que hace el usuario de manera consciente en su vivencia directa con la imagen.

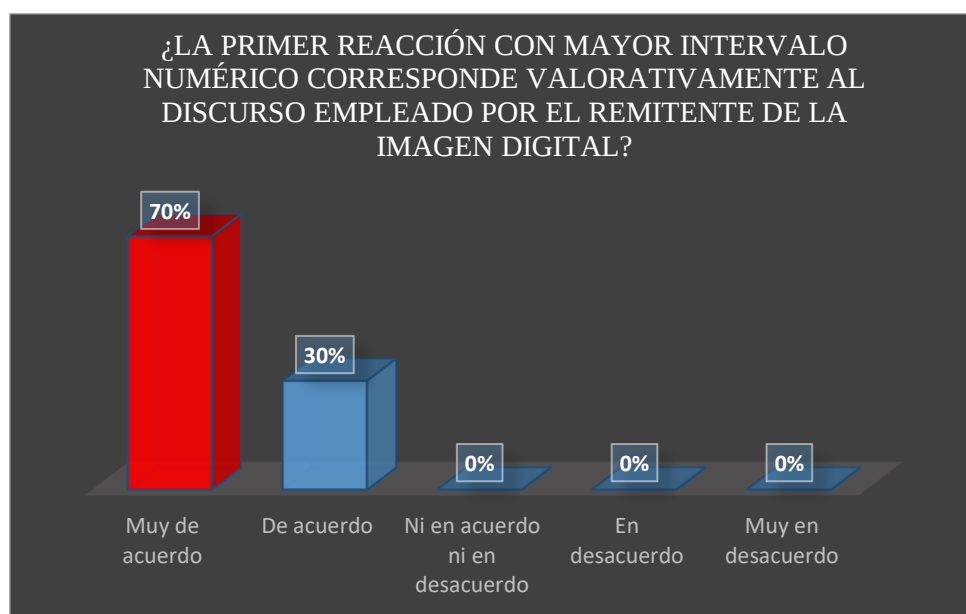
²⁵⁸ El total de reacciones registradas para este parámetro se realizó el día 21 de enero del 2021.

Pregunta 2 y 5



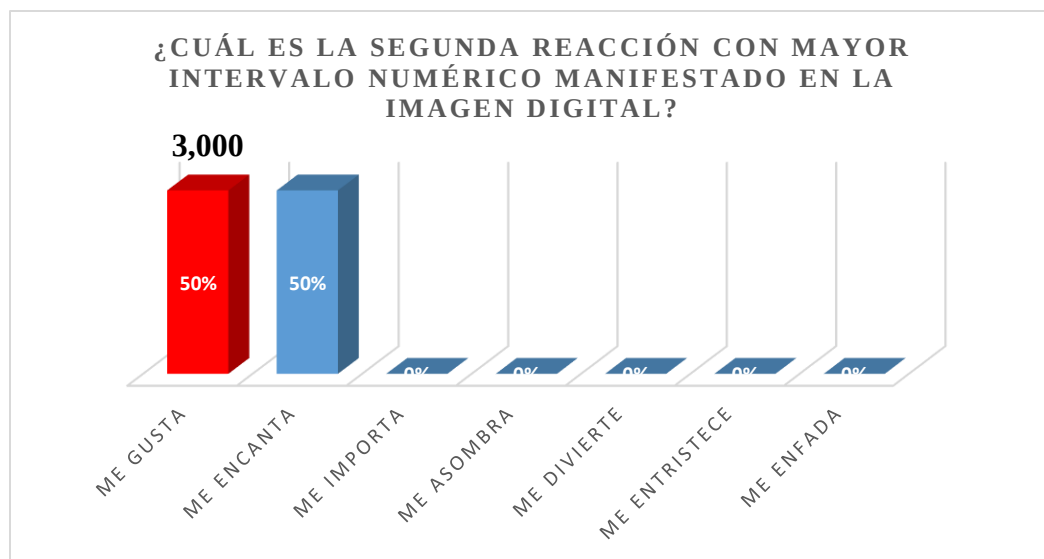
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen 3D de “El caminante sobre el mar de nubes” en su condición digital ostenta como principal reacción el “Me divierte” con un acumulado de 4,300 reacciones, por lo que creemos que se corresponde positiva y muy adecuadamente, ya que intervención en la apropiación de la imagen tiene de fondo a la ciudad de Neza y no el mar de nubes original.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 3 y 6



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La segunda reacción predominante en “El caminante sobre el mar de nubes” es la de “Me gusta” con un acumulado de 3,000 reacciones, la cual consideramos que se corresponde adecuadamente a las intenciones de emisión y apropiación del emisor. La calidad de la imagen y el grado de interacción que supone por la movilidad de la misma podría desencadenar reacciones de índole positiva principalmente.



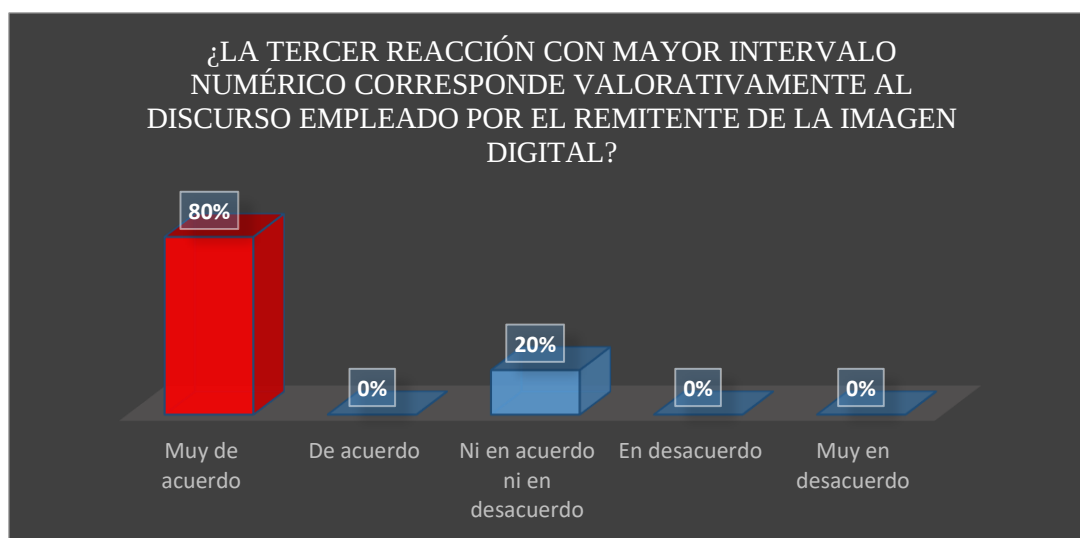
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

Pregunta 4 y 7



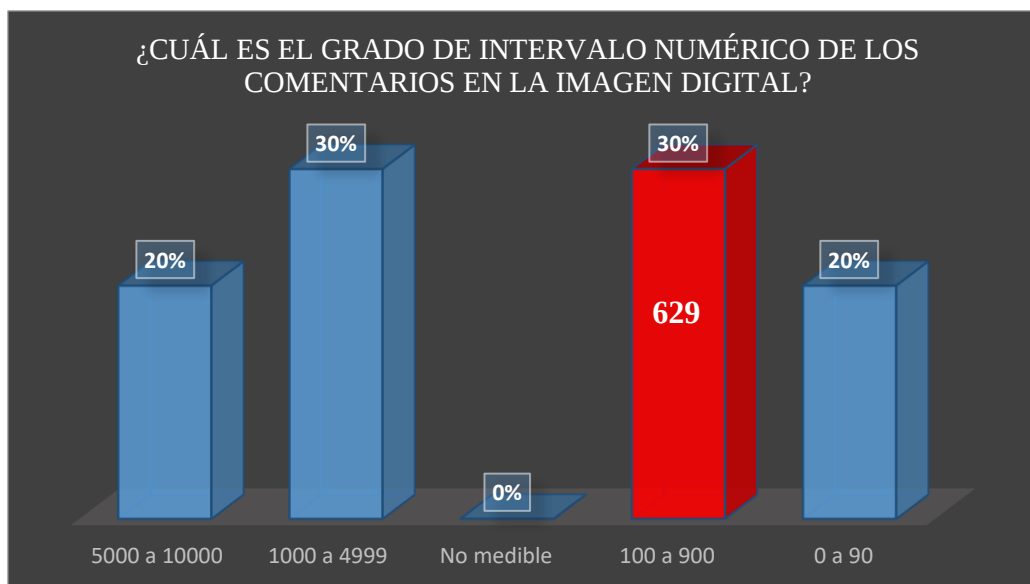
Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La tercera reacción principal en “El caminante sobre el mar de nubes” es la de “Me encanta” con un acumulado de 2,200 reacciones. Se considera esta muy adecuada conforme al sentido de apropiación configurado por el emisor, pues la imagen se puede tener características tecnológicas de interacción a diferencia de otras, aunque esto no marca gran diferencia en la gradación de reacciones de cualquier manera.



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

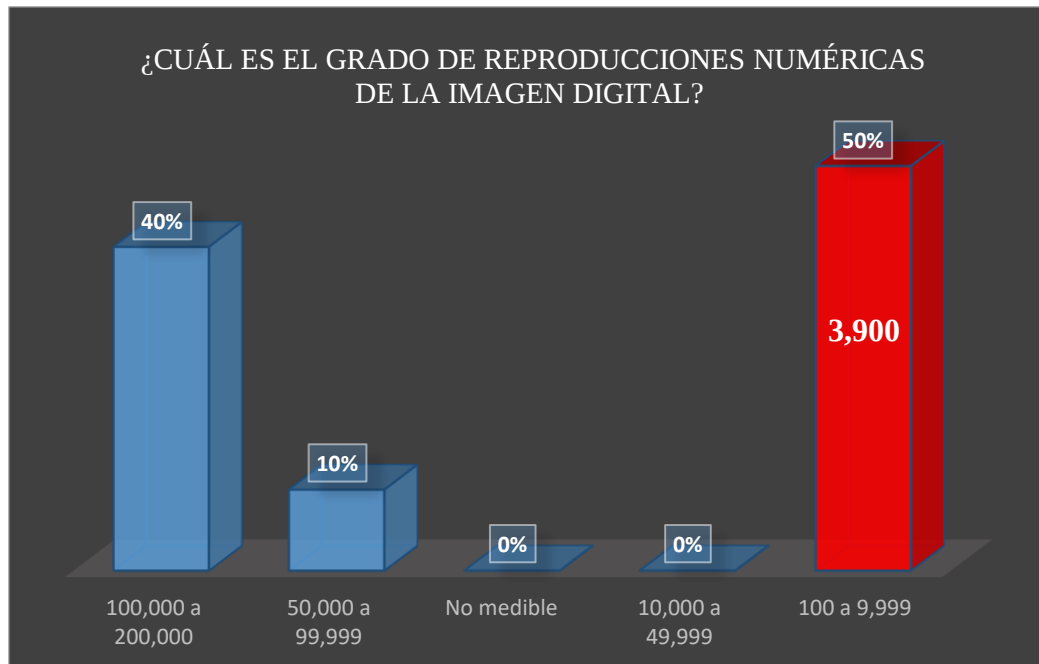
Pregunta 8



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen 3D en su condición digital de “El camínate sobre el mar de nubes” acumula un total de 629 interacciones en forma de comentarios. Los comentarios como se bien se mencionó con anterioridad son relevantes pues además de marcar el grado y nivel de interacción, es en ellos donde los usuarios dan destellos de la apropiación que estos hacen con las imágenes; formulan, cuestionan; debaten; manifiestan y exteriorizan argumentaciones que pueden ser simétricas o asimétricas con la conformación remitente de la imagen, y que puede corresponder o no con el grado valorativo de las reacciones, el distintivo positivo, negativo o neutro puede vislumbrarse aquí con mayor fuerza, además de correspondencias o inadecuaciones con el significado de la imagen, es aquí donde puede darse principios del proceso de remediación de la imagen para su resignificación. No obstante, eso se corroborará con el instrumento de la observación no participativa.

Pregunta 9



Fuente: Elaboración propia con datos de escala tipo Likert realizada a las imágenes digitales en cuestión, en la ciudad de Puebla capital, 2021.

La imagen 3D en su condición digital de “El caminante sobre el mar de nubes” acumula un total de 3,900 reproducciones. El compartir una imagen en Facebook es reproducirla, es una reproducción “oficial” por así decirlo, porque por sus condiciones de inmaterialidad, las imágenes pueden guardarse, copiarse, replicarse en los dispositivos de manera autónoma sin dejar rastro de que esta acción fue hecha. El conteo oficial de reproducciones que se registra sobre la imagen, es una reproducción oficial con dimensión cuantitativa, que nos ayuda a conjeturar el grado o nivel de viralización de la imagen, y aunque no sea exacto ayuda a inferir un aproximado de reappropriaciones y remediaciones sobre la imagen. ¿Es directamente proporcional el número de reproducciones “oficiales” con el grado de viralización de la imagen? En realidad, es difícil saberlo, ya que aunque las reacciones, comentarios y compartidos nos ayuden a estimar aproximados y hacer conjeturas al respecto, en realidad el número al que la imagen llegó o los usuarios que interactuaron con la imagen pueden ser muchos más de los registrados numéricamente, pero estos no dejaron marcada interacción alguna sobre la imagen. Esto y más es algo que se tiene que dejar en claro en el siguiente instrumento de observación.

Observación de los procesos de interacción y viralización en El caminante sobre el mar de nubes

Bajo el procedimiento de observación se cuantifican un total de 629 comentarios en la imagen de “El caminante sobre el mar de nubes”, de ese total, hay una división en tres subgrupos que el propio algoritmo de la interfaz de Facebook estandariza:

1. Comentarios más relevantes: Facebook te muestra en primer lugar comentarios que tienen más interacciones y comentarios de amigos en tu lista de contactos.
2. Comentarios más recientes: Se muestran todos los comentarios (los más recientes en primer lugar).
3. Todos los comentarios: Se muestran todos los comentarios, incluidos el posible spam, los más relevantes aparecerán en primer lugar.

Para nuestra muestra de observación, se identificaron apenas 10 comentarios en la categoría de “más relevantes” con algún grado de interacción, como respuestas sobre el mismo comentario y reacciones al comentario. El resto de comentarios se caracteriza por la ausencia de reacciones y respuestas, además de ser menciones a otros usuarios y spam.

De esos 10 comentarios “más relevantes”, se seleccionan 10, los que tienen mayor grado de interacción en orden de aparición y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios relevantes es de 1 comentario con discurso en correspondencia de extremo de apreciación neutro con la imagen, siendo este con un sentido de sarcasmo respecto a lo que la imagen proyecta, pero no se ve ni buena ni mala intención. Se observaron además 7 comentarios con discurso en el extremo de apreciación positivo en correspondencia con la imagen, caracterizándose en ellos la identificación con el lugar que exalta la imagen: Neza, referencias a lo innovador de la imagen y a la combinación cultural que oferta el emisor continuamente. Por último se observaron 2 comentarios con un discurso en el extremo de apreciación negativo, uno de ellos caracterizando Neza como un lugar

desagradable y violento y el restante cuestionando el cambio de iconicidad de la historia del arte que se promueve²⁵⁹.

Del resto de comentarios que son considerados como no relevantes, se seleccionan de igual manera 10, los cuales tienen la característica en común de no tener ningún grado de interacción, y se analiza su correspondencia en el extremo de apreciación positiva o su correspondencia en el extremo de apreciación negativa o neutra con la imagen en cuestión.

El resultado de los comentarios no relevantes o sin interacción es de 1 comentario en el extremo de apreciación neutro, en donde se pregunta el origen de la imagen que se utiliza en la apropiación. Se observaron además 9 comentarios con discurso de apreciación positiva en donde hay una plena identificación de pertenencia con la ciudad de Neza, se valora como bella a la imagen y como agradable la tecnología implícita en ella²⁶⁰.

De igual manera bajo el proceso de observación se cuantifican un total de 3,900 reproducciones en la imagen de “El caminante sobre el mar de nubes”, de ese total se accede a una cifra cerrada y representativa de 100 reproducciones bajo la disponibilidad de configuración de privacidad “pública” de los usuarios y se analiza cuantas de ese total de muestra son reproducciones con un componente de adición superpuesto en forma de discurso que reorienta la imagen hacia un sentido determinado. 18 de estas 100 revisiones cuentan con un componente de adición superpuesto en forma de discurso sobre la imagen. 1 de cada 5 imágenes. Por lo que se estima un aproximado de 720 reproducciones con componente de adición superpuesto que da pie a reapropiaciones y remediaciones.

De estas dieciocho reapropiaciones dieciseis son con correspondencia en el extremo de apreciación positivo y dos con correspondencia en el extremo de apreciación neutra, destacándose en las primeras una simetría de identificación con el contenido original reorientado hacia su afinidad con el discurso del emisor y el sentido hacia la belleza de la imagen, la fusión del arte con una ciudad denominada como agradable. En los comentarios neutros se identifican experiencias personales ajenas a la imagen de arte.

²⁵⁹ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

²⁶⁰ Los datos se registraron sistemáticamente en una tabla de observación procesados en el software Excel.

Una vez culminada la recolección sistemática de datos mediante el cuestionario tipo Likert, la observación no participante y los extremos positivo y negativo en la interrelación con los usuarios, procederemos a estimar una reflexión teórico estética filosófica en donde podamos suturar todo el trabajo realizado hasta ahora, pensando en las preguntas que podremos aproximarnos a responder y las que seguramente también surgirán.

Hemos inquirido en los procesos de los usuarios y su correspondencia con las imágenes digitales de arte canónico en un medio digital como Facebook, esto como un recurso de autodeterminación tanto de los usuarios como de las propias imágenes además de su repercusión en la disciplina de la historia del arte y los argumentos de dicho relato. Ahora toca nuestro turno para poder dilucidar todo lo que estos procesos conllevan por sí mismos, qué papel está jugando el medio digital como mediador de estas imágenes, y el uso que estás adquieren en su rol como fabricadoras de interacción, intercambio y flujo de información.

Por lo tanto, el camino que queda por recorrer es uno en donde el pensamiento y la sensatez toman el carril principal, tomando en cuenta lo que los datos arrojan, y también cuestionándolos a estos mismos, contrastando, comparando y disputando siempre su función dentro de todo lo que ha girado en torno a la obra de arte.

Consultar Apéndice K

CAPÍTULO V

RESULTADOS Y CONCLUSIONES

Sería bueno comenzar el apartado final de esta tesis (de manera resumida) con la descripción del proceso de búsqueda y selección de las imágenes que han sido analizadas previamente. Se realizó una extensa búsqueda durante los años 2019 y 2020 en los algoritmos de la interfaz de Facebook bajo los parámetros del relato histórico del arte de la línea temporal de Vasari que se extiende desde Giotto di Bondone (1337) hasta los impresionistas, (finales del siglo XIX). En dicha línea temporal predominan los estilos, los periodos, los grandes artistas y las grandes obras. Donde el renacimiento sigue a la pintura manierista y esta es sucedida por el barroco, éste a su vez por el rococó, que también es seguido por el neoclásico, al que sucede el romanticismo y secunda el realismo. Un periodo en donde las pocas diferencias con la adaptación representacional, o posibilidades de progreso y experimentación en la representación se hicieron notables cuando la pintura era cada vez más parecida a la realidad visual que nuestros órganos oculares son capaces de atestiguar.

Se realizaron búsquedas bajo el nombre de autor, obra, estilo y época, destacando por ejemplo: Leonardo da Vinci, Michelangelo Buonarroti, Raffaello Sanzio de Urbino, Jean Fouquet, Tommaso di Giovanni di Simone Guidi, Giovanni Bellini y Alessandro di Mariano di Vanni Filipepi de la etapa del Renacimiento; Diego de Velázquez, Michelangelo Merisi, Pedro Pablo Rubens, Gian Lorenzo Bernini, Francisco de Zurbarán y Rembrandt Harmenszoon van Rijn de la etapa del Barroco; Jacques Louis David, Antoine Jean Gros y Jean Auguste Dominique por parte del neoclásico Francés; William Hogarth, Reynolds Sir Joshua, Thomas Gainsborough, George Stubbs y Wright de Derby del neoclásico de Inglaterra; Francisco de Goya por España; Théodore Géricault, Eugène Delacroix del romántico Francés; Caspar David Friedrich, Philipp Otto Runge y los pintores nazarenos del romanticismo Alemán; Johan Heinrich Füssli, William Blake, John Constable y William Turner por parte del romántico de Inglaterra junto con pintores prerrafaelitas.

Además se buscaron obras y autores del siguiente periodo o línea de tiempo de Greenberg donde se considera el arte moderno, para poder contrastar las dos líneas de tiempo

de la historia del arte que plantea Danto y observar al menos si el arte moderno posee ejemplares digitales que hayan sido viralizados, por ejemplo: Pablo Picasso, Marcel Duchamp, Mark Rhothko y Piet Mondrian entre otros. ¿Qué hay con la línea de la historia del arte donde las obras ya no son figurativas sino abstractas, conceptuales y desmaterializadas? ¿A qué se deben sus bajos niveles de interacción e interrelación con los usuarios en diferencia con algunas imágenes de arte canónico de índole figurativa? La respuesta tal vez es demasiado obvia, como el simple hecho de que los usuarios con poca acumulación de capital cultural encuentren estas imágenes poco llamativas debido a su incapacidad de relacionarse con ellas, ya que no hay signos los cuales puedan ligar para consentir una identificación a nivel de experiencia o vivencia personal, cosa que es más fácil de asemejar con las imágenes figurativas.

En todo caso podemos hacer constar que existen y circulan imágenes e información de todos estos artistas y de sus obras, pero dichas imágenes carecen de los volúmenes de patrones numéricos de interacción y demás características que comprendemos como indispensables para la muestra y la aplicación de los instrumentos metodológicos, por ejemplo: que dichas imágenes y artistas no suscitaron un rango considerable de interrelación e interacción de los usuarios, que no tenían un nivel distinguible de apropiación y comprendían un patrón de reproducciones y reacciones demasiado bajo. Por lo tanto se realizaron búsquedas exhaustivas en distintos periodos de tiempo entre enero del 2019 y diciembre del 2020, analizando alrededor de dos mil imágenes de las cuales se extrajeron las 10 imágenes representativas analizadas en el capítulo anterior como muestra para la presente tesis, y de las cuales se desprenden resultados y conclusiones que se presentan a continuación, no sin antes aclarar algunos puntos necesarios.

Precisiones puntuales

Lo primero que hay que puntualizar sobre los procesos de viralización de las imágenes es su relación directa con las prácticas de apropiación, reapropiación y remediación que se llegaron a abordar en distintos momentos durante el desarrollo de la tesis. En el ecosistema digital poder medir la interacción es determinante para conocer la aceptación o acogida de las imágenes puestas en circulación, o el éxito de campañas creadas por distintas marcas, etc.; sin embargo, como lo hemos visto aquí mismo, leer e interpretar las estadísticas puede ser una labor complicada y tediosa, principalmente para aquellos quienes no cuentan con el conocimiento y manejo de herramientas de las interfaces digitales.

Dentro de los parámetros de medición destacan dos métricas que indican los datos más importantes sobre el rendimiento de las imágenes y su circulación. La primera métrica se pueden aglutinar en un solo grupo denominado como *interacciones* sobre la imagen, las cuales se manifiestan en alguna de las siete reacciones como el “me gusta”; los comentarios y los compartidos. La segunda métrica es el *alcance* de la imagen, lo que puede entenderse como la parte orgánica de la interrelación del usuario e imagen, el tiempo que se permanece frente al contenido y que puede o no dejar interacción manifiesta sobre él.

Es importante aclarar que nosotros como usuarios promedio de la interfaz digital no tenemos acceso a los datos que corresponden al *alcance* de las imágenes, esto solo está disponible para el emisor de dicho contenido y en su modalidad de página (comercial o de entretenimiento), no de usuario promedio. Sin embargo, los dos tipos de métricas se complementan una a la otra, las interacciones más inmersivas como lo son los comentarios y los compartidos son acciones que suelen reflejarse en el feed (línea de tiempo donde los contenidos fluyan y se desplazan) de otros usuarios que están interconectados, lo cual incrementa potencialmente el alcance de las imágenes o contenidos digitales.

Por decirlo de otra manera, una imagen pueden ser vista por dos millones de usuarios, pero solo quinientos mil dejaron plasmada su interacción sobre ella. En cierto grado, el *alcance* es más viral e íntimo que las interacciones; las imágenes pueden alcanzar a millones de usuarios, pero solo la interacción nos ayudará a determinar cuántos realmente dedicaron su tiempo a valorarla o apreciarla, cuántos la reprodujeron o la comentaron. Con el *alcance*

se puede determinar a cuantos usuarios ha llegado la imagen, pero solo con las interacciones el alcance aumenta, se puede cambiar ese número a un público mayor y de paso configurar prácticas y procesos como los que hemos develado en la presente tesis.

Cabe destacar que muchos usuarios son pasivos, es decir, se interrelacionan con las imágenes digitales de manera muy particular y reservada, observan detenidamente las imágenes, las guardan en sus dispositivos móviles y las comparten en otras interfaces a otros usuarios, como WhatsApp, Instagram, Twitter, Pinterest, etc. Hacen clics en enlaces, ven videos y más; y ninguna de estas formas de relación con los contenidos digitales deja una interacción manifiesta y cuantificable de por medio, por lo cual es difícil saber qué porcentaje de los usuarios que pueden aparecer en las métricas de *alcance* se ha relacionado y apropiado la imagen para sus propios fines y usos. Es en este tipo de casos donde ya no es medible la viralización, donde se rebasan los límites y se difuminan las barreras de la propia interfaz por el propio estatuto de las imágenes digitales, éstas se vuelven apropiables, reapropiables y remediabiles, o dicho en otros términos, son fáciles de robar y no dejar ninguna huella sobre dicha acción en el camino.

A pesar de ello, la interacción que es manifiesta y cuantitativa es la parte más importante de la interrelación entre usuario e imagen en interfaces digitales, ya que la viralización y las apropiaciones solo serán posibles mediante este tipo de interacciones, principalmente sobre los compartidos o reproducciones, es así como las imágenes circulan más y más en distintos feeds, mostrándose a más usuarios y siendo objeto de distintas formas de apropiación. Por otra parte, las interfaces digitales quizá deberían mostrar el *alcance*, así como muestran abiertamente las interacciones, una democratización de la información asequible para todo tipo de usuario y no solo para páginas comerciales o de entretenimiento daría quizá otras condiciones de circulación y conexión entre usuarios y contenido.

La siguiente aclaración es una justificación (una vez más) ahora después del análisis de las imágenes, del porque las interacciones digitales tienen que ver con la apropiación, y tiene que ver con ello porque lo que se da mayormente con las imágenes en internet son reproducciones. Ya desde las concepciones de Walter Benjamín veíamos que la reproductibilidad de la obra de arte está ligada a la relación de dominio posesión del

espectador con la obra, solo que en el contexto digital el usuario no es como el espectador que describía Benjamín, y la relación de dominio posesión no es igual tampoco, debido mayormente a que los contextos de producción de las obras y los contextos de recepción del espectador (usuario) entre la reproductibilidad técnica y la reproducibilidad digital son completamente asimétricos. Podríamos argumentar que esto es así en gran medida por el estatuto que adquiere la imagen y por el uso que se le da en el medio.

En la era de la reproductibilidad técnica hacerse de una copia respondía a una necesidad que creó el incipiente ascenso del consumo capitalista en las sociedades industrializadas, se adquiría el objeto de arte desacralizado y postaurático, había posesión sobre él, en términos de propiedad la obra de arte era apropiada al fin por un espectador que había sido ignorado y omitido por la mayor parte del relato histórico del arte, un espectador alejado de los museos, las instituciones y las opulentas propiedades privadas donde se albergaba el arte de la alta cultura, al fin las copias podían ser propiedad de quienes no habrían podido acceder a los originales antes (esto pasa de igual manera en el contexto digital), no obstante, esta conexión o vínculo entre espectador promedio y el arte de la alta cultura en su condición de reproductibilidad técnica ha cambiado bastante ahora debido a la apropiación de usuarios sobre las imágenes de arte digitales, apropiación que responde a una finalidad o varias para el uso de las imágenes reproducidas (no es tanto un fin comercial y económico como en la época de la reproductibilidad técnica). Además de lo que implica el papel de los medios con los usuarios, sobre la construcción de una identidad para el otro yo, para ese perfil, para esa otredad del ser que se manifiesta en la interfaz digital, donde la configuración de dicha identidad se logra en gran medida por lo que se reproduce a través de ella; cómo y con qué se interactúa; qué tipo de imágenes se presentan ante los demás y cómo las presenta el usuario.

El subsecuente esclarecimiento se encamina hacia (sí, otra vez) el estatuto de la imagen, ya hemos hablado teórica y filosóficamente de su doble condición de inmaterialidad-materialidad digital, la cual hace posible sus apropiaciones y reproducciones, pero también es necesario dejar en claro una posición respecto a la condición aurática o no de este tipo de arte digitalizado. Lo primero que quisiéramos aclarar es que estas imágenes deben ser tratadas como copias y no como “múltiples originales”, esto último no es posible de ninguna

manera, ya que mientras se identifique su referente de por medio esto es lo primero que se va a distinguir de la imagen por sí misma a nivel icónico en su cuestión de representación y reconocimiento: La Mona Lisa va a ser La Mona Lisa, así le incrusten encima al rapero 50 Cent ó a Vladimir Putin, así intenten volverla abstracta y mientras esta pueda ser identificada como la base de la imagen, estaríamos hablando de una copia, y la explicación es muy simple, todas estas imágenes de arte canónico, por ejemplo las 10 que hemos analizado, todas ellas tienen un original que se encuentra en un museo, en una institución pública, privada o en la propiedad de algún millonario, y de ahí es de dónde se desprenden estas imágenes digitales. Podríamos hablar de múltiples originales quizá con el llamado *Web Art*, un arte nacido de cero desde el ordenador tanto conceptual como materialmente, e incluso aquí habría que ver, que tipos de elementos se están apropiando de otras obras que existen fuera del ecosistema digital. Bajo este aspecto, las obras que se conservan originales en un museo, institución o propiedad, seguramente conservan esa condición aurática y ese valor de culto que enunció Benjamín, las copias físicas devenidas de la reproductibilidad técnica responderán a un valor de exhibición y las copias digitales a un valor de interacción, aunque estos 3 valores pueden mezclarse entre sí y cohabitar unos en otros.

Por último, antes de iniciar con los resultados a los que hemos llegado, nos gustaría mencionar que durante todo este tiempo en que se llevó a cabo este proceso de estudio, observación, análisis e investigación, algunas cosas nos quedan claras y otras no tanto, algunas preguntas se responden y otras se formulan, como sea, los resultados quedan plasmados aquí, a ojos y disposición de todo aquel que se interesa por el tema.

La multiplicación de sentido de la imagen mediante la tergiversación

En los medios digitales tratamos con copias, son estas reproducciones las que por sí mismas permiten infinidad de usos, interpretaciones y significaciones las cuales no podrían surgir de la mano del original, porque este se encuentra arraigado a un espacio y tiempo determinados. La obra de arte canónica puede cambiar su sentido dependiendo de la adición de componentes comunicativos que se le incorporan derivado de los procesos apropiativos en el medio digital. La significación y sentido de la imagen cambia en función de cómo y dónde se reinserte la imagen para su circulación, en los medios digitales la constante circulación de la imagen modifica los patrones de viralización e interacción, al ocasionarse esto los modos en que aparecen constantemente la obra es recontextualizada, porque esos atributos cuantitativos que carga la imagen en sí misma otorga un primer rango valorativo – a mayor interacción, mayor difusión y mayor interés del usuario por la imagen. Aunque esto no sea siempre así y no hayamos podido determinar en qué parámetros se comienza con esta tendencia a la reproducción e interacción masiva.

Los usuarios en los medios digitales interactúan con las imágenes y con otros usuarios con base a lo que saben sobre las cosas, con ello a través de las reproducciones se establecen diversas relaciones y vínculos sobre ciertos tópicos de manera elocuente y persuasiva, los algoritmos de la interfaz digital seleccionan y omiten según el grado de interacción, por ejemplo, las interacciones de comentarios se seleccionan según su importancia, los que son “más relevantes” o los que son “recientes”, en todo caso concluimos que no se puede acceder a la totalidad de comentarios que contabiliza la imagen, ni a las reacciones ni a las reproducciones, la interfaz selecciona unas interacciones para mostrarlas y oculta otras ¿será más importante lo que oculta que lo que muestra? No lo sabemos, por ello es que tratamos de analizar equitativamente reacciones “relevantes” junto con las menos visibles dentro de cada imagen. Esto deriva en la tergiversación o multiplicación de sentidos y tiene que ver mucho con la segmentación de ciertos públicos. La historia del arte está segmentada para un público específico; las reproducciones también lo están, pero la diferencia es que las fronteras de dicha segmentación terminan difuminándose y traspasándose por las propias cualidades de las imágenes reproducidas.

Por lo tanto, la imagen digital está constantemente sometida a la tergiversación, a una constante diseminación de sentido. No hay un único sentido, ni un único significado y la variabilidad de estos depende de la capacidad de los usuarios para reinscribir la obra en otros formatos y en otros medios, cómo, dónde y cuándo se disponga o inserte la imagen. Lo que parece hacer significativa a la obra de arte en su condición digital es la capacidad para afiliarla anacrónicamente en distintos momentos y formas que la hacen producir distintos sentidos y apreciaciones. La imagen puede terminar derivada en símbolo, signo, producto, mercancía, en un meme, una postal o un modelo para trabajo.

Es necesario puntualizar que pese a todos esos usos y modificaciones que se hacen sobre las imágenes de arte que se consideran canon, estas no representan un menosprecio, ni un atentado de denigración contra lo que las imágenes significan en su contexto y peso histórico asociado a la disciplina artística. Se recurre a ellas justamente por ese peso y valor histórico para dar más fuerza a sus diversas modificaciones y usos, pero también como veremos adelante como un bote de enganche para acercar al arte a quiénes han tenido poco interés por él, y también para recanonizar o descanonizar dichas imágenes, mostrando que la época de la aristocracia y la alta cultura para unos cuantos ya no tiene sentido en el momento histórico y social en el que nos encontramos.

Nos quedamos con lo que intuía Hans Belting al deducir que cada nueva generación al interpretar las obras de arte está apropiándose las, una revelación muy importante respecto a todo lo que había supuesto el relato formalista de la historia del arte²⁶¹.

²⁶¹ Hans Belting. *The End of the History of Art?*, Pp. IX, X.

La participación como una manera de producir sentido y conocimiento

Las diez imágenes de obras de arte canónico que empleamos para el análisis mantienen una peculiar relación entre pasado y presente, en gran medida porque estamos usando ese arte como nadie lo había hecho anteriormente. Hay una mirada social que queda implícita en donde se manifiestan fantasmas, sueños y deseos en las múltiples formas de relacionarse con las imágenes, que poco o mucho tendrá que ver el capital cultural de los usuarios y la jerarquización de públicos que se pretenda con la imagen, porque cuando la imagen se reproduce rebasa toda concepción previa de delimitaciones espaciales y temporales. No hay apropiación en abstracto, las interacciones con la obra se dan desde el presente y con las diferenciaciones sociales que esto implica.

¿Qué relaciones se establecen con las imágenes? Decretamos en primera instancia que estas relaciones que se asientan derivadas de la interacción entre usuarios e imagen es una relación de producción, ¿qué se produce? Conocimiento, ¿cómo? A través del intercambio, de la intercomunicación de usuarios sobre y en la imagen digital.

La interpretación y la resignificación. Estas se dan en las obras en un contexto actual y enunciadas desde la subjetividad de los usuarios sobre las imágenes de arte canónico en su estatuto digital, y son muy claras, se observan en la mayoría de imágenes aunque de mayor manera en *Cronos corta las alas a Cupido*. En estos procesos de resignificación hay niveles de reflexión donde se legitima o se refuta a la obra y la manera en que fue apropiada para su circulación en el ecosistema digital, en la imagen sobre Cronos se observan múltiples argumentos sobre lo que la capa pictórica denota, aquí cabría aclarar en primera instancia que el título de la obra nos remite a la metonimia como figura retórica y los usuarios podrían estarse relacionando mediante un lenguaje convencional o literal. Algunas discusiones se centran en el estatus de Cronos y la posición de este como un Dios o como un Titán, los usuarios refieren a una incongruencia mitológica cuando hablan de una mezcla entre Cronos de la mitología griega y Cupido de la romana, también los usuarios debaten sobre la acción que devela la imagen en dónde intuyen que Cronos no cortaba las alas a Cupido sino las plumas, por la posición en que se encuentran las tijeras en una posición muy superior y no suponiendo un corte de raíz directamente hacia a las alas, aquí la resignificación se encamina

hacia lo que es el amor contrapuesto con la razón, ponerle los pies sobre la tierra a Cupido para que pueda dotar de un amor racional a quienes decida flechar. Estas interpretaciones y resignificaciones de los usuarios son las que dan pie sin duda a otras maneras de ver el arte del pasado en el presente, a interrogar los componentes pictóricos e incluso las intenciones y motivaciones originales del artista. Este desarrollo de argumentos de resignificación, interpretación y reflexión se suscitan seguramente en aulas en donde se imparten materias relacionadas a la práctica pictórica, historia del arte o artes visuales, quizá en coloquios especializados de historia del arte, pintura o tal vez en una exposición de arte, una galería o un museo, lo importante de esta imagen es eso, la demostración de que esos espacios no son los únicos en donde pueden darse ese tipo de prácticas sobre las imágenes de arte, en dónde hay actores especializados en ello; maestros, curadores, artistas; aquí el proceso se da entre usuarios comunes y corrientes, quizá entre ellos hay artistas, o especialistas en arte, pero no se sabe, aquí no se destaca por el nivel o reputación del usuario sino por la forma en que logre manifestar su interacción. Este proceso de conocimiento a través de la resignificación, interpretación y reflexión de la obra se da de manera aleatoria, entre diversos usuarios con una imagen en cuestión y una dinámica establecida ¿quién es capaz de resignificar de mejor manera la obra? ¿quién la descifrará mejor? Y con base a ello se establece todo el principio de interacción entre usuario e imagen.

La complementación o relleno de vacíos en la imagen. Este proceso se da en aquellas imágenes que carecen de elementos discursivos o gráficos para ser reconocidas por los usuarios que interactúan con ella, o en usuarios que nunca habían tenido relación cercana con el arte y desean tener un acercamiento o conocimiento nuevo sobre ello. Estas dinámicas son visibles en *El rapto de Proserpina* y *La virgen de los lirios/Piedad*, dos imágenes que fueron emitidas y puestas en circulación sin mencionar el nombre de la obra o el nombre del artista, por lo que gran parte de las interacciones y relación de los usuarios con las imágenes fue hacia ese fin, conocer datos históricos sobre la obra, develar su ficha técnica. En el caso de *El rapto de Proserpina* se menciona en el discurso de emisión al artista Gian Lorenzo Bernini, pero se omite el nombre de la obra, en dónde se encuentra, en qué año fue realizada y más, es muy interesante ver cómo los usuarios llenan esos vacíos para poder contextualizar la obra y más aún, aportan datos sobre la vida del artista, mencionando por ejemplo reiteradamente

por varios usuarios que Bernini solo tenía 23 años cuando realizó esta escultura, también haciendo conocer que la escultura se llama “El rapto de Proserpina o Perséfone” y que ésta representa el momento en que Proserpina es raptada por el Dios Plutón para ser llevada al inframundo. En el caso de La virgen de los lirios/Piedad esta acción es aún más visible, pues el discurso de emisión de la imagen no dice absolutamente nada sobre las obras, recordemos que son dos imágenes yuxtapuestas creando una sola, no se menciona el artista, ni el nombre de las obras, ni el estilo o periodo, nada. El resultado a esto es un proceso de interacción abundante y constante en dónde se produce conocimiento mediante el llenado de vacíos de la imagen, diversos usuarios cuestionan constantemente de quién son las obras y cuál es su nombre, por lo que otros usuarios responden a las interrogaciones colocando el nombre del artista William Adolphe Bouguereau, y el de las obras, La virgen de los lirios y Piedad. Esto resulta más sorprendente y satisfactorio cuando como usuario te encuentras en la misma situación de aquellos que desconocen qué obra es y por quién fue realizada, y encontrar las respuestas en los intercambios entre usuarios y corroborar que son fidedignos te hace sentir parte de algo a lo que quizá te sentías ajeno, pero que de una u otra manera te acerca a ello, situación en la cual estuvimos en algún momento con dicha imagen y por lo cual fue aún más importante integrarla al corpus de estudio. Esta forma de producción de conocimiento no se da de forma tan clara en el resto de las imágenes porque desde el discurso de emisión se dan a conocer datos de la imagen como nombre del autor y de la obra, pero queda registrado que en la manera en que estos elementos están ausentes, los usuarios los traerán a colación para los usos y requerimientos que otros usuarios puedan darles.

Por lo tanto, encontramos que las interacciones digitales entre usuarios e imagen producen conocimiento mediante la resignificación e interpretación de la obra, la complementación y relleno de vacíos de la imagen y la corrección de datos sobre la misma. Que esto no se da a través de argumentos unilaterales, sino más bien se da mediante un proceso colectivo de ida y vuelta, de retroalimentación continua, de apertura y permisión al diálogo y respuestas bilaterales entre usuarios y sobre la imagen digital.

Del museo al meme, el contrasentido de la seducción por degradación

La siguiente deducción ha sido resultado de lo que el análisis cuantitativo y cualitativo de las imágenes nos ha brindado bondadosamente, pues este tipo de imágenes, los memes, son a menudo considerados deshechos de imágenes, realizados para un entretenimiento vacío y sin sentido, en donde se degrada a la imagen de arte trastocando su acepción histórica y de culto para subordinarla a los más bajos impulsos de los cuales se vale la cultura más mediática, la baja cultura. ¿En realidad es así? ¿A qué fin responden verdaderamente las imágenes de arte hechas meme?

Las imágenes que fueron producto de una apropiación de tercer orden, el arte hecho meme: *El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo*, *La Mona Lisa* y *El caminante sobre el mar de nubes*, a pesar de lo semánticamente pobres que pudieran parecer, y que en ellas hay que decirlo, se encuentra manifiesto la ausencia de producción de conocimiento que describimos anteriormente, intuimos que quizá las imágenes no interpelan a los usuarios ni a resignificar las obras, ni a complementarlas en sus deficiencias discursivas, sino que responden a una primera finalidad de divertir a los usuarios, como si de un producto de la industria del entretenimiento se tratase, pero hay algo más en ellas y la manera en que la que son puestas en circulación y las interacciones que suscitan, que nos corroboran que este tipo de apropiaciones busca llevar el arte de una manera divertida e ingeniosa a los usuarios que se han mantenido alejados de la asignatura artística. Dicho de otra manera, los memes son un tipo de enganche para que usuarios que no tenían interés en el arte se acerquen a él. A través de la combinación cultural de algo tan cotidiano como un puesto callejero de antojitos mexicanos, el estereotipo de los signos zodiacales o la presentación de tu ciudad con imágenes canónicas del relato de la historia del arte, se seduce a los usuarios que ignorarían normalmente este tipo de imágenes en su representación de la alta cultura, en su reconversión hacia una cultura más mediática no solo se les atrae, sino que se les incorpora a una dinámica de intercambio en donde el arte es la punta de lanza.

El intercambio y correlación en este tipo de imágenes tiene que ver mayormente con la metáfora cotidiana de la vida, con la diversión y el entretenimiento, esto por ejemplo en *El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo*. Respecto a *La Mona Lisa* lo que se suscita es la

identificación y reconocimiento de cada usuario con la imagen que corresponde a su signo, pero de igual manera hay una disputa con la apropiación de la imagen, si corresponde o no a la personalidad que representa a cada signo zodiacal. Y en *El caminante sobre el mar de nubes* se plasma la identificación de quiénes conocen o habitan el lugar (Neza), además de la realidad del sitio, la contaminación o la inseguridad que se vive y se expresa por los usuarios, todo esto suscitado como hemos dicho, porque se trata de la combinación del arte y la cotidianidad misma.

La muerte de Marat es quizá la única imagen en donde se da toda una dinámica de participación conforme las intenciones de emisión, los usuarios se interrelacionan a través de imágenes similares que constituyen referencias a apropiaciones de escenas de películas sobre la pintura de *La muerte de Marat*, en su mayoría todas son aportaciones de otros ejemplos de apropiación de la obra en diversas películas, por lo cual esto es el indicativo más grande de que de una u otra manera cuando así se quiere, se puede construir comunidad en el ecosistema digital, una comunidad activa, que participa y aporta.

En *La virgen de los lirios/Piedad* es también observable la misma dinámica de participación en donde varios usuarios se interrelacionan a través de imágenes similares que conforman referencias de apropiaciones semejantes sobre la imagen en cuestión. Hay otros collages sobre la misma temática religiosa de la virgen María con Jesús en sus piernas, ambos sentados, e incluso algunos artistas colocando los avances de sus propias obras referentes al tema, esto termina suscitando respuestas y reacciones de los usuarios, encontrando otras imágenes, e incluso artistas dentro del gran volumen de usuarios interactuando en la imagen.

Las imágenes siendo memes o apropiaciones análogas, enganchan para llevar el arte a usuarios que normalmente no se acercaban a él, intuimos de fondo en este tipo de imágenes un propósito pedagógico a través del entretenimiento y el espectáculo lo cual también está implícito en *La Fiesta de Venus* y *El caminante sobre el mar de nubes*.

Exteriorización de la experiencia estética mediante la interacción

Gran parte de nuestro análisis cuantitativo y cualitativo sobre las imágenes se encaminó a vislumbrar qué cantidad y qué tipo de reacciones tuvieron los usuarios sobre las obras en cuestión, y en qué medida esta emoción que se manifiesta digitalmente correspondía a las intenciones con que se pone en circulación la imagen, pero además que esta reacción que simula una emoción humana venga directamente de la decisión única, personal, singular e intransferible que cada usuario tiene la libertad de manifestar sobre cualquier tipo de contenido o información ante el que se encuentre. Pudimos comprobar mediante la recolección de estos datos, que en nuestras primeras siete imágenes correspondientes a apropiaciones de primer y segundo orden, todas las reacciones y emociones que se incrustaron en las obras corresponden a una apreciación y valoración buena y positiva, se reconoce que es arte y se le reacciona con gusto, encanto y sorpresa. Por el lado de las tres imágenes restantes correspondientes a imágenes de tercer orden, las reacciones principales son diversión, gusto y encanto, siendo que son imágenes totalmente tergiversadas de su forma, representación y significado original.

No obstante, estas características de las imágenes digitales por portar como hoja de presentación interacciones que simulan emociones humanas puede ser algo muy superficial para los más reacios a pensar que esto pueda ser una manifestación de la experiencia estética, por ello lo que se recolectó en otros tipos de interacción e intercomunicación de los usuarios puede triangularse adecuadamente con los demás datos recolectados para demostrar que sí hay una exteriorización de la experiencia estética sobre las imágenes digitales, aunque en las mismas interacciones se deje claro de igual manera que no hay forma de comparar la experiencia digital con la experiencia física-tangible.

En ocho de las diez imágenes analizadas los usuarios externaron mediante la escritura la belleza de las imágenes. En *El rapto de Proserpina* se encuentran numerosas acciones de los usuarios donde expresan la belleza y el gran detalle de la técnica en la obra que deja ver la imagen; en *La virgen de los lirios/Piedad* constantemente los usuarios manifiestan la belleza de la imagen aunque no creen en Dios, incluso lo que la imagen les hace sentir, la expresión de tristeza en los ojos de la virgen María que logra conmover y sacudir a más de

uno; en el *Busto de María Duglioli* los usuarios enuncian la majestuosidad de la obra catalogándola como inigualable y magistral, imposible de equiparar con el arte contemporáneo (un mingitorio mal puesto en un museo); en *La fiesta de Venus* todo es asombro y conmoción ante la intervención de la tecnología en su máximo esplendor sobre la obra de uno de los artistas más reconocidos del barroco, haciendo énfasis en que definitivamente sería mucho mejor mirar la obra en la rehabilitación que se hizo con ella de los espacios de tránsito público como lo es un aeropuerto; *La Balsa de la Medusa* es exaltada por los usuarios, tanto la obra como su historia, aquí mencionan que el hecho de poder ver la obra en el museo de Louvre es una total fortuna que conmueve de una manera que la imagen digital no logra hacer; y en *El caminante sobre el mar de nubes* al igual que en *La fiesta de Venus* lo que hay es reconocimiento de la creatividad en la intervención sobre la imagen y la forma de apropiación.

En todos los casos, los usuarios son capaces de manifestar la belleza y las emociones que tienen en su encuentro con las imágenes digitales, de diversas formas, bajo diversos criterios, en pro o en contra de lo que la imagen representa en sí misma, bajo sus propios contextos personales, bajo sus propias vivencias y conocimiento. Sea un primer acercamiento al arte, o sea una reiteración de una experiencia singular en un museo, el sentir y percepción de una realidad latente a través de las imágenes se exterioriza y se plasma en las propias imágenes, haciendo que estas carguen con todo ello, como un atributo numérico y como uno de implicaciones fenomenológicas.

Esta experiencia estética exteriorizada mediante interacciones digitales es notable en las 10 imágenes que estudiamos para esta tesis, pero además está presente en todo tipo y categoría de imágenes, independientemente de sus patrones de viralización e interacción, sean imágenes de arte, o memes; sean noticias o selfies, sea la interfaz de Facebook, o la de Twitter, Instagram, Youtube, Reddit, etc. Pero también puntualizamos de la misma manera, que son los propios usuarios quienes manifiestan que en el caso de las imágenes de arte, la experiencia de ver la obra en el museo no se compara a la de ver la copia en el medio digital.

Discrepancias y diferencias con los relatos de la Historia del Arte

Si bien este apartado pudiera catalogarse también en la participación como producción, consideramos necesario detallarla por separado ya que de esta manera podemos exponer la pérdida del contexto histórico de las imágenes de arte digitales bajo el énfasis puesto en el presente, las imágenes pierden historicidad pero ¿qué ganan a cambio? Dicha pérdida del contexto histórico de las imágenes se da en la manera en que se disputan y discuten discursos de veracidad de la historia del arte, esto es observable en cuatro de nuestras imágenes: en *Cronos corta las alas a Cupido* ya hemos mencionado como hay una resignificación de la totalidad de la obra además de poner en duda el encuentro de ciertos elementos de la capa pictórica; no obstante el *Busto de María Duglioli* es la imagen en donde más hay polémica respecto a lo que se dice de las obras escultóricas realizadas en el periodo del barroco, principalmente el debate se centra en los materiales, herramientas y técnica empleados por el artista Giuliano Finelli quien supuestamente esculpió la obra con solo un cincel y un martillo, las réplicas ante la disparidad con esta afirmación hizo que gran parte de los usuarios cuestionaran en primer lugar cómo era posible que hoy en día con los avances tecnológicos y de destreza, nadie pueda hacer una obra similar, otros se preguntan cómo es que nunca hayan oído hablar de este artista si era tan bueno, y por qué no es tan conocido como su maestro Bernini, también se manifiestan supuestos artistas escultores quienes dicen que esa escultura es imposible de hacer solo con cincel y martillo y más aún que el mármol haya sido manipulado de esa forma, también que el encaje de la blusa se rompería con el martillo y más comentarios que van en contra de las afirmaciones de lo que suponía la práctica escultórica en la época del barroco. Aquí es difícil determinar si los comentarios encausados en contra de lo que dicta el relato histórico deviene de una ausencia de capital cultural y conocimiento justamente de la disciplina artística, o que contrariamente a lo que podría ser ignorancia de la disciplina histórico artística, estos comentarios y cuestionamientos vengan de la mano de verdaderos artistas que en la práctica puedan corroborar que efectivamente esto no era posible de hacer con dichas herramientas y en tales condiciones como las que se suscitaban en la época barroca. Alguien ajeno a estos dos extremos se mantendría quizá en un punto neutro.

En *La virgen de los lirios/Piedad* lo que se origina es algo muy parecido pero aquí es con cuestiones de representación, diversos usuarios señalan lo errónea que es la figuración

del niño Jesús en la pintura que corresponde a La Virgen de los lirios, es un niño Jesús de color de piel muy blanca y de cabello notablemente rubio, una apariencia caucásica conformada claramente por una visión eurocentrista y colonial, los usuarios señalan al respecto que no solo es errónea la forma de representación del Jesús niño, sino que es hasta ofensiva; algunos más expresan que debido a estas fallas tendenciosas de representación en las artes es que no creen en las imágenes, pero si creen en la historia.

Por último en *El rapto de Proserpina* se observa una contextualización de la obra en el presente en donde la violencia sobre la mujer destaca como tema principal, numerosas interacciones se basan en el tema y la sensibilidad actual que deriva en la cancelación. Comentarios mencionando lo ofensiva que es la escultura y que para cierta parte de la población (la más joven) esta obra podría ser cancelada, pues podría promover la violencia hacia la mujer, esto sin duda tiene que ver con la mirada social que es emplazada hacia la obra, que desde la mitología y los relatos antiguos predominaba este tipo de conductas de violencia entre seres humanos, y que el arte adaptó y traslado tal cual. Es importante señalar que el contexto social en la época del barroco era muy diferente a la actual y que por ello las obras se valoraron de forma distinta, actualmente importa tanto como lo que dice por sí mismo la obra, como lo que el artista hace, y una u otra pueden resultar ofensivas o inapropiadas y ser canceladas por completo.

El resto de imágenes analizadas por su forma de apropiación y de circulación no dan pie a originar este tipo de discrepancias y diferencias, por ello señalamos que depende mucho del tipo de tergiversación que se haga en la imagen para provocar tal o cual cambio en su sentido y apreciación, creemos que la selección de imágenes que se hizo de distintos periodos del relato tradicional de la historia del arte y en sus distintas modalidades de apropiación y tergiversación han podido mostrar de manera clara los resultados que ya hemos podido emplazar hasta el momento y que darán paso a nuestras conclusiones finales, no sin antes abordar un último punto.

El valor de la imagen desligada de la autoría

Lo último a destacar sobre todo el proceso metodológico que se llevó a cabo y lo que este ha develado tiene que ver con los niveles de interacción entre imágenes y que es igual a la diferencia entre grupos. Lo que se ha dilucidado en la viralización de las imágenes y que queda claro, es que no importa quién ponga en circulación la imagen, esto poco o mucho influirá para que ésta se viralice y reapropie, lo que en realidad importa es la manera en que la imagen se apropió, con qué elementos y con qué finalidad se pone a circular, esto hará que el grado de interrelación entre usuario e imagen sea más sólido y pueda tener mayor alcance. Esto se puede constatar con nuestro corpus de imágenes, las cuales comprenden tres niveles de apropiación en donde quedan manifiestas distintas formas de configurar las imágenes para su circulación en el ecosistema digital, y cada uno de estos órdenes de apropiación efectúan distintos parámetros en las reacciones, distintos tipos de comentarios y un intervalo de reproducciones desemejante. Por ejemplo, de las imágenes estudiadas en esta tesis, *La fiesta de Venus* es la que posee un mayor número de interacciones con 402,950 reacciones, 14,000 comentarios y 589,000 compartidos; es un número abismalmente superior si lo comparamos con la imagen de *La muerte de Marat*, la cual tiene 3,200 reacciones, 55 comentarios y 234 compartidos. Sin embargo, la comparación entre los emisores no es tan asimétrica: quien emite la imagen de *La fiesta de Venus* es Skullmapping, una página de un colectivo artístico dirigido por Filip Sterckx y Antoon Verbeeck con 148,610 seguidores; mientras que el emisor de *La muerte de Marat* es HorslandFilms, una página especializada en cine con 155, 091 seguidores. De acuerdo con estos números de seguidores en estas páginas especializadas ambas en una práctica artística, sus imágenes remediadas y reapropiadas deberían tener parámetros similares de viralización, pero esto no ocurre así, *La muerte de Marat* se queda muy por debajo de los intervalos numéricos de interacción de *La fiesta de Venus* aun cuando Horslandfilms tiene un mayor número de seguidores que Skullmapping, por lo cual desde un inicio ésta tenía mayor alcance a su favor en la circulación de la imagen. Esto es un claro ejemplo de que la imagen se vale por sí misma, más allá del emisor al que se circunscriba de inicio y que la ponga en marcha en los medios digitales.

Otro de los ejemplos en donde el valor de la imagen se autodetermina por encima de su emisor es en *Cronos corta las alas a Cupido*, esta imagen acumula un grado de intervalo

numérico en interacciones de 64,363 reacciones, 6,700 comentarios y 151,000 compartidos; en comparación con *La Balsa de la Medusa* que cuenta con 1,063 reacciones, 22 comentarios y 469 compartidos. El emisor de *Cronos corta las alas a Cupido* es Set Sánchez Moreno, un usuario promedio de Facebook que cuenta con 1,259 amigos, al no ser página comercial o de entretenimiento de Facebook no cuenta como tal con seguidores sino con amigos, y estos son quiénes potencialmente pueden acceder a los contenidos e información que él emite; por el otro lado el emisor de *La balsa de la Medusa* es 3 minutos de Arte, página especializada en arte con 143,896 seguidores. La diferencia entre un emisor y otro es enorme, bajo la lógica numérica y de alcance orgánico en la interfaz de Facebook la imagen de *La balsa de la Medusa* debería tener un intervalo numérico de interacciones mucho mayor al de *Cronos corta las alas a Cupido*, ya que Set Sánchez Moreno no llega ni a los 2,000 usuarios potenciales para mostrar la imagen. Pero esto no es así, incluso a pesar del alcance orgánico con el que cuenta la página 3 minutos de Arte, su apropiación de *La balsa de la Medusa* es la imagen de todo nuestro corpus de estudio con los parámetros de interacción y viralización más bajos; contrario al usuario Set Sánchez Moreno quien es el emisor con menor alcance orgánico de todos los estudiados en nuestro corpus, y es uno de los que logró mayores intervalos numéricos de interacción sobre la imagen que se apropió y remedio en la interfaz de Facebook.

Las imágenes de tercer orden, el Arte hecho meme, corresponde a un orden de apropiación de la baja cultura, denominadas como semánticamente pobres, pero que como hemos visto tiene una función de interés, fascinación, diversión y espectáculo, a pesar de ello, no son el tipo de imágenes que cuenten con el mayor intervalo numérico de interacciones, ni con los mayores patrones de viralización, a pesar de que su emisor, el Instituto Nacional de los Bellos Memes, sea una página dedicada a reflexionar, crear y compartir productos ciberculturales y a difundir el arte a partir de memes, cuenta con 520,149 seguidores, un número mucho mayor que los emisores de *Cronos corta las alas a Cupido*, *La fiesta de Venus*, *La muerte de Marat* y *La balsa de la Medusa*.

Lo cuál nos deja claro también que los usuarios aún se interesan por descubrir nuevas cosas sobre el arte canónico, ya sea afirmaciones o contradicciones de los discursos que la disciplina de la Historia del Arte instauró a través de todo este tiempo en el que ha operado

tanto en la academia como en las instituciones. Y que la diversión con este tipo de imágenes está bien, pero que no es la función primordial para el que las vean siendo usadas. Es importante recalcar que todo depende de la forma en que la imagen sea apropiada, reapropiada o remediada, qué elementos discursivos e icónicos a nivel gráfico posee, y qué finalidad tiene implícita al ser puesta en circulación en ecosistemas digitales.

Lo que intuimos que hay en esta interfaz digital es una reconfiguración de los sujetos participantes en los procesos comunicativos, emisor, mensaje y receptor, no significan lo mismo que antes, o mejor dicho, no implican lo mismo. El emisor establece las primeras condiciones de circulación de la imagen, impone su orden de apropiación, y de ahí se detonarán las dinámicas de interacción e interrelación de usuarios con la imagen, en estos procesos el emisor queda excluido en cierta forma, ahora es la imagen la que se vale por sí misma, se emancipa y libera para ser aprehendida, comprendida e intervenida por otros usuarios, en otros medios y a otros fines. El receptor por su parte ha dejado de ser un ente pasivo incapaz de manifestar su aprobación o descontento con aquello que recibe, ahora por sobre todo participativo y dinámico, son sus interacciones las que propician la interconexión de la imagen con otras imágenes, con otros discursos, con otros modos de ver y pensar los significados e interpretaciones de la misma imagen y de los contextos en que esta circula. Además este nuevo usuario receptor, también puede ser emisor, al compartir y reproducir una imagen, contenido o información se vuelve emisor y ahora es él, quién puede establecer su propio orden de apropiación y sus propias dinámicas de circulación; bajo este proceso en cadena es que una imagen se viraliza en primera instancia. Por último, la imagen es el medio, lo que significa que la imagen se incrusta en cualquier medio que la soporte, lo que se crea ahora es una relación simbiótica en la que la imagen influye en cómo se percibe el medio y cómo se puede relacionarse y ser parte de él.

No podemos asegurar y afirmar que esta temple e intrepidez de la imagen por sobre el autor o emisor de la misma esté presente en todas las interfaces digitales, al menos en Facebook se ha manifestado y sin duda está presente con las imágenes de arte canónico, pero no podemos corroborar que esto sea igual en noticias, fakenews, tutoriales o campañas publicitarias. Por ejemplo, consideramos que hoy en día Twitter es una interfaz digital en dónde aún predomina el texto sobre la imagen, es más importante todavía lo que se dice que

lo que se muestra, y que aquí si tiene mucha importancia aún el autor/emisor. Para poder concluir de mejor manera estas otras categorías de imágenes y estas otras interfaces digitales sería necesario un estudio orientado hacia dichas delimitaciones.

Epílogo

Gran parte de esta tesis ha buscado develar cómo es que se dan los procesos de apropiación y viralización de las imágenes de arte consideradas canon en el primer gran relato de la historia del arte en su estatuto digital. Buscando descubrir dicho proceso mucho apuntaba hacia los elementos que propician tal desarrollo del fenómeno apropiativo y en los efectos que este propicia. El gran cambio en las nuevas formas de relacionarse con las imágenes de arte canónico debe considerarse desde las maneras en que dicha relación se llevaba a cabo, pues anteriormente las personas tenían que ir hacia los museos e instituciones en busca de las imágenes de arte y ahora esas imágenes de arte son las que salen de los museos e instituciones para ir en busca de las personas. Las implicaciones que conlleva ese cambio de dinámica en la aproximación entre arte y espectador en las inmediaciones digitales, los efectos que ocasiona y la finalidad de los diversos usos de estas imágenes ya se han abordado en las reflexiones previas en este último capítulo y esperamos al menos haber formulado y enunciado respuestas plausibles a tales cuestionamientos.

Por lo tanto, respecto a nuestra pregunta de investigación inicial, la develación de los procesos de viralización derivados de la apropiación y circulación de imágenes canónicas de arte en el medio digital la estimamos en los siguientes tres niveles:

- 1.- El nivel de registro senso-perceptivo basado en la distinción y reconocimiento de la imagen como obra de arte.
- 2.- Nivel de exploración simbólico de la imagen bajo la examinación de patrones, elementos, cualidades e interacciones de la imagen.
- 3.- Nivel de identidad o disonancia con la imagen y sus caracteres simbólico-comunicativos.

Bajo estos tres niveles de interrelación con la imagen es que puede darse la apropiación y la reproducción para aportar a conducir a la imagen hacia su viralización. Si estos tres niveles hacen permisible que el arte canónico alcance un estatus de viralización, quizá el resto de las imágenes en el ecosistema digital, sigan el mismo proceso o uno parecido para que alcancen la viralización. Esto es relevante de dilucidar, en realidad no podemos asegurar que estos tres niveles de interrelación con la imagen estén presentes en las apropiaciones y reproducciones de los tan variados fakenews sobre el coronavirus; ni en las capturas de imágenes en movimiento de las tan diversas personalidades que por sus acciones comienzan a circular en redes; las denuncias sociales; ejemplos de superación de vida y más. Lo más probable es que cada categoría de contenido responda a diversos niveles de interrelación con los usuarios, lo que si podemos asegurar es que todos apelan a las emociones, a la identificación o a la disonancia, y de una u otra manera, sea una emoción positiva o negativa esto conlleva a que se apropie, reproduzca y finalmente viralice.

La recomendación final más sensata, será sin duda emplazar a estas otras variedades de imágenes en un estudio similar o diferente que ayude a encausar el papel de los medios y el uso de estas imágenes en los efectos sobre la sociedad que ahora toma forma de usuario en el ecosistema digital. No estamos sentenciando que el arte canónico en su estatuto digital y las implicaciones que este conlleva tenga un proceso privilegiado en comparación con otras imágenes, creemos que quizá si distinto, debido en primera instancia por la carga cultural e histórica que estas imágenes tienen, así se estén tergiversando estos valores en las modalidades de apropiación y reproducción que pueda tomar. Cada categoría de imagen puede tener sus propios procesos de apropiación, reproducción y viralización, dependiendo el uso y fin que se les propicie y los efectos que causen en los usuarios, pero si no fuese así, si todas las imágenes digitales, sean arte o no, llevan el mismo proceso, nos encontraríamos ante un tipo de mecanismo de producción muy similar al de una fábrica de moldes de mediados del siglo XX, en dónde la finalidad, sigue siendo producir capital para el dueño de la compañía, en donde todo lo que se ha analizado, reflexionado y deducido aquí no tendría ningún sentido mismo, porque a fin de cuentas lo que se hace con todos estos procesos es reeditar acumulación de capital para las interfaces digitales y sus dueños, si las elecciones, si las protestas sociales y las denuncias penales ahora se hacen en el ecosistema digital no

hay ningún problema, porque el medio sigue acumulando información y datos para fortalecer algoritmos y vender datos, estamos sirviendo a él de una u otra manera y quizá como sociedad estamos dividiéndonos para fomentar relaciones humanas a través de interacciones digitales.

Esperemos que no, que los procesos que hemos descrito aquí sean singulares y con efecto de retribución social exterior al medio digital. Que la producción de conocimiento a partir de las resignificaciones y reinterpretaciones; junto con esta contrariedad inversa de atracción derivada de las tergiversaciones de sentido; más la exteriorización de la experiencia estética y las discrepancias y diferencias sean efectos que permeen la vida misma de los usuarios, que planteen nuevos horizontes para las disciplinas académicas y que disponga más elementos para nuestro adentramiento en el medio digital, un medio que no hemos acabado de conocer del todo y del cual esperamos, no estemos contribuyendo a conformar un nuevo tipo de industria en el cual nuestra participación sea mano de obra, produciendo para unos cuantos a través de la ubicuidad de las pantallas, y que lo que hoy vemos como emancipación, democratización, liberación y autonomía, no sea más que un espejismo derivado de nuestra necesidad de forjar relaciones sociales poniendo a las imágenes en su estatuto digital como centro del asunto.

Los caminos que deja abiertos esta tesis bien podrían dirigirse hacia un emplazamiento de los fenómenos de apropiación y viralización a otro tipo específico de imágenes, como las del arte de vanguardia; también hay puertas abiertas sobre las implicaciones de la llamada cultura digital que cada vez incorpora más elementos a sus arcas a nivel de imágenes, usuarios y artistas en ámbitos como el educativo, publicitario, económico; y modelan nuevas formas de protesta social, política y humanitaria. La cultura de la cancelación junto con otras prácticas y tendencias de moda están siendo conformadas por los usuarios en los medios digitales, y son temas que nos interesa seguir en esta u otra línea de investigación, pues son las prácticas las que conforman la realidad más que los discursos. La cultura digital apela a ver el mundo a través de las pantallas con la promesa de la democratización y emancipación de la información y los usuarios, pero esa es una visión reducida y sesgada que modifica nuestra percepción con el tiempo y el espacio; para determinar una u otra cosa es necesario continuar con este tipo de estudios e investigaciones.

BIBLIOGRAFÍA:

Albarrán, Diego Juan, “Historia del arte y tempo presente: otra historiografía desde la contemporaneidad”, en *El Futuro del Pasado: revista electrónica de historia*, N° 1, 2010, págs. 37-52

Barone, Luis Roberto. *Enciclopedia temática total*. Cultura Librera Americana. 2007.

Barkos, András. *The evolution of online art through social media*. 2015 University of Pécs. Faculty of arts.

Barney Darin et al, *The Participatory Condition in the Digital Age*, *Electronic Mediations* 51, University of Minnesota Press, London, 2016. p. VII

Becker, S. Howard, *Art Worlds*. *Art Worlds and Collective Activity*, Ed. University of California Press, London, England, 1982.

Bellido, Gant, Luisa, “Arte digitalizado y arte digital: las manifestaciones artísticas en la era digital” [s.e.] [s.I.] [s. p. i.] Departamento de Historia del Arte. Universidad de Granada, [2003] pp.129-133.

Belting Hans. *The End of the History of Art?* 2º ed. University of Chicago. 1987

Benjamín, Walter, *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica*. Ed. Moreno Soto, México, Itaca, 2003, ils Efraín Herrera.

Berger, John *Modos de ver*. (2016) Gustavo Gili.

Biagi, S, *Impacto de los medios*, *Introducción a los medios masivos de comunicación*.

Burnham Jack ‘System Esthetics’, in Jack Burnham, *Great Western Salt Works: Essays on the Meaning of Post-Formalist Art*, New York: George Braziller, (1974 [1968])

Bloom Harold, *El canon occidental*. Ed. Anagrama, 2006, Trad. Damián Alou.

Boyle James, *Shamans, software, & spleens*, *Lae and the construction of the information society*, First Harvard University Press paperback edition, 1997. p. 53.

Boyle James, *Deconstructing Stupidity*, p. 3. <https://www.ft.com/content/39b697dc-b25e-11d9-bcc6-00000e2511c8>

Brea, José Luis "Un arte sin materia, espacio y sin tiempo" 2006. El país.

Brea, José Luis, "Cultura RAM mutaciones de la cultura en la era de su distribución electrónica", Barcelona, Gedisa, 2007, ils. Sylvia Sans.

Brea, José Luis, "Un arte sin materia, sin espacio y sin tiempo", en Revista El País, 21 oct 2006 https://elpais.com/diario/2006/10/21/babelia/1161387553_850215.html (último acceso: 26 de abril de 2020)

Brunow, Dagmar, "Rethinking Remediation and Reworking the Archive: Transcultural Reappropriations of Documentary Images of Migration, In: Barbara Tornquist-Plewa, Niklas Bernsand, Marco La Rosa (ed), *In Search of Transcultural Memory in Europe* (pp. 39-58) Centre of European Studies at Lund University CFE Conference Papers Series.

Constante, Alberto. *Arte en las redes sociales*. 2013. UNAM.

Danto, Arthur C, *Qué es el arte*, 1º ed. Epub, Barcelona, Paidós, 2013, Trad. de Iñigo García Ureta.

De Reina Caiodoro, *La Biblia, las revisiones de Cipriano de Valera*. La edición visitada para ser citada es *La Santa Biblia, Antiguo y Nuevo Testamento*. Holman Bible Publishers. 2004.

Debord, Guy , *La sociedad del espectáculo*. (2010) La marca editora.

Fabelo Corzo, José Ramón, *Los valores y sus desafíos actuales*, 4º ed. Ampliada, Lima, Educap/EPLA, 2007, ils. Sandra Chaar.

Foster, Hal, "The Archive Without Museums", *October*, vol. 77. (Summer, 1996), pp. 97-119. Stable URL: [http://links.jstor.org/sici?sici=0162-2870%28199622&2977%3C97%3ATAwM%3E2.0.CO%3B2-X](http://links.jstor.org/sici?sici=0162-2870%28199622%2977%3C97%3ATAwM%3E2.0.CO%3B2-X)

Francois Lyotard. La condición posmoderna. 2º ed. Buenos Aires, R.E.I., 1991, ils. De Alberto Solsana & Diego Lara.

Galloway, Alexander, The Interface Effect, 1º Ed, Polity Press - Malden, USA, 2012.

Gens, Mark A Critical Analysis of Art in the Post-Internet Era. Gnovisjournal.org. Volume 17, Issue 2 Spring 2017.

Gianni y Bowen, Museums and Digital Culture, New Perspectives and Research, Springer Nature Switzerland AG 2019.

Giles Lipovetsky, Jean Serroy. La pantalla global Cultura mediática y cine en la era hipermoderna, ed. du Seuil, París, Anagrama, 2009.

Hernández Sampieri, Roberto, Et al. Metodología de la investigación, Mc Graw Hill, sexta edición, México. 2014.

Huberman, Didi, La imagen superviviente, Les Editions de Minuit, Madrid, Abada, 2009.

INFORMATION TECHNOLOGY AND ART: CONCEPTS AND STATE OF THE PRACTICE. Sala Uddin Ahmed, Cristoforo Camerano, Luigi Fortuna, Mattia Frascal, Letizia Jaccheri. Norwegian University of Science and Technology, Norway. Engineering Faculty, Dipartimento di Ingegneria Elettrica, Electronica Sistemi (DIIES), University of Catania, Italy. 2019

Lash, Scott, Crítica de la información, 1ºed – Buenos Aires: Amorrorto, 2005. Trad. De Horacio Pons.

Lillemose, Jacob, “Transformaciones conceptuales del arte: de la desmaterialización del objeto a la inmaterialidad en las redes”, en:
<https://privadotextos.wordpress.com/2012/11/05/transformaciones-conceptuales-del-arte-de-la-desmaterializacion-del-objeto-a-la-inmaterialidad-en-las-redes/> (último acceso: 26 de abril de 2020)

López Cuenca, Alberto, “¿De quién son las imágenes? La historia del arte en la era Betamax”, en VII Encuentro de Investigación y Documentación de Artes Visuales, La vorágine de las Imágenes accesos, circuitos, controles, archivos y autorías en el arte, 1° ed. México, INBA, 2018.

Manovich Lev, el lenguaje de los nuevos medios, la imagen en la era digital. 2006

Manovich Lev, Cultural Analytics, The MIT Press, 2020. p.96

Márquez Carrillo, Jesús et al, “En las fronteras y el consumo del arte actual”, en Estética Arte y Consumo Su dinámica en la cultura contemporánea, Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Instituto de Filosofía de la Habana. 2011

Martine Azam, Ainhoa de Federico. Sociología del arte y análisis de redes sociales. REDES, revista hispana para el análisis de redes sociales. Vol. 25 #2 diciembre 2014.

Mitchell, W. J. T. Teoría de la imagen Ensayos sobre representación verbal y visual, The University of Chicago Press, Chicago, Illinois, USA, Ed. Akal, S. A. 2009, Madrid España.

McLuhan, M. & Powers, B. LA ALDEA GLOBAL. Gedisa S. A. 1995.

McQuail, D. Introducción a la teoría de la comunicación de masas. Barcelona: Paidós. Pp.177.

Monsalve Gómez, Juan Carlos Luz Amparo Granada de Espinal. Networks: Approach to a state of the art. 2013, Medellin, Colombia. Pp. 34-41.

Parselis, Verónica, “El final del relato. Arte, historia y narración en la filosofía de Arthur C. Danto, en Diánoia, volumen LIV, número 62 (mayo 2009): pp. 91-117.

Pérez Lag, Meritxell. Arte, identidad, comunicación y redes sociales: cómo nos comportamos en la red. 2017, Universidad de Murcia. Departamento de Bellas Artes.

Prada, Juan Martín, La apropiación posmoderna, Arte, practica apropiacionista y teoría de la posmodernidad, Ed. Fundamentos, España, 2001.

Prada, Juan, Martín. La condición digital de la imagen / Digital Art Awards, Ed, Cat. España, Universidad de Extremadura, 2010.

Read H. El significado del arte. Losada. Buenos Aires. 2007

Riboulet, Célia, “Sobre el arte de los nuevos medios”, en revista Calle 14 investigación en el campo del arte, vol. 7, núm. 10, enero-junio, 2013, pp. 136-143 Universidad Distrital Francisco José de Caldas Bogotá, Colombia.

Rodríguez, Casado, Javier, “Hacia una redefinición de la nada, o por qué la inmaterialidad solo puede ser un concepto inteligible”, en Revista de Bellas Artes: Revista de Artes Plásticas, Estética, Diseño e Imagen, núm. 12, España, Latindex, 2014, pp. 37-50.

Sáez - Trumper, Diego. La información en internet: Breve estado del arte para discutir el poder de los usuarios v/s los medios tradicionales de comunicación en la red. Revista Austral de Ciencias Sociales, núm. 20, 2011, pp. 71-79. Universidad Austral de Chile, Valdivia, Chile.

Sánchez, Pérez, María, Luisa et al., “Copias de copias: la apropiación de la apropiación en Arte contemporáneo” en Observar núm. 11, octubre 2017, pp. 203-217. España.

Shanken, Edward A. Art in the information Age: Technology and Conceptual Art. LEONARDO, Vol. 35, No4. Pp. 433-438, 2002.

Tatarkiewicz, Wladyslaw, Historia de las seis ideas. Arte, belleza, creatividad, mimesis, experiencia estética. Madrid, Tecnos, 1992.

Terranova, Tiziana, Network Culture Politics for the Information Age, 1º Ed, Northhampton, England, 2004, PlutoPress.

Torres, Medina, L, Violeta. “El caso de Napster, Archivos Mp3 y Similares” en Educación y biblioteca núm. 123, 2001, pp. 101-107, España.

Toussaint, Florence Critica de la información de masas. Trillas. 2008 pp. 75-77.

ANEXOS

Apéndice A: Recolección de datos cuantitativos.

Imágenes	¿Cuál es el grado de intervalo numérico de reacciones que posee la imagen digital?	¿Cuál es la reacción con mayor intervalo numérico manifestado en la imagen digital?	¿Cuál es la segunda reacción con mayor intervalo numérico manifestado en la imagen digital?	¿Cuál es la tercer reacción con mayor intervalo numérico manifestado en la imagen digital?	¿La primer reacción con mayor intervalo numérico corresponde valorativamente al discurso empleado por el remitente de la imagen digital?	¿La segunda reacción con mayor intervalo numérico corresponde valorativamente al discurso empleado por el remitente de la imagen digital?	¿La tercer reacción con mayor intervalo numérico corresponde valorativamente al discurso empleado por el remitente de la imagen digital?	¿Cuál es el grado de intervalo numérico de los comentarios en la imagen digital?	¿Cuál es el grado de reproducciones numéricas de la imagen digital?
Cronos corta las alas a Cupido	10,000 a 99,999 (64,363)	Me encanta (36,000)	Me gusta (25,000)	Me asombra (2,600)	Muy de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	5000 a 10000 (6,700)	100,000 a 200,000 (151,000)
El rapto de Proserpina/Perséfone	10,000 a 99,999 (43,116)	Me gusta (24,000)	Me encanta (13,000)	Me asombra (4,800)	De acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	1000 a 4999 (2,100)	50,000 a 99,999 (54,000)
La virgen de los lirios	10,000 a 99,999 (62,890)	Me encanta (29,000)	Me gusta (25,000)	Me entristece (7,500)	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	1000 a 4999 (2,100)	100,000 a 200,000 (143,000)
Busto de Maria Duglioli Barberini	1,000 a 9,999 (3,644)	Me gusta (1,579)	Me encanta (1,050)	Me asombra (992)	De acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	100 a 900 (156)	1,000 a 9,999 (2,500)
La fiesta de Venus	100,000 a 500,000 (402,950)	Me gusta (227,000)	Me encanta (117,000)	Me asombra (47,000)	De acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	5000 a 10000 (14,000)	100,000 a 200,000 (589,000)
La muerte de Marat	1,000 a 9,999 (3,200)	Me gusta (1,800)	Me encanta (1,200)	Me asombra (146)	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	0 a 90 (55)	100 a 9,999 (234)
La balsa de la medusa	1,000 a 9,999 (1,063)	Me gusta (946)	Me encanta (112)	Me asombra (2)	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	Muy de acuerdo	0 a 90 (22)	100 a 9,999 (469)
El aquelarre y Saturno devorando a su hijo	1,000 a 9,999 (4,600)	Me divierte (2,300)	Me gusta (1,300)	Me encanta (905)	Muy de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	100 a 900 (543)	100 a 9,999 (4,100)
La mona lisa	1,000 a 9,999 (8,900)	Me divierte (5,700)	Me gusta (2,600)	Me encanta (420)	Muy de acuerdo	De acuerdo	Muy de acuerdo	1000 a 4999 (3,100)	100,000 a 200,000 (107,000)
El caminante sobre el mar de nubes	10,000 a 99,999 (10,000)	Me divierte (4,300)	Me gusta (3,000)	Me encanta (2,200)	Muy de acuerdo	De acuerdo	Ni de acuerdo ni en desacuerdo	100 a 900 (629)	100 a 9,999 (3,900)

Respuestas pregunta 1 ▾	Imágenes ▾	Respuestas porcentaje ▾	Porcentajes ▾
100,000 a 500,000	1	100,000 a 500,000 %	10%
10,000 a 99,999	4	10,000 a 99,999 %	40%
No medible	0	No medible %	0%
1,000 a 9,999	5	1,000 a 9,999 %	50%
0 a 999	0	0 a 999 %	0%
	10		100%

Respuestas pregunta 2,3 y 4 ▾	Imágenes ▾	Imágenes2 ▾	Imágenes3 ▾
Me gusta	5	5	0
Me encanta	2	5	3
Me importa	0	0	0
Me asombra	0	0	6
Me divierte	3	0	0
Me entristece	0	0	1
Me enfada	0	0	0
	10	10	10

Respuestas pregunta 5,6 y 7 ▾	Imágenes ▾	Imágenes2 ▾	Imágenes3 ▾
Muy de acuerdo	7	5	8
De acuerdo	3	5	0
Ni de acuerdo ni en desacuerdo	0	0	2
En desacuerdo	0	0	0
Muy en desacuerdo	0	0	0

Respuestas pregunta 8	Imágenes
5000 a 10000	2
1000 a 4999	3
No medible	0
100 a 900	3
0 a 90	2
	10

Respuestas pregunta 9	Imágenes
(1) 100,000 a 200,000	4
(1) 50,000 a 99,999	1
(1) No medible	0
(1) 10,000 a 49,999	0
(1) 100 a 9,999	5
	10

APÉNDICE B: CRONOS CORTA LAS ALAS A CUPIDO

Documento 1 - PUBLICACIÓN



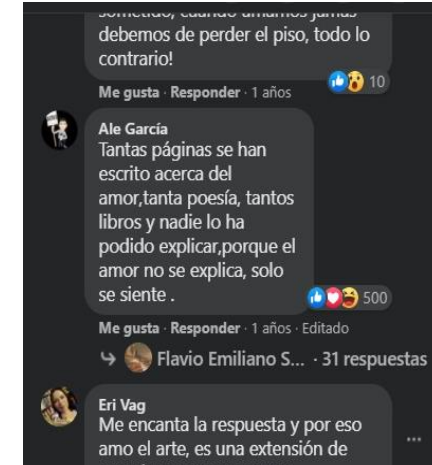
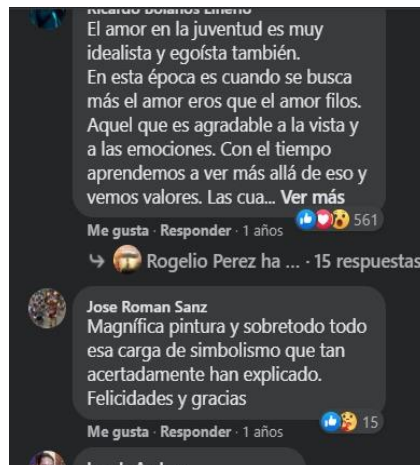
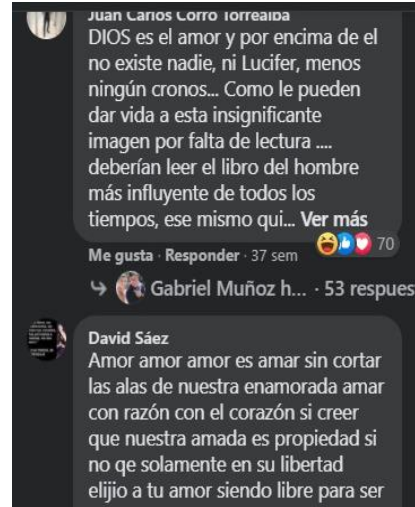
Documento 2 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, Negativo o Neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, Negativo o Neutro2
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	Es esta la maravilla del arte, hacer trabajar mentes, provocar reacciones e interpretaciones personales, no absolutas. Quizá el único que nos podría dar el significado absoluto de la obra sería Pierre Mignard o un experto en simbología De cualquier forma es una obra muy bella e interesante (274)	Positivo	6,647	Muy buena interpretación, el amor es mucho mas que un sentimiento, hasta es una practica!..pero mucho mas, el amor es irracional y trascendental.. (0)	Positivo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	DIOS es el amor y por encima de el no existe nadie, ni Lucifer, menos ningún cronos... Como le pueden dar vida a esta insignificante imagen por falta de lectura deberían leer el libro del hombre más influyente de todos los tiempos, ese mismo quien murió crucificado.. (70)	Negativo	6,647	Coincido con el usuario. El tiempo nos enseña a amar mejor y más profundamente. (0)	Positivo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	Pero, Cronos es de la mitología griega y cupido es de la romana. Es muy bella la pintura y la interpretación posible pero está esa incongruencia mitológica. (63)	Negativo	6,647	Cronos dios del renacimiento?? Aaaaaja, en q teología o mitología? Y pará! Tenía una guadaña, unas tijeras, unas flechas y un reloj de arena? 😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏😏	Negativo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	Si se fijan, no le esta cortando las alas, le corta las plumas, porque de cortarle las alas, cortar de raíz! Y es una hermosa metáfora (73)	Positivo	6,647	Cronos no era un dios era un titán	Negativo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	En pocas palabras: ama no sólo con el corazón sino también con la razón. (313)	Positivo	6,647	Concuerdo con la explicación del usuario de facebook, pues el tiempo nos ayuda a madurar, a mejorar y a vivir en armonía, y la persona que vive sin amor en realidad no vive, todos amamos de forma diferente pero amamos y comenzamos por amarnos a nosotros mismos para poder amar a los demás, cupido no dejo de lanzar flechas, ahora tiene mejor puntería pues es consciente y razonable, no importa la edad, el sexo, es hermoso amar en plenitud	Positivo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	El amor en la juventud es muy idealista y egoísta también. En esta época es cuando se busca más el amor eros que el amor filos. Aquel que es agradable a la vista y a las emociones. Con el tiempo aprendemos a ver más allá de eso y vemos valores. Las cualidades de una persona solo se pueden ver con el paso del tiempo. El camino ya está recorrido y los que estamos adelante sabemos ahora que un rostro bonito, una posición económica, no son la felicidad a largo plazo. Lo superficial jamás construirá, pero al final todos debemos aprenderlo tarde o temprano. La realidad nos ubica y prepara para la generación que nos sigue. Gracias por compartir este post. (561)	Positivo	6,647	Yo considero que "Pierre Mignard", efectivamente nos trata de explicar como Cronos "domina" a Cupido... Lo que para mí, él traduce acertadamente (desde mi perspectiva) en forma casi casi de aforismo; que efectivamente "El tiempo vence al amor" lo que entiendo que la costumbre de la presencia de alguien en un sitio junto a otra persona en muchas ocasiones esos lazos de apego son mucho más fuertes y más difíciles de vencer que el mismo amor (o lo que alguna vez fue amor)... creo que Mignard, expresa que el tiempo vence al amor, porque en la mayoría de las ocasiones así sucede por miles de circunstancias, en su mayoría de apego. Estoy totalmente de acuerdo con el autor, hoy por hoy, "Cronos domina a Cupido" sin duda alguna	Positivo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	Guauu!! Qué reflexión tan bella, solo agregaría que para transformar al amor, tuvo que pasar por una etapa de dolor, al cortar sus alas y pasar de lo idílico a la realidad. (403)	Positivo	6,647	Que interesante respuesta, el amor que madura y no todos tienen el privilegio de gozarlo por dejarse llevar por un amor inmaduro (0)	Positivo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	Me quedo con la segunda versión... el amor tiene alas pero debe tener los pies en la tierra y amar con razón. Bueno, eso sería lo ideal (238)	Positivo	6,647	Tu k vas a saber del Renacimiento Bastardo. (4)	Negativo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	Tantas páginas se han escrito acerca del amor,tanta poesía, tantos libros y nadie lo ha podido explicar,porque el amor no se explica, solo se siente . (500)	Negativo	6,647	DEPENDEN DE QUE LADO LO VEAS YO VEO EN EL VIEJO AL AMOR Y EN LA CRIATURA A LO QUE APARENTE SER AMOR !!!	Negativo
Cronos corta las alas a Cupido	6,700	53	Cronos acaso es la muerte. Lleva con sigo un reloj que para nosotros los mortales sería el tiempo que tenemos y su Segador que viene por nuestras almas es que el amor dejo que ser verdadero aló que me refiero es que en este mundo ya nada es de verdad todo es falso o nada es como parece (70)	Negativo	6,647	Nicole HJ lee los comentarios jsjsjs Tu qué opinas	Positivo

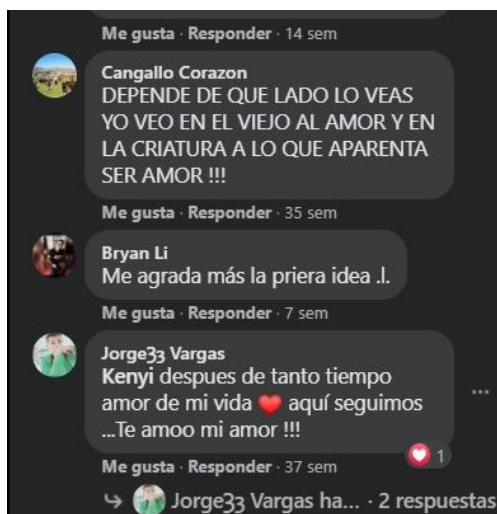
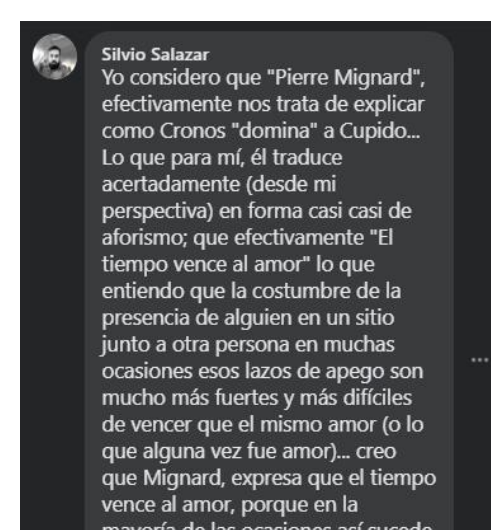
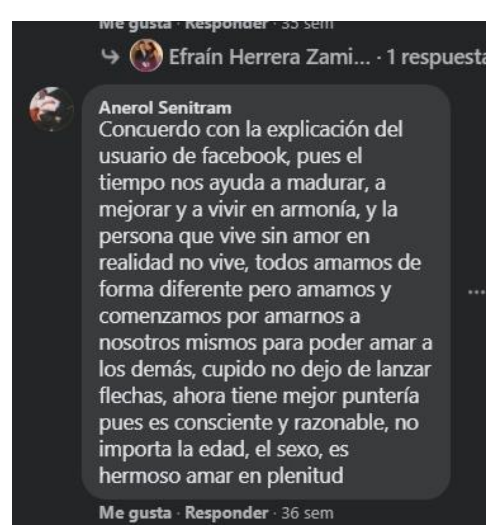
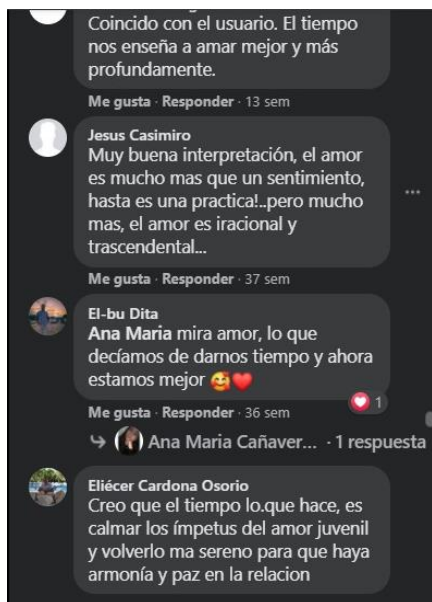
Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reappropriación	Argumento discursivo de reappropriación	Positivo, Negativo o Neutro	Estadística de remediación y reappropriación
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Ahora entiendo...	Positivo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Te amo - Con Vanessa Mendoza	Positivo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Me encanto. !	Positivo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	La razón ♡♡♡♡	Positivo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Wow	Positivo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Me encanto!	Positivo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	El papá de todo... el único que tiene la certeza	Positivo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Excelente 🙌	Positivo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	LO QUE NO TE MATA TE HACE MÁS FUERTE	Negativo	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.
Cronos corta las alas a Cupido	151,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada diez imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Auuccchhhh...	Neutro	Aproximado de 15,100 remediaciones con reappropriación.

Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES



Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIONES



APÉNDICE C: EL RAPTO DE PROSERPINA

Documento 1 - PUBLICACIÓN



Documento 2 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
El rapto de Proserpina	2,100	29	The artist was only 23 when completed! (El artista solo tenía 23 años cuando realizó esta obra) (389)	Neutro	2,071	Solo en las esculturas del renacimiento he visto tanta perfección y fueron hechas a martillo, síncel y mano	Positivo
El rapto de Proserpina	2,100	29	When he said "Netflix and chill" (Cuando el dijo "Netflix y relajada") (107)	Negativo	2,071	This is obviously because they looked at Medusa (Esto es obviamente porque miraron a Medusa)	Neutro
El rapto de Proserpina	2,100	29	The Rape of Proserpina By Gian Lorenzo Bernini . The artist was 23 when it was completed...It depicts the Abduction of Proserpina, where Proserpina is seized and taken to the underworld by the god Pluto. (La violación de Proserpina por Gian Lorenzo Bernini. El artista tenía 23 años cuando se completó... Representa el rapto de Proserpina, donde Proserpina es capturada y llevada al inframundo por el dios Plutón.) (130)	Neutro	2,071	This doesn't offend me as nearly nothing offends me. There are too many snowflakes in the world that get offended by the tiniest inconvenience (Esto no me ofende como casi nada me ofende. Hay demasiados copos de nieve en el mundo que se ofenden con el más mínimo inconveniente)	Positivo
El rapto de Proserpina	2,100	29	Rape has always been around, even though it stands for something as disgusting as kidnapping and the abduction of young girls, the message is powerful, and the sculpture is beautifully done. (La violación siempre ha existido, a pesar de que representa algo tan repugnante como el rapto y el secuestro de niñas, el mensaje es poderoso y la escultura está bellamente hecha.) (84)	Positivo	2,071	The goddess of wine , and Pluto is probably rapey an alcoholic. (La diosa del vino, y Plutón es probablemente un alcohólico violador.)	Negativo
El rapto de Proserpina	2,100	29	Bernini was one of the greatest in Sculpture. He could interpret Passion, Feeling, and Emotion through Sculpture. (Bernini fue uno de los más grandes de la escultura. Pudo interpretar la pasión, el sentimiento y la emoción a través de la escultura.) (83)	Positivo	2,071	Yo vi un suéltame me estás lastimando muy claramente Marco 🤔🤔	Negativo
El rapto de Proserpina	2,100	29	When you're switching positions & your dog hops on the bed ("Cuando cambias de posición y tu perro salta a la cama") (340)	Negativo	2,071	Maliha Mashiat why I want to go to Europe someday (Maliha Mashiat por qué quiero ir a Europa algún día)	Positivo
El rapto de Proserpina	2,100	29	I'm offended by this. They should remove. Said everyone born after 1998. (Estoy ofendido por esto. Deben de eliminarlo. Dijeron todos los nacidos después de 1998.) (430)	Negativo	2,071	Mile Velasco el rapto de Proserpina ♡♡ la escultura por la que se quería cruzar media Roma amigaaa	Positivo
El rapto de Proserpina	2,100	29	I hope she pressed charges. I mean, there's concrete evidence. (Espero que haya presentado cargos. Quiero decir, hay evidencia concreta.) (2,300)	Negativo	2,071	Mario Hernandez tienes las manos igual a los de la estatua, perfectas.	Positivo
El rapto de Proserpina	2,100	29	Anyone else think that Medusa was real and these were real people before?! No...just me? Ok! (¿Alguien más piensa que Medusa era real y que antes eran personas reales? ¿No sólo yo? ¡Okay!) (292)	Neutro	2,071	Lizeth Casillas la imagen a la derecha, me encanta agarrarte así ♡	Negativo
El rapto de Proserpina	2,100	29	I swear to God I am envious of sculptours that can make details like this, they can make stone look as stretchy as skin from the squeezing of skin, to the veins in the hand (Juro por Dios que envidio a los escultores que pueden hacer detalles como este, pueden hacer que la piedra se vea tan elástica como la piel por el apretón de la piel, hasta las venas de la mano.) (66)	Positivo	2,071	Aren't you charming. As a liberal I appreciate the beauty and grace that Bernini has imbued this depiction of a classic myth with. As a conservative, you people usually have a problem with nudity in art. Unless you people are discussing the lesbian Porn shots First Lady Melania did. Then you all seem to be just fine with it. (¿No eres encantador? Como liberal, aprecio la belleza y la gracia con las que Bernini ha imbuido esta descripción de un mito clásico. Como conservador, ustedes suelen tener problemas con la desnudez en el arte. A menos que ustedes estén discutiendo las fotos porno lésbicas que hizo la primera dama Melania. Entonces todos parecen estar bien con eso.)	Positivo

Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reappropriación	Argumento discursivo de reappropriación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación y reappropriación
El rapto de Proserpina	54,000	8 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Beleza nos detalhes (Belleza en los detalles)	Positivo	Aproximado de 4,315 remediaciones con reappropriación.
El rapto de Proserpina	54,000	de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	ღმერთო ჩემო (Dios mío)	Negativo	Aproximado de 4,315 remediaciones con reappropriación.
El rapto de Proserpina	54,000	8 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Detalles	Positivo	Aproximado de 4,315 remediaciones con reappropriación.
El rapto de Proserpina	54,000	8 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Repost infinito	Positivo	Aproximado de 4,315 remediaciones con reappropriación.
El rapto de Proserpina	54,000	8 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	There's nothing i miss doing more than roaming through museums/galleries and staring at all the beautiful art (No hay nada que eche de menos hacer más que recorrer museos / galerías y contemplar todo el arte hermoso)	Positivo	Aproximado de 4,315 remediaciones con reappropriación.
El rapto de Proserpina	54,000	8 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	შვევები ბარძაყზე, კი (Voy a tocar los muslos, si)	Positivo	Aproximado de 4,315 remediaciones con reappropriación.
El rapto de Proserpina	54,000	8 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Bernini	Positivo	Aproximado de 4,315 remediaciones con reappropriación.
El rapto de Proserpina	54,000	8 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	My twin (Mi gemelo)	Positivo	Aproximado de 4,315 remediaciones con reappropriación.

Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES

tear it down and make a big deal about it
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años 10
↳ 13 respuestas

Joseph Miceli
You can't simply change or ignore a myth. This is not a "glorification of rape." This is an object of art illustrating an allegory about why we have the seasons. It isn't as if this were a Confederate Statue glorifying traitors.
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años 6

Maraya Magas
The artist was only 23 when completed! 389
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años

Penny Li
the sculptures well done but i feel bad for the girl
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años 19
↳ 6 respuestas

Shanchita Roy Sorno
The Rape of Proserpina By Gian Lorenzo Bernini . The artist was 23 when it was completed...It depicts the Abduction of Proserpina, where Proserpina is seized and taken to the underworld by the god Pluto..
Me gusta · Responder · Ver traducción · 1 años 130
↳ 6 respuestas

Ольга Шелестова
4D printing was used for decades 5
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años
↳ 1 respuesta

Tiffany MaRea
I'm offended by this. They should remove. Said everyone born after 1998. 430
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años
↳ 40 respuestas

Malik Nabeel
I guess he's saying please dont leave me 2
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años

Alisa Deana Kastner
Seems a little rapey to me 2
Me gusta · Responder · Ver traducción · 1 años

Raven Biggs
I hope she pressed charges. I mean, there's concrete evidence. 2.3 mil
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años
↳ 75 respuestas

AN Divergente
A la mujer no se lo topa ni con un pétalo de una rosa, esa estatua representa abuso contra la mujer, presentaré cargos >v 2
Me gusta · Responder · 1 años · Editado
↳ 3 respuestas

Jose Maria Lujis
When he said "Netflix and chill" 107
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años
↳ 2 respuestas

Jeremy Scarborough
That looks like unsolicited groping 5
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años
↳ 2 respuestas

Ralph Soto
"Baby dont go its cold outside" 60
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años

Jamie Jacobs
Rape has always been around, even though it stands for something as disgusting as kidnapping and the abduction of young girls, the message is powerful, and the sculpture is beautifully done. 84
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años · Editado
↳ 2 respuestas

Mario Rodriguez
Bernini was one of the greatest in Sculpture. He could interpret Passion, Feeling, and Emotion through Sculpture. 84
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años

Matt W.
"When you're switching positions & your dog hops on the bed" 340
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años · Editado
↳ 10 respuestas

Matthew Mesa
I swear to God I am envious of sculptours that can make details like this, they can make stone look as stretchy as skin from the squeezing of skin, to the veins in the hand 66
Me gusta · Responder · Ver traducción · 1 años
↳ 1 respuesta

Amen Duni
She probably took his hoodie too huh 92
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años
↳ 1 respuesta

Noel Singh
Anyone else think that Medusa was real and these were real people before?! No...just me? Ok! 292
Me gusta · Responder · Ver traducción · 2 años
↳ 31 respuestas

John Culver
I have seen this at the Borghese. It depicts Pluto's abduction and rape of Proserpina. Realistic depiction of the grip on her as she resists; not a beautiful topic.

Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES

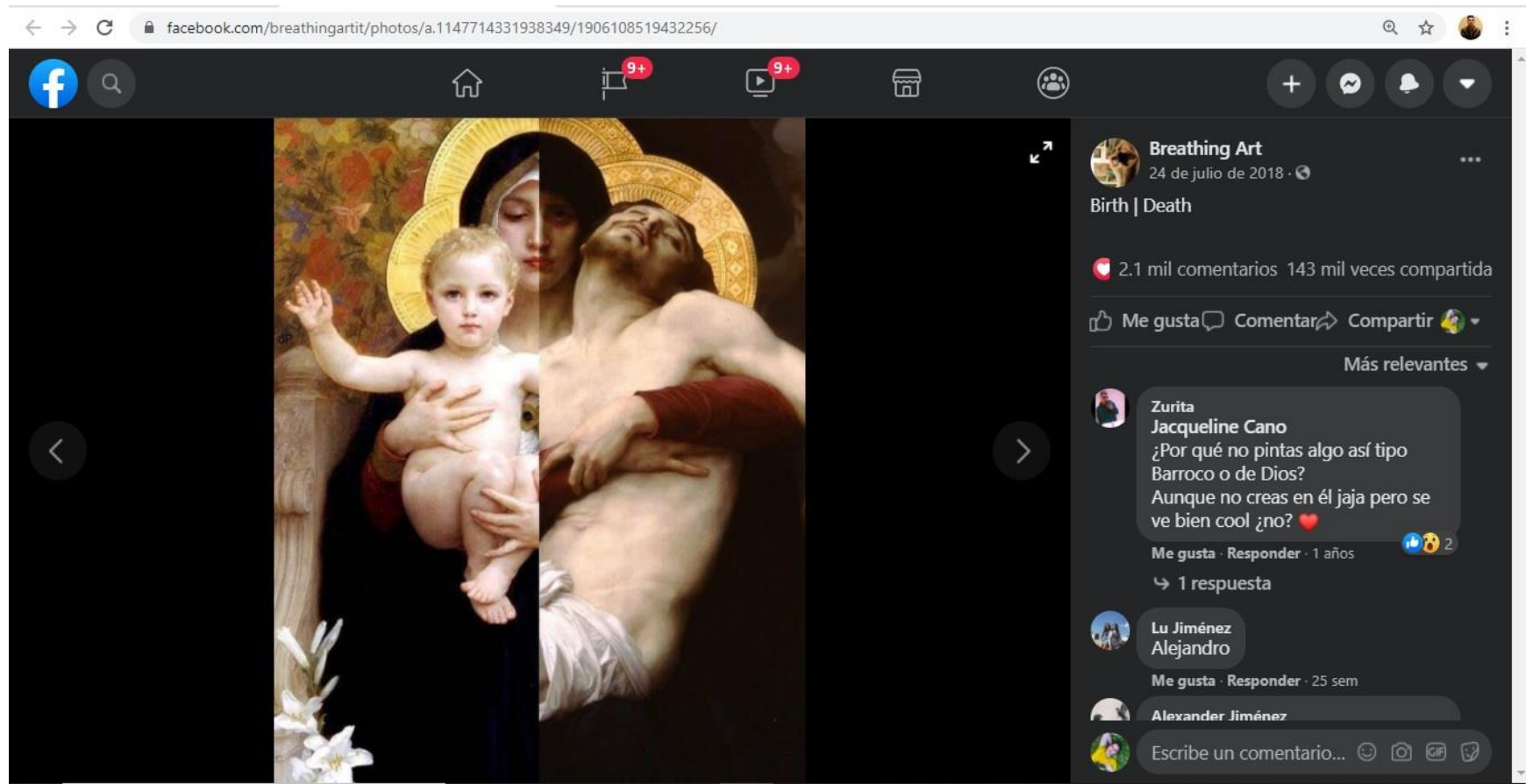


Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIONES



APÉNDICE D: LA VIRGEN DE LOS LIRIOS Y PIEDAD

Documento 1 - PUBLICACIÓN



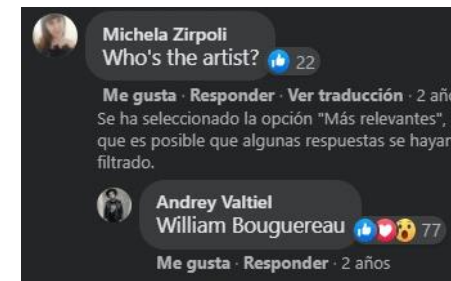
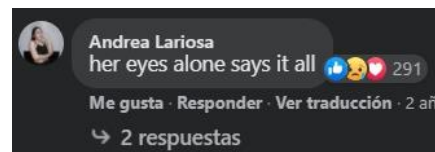
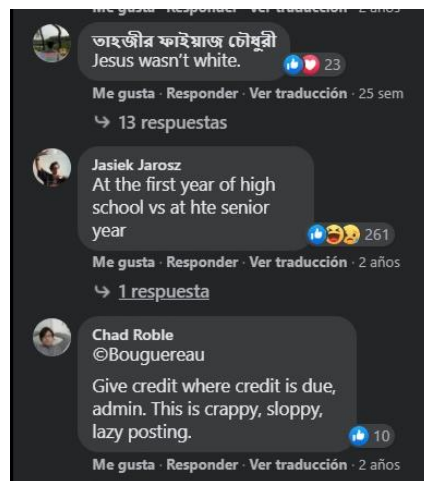
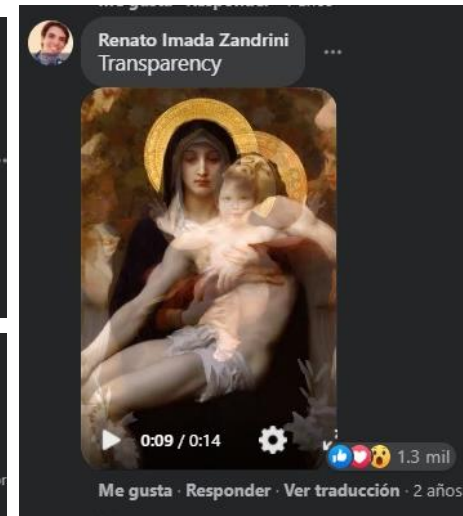
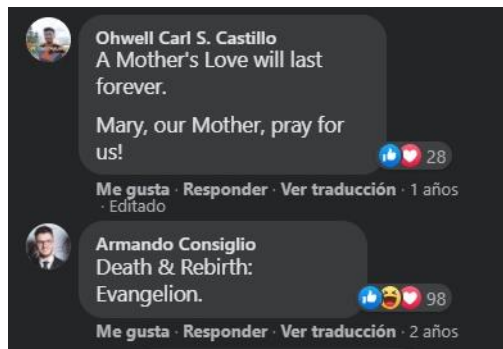
Documento 2 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	I'm kinda in doubt of god's existence, but this is beautiful. (Tengo un poco de duda de la existencia de Dios, pero esto es hermoso.) (137)	Neutro	2,080	Does anyone knows the name of those pictures? (¿Alguien sabe el nombre de esas pinturas?)	Neutro
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	Comentario con imagen. Se muestra una imagen collage de varias obras religiosas rearmando la misma escena en cuestión. (236)	Positivo	2,080	Who is the artist? (¿Quién es el artista?)	Neutro
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	His mother's eyes is what made mine water. Weither you believe in God or not, these paintings are absolutley beautiful and detailed. A mother's joy, worry and grief all in her eyes. (Los ojos de su madre son los que hicieron que los míos se humedecieran. Creas en Dios o no, estas pinturas son absolutamente hermosas y detalladas. La alegría, la preocupación y el dolor de una madre en sus ojos.) (125)	Positivo	2,080	Esto pertenece a la época del barroco?	Neutro
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	Comentario con video. Video donde se difuminan y transparentan yuxtapuestas las dos obras en cuestión: La virgen de los lirios y Piedad. (1,300)	Positivo	2,080	Birth and Death La Vierge au Lys + Pieta by William-Adolphe Bouguereau (Nacimiento y muerte La Vierge au Lys + Pieta de William-Adolphe	Neutro
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	At the first year of high school vs at hte senior year (En el primer año de la escuela secundaria vs en el último año) (261)	Negativo	2,080	LIVE JESUS AND MAMA MARY IN OUR HEARTS FOREVER AMEN (VIVAN JESUS Y LA MADRE MARIA EN NUESTROS CORAZONES POR SIEMPRE AMÉN)	Positivo
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	Comentario con imagen. Se observa la fusión de imágenes de La virgen de los lirios y Piedad en su forma física, en un ángulo en picada, se observa una pintura o impresión de gran tamaño. (976)	Positivo	2,080	Anyone can tell me what this art style is called? (¿Alguien puede decirme como se llama este estilo artístico?)	Neutro
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	A blonde haired, white Jesus...nope that's not accurate at all. (Un Jesús blanco de cabello rubio ... no, eso no es exacto en absoluto.) (268)	Negativo	2,080	I have never seen this baby Jesus (Nunca había visto a este Jesús bebé)	Neutro
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	Comentario con imagen "8 years and still working on it" (8 años y sigo trabajando en ello). Imagen de una pintura con una escena muy similar a la de La virgen de los lirios, que se entiende es obra de autoría del usuario que la publica. (90)	Positivo	2,080	I love you very much!!! (Te quiero mucho)	Positivo
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	Who's the artist? (¿Quién es el artista?) (22)	Neutro	2,080	Yo sí Creo en la historia (Biblia) pero no en Las imágenes	Neutro
La virgen de los lirios y Piedad	2,100	20	her eyes alone says it all (solo sus ojos lo dicen todo) (291)	Positivo	2,080	You are a true picture of a true & MERCIFUL MOTHER (Eres una verdadera imagen de una MADRE VERDADERA Y MISERICORDIOSA)	Positivo

Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reappropriación	Argumento discursivo de reappropriación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación y reappropriación
La virgen de los lirios y Piedad	143,000	3 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 33 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	la manera en la que amo esta imagen como la primera vez que la vi	Positivo	Aproximado de 4,290 remediaciones con reappropriación.
La virgen de los lirios y Piedad	143,000	3 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 33 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Porque ilustran a jesus tan blanco ????	Negativo	Aproximado de 4,290 remediaciones con reappropriación.
La virgen de los lirios y Piedad	143,000	3 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 33 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Estamos a penas en enero pero espero esto con ansias	Positivo	Aproximado de 4,290 remediaciones con reappropriación.

Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES



Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIONES



APÉNDICE E: EL BUSTO DE MARIA DUGLIOLI BARBERINI

Documento 1 - PUBLICACIÓN

**AmiGo. Cultura**23 jul 2019 • 🌐...

Si alguna vez quieres pensar en un genio, recuerda que Giuliano Finelli esculpió esto solo con una martillo y un cincel en 1627.



 Me gusta  Comentar  Compartir

 Jayro Bermúdez y 3,653 personas más

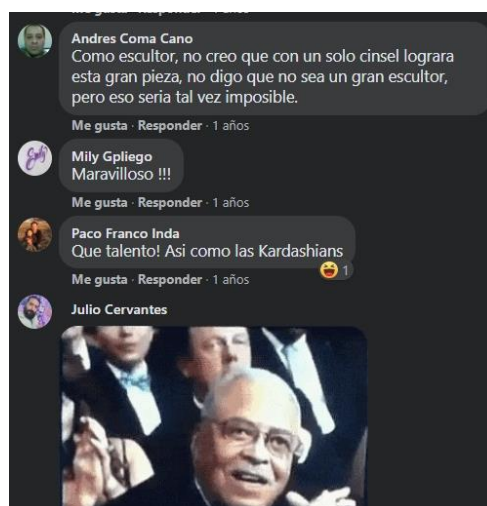
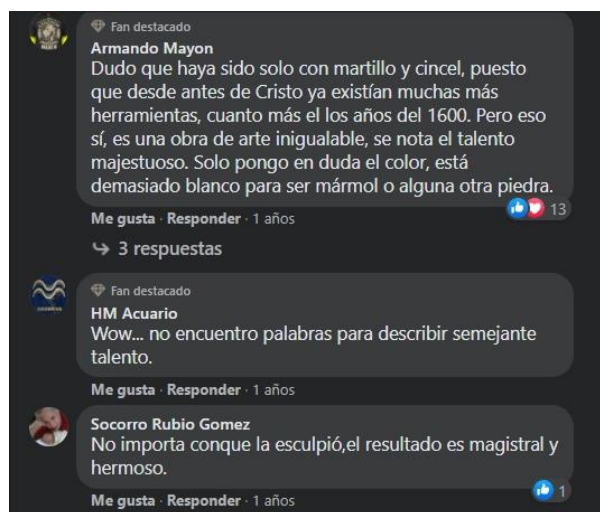
Documento 2 - OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
El busto de María Guglione Barberini	156	10	Bueno estoy seguro que Giuliano también le ayudó mucho que no perdía el tiempo en el Facebook (1)	Neutro	146	Me cuesta creer que sea mármol. Si!!! Ya se, mi cerebro no alcanza a imaginar cómo y cuánto tiempo le llevaría hacer eso. Es impresionante!!	Positivo
El busto de María Guglione Barberini	156	10	Qué Ermozura gracias por compartir me gusta mucho k tengan un excelente día Dios les bendiga (1)	Positivo	146	Maravillosa cada detalle, increíble	Positivo
El busto de María Guglione Barberini	156	10	Y para que sirve eso? (1)	Negativo	146	Whooooouurales los detalles del olan del cuello espectaculares!!!!	Positivo
El busto de María Guglione Barberini	156	10	No lo creo, nunca e oído ni leído algo de ese escultor y menos de esa escultura, si fuera cierto sería mejor que las de Miguel Ángel.... (1)	Negativo	146	Hoy en día ya no existen genios así.	Positivo
El busto de María Guglione Barberini	156	10	Porque si en el pasado no existían herramientas como hoy en día, no hay algún artista que iguale una obra como esta en estos tiempos con tanta tecnología (4)	Neutro	146	Los artistas conceptuales de hoy día lo conocerán?	Neutro
El busto de María Guglione Barberini	156	10	Y pueden decir lo que sea pero eso no queda así con un cincel!!!! Considero debió ocupar otra técnica como alquimia??? Pero bueno que haya sido solo con martillo y cincel,	Negativo	146	El encaje de la blusa jamás lo harían con un cincel y el martillo se rompería la piedra si es que es piedra	Negativo
El busto de María Guglione Barberini	156	10	puesto que desde antes de Cristo ya existían muchas más herramientas, cuanto más el los años del 1600. Pero eso sí, es una obra de arte inigualable, se nota el talento majestuoso. Solo	Negativo	146	Eso no es del todo correcto, utiliso diferentes erramientas y arena para pulir	Negativo
El busto de María Guglione Barberini	156	10	No importa conque la esculpió,el resultado es magistral y hermoso. (1)	Positivo	146	Tenian ayudantes y aprendices q hacian el trabajo mas pesado, ls maestros solo pulian los detalles	Negativo
El busto de María Guglione Barberini	156	10	Seguramente no tenia hijos que cada 5 minutos le pidieran algo!! 😊😊 (3)	Negativo	146	Como escultor, no creo que con un solo cincel lograra esta gran pieza, no digo que no sea un gran escultor, pero eso seria tal vez imposible	Negativo
El busto de María Guglione Barberini	156	10	Que talento! Asi como las Kardashians (1)	Negativo	146	Increíble, no que ahora gente pendeja se emociona con una figurita de plastilina pedorra o dos o tres rayones	Positivo

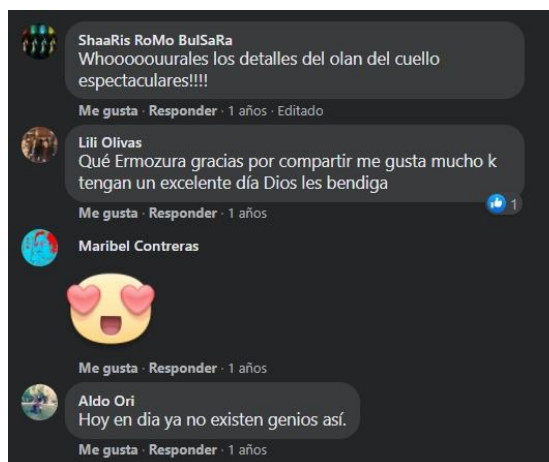
Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reappropriación	Argumento discursivo de reappropriación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación y reappropriación
El busto de María Guglioni Barberini	2,500	7 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 14 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	EL CONCEPTO DE LO QUE ES ARTE HA CAMBIADO MUCHO.....	Positivo	Aproximado de 175 remediaciones con reappropriación .
El busto de María Guglioni Barberini	2,500	7 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 14 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Impresionante la calidad del detalle	Positivo	Aproximado de 175 remediaciones con reappropriación .
El busto de María Guglioni Barberini	2,500	7 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 14 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	állítólag véső és kalapács, ja még gyertya fény..ti ezt elhízitek? én nem.. (supuestamente cincel y martillo, oh incluso a la luz de las velas ... ¿crees eso? Yo no..)	Negativo	Aproximado de 175 remediaciones con reappropriación .
El busto de María Guglioni Barberini	2,500	7 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 14 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Pero lo triste es cuando lo desprecian y equiparan o consideran menos que sus cubetas con agua, mingitorios al revés, etcétera.	Positivo	Aproximado de 175 remediaciones con reappropriación .
El busto de María Guglioni Barberini	2,500	7 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 14 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Sólo martillo y cincel...	Positivo	Aproximado de 175 remediaciones con reappropriación .
El busto de María Guglioni Barberini	2,500	7 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 14 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Extraordinario	Positivo	Aproximado de 175 remediaciones con reappropriación .
El busto de María Guglioni Barberini	2,500	7 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 14 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Oh Dios mío	Positivo	Aproximado de 175 remediaciones con reappropriación .

Documento 4 - COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES



Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIONES



APÉNDICE F: LA FIESTA DE VENUS

Documento 1 – PUBLICACIÓN

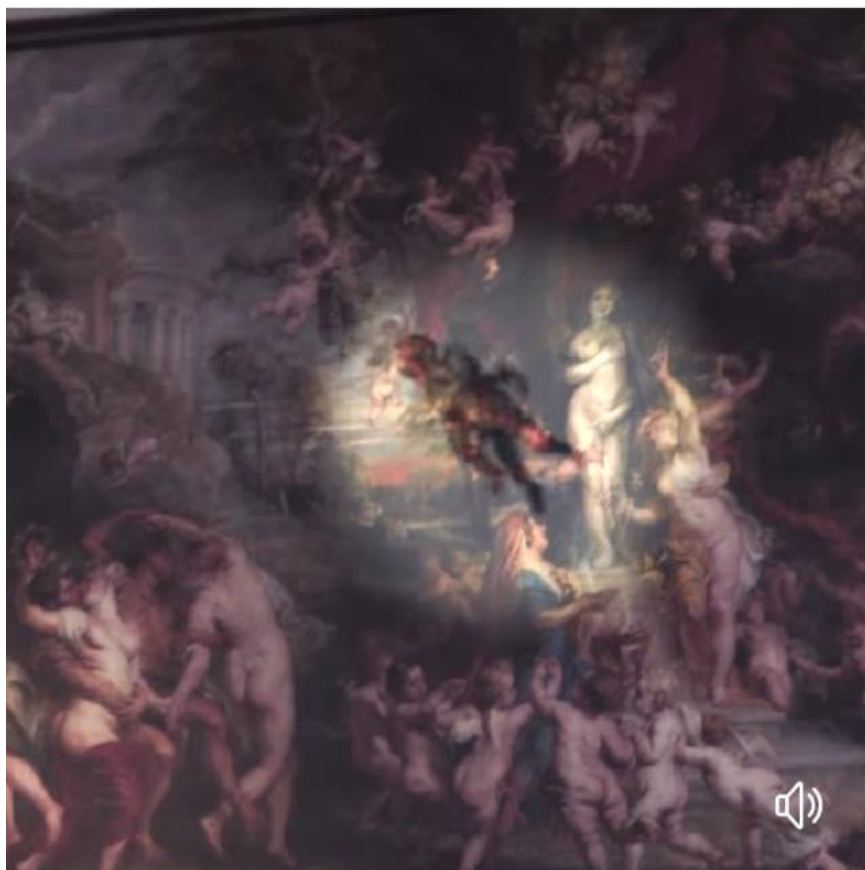


Skullmapping • [Follow](#)

Oct 12, 2020 • 🌐



Finally found some time to put together a proper video of our project at B... [See More](#)



👍❤️😱 404K

14K Comments • 589K Shares



Like



Comment



Share

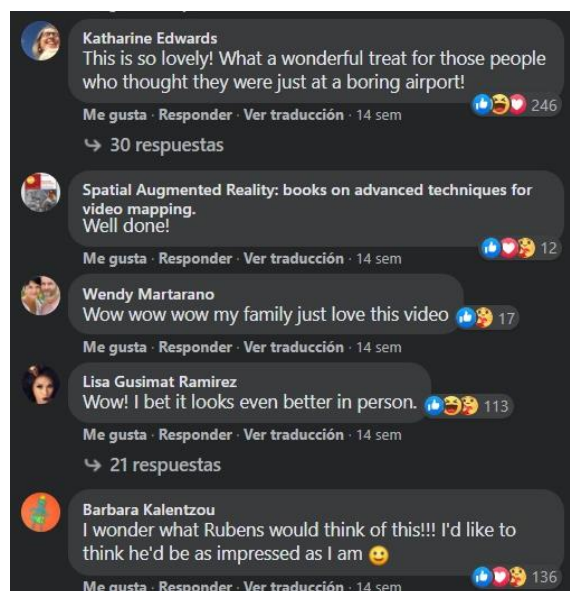
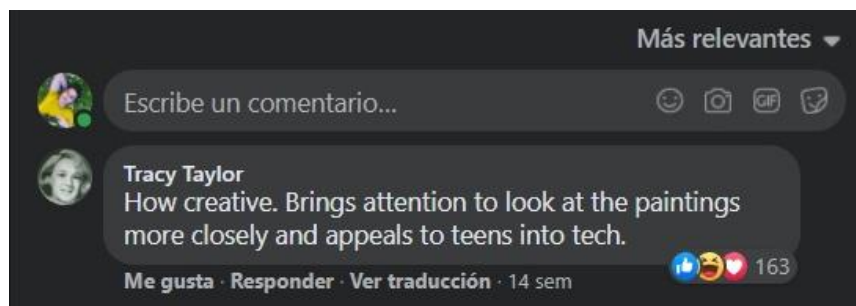
Documento 2- OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
La fiesta de Venus	14,000	96	How creative. Brings attention to look at the paintings more closely and appeals to teens into tech. (Qué creativo. Llama la atención para mirar las pinturas más de cerca y atrae a los adolescentes a la tecnología.) (163)	Positivo	13,004	That is the most beautiful and Magical thing I have ever seen! Bravo for all the work it took to bring it to us! Thankyouverymuch! (¡Esa es la cosa más bella y mágica que he visto! ¡Bravo por todo el trabajo que nos costó traerlo! ¡Muchas gracias!)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	This is so lovely! What a wonderful treat for those people who thought they were just at a boring airport! (¡Esto es tan hermoso! ¡Qué regalo tan maravilloso para aquellas personas que pensaban que estaban en un aeropuerto aburrido!) (246)	Positivo	13,004	Wow that was awesome bet it is better when you're sitting there really looking at it instead of on the phone awesome that's awesome (Wow, eso fue increíble, es mejor cuando estás sentado ahí mirándolo en lugar de estar en el teléfono.)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	Wow! I bet it looks even better in person. (¡Guauu! Apuesto a que se ve aún mejor en persona.) (113)	Positivo	13,004	Creativity at its best! I love this. I think the artist would have, too. (¡Creatividad en su máxima expresión! Me encanta esto. Creo que el artista también lo habría hecho.)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	I wonder what Rubens would think of this!!! I'd like to think he'd be as impressed as I am 😊 (¡Me pregunto qué pensaría Rubens de esto! Me gustaría pensar que estaría tan impresionado como yo 😊) (136)	Positivo	13,004	Weirded my niece gave birth on Monday to a beautiful baby boy and she has named him Ruben and then I see this. A true Angel sent from heaven xx (Extraña mi sobrina dio a luz el lunes a un hermoso bebé y ella lo ha llamado Ruben y luego veo esto. Un verdadero ángel enviado del cielo xx)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	Stunningly beautiful I wish I could have been there to see this in the flesh so to speak 💖💖💖 (¡Increiblemente hermosa, desearía haber estado allí para ver esto en persona, por así decirlo 💖💖💖) (183)	Positivo	13,004	How beautiful. What a delight to suddenly see the artwork come alive (Qué hermoso. Qué delicia ver de repente la obra de arte cobrar vida)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	How amazing! Made me smile! Interesting ancient good art and modern technique. B.F. 🎨🎨🎨🎨🎨🎨 (¡Qué asombroso! ¡Me hizo sonreír! Interesante el buen arte antiguo y la técnica moderna. B.F. 🎨🎨🎨🎨🎨🎨) (89)	Positivo	13,004	So clever.. I like it best without the sound. They managed to make something amazing with a trite voiceover.. (Tan inteligente ... me gusta más sin el sonido. Se las arreglaron para hacer algo increíble con una trivial voz en off.)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	I love today's technology! Who would have thought ... beautiful, fanciful. So needed in today's harsh reality's ... (¡Amo la tecnología actual! Quién hubiera pensado ... hermoso, fantasioso. Tan necesario en la dura realidad de hoy ...) (156)	Positivo	13,004	Sublimely clever and original! I can't begin to imagine how they achieved this. Such delight on the faces of the crowd. And imagine such an art project and installation at an airport. (¡Sublimemente inteligente y original! No puedo ni empezar a imaginar cómo lograron esto. Tal deleite en los rostros de la multitud. E imagina un proyecto de arte e instalación de este tipo en un aeropuerto.)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	And that is so clever, imagine watching that while u wait. exposing the public to the work of a master artist!!! I think one of the painting from the Tate gallery was hung in a public space, as an experiment. Xx (Ah, eso es tan inteligente, imagina ver eso mientras esperas. exponiendo al público al trabajo de un maestro artista !!! Creo que uno de los cuadros de la galería Tate se colgó en un espacio público, como experimento. Xx) (87)	Positivo	13,004	Beautiful! Art imitates life imitating art imitating life... did I get it right? Lol. Really amazing work! (¡Hermoso! El arte imita la vida imita el arte imita la vida ... ¿Lo hice bien? Jajaja ¡Un trabajo realmente asombroso!)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	This is quite amazing. I have never seen anything like it! (Esto es bastante asombroso. ¡Nunca había visto nada igual!) (316)	Positivo	13,004	What fun! Amazing. Can't believe only a few are watching! And love the looks on the faces of the people who are. 😊😊 (¡Qué divertido! Asombroso. ¡No puedo creer que solo unos pocos estén mirando! Y me encantan las miradas de las personas que lo son. 😊😊)	Positivo
La fiesta de Venus	14,000	96	That was pretty cool. I loved it!! (Eso estuvo muy bien. ¡¡Me encantó!!) (24)	Positivo	13,004	Beautiful. The beauty of the ancient art is what we still keep us alive. (Hermoso. La belleza del arte antiguo es lo que aún nos mantiene vivos.)	Positivo

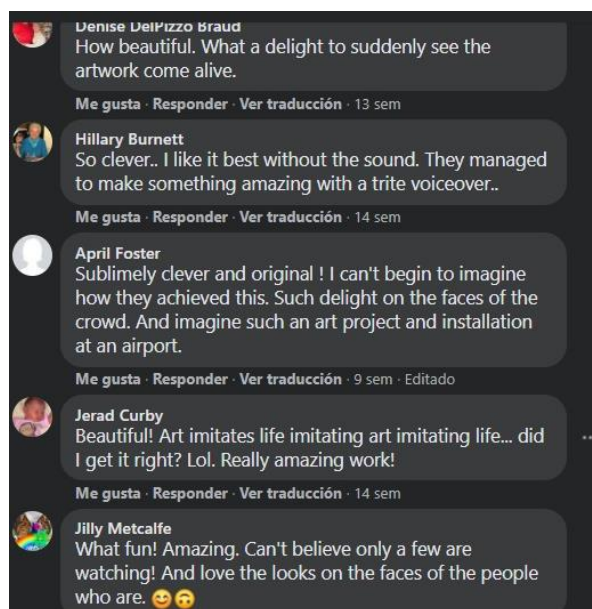
Documento 3- OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónico	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reapropiación	Argumento discursivo de reapropiación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación y reapropiación
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Wow! Talented technology... (¡Guauu! Tecnología talentosa ...)	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	So good (Tan bueno)	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Watch this,,,'its amazing,... (Mira esto, es increíble ...)	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Very nice. (Muy bonito)	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Mooi...en schattig (Hermosa... y linda)	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	မြေလွှဲပေါ်၍အကဲတိုက် (Veamos si los extranjeros son buenos en eso.)	Neutro	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Jolie animation avec un cupidon qui sort du tableau. A voir dans un endroit qu'on ne fréquente plus que peu ; l'aéroport de Zaventem (Linda animación con un cupido saliendo del cuadro. A ver en un lugar que poco frecuente; el aeropuerto de	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	🙏🙏🙏🙏💕🙏🙏🙏🙏	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	♡♡♡	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.
La fiesta de Venus	589,000	10 de un total de 100 revisiones. Una de cada doce imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	iiWoow!! 😊❤	Positivo	Aproximado de 58,900 remediaciones con reapropiación.

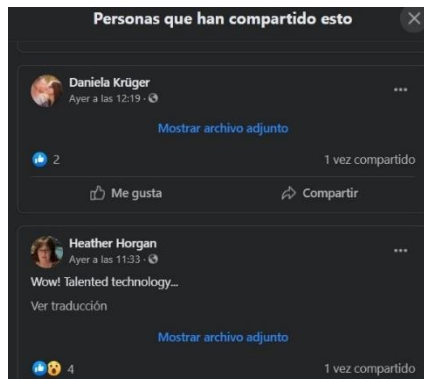
Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES



Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIÓN



APÉNDICE G: LA MUERTE DE MARAT

Documento 1 – PUBLICACIÓN

facebook.com/HorslandFilms/photos/a.1150299605147334/1390421771135115

HorslandFilms
4 de enero de 2020 · 🌐

La muerte de Marat, Jacques-Louis David (1793)
Fight Club, David Fincher (1999)
El Padrino II, Francis Ford Coppola (1974)

👍❤️😱 : 55 comentarios 234 veces compartida

Me gusta Comentar Compartir

Más relevantes

Jose H Mayen
Padrino II excelente
Me gusta · Responder · 1 años

Axel Hernández Arturo 🤔 weee
Me gusta · Responder · 1 años
↳ 1 respuesta

Ngô Trung

Escribe un comentario... 😊 📷 GIF 🗨️

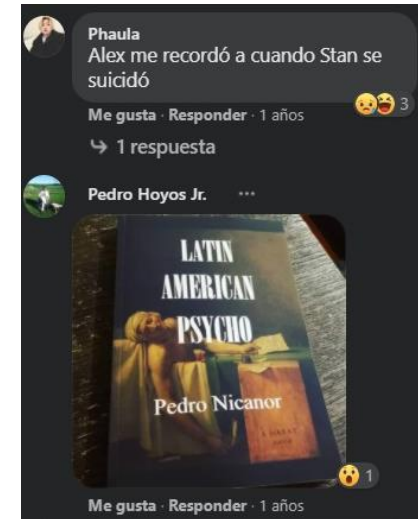
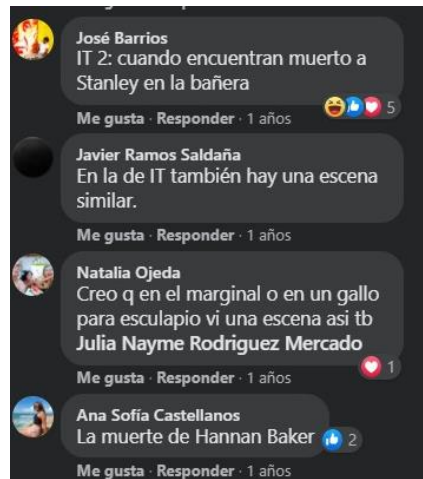
Documento 2 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
La muerte de Marat	55	7	IT 2: cuando encuentran muerto a Stanley en la bañera (5)	Positivo	48	sometimes... i just... i just don't know (a veces ... yo solo ... simplemente no sé)	Neutro
La muerte de Marat	55	7	Hannah Baker en 13 reasons why (comentario con imagen) (8)	Positivo	48	Padrino II excelente	Positivo
La muerte de Marat	55	7	Death of Morrison comentario con imagen (3)	Positivo	48	En la de IT también hay una escena similar.	Positivo
La muerte de Marat	55	7	Comentario con Imagen de otra forma de apropiación (Psycho) (1)	Positivo	48	Excelente Peli !!!!!	Positivo
La muerte de Marat	55	7	Comentario con Imagen de otra forma de apropiación (IT) (1)	Positivo	48	Si hubiera habido una toma en ese nivel, creo que la escena de la bañera de "everything is illuminated" sería parte de esto. Me la recordó	Positivo
La muerte de Marat	55	7	Gustavo cerati Mundo De Quimeras "La tina llena Corto mis venas me sangra"	Positivo	48	Arturo 🤔 weee	Neutro
La muerte de Marat	55	7	Comentario con imagen: "Cloud Atlas, hermanas Wachowski (2012)".	Positivo	48	Io avrei messo anche Giochi nell'acqua di Peter Greenway (También habría puesto la obra de Peter Greenaway en el agua.)	Positivo

Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reappropriación	Argumento discursivo de reappropriación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación y reappropriación
La muerte de Marat	234	3 de un total de 50 revisiones. 1 de cada 17 reproducciones se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Pintura en el cine.	Positivo	Aproximado de 14 remediaciones con reappropriación.
La muerte de Marat	234	3 de un total de 50 revisiones. 1 de cada 17 reproducciones se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Impressive collection (Impresionante colección)	Positivo	Aproximado de 14 remediaciones con reappropriación.
La muerte de Marat	234	3 de un total de 50 revisiones. 1 de cada 17 reproducciones se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Oh, please, please, please, release me (Oh, por favor, por favor, libérame)	Positivo	Aproximado de 14 remediaciones con reappropriación.

Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES

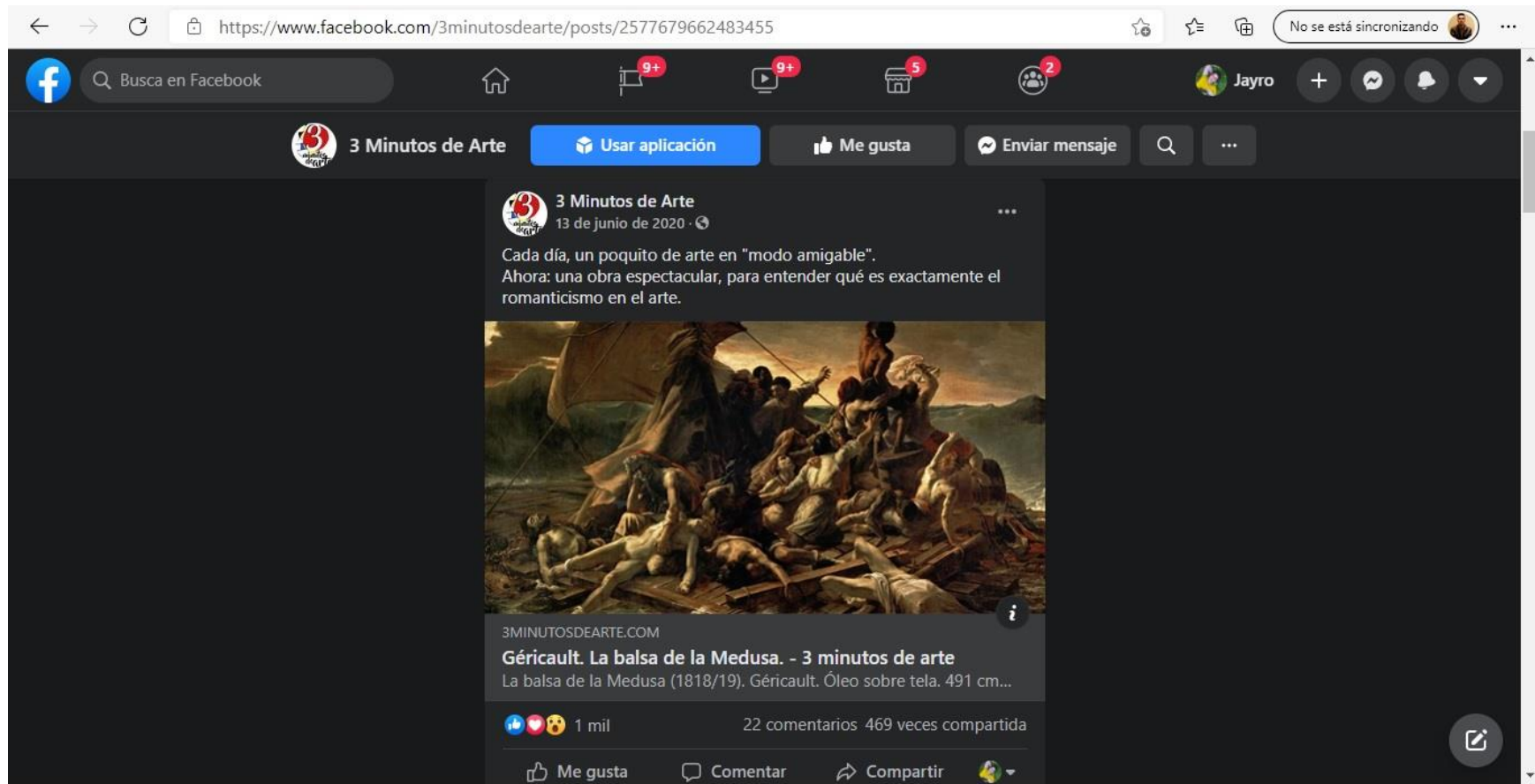


Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIONES



APÉNDICE H: LA Balsa DE LA MEDUSA

Documento 1 – PUBLICACIÓN



Documento 2 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
La balsa de la Medusa	22	11	Extraordinaria OBRA	Positivo	7	Todo un cuadro de la actitud del ser humano ante el infortunio. Excelente logro	Positivo
La balsa de la Medusa	22	11	Increíble Gericault 👍👍👍👍	Positivo	7	Se acuerdan Cata y M Ester que la vimos en la Alliance de Salto? Imborrable!	Positivo
La balsa de la Medusa	22	11	Preciosa obra	Positivo	7	Extraudinariss imágenes es un gusto todos los días tener algo tan interesante. Lo mejor que se comparte de artes plástica diario. Esta obra es un relato es como una crónica del momento.	Positivo
La balsa de la Medusa	22	11	Impresionante historia, impresionante obra!!!!	Positivo	7	La vi en el museo del Louvre una maravilla	Positivo
La balsa de la Medusa	22	11	Es impresionante	Positivo	7	La historia que le dio origen es terrible.	Positivo
La balsa de la Medusa	22	11	Gracias ... me gusta mucho sus explicaciones....me encanta su pagina ...	Positivo	7	Excelente explicación.	Positivo
La balsa de la Medusa	22	11	La página es arte!	Positivo			
La balsa de la Medusa	22	11	Tremenda obra..	Positivo			
La balsa de la Medusa	22	11	Me encantaría tener unas reproducciones como esas	Positivo			
La balsa de la Medusa	22	11	Increíble obra!! Gracias 🖤🖤🖤	Positivo			

Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reappropriación	Argumento discursivo de reappropriación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación y reappropriación
La balsa de la Medusa	469	3 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 33 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Pintura....	Neutro	Aproximado de 14 remediaciones con reappropriación.
La balsa de la Medusa	469	3 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 33 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Observar es saber apreciar.	Positivo	Aproximado de 14 remediaciones con reappropriación.
La balsa de la Medusa	469	3 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 33 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Tuve la suerte de ver varias veces esta obra, en el Museo del Louvre, se encuentra al final de la galería donde se encuentra la Gioconda, creo que es la obra realista que más me ha conmovido. Hay videos para disfrutar vale la pena buscar sobre este artista y las dimensiones de la obra.	Positivo	Aproximado de 14 remediaciones con reappropriación.

Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES

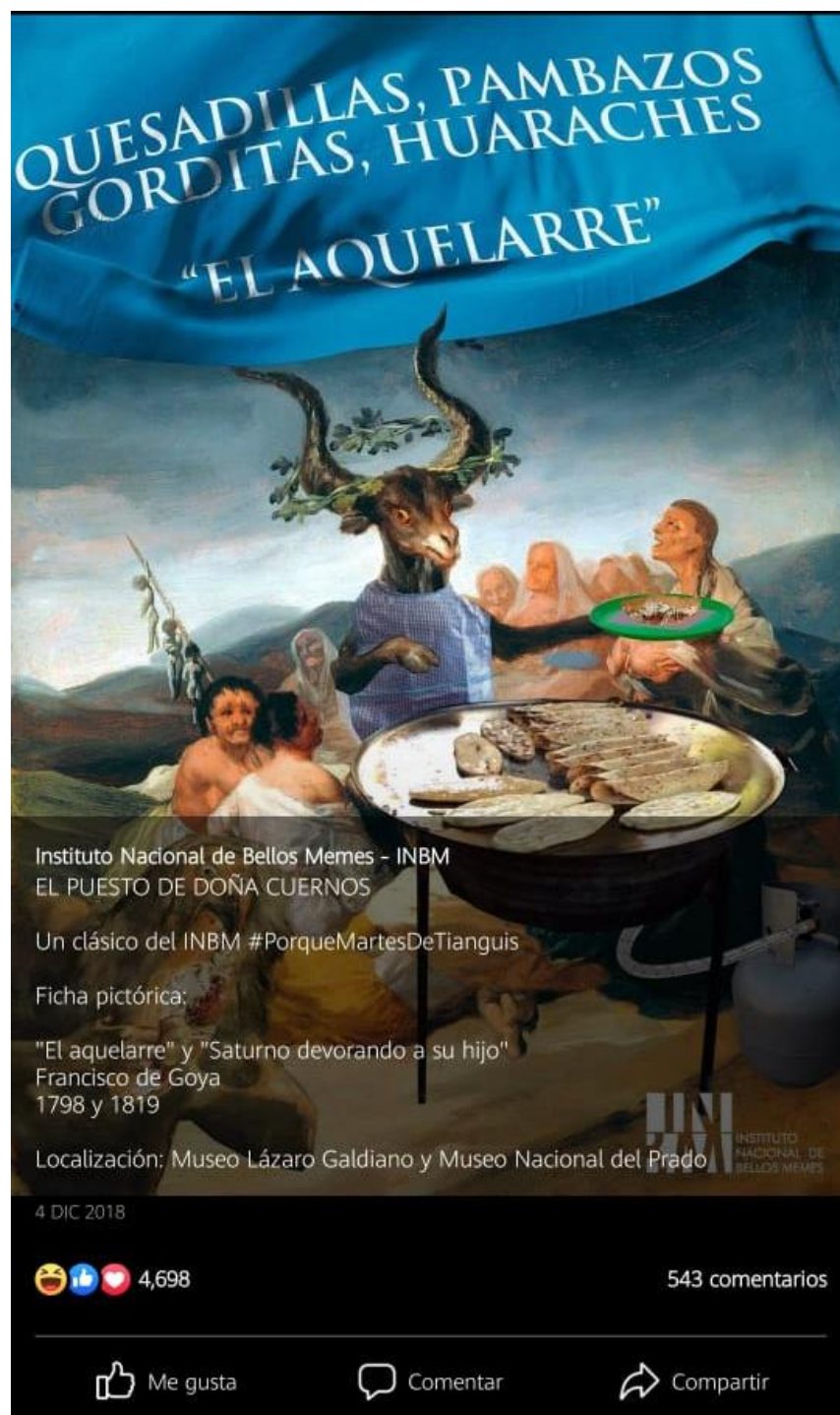


Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIONES



APÉNDICE I: EL AQUELARRE Y SATURNO DEVORANDO A SU HIJO

Documento 1 – PUBLICACIÓN



Documento 2 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1	When pides fiado diario y a fin de quincena pagas con tu alma (81)	Positivo	542	Después de tanto comer vendo mi alma para adelgazar jiii	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	Rita RC felicidades por su negocio 🍷🍷	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	Ingrid CA amos por unas gorditas o queso?	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	Sobres wey!! Apenas para nosotras midiendo la comida con el ciclo lunar, los planetas y las casas Lizbeth Tovar	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	Val CR deberíamos de poner algo así :v	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	Abril Serratos ¿unas gorditas de extracto de pupila de fémina extra virgen o que?	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	De casualidad No es el puesto de tu primo? Jajajaja	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	Chin! Ana Karen ya te bajonearon el nombre :v jajaja xD	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	El es Horacio al que ala cabra de goya	Positivo
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	543	1			542	Isaac, yo y mi bff Sabrina en las quesadillas.	Positivo

Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reappropriación	Argumento discursivo de reappropriación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación y reappropriación
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Viernes de quecas ☺	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Doña grasitas....#OrgulloUTM ... Brianda Zel Nlurka Zel Guada Rubio Alejandro Peña	Negativo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Amo este meme	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Pau Anaya eso es un aquelarre	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Doña cuernos ☹ ☹	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	El puesto de Goya. jajajajaja	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Doña cuernos!!!! X,D	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Burritos "Iglesia de la noche" xD	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	feliz domingo de antojitos mexicanos!!!	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Suculentos manjares ☺	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Aquelarre y garnachas my love !!!!!	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹ ☹	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Doña pelos jaja	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.
El Aquelarre y Saturno devorando a su hijo	4,100	14 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 7 imágenes se comparte con una adición para reappropriar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Muero de risa y curiosidad del puesto de Doña Cuernos! ☹ ☹ ☹	Positivo	Aproximado de 574 remediaciones con reappropriación.

Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES

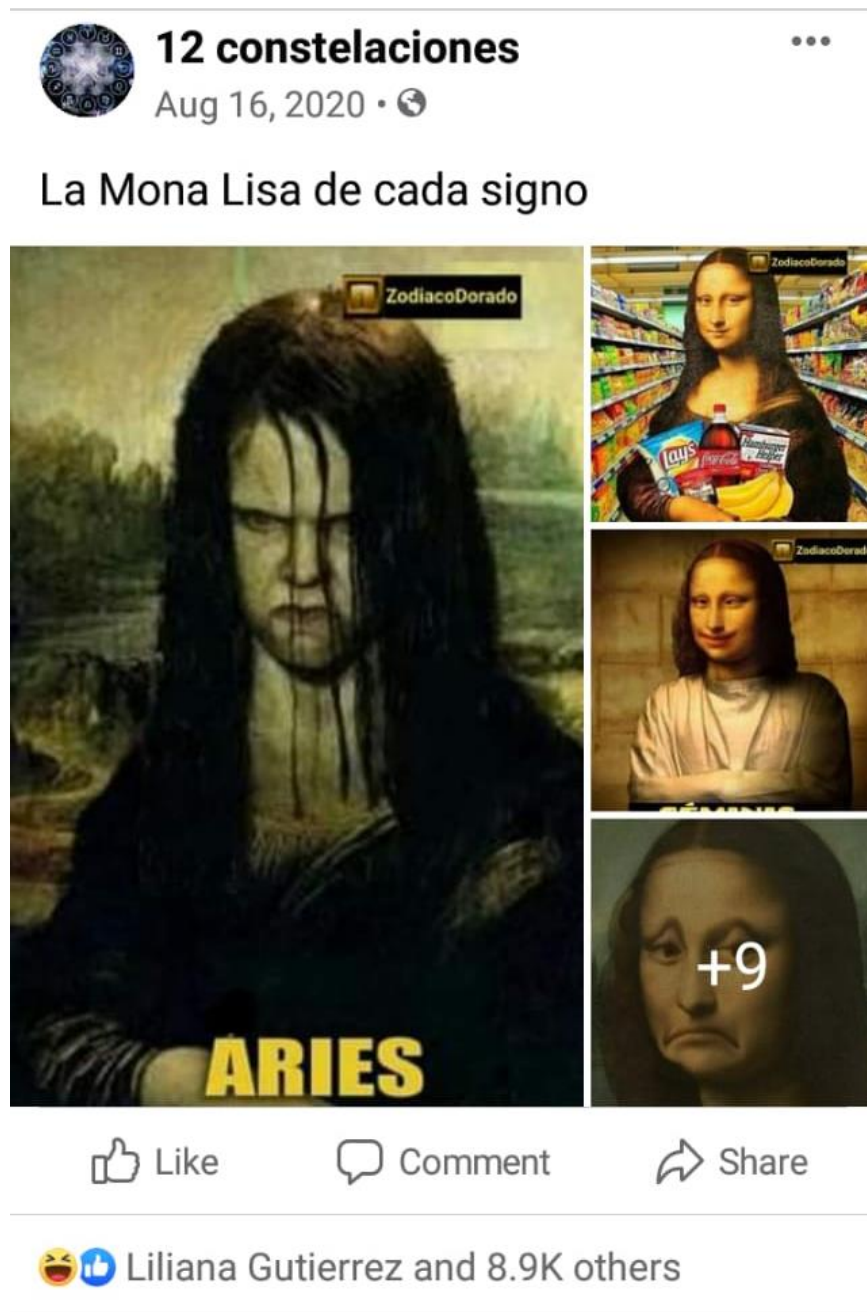


Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIONES



APÉNDICE J: LA MONA LISA

Documento 1 – PUBLICACIÓN



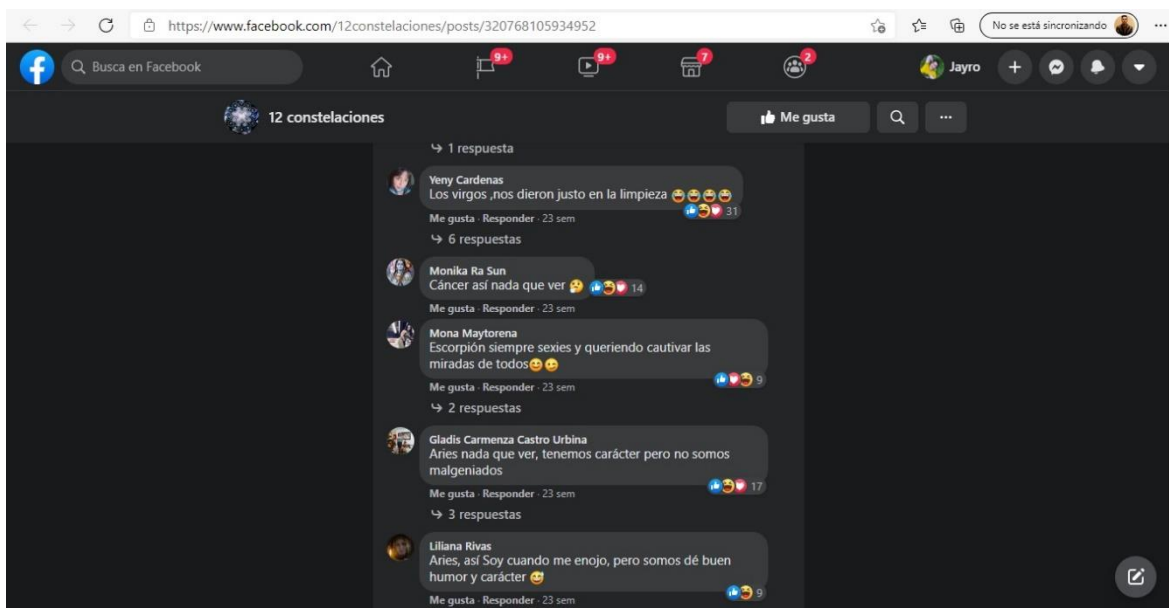
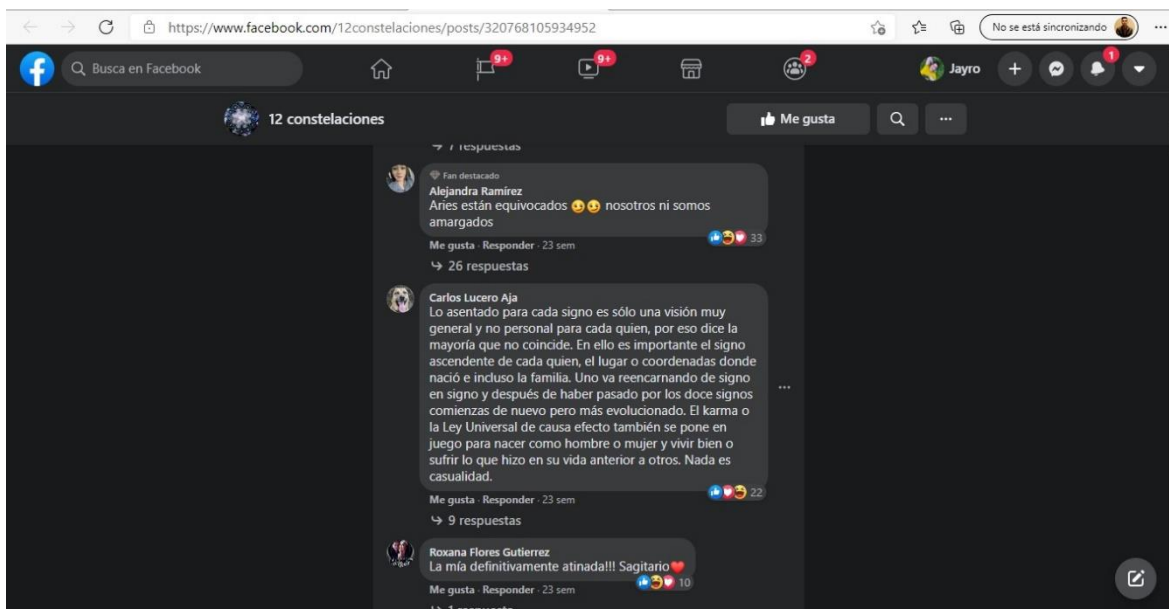
Documento 2 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
La Mona Lisa	3,100	10	Aries están equivocados 😊😊 nosotros ni somos amargados (33)	Negativo	3,090	No puede ser ni de escorpio , ni libra 😊😊 nací Justo un 23 no me identifico por dios!!!	Neutro
La Mona Lisa	3,100	10	Lo asentado para cada signo es sólo una visión muy general y no personal para cada quien, por eso dice la mayoría que no coincide. En ello es importante el signo ascendente de cada quien, el lugar o coordenadas donde nació e incluso la familia. Uno va reencarnando de signo en signo y después de haber pasado por los	Negativo	3,090	Jejeje por qué hay gente que se ofende, es solo un chiste y se basa en algo super estereotípico de cada signo para reírse y pasar el rato...además todos tenemos nuestro lado B, nadie es puras mariposas y florcitas 😊	Positivo
La Mona Lisa	3,100	10	La mía definitivamente atinada!!! Sagitario💖 (10)	Positivo	3,090	Estan mezcladas las monas..nada q ver	Negativo
La Mona Lisa	3,100	10	Los virgos ,nos dieron justo en la limpieza 😊😊😊😊 (31)	Positivo	3,090	Mona Lisa con rostro y expresión muy errada de géminis	Negativo
La Mona Lisa	3,100	10	Cáncer así nada que ver 😊 (14)	Negativo	3,090	Cómo siempre a los Tauros, nos gusta la buena mesa y que sea en cantidades consonas con nuestros gustos!	Positivo
La Mona Lisa	3,100	10	Escorpión siempre sexies y queriendo cautivar las miradas de todos 😊😊 (9)	Positivo	3,090	De mi signo me habían dicho de todo jamás me habían dicho q los geminianos son casi locos por decir la verdad iaiaia iaiaiaaa. Que ironía	Positivo
La Mona Lisa	3,100	10	Aries nada que ver, tenemos carácter pero no somos malgeniados (17)	Negativo	3,090	Me lo llevo permiso	Positivo
La Mona Lisa	3,100	10	Aries, así Soy cuando me enojo, pero somos de buen humor y carácter 😊 (9)	Positivo	3,090	Esta bueno, pero interesante el pintor y la mona lisa o gioconda, que historia...	Positivo
La Mona Lisa	3,100	10	stan super acertados!! Es una vision ironica de los defectos generales de cada signo, muy muy acertada! La ira de aries, la gula de tauro, la locura de geminis, la pena de cancer, el ego de leo, la meticulosidad de virgo,	Positivo	3,090	Jajajajaja me encantó la mía	Positivo
La Mona Lisa	3,100	10	Sagitario la mejor (23)	Positivo	3,090	Veré la mía y compartiré esta divertido. Abracitossss 😊😊😊	Positivo

Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones Visibles con reapropiación	Argumento discursivo de reapropiación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación de reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Lore Min Kany Terrón Mayeli Tellez sin somos ja ja ja	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Vea pues rebeldes 	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Jajajajaja tal cual	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	 tenía para etiquetar a variasss !! que c/u se busque jajaja	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	 Me siento identificado y tú?	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Vaya, vaya.	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Libra...tan yo !!!...ja y qué tiene ?	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	La mia es tal cual 	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Muy buenas imágenes!!! 	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Q honda con mi signo !!! Somos las cenicient@s 	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Jajaja muy buenoooo!	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Ja, que curioso no.	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Conforme con la de mi signo ... 	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Muuuuuyvvvyv buenoooo	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación
La Mona Lisa	107,000	15 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 6 imágenes se comparte con una adición para reapropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Esta bueno jajaj	Positivo	Aproximado de 16,050 remediaciones con reapropiación

Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES



Documento 6 – REPRODUCCIONES/REAPROPIACIONES



APÉNDICE K: EL CAMINANTE SOBRE EL MAR DE NUBES

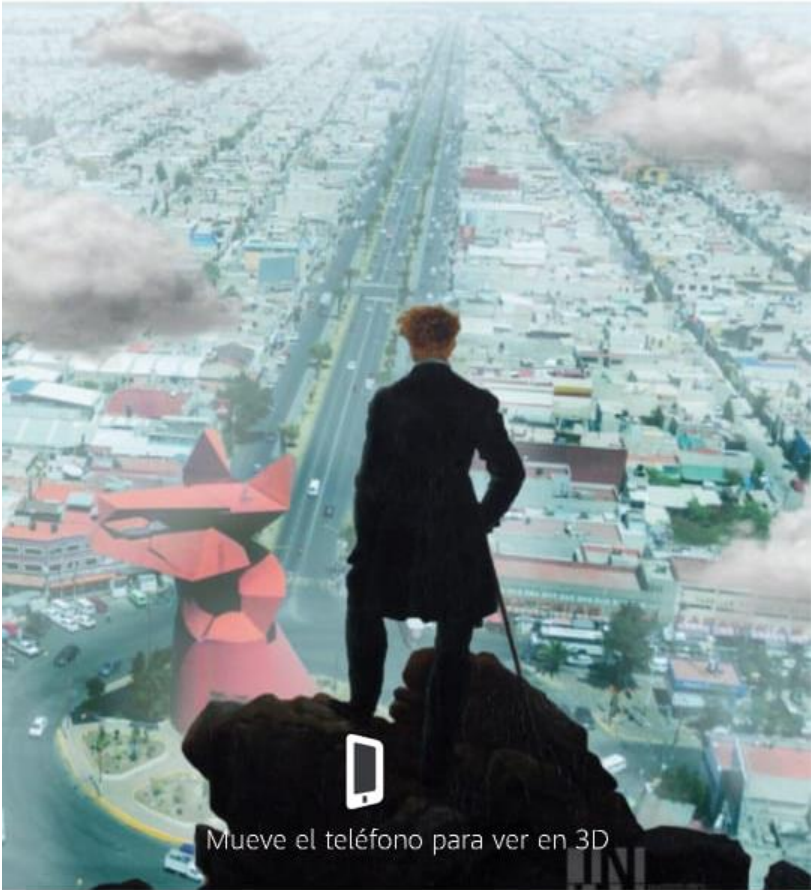
Documento 1 – PUBLICACIÓN



Instituto Nacional de Bellos Memes - INBM agregó
una foto 3D.
23 jul 2020 • 🌐

¡Que belleza la de neza!

El caminante sobre el mar de nubes
Tela de Caspar David Friedrich



Mueve el teléfono para ver en 3D

 Me gusta  Comentar  Compartir

 Tú, Jayro Bermúdez y 9,998 personas más

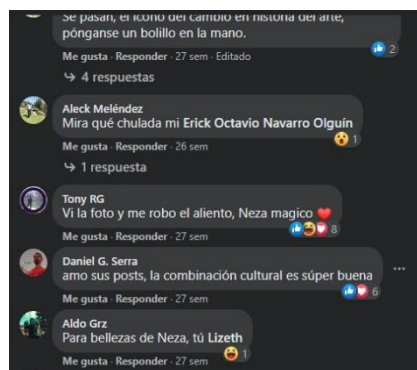
Documento 2 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN COMENTARIOS

Imagen de arte canónica	Número de comentarios	Comentarios destacados	Argumento discursivo de comentarios destacados	Positivo, negativo o neutro	Comentarios no destacados	Argumento discursivo de comentarios no destacados	Positivo, negativo o neutro2
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	Ojalá Sabritas hubiera sacado tazos 3D con arte así (18)	Positivo	619	Yo quiero aprender hacer ese tipo de foto 360, alguna recomendación? App? Tutorial ?	Positivo
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	Por qué en Neza pura belleza !!👍 (2)	Positivo	619	Juraría que es un universo alterno del principio interactuando con el zorro... (Comentario con imagen)	Positivo
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	Que belleza la de neza!!! (3)	Positivo	619	Qué padre les quedó!!!	Positivo
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	El caminante sobre el mar de smog. -V (10)	Positivo	619	Mas poetico que una puesta de sol y un vaso con absenta.🍷	Positivo
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	Es Cerati 🐼🐼 (Comentario con imagen) (67)	Positivo	619	Nombre! Y con ese monigote de Sebastian,que no encaja ,ni cuadra con nada. Hermosa!	Positivo
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	Se pasan, el icono del cambio en historia del arte, pónganse un bolillo en la mano. (2)	Negativo	619	Wachen el paisaje homis	Positivo
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	Vi la foto y me robo el aliento, Neza magico 🤍 (8)	Positivo	619	¿Neza vista desde el Peñón Viejo?	Neutro
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	amo sus posts, la combinación cultural es súper buena (6)	Positivo	619	Les quedo sublimemente pituda esta imagen	Positivo
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	No es contaminación. Son las arenas del Sáhara... 😊 (3)	Neutro	619	Aquí contemplando lo inefable un rato, kamal	Positivo
El caminante sobre el mar de nubes	629	10	Desde arriba. A ras del suelo la rata acecha, el policía te extorsiona y el mal olor te hiere... (12)	Negativo	619	Que chido se siente que el instituto de Bellos Memes piensen en mi bella CD Neza!!	Positivo

Documento 3 – OBSERVACIÓN NO PARTICIPANTE EN REPRODUCCIONES

Imagen de arte canónica	Número de reproducciones	Reproducciones visibles con reaspropiación	Argumento discursivo de reaspropiación	Positivo, negativo o neutro	Estadística de remediación y reaspropiación
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Es mi orgullo ser nezatlense, lo digo donde yo quiero!	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Así yo desde la ruta Nooteca. Buen inicio de semana mis imprudentes del destino!	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Que belleza la de neza	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	¡Coyote! ¡Coyote! 🐺 Les presumo que en Neza se tiene un equipo increíble de #AgilóvenEdomex 🏆 ¡El 1 de agosto salen los resultados!	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Algo curioso cuando fui a Neza de noche las calles son super simétricas y están en pleno el aca de pedo 🍷	Neutro	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	se ve bien pero	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	... lo inefable!	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Cerro de Moctezuma 🏞️	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Ahhh perro!!!	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Qué belleza la de Neza versión romántica! 💕🌸	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Weeee que increíble 🥰🥰	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Así hablo Zaratustra en Neza 🥰	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Oh Jazmin de tu jardín!	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Belleza.	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Jajajaja recuerdos	Neutro	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Que belleza de Neza	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	ufffas	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.
El caminante sobre el mar de nubes	3,900	18 de un total de 100 revisiones. 1 de cada 5 imágenes se comparte con una adición para reaspropiar y remediar. Debido a la configuración de privacidad de los usuarios y a la cantidad de reproducciones es imposible acceder a todas.	Carajo papito chuto 🍷🍷🍷🍷	Positivo	Aproximado de 720 remediaciones con reaspropiación.

Documento 4 – COMENTARIOS RELEVANTES



Documento 5 – COMENTARIOS NO RELEVANTES



Documento 6 – REPRODUCCIONESIREAPROPIACIONES

