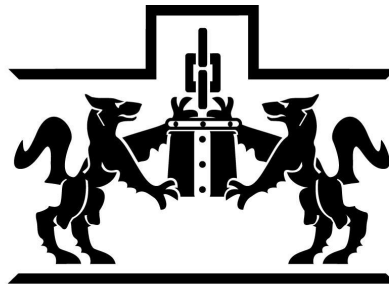


# **1. UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA**

Estudios con Reconocimiento de Validez Oficial por Decreto Presidencial  
Del 3 de abril de 1981



**LA VERDAD  
NOS HARÁ LIBRES**

**UNIVERSIDAD  
IBEROAMERICANA**

**CIUDAD DE MÉXICO ®**

## **“ESTRATEGIAS ESTÉTICAS Y DISCURSIVAS DEL GIF PARA LA CRÍTICA DE LA MODERNIDAD GLOBALIZADA”**

**TESIS**

Que para obtener el grado de

**MAESTRA EN COMUNICACIÓN**

Presenta

**MARIÁNGELA ABBRUZZESE ABAJIÁN**

Director: Dr. Sergio Rodríguez Blanco

Lectores: Dra. Maricela Portillo

Dr. Miguel Rubio

## AGRADECIMIENTOS

Este trabajo de investigación fue realizado con una beca de excelencia otorgada por el Gobierno de México, a través de la Agencia Mexicana de Cooperación Internacional para el Desarrollo. En ese sentido, agradezco en primer lugar a la Secretaría de Relaciones Exteriores (SRE) por el apoyo de manutención para dedicarme de tiempo completo a estudiar la Maestría en Comunicación y desarrollar la presente tesis para obtener el grado de Maestra.

Todo mi agradecimiento a la Universidad Iberoamericana, campus Ciudad de México, por apoyarme con la beca asignada pues sin ella no habría sido posible realizar este posgrado.

A mi director de tesis, el Dr. Sergio Rodríguez Blanco, por creer en mi propuesta de investigación desde el principio y orientarme con sus lecturas e ideas que me han permitido aprender tanto. Por supuesto, a mis lectores: la Dra. Maricela Portillo, quien también formó parte de este proyecto desde el principio y ha sido una gran guía sobre todo para orientarme en la metodología de la tesis; y al Dr. Miguel Rubio, quien ha hecho observaciones precisas que me han llevado a descubrir cosas muy interesantes sobre el Formato de Intercambio de Gráficos (GIF). También siento una enorme gratitud hacia mis profesores, quienes han contribuido cada uno desde su trinchera, a mi proceso de formación académica.

A mi familia, especialmente a mi hermana Fanny, quien siempre me ha apoyado en todo lo que hago, ha soportado mi estrés y ha sido mi equipo en los momentos más difíciles. A mi papá, por ayudarme desde muy pequeña con mis tareas y mostrarme que es importante estudiar. Y a mi mamá, por hacerme ver que no siempre es necesario encajar en este mundo tan contradictorio.

A la familia que hice en la Librería Lugar Común donde aprendí tantas cosas, entre las que rescato la importancia de compartir con amigos.

A Caracas, por ser mi casa, a la que un día espero volver para quedarme.

## ÍNDICE

### INTRODUCCIÓN (p. 4)

### CAPÍTULO I. El GIF en la época de la reproducción biocibernética (p. 11)

- ❑ Veinticinco años después de la imaginaria “en construcción” (p. 12)
- ❑ Aparatos estéticos y nuevos medios de comunicación (p. 24)
- ❑ ¿El medio es el mensaje? (p. 36)
- ❑ El clon: una imagen dialéctica de nuestro tiempo (p. 42)
- ❑ ¿Qué es el GIF? (p. 51)

### CAPÍTULO II. Constelaciones visuales y textuales (p. 56)

- ❑ Montaje, repetición y alegoría (p. 57)
- ❑ Protocolos de la experiencia en la red informática (p. 66)
- ❑ Apropiación crítica de los escombros digitales (p. 77)
- ❑ Jerarquía y circulación (p. 82)

### CAPÍTULO III. Estrategias estéticas y discursivas del GIF (p. 94)

- ❑ Fotografía y arquitectura: aparatos estéticos (p. 97)
- ❑ Apropiación digital: *Caracas sangrante* (1993) (p. 103)
- ❑ Una mirada más cercana a los acontecimientos (p. 110)
- ❑ Estrategias de composición y antecedentes iconográficos (p. 112)
- ❑ Reinterpretación (GIF) de *Caracas sangrante* por La Hydra (2014) (p. 118)
- ❑ Reflexión crítica: el corpus y la época (p. 132)

### CONCLUSIÓN. ¿Qué quiere el GIF? (p. 146)

### REFERENCIAS (p. 159)

### ANEXOS (p. 163)

## INTRODUCCIÓN

La exploración creativa con el Formato de Intercambio de Gráficos (GIF), es aquello que en principio ha inspirado esta investigación a cuestionar el potencial crítico de una herramienta comunicativa en la cultura visual contemporánea. Nos preguntamos qué es aquello que la vuelve *comunicativa*; así como el valor que puede tener el proceso implicado en hacer un GIF de forma amateur a través de plataformas digitales gratuitas. La sospecha por la importancia de sus cualidades técnicas surge de la experiencia de visualización de diversas animaciones en este formato, que hoy circulan mayormente para representar afectos en la red informática. Su estética sencilla, en *loop*, libre de compromisos de autoría y muy usada por comunidades de Internet, nos lleva a pensar también en las lógicas de circulación a las que hoy se someten las imágenes, pues el incalculable material mediático puede hacer difícil la concentración; o cuestionar la propia noción de que un formato de archivo pueda tener, efectivamente, potencial crítico.

Esas lógicas de las que estamos hablando, características en la red informática, responden a aquello que para Galloway (2005) está en los orígenes de la conectividad: antes de pensar en la sociedad de la información, es necesario cuestionar las máquinas de la información. Internet funciona a través de protocolos cada día más estandarizados que gobiernan las formas en que se adoptan o se usan diversas tecnologías; así como las vías de esa red están reguladas por *gatekeepers*, y por normas que rigen comportamientos que creemos voluntarios. Las promesas de libertad que un día creímos posibles en ese espacio hoy parecen una utopía. Asimismo, nuestros aparatos y todo aquello que permiten es lo que ha llevado a Mitchell (2005) a proponer que el estudio de la cultura visual contemporánea, de la cual un objeto como el GIF sin duda hace parte, se somete a los peligros del giro pictorial: la fantasía de que estamos dominados por lo visual, que nos lleva a pensar en las imágenes como ídolos, fetiches u objetos de destrucción.

Lo que se propone entonces, para evitar caer en esas provocaciones en un medio tan complejo, es hacer a las imágenes entrar en diálogo: ver su potencial interrogando la dialéctica interna de su soporte material, tanto como las figuras o formas de la representación; pero también aquello que va más allá de ambas cosas, es decir, la práctica en la cual se enmarcan. Parece una propuesta amplia, casi inabarcable, pero no cuando tomamos la

perspectiva teórica de Mitchell (2005) para entender que no se busca un código maestro que lo explique todo; sino una puesta en diálogo entre los objetos a los que hacemos nuestras preguntas. La propuesta teórico-metodológica de análisis crítico que este autor propone para pensar en la cultura visual es fundamental en esta investigación. En sus ideas encontramos una raíz benjaminiana que se enfoca en usar los principios formales de la tecnología, para hacer una crítica que reflexione justo sobre aquello que esa tecnología amenaza con arrebatarnos (Buck-Morss, 2001). Esto último se enmarca en un proyecto crítico de la modernidad: el *Libro de los pasajes* de Walter Benjamin, retomado por autores contemporáneos como García (2010), Rodríguez-Blanco (2014) y Steyerl (2009); quienes se han hecho preguntas cónsonas con el método de trabajo de dicha obra, además de concordar en que la modernidad no se ha acabado, pero se ha complejizado en nuevas dinámicas que pueden interrogarse usando al montaje dialéctico como estrategia contra las restricciones del mundo contemporáneo.

En ese sentido, nos preguntamos: ¿De qué forma las estrategias estéticas y discursivas del GIF pueden habilitar la crítica de la modernidad globalizada? Como supuesto de partida tomamos la idea de que hacer un GIF implica poner en práctica una gramática propia del formato, que puede activar una apuesta estética cuyo código de composición acentúe los límites de la representación, aquello que en las imágenes falta, los desechos, los escombros apropiables, el agrietamiento de nuestra cultura; tanto como puede quedar integrado a un capitalismo de la información donde todo es apropiable por las lógicas de ese modo de producción. En ese sentido, hablamos de condiciones de posibilidad, que específicamente en el formato que nos ocupa, creemos poder encontrar en sus cualidades técnicas: paleta de 256 colores y máximo 8 bits de profundidad por píxel, alojamiento de múltiples imágenes en capas separadas que pueden exportarse en un formato de archivo simple, para producir animaciones en *loop* sin canal de audio y por ende, siempre silenciosas. Con ese lenguaje informático, aparecen diversas formas representadas en este soporte (el GIF), que se relacionan con la cultura humana y pueden ponerse en diálogo para habilitar la crítica de la modernidad globalizada.

Es importante tener desde el principio muy clara la perspectiva que estamos tomando en la pregunta de investigación. En primer lugar, al hablar de estrategias estéticas hemos tomado la propuesta teórica de Deótte (2012), para pensar en la importancia de lo que este

autor llama “aparatos estéticos”; concepto que elabora a partir de una conjugación de las ideas de Rancière (2001) y Benjamin (2005), en una búsqueda por interrogar profundamente los soportes que configuran el aparecer de las imágenes; así como definen la sensibilidad que se enmarca en una temporalidad específica. Proponemos que la red informática es el aparato estético de nuestra época, y en ese sentido encontramos en Manovich (2001) y Mitchell (2005) una perspectiva contemporánea en relación a la importancia de atender a la condición material de los objetos que se busca interrogar, aquello que estos habilitan desde su código programático. Asimismo, hablamos de estrategias discursivas basándonos sobre todo en Mitchell (2009), quien explica el modo en que lo textual está siempre en la imagen, quizás aún más profundamente cuanto más oculto, invisible, o inaudible. Si la aparente suspensión del discurso puede problematizar la noción de lenguaje (Agamben, 2012); entonces el carácter silencioso de los GIFs quizás pueda activar esa problematización.

Por otro lado, asumimos una postura teórico-metodológica crítica frente a las lógicas predominantes en cuanto al uso de la técnica en nuestra época. Es importante señalar que la propuesta de Mitchell (2005) de poner en diálogo a las imágenes así como el método del materialismo digital usado por Manovich (2001), se orientan hacia la crítica de la cultura visual contemporánea desde cuya raíz benjaminiana rechaza la noción de progreso como algo necesariamente bueno. Hay un interés en los autores por el uso del montaje como método de trabajo que toma como punto de partida un principio formal de la tecnología, para posibilitar una puesta en diálogo que no favorezca las nuevas formas de simulación e ilusionismo visual facilitadas por la tecnología cibernética (Mitchell, 2005). Justamente, Benjamin usa el montaje en su proyecto de los pasajes para hacer una crítica de la modernidad (Buck-Morss, 2001); y los autores trabajados en esta investigación buscan retomar este método, para actualizarlo según las dinámicas de democratización de la tecnología (Rodríguez-Blanco, 2014), frente a las cuales parece una utopía despertar de la ilusión de encantamiento que vio el autor alemán en el siglo XIX. Entonces, al hablar de modernidad globalizada estamos retomando la caracterización de la época que hace Mitchell (2005), y al proponer una crítica no estamos buscando una reflexión específica sobre las contradicciones de nuestro tiempo; sino proponer una *forma* de reflexionar orientada al pensamiento crítico en la que el uso del GIF podría tener potencial.

La imagen central de nuestro corpus ha sido seleccionada deliberadamente por una sospecha orientada hacia el modo en que el GIF habilita una apuesta estética rudimentaria, basurizada, quizás “pobre” en términos convencionales; al tiempo que aloja múltiples temporalidades codificadas por aparatos estéticos de distintos momentos del contexto al cual pretende orientar su crítica. Vemos en esta imagen un código de composición que apuesta a acentuar límites, interrumpir un contexto, mostrar acontecimientos de forma no-lineal y reflexionar sobre ciertas paradojas de la cotidianidad. En ese sentido, tomando como punto de partida la propuesta teórica de Mitchell (2005) aquí explicada muy brevemente, es necesario profundizar en eso que él llama “dialéctica formal interna”; empezar por su carácter histórico-material para ver lo técnico-institucional que hay tras el aparato (Deótte, 2012). La ruta de referencia que se ha seguido para descubrir lo anterior, ha implicado un paso por otros GIFs que hacen parte del corpus, y en él nos permiten encontrar la historia del formato, ver los primeros GIFs así como el contexto en el cual han surgido; y también aquellos usos predominantes que de él se han hecho en la red.

Tenemos en esta investigación a un objeto de estudio que es el GIF, enmarcado en una pregunta de mayor alcance por el potencial crítico de una producción material de la cultura, que circula en un espacio donde se favorecen las lógicas de ese eufemismo que llamamos globalización (Mitchell, 2005). No pretendemos dar una respuesta absoluta a nuestra pregunta; sino desarrollar una reflexión donde la mirada dialéctica (Buck-Morss, 2001) a un corpus de GIFs sirva para ver condiciones de posibilidad que nazcan de las bases materiales de un soporte comúnmente usado en Internet, donde la democratización de la técnica hoy ofrece dispositivos que nos permiten usos orientados a la apropiación o la resignificación; tanto como pueden someternos a una sobresaturación de información o contenido visual, que nos regresa a ese encantamiento mistificador que Benjamin encontró en la cultura capitalista burguesa del siglo XIX (Buck-Morss, 2001).

Se trata de un corpus conformado, en primer lugar, por GIFs pertenecientes a la llamada “imagería en construcción” de 1990: un cono (Figura 1) y un cartel (Figura 10) característicos de las señalizaciones viales; un camión que carga y descarga escombros (Figura 9); un mundo que gira dentro de una órbita textual que invita a una página web (Figura 2), y un cuerpo que opera una máquina para inflar una esfera que estalla y se

recompone de forma incesante (Figura 11). Asimismo, contamos con dos ejemplos que revelan dinámicas de uso características del formato en Internet, tales como el *Hillary Shimmy* (Figura 3) y el *Confused Travolta* (Figura 4); y cuatro ejemplos de su uso en el ámbito artístico tales como las imágenes de estática o ruido visual que hicieron parte de la muestra *The GIF Show* (Figuras 5 y 6); la *Nutria con un rayo saliendo de su nariz* (Figura 7) que hizo parte de la muestra *Moving the Still*; y finalmente la imagen central que ya se ha mencionado: la Reinterpretación GIF de *Caracas sangrante*, realizada por el colectivo artístico La Hydra en el 2014. Sobre esta última se hace un análisis más detallado, pues activa una entrada a un tiempo profundo anudado en distintos acontecimientos en un contexto nacional; así como esperamos permita una salida que establezca un diálogo con el resto del corpus. Esto último, para finalmente poner a prueba si el GIF tiene estrategias estéticas y discursivas que habilitan la crítica de la modernidad globalizada; buscando puntos de contacto en el corpus a través de una mirada dialéctica; posibles conexiones que respeten la heterogeneidad de cada elemento del diálogo. Esto supone un gran reto en la investigación.

En el primer capítulo intentaremos contestar a lo siguiente: ¿Qué es el Graphics Interchange Format (GIF)? ¿Cómo se inscribe en el universo de la imagen, los aparatos y los medios? y, ¿qué interés práctico, teórico y crítico tienen estas preguntas? Partimos de la premisa de que se trata de un objeto pictorial (Mitchell, 2005) de los nuevos medios de comunicación (Manovich, 2001), enmarcado en el aparato estético que define la sensibilidad de nuestra época: la red informática (Deótte, 2012). Intentaremos seguir una especie de “ruta de referencia” que parte de una dialéctica formal interna (Mitchell, 2005) hasta la lógica de los usos (Martín-Barbero, 1991) del GIF. Esto nos permitirá hacer una problematización del mismo en cuanto metaimagen que reflexiona sobre su propio lenguaje (Mitchell, 2005); al tiempo que abre cuestionamientos interesantes acerca de las huellas, pérdidas, y residuos apropiables en esta época que Mitchell (2005) caracteriza como aquella de la reproducción biocibernética. El principal propósito en esta parte de la investigación será definir un corte de época a través de un terreno teórico que cimienta las bases metodológicas para esa puesta en diálogo de la que hemos hablado al abrir la introducción.

El segundo capítulo atiende a las constelaciones visuales y textuales propias del método de investigación con el cual se pretende trabajar; para poner en práctica una idea de Manovich (2001) acerca del montaje –estrategia cinematográfica– que toma lugar en la red



informática y abre nuevas posibilidades en cuanto a sus principios formales. Se profundiza en la raíz benjaminiana de los teóricos de la investigación, a partir de las premisas de Buck-Morss (2001) sobre los elementos apropiables de la producción tecnológica, que pueden restituir a la humanidad justo aquello que esa producción tecnológica amenaza con arrebatarle. Nos preguntamos: ¿En qué consiste la mirada dialéctica propuesta por Buck-Morss (2001)? ¿Cómo puede este método ponerse en práctica en la cultura visual contemporánea haciendo uso de las estrategias estéticas y discursivas del GIF? ¿Qué posibles relaciones encontramos entre el código de composición de los GIFs del corpus, y las categorías teóricas benjaminianas del montaje y la alegoría? Se espera, sobre todo con esta última pregunta, un acercamiento a aquello que en esta tesis es medular: el potencial crítico del formato.

En el tercer capítulo se formula un análisis más profundo sobre la imagen central del corpus; tomando siempre como punto de partida aquello que la gramática del GIF habilita en términos estéticos y discursivos. Nos preguntamos: ¿Cómo aparecen representados los acontecimientos y aparatos que se acumulan en el GIF de La Hydra (Figura 15)?, ¿de qué forma operan las estrategias estéticas y discursivas del formato en esta animación realizada con intenciones críticas orientadas a la violencia en Caracas?, y ¿en qué sentido las estrategias estéticas y discursivas del GIF habilitan, en esta imagen, una crítica de la modernidad globalizada a partir de su diálogo con el resto del corpus? Tomaremos esta imagen como puerta de entrada a distintos mundos que se constelan para poner en diálogo tres prácticas, configuradas por aparatos estéticos de distintas épocas; y se pretende que esta reflexión, al estar más contextualizada, permita ver en detalle ciertas formas políticas tras los acontecimientos y tecnicidades allí representados. Asimismo, buscaremos salir del marco contextual –sin dejarlo de lado, pues se integra a la reflexión sobre la época para la cual resulta medular pensar en ese contexto–; para relacionar este GIF con el resto del corpus y reflexionar sobre ciertas contradicciones de nuestra época: aquella de la reproducción biocibernética donde el clon es la imagen dialéctica (Mitchell, 2005), de la que Caracas hace parte y se suma justo desde su lugar atrasado, pobre y periférico; aquella donde el poder borra las huellas de sus crímenes eliminando superficies de inscripción: la modernidad globalizada.

Sin buscar analogías en la distancia, o aplicarle forzosamente un contexto a cada imagen, encontraremos los acontecimientos que en ellas se inscriben buscando las huellas de

lo que no se ve. ¿Qué hay fuera del campo pictorial? Queremos interrogar a los GIFs también en términos de su falta, de su carácter deficitario: buscar lo alegórico teorizado por Benjamin a través de un análisis que retoma al montaje como estrategia para apropiarse de los desechos y potencializar esa falta. Es necesario, en este punto inicial de la reflexión que da la bienvenida al lector, aclarar que la imagen central de este corpus habla de una historia compartida por la investigadora que escribe estas líneas; quien crece en Caracas y hace parte de las dinámicas cotidianas de ese espacio urbano que vemos desangrarse en el campo pictorial, cuyo código de composición echa mano de la técnica para resignificar una metáfora del desangramiento de la ciudad, en una apuesta estética rudimentaria cuyos *loops* han capturado en principio una mirada: la mía.

Esta única oportunidad de usar la primera persona en la investigación, se aprovecha para explicar que hay siempre una subjetividad que se integra al análisis: la ventana es el primer medio que confronta nuestra mirada a un adentro y un afuera, re-mapea nuestro cuerpo y nos sitúa para ver a través de un marco (Mitchell, 2005). En ese sentido, las ventanas de esos edificios me han confrontado y hoy las miro desde afuera con una perspectiva que espero pueda responder a una pregunta de investigación; con la espera de poder abrir nuevas preguntas en relación al modo en que hacer GIFs, puede ser una práctica para cuestionar las formas políticas inscritas siempre en las producciones materiales de la cultura.

## **CAPÍTULO I: El GIF en la época de la reproducción biocibernética**

El presente capítulo gira en torno a las siguientes interrogantes: ¿Qué es el Formato de Intercambio de Gráficos (GIF)? ¿Cómo se inscribe en el universo de la imagen, los aparatos y los medios? y, ¿qué interés práctico, teórico y crítico tienen estas preguntas? Se intentará poner a prueba la siguiente premisa: El GIF es un objeto pictorial (Mitchell, 2005) de los nuevos medios de comunicación (Manovich, 2001), cuyo aparecer es codificado por el aparato estético que define la sensibilidad de nuestra época (Deótte, 2012): la red informática. Al interrogar la lógica de los usos (Martín-Barbero, 1991) del GIF en la cultura visual contemporánea, encontramos que este ha sido comparado con objetos como el meme o el emoji, en tanto habilita la intertextualidad y la representación de afectos. En relación con esto, autores como Miltner & Highfield (2017) han propuesto que el GIF se ha convertido en una poderosa herramienta comunicativa.

Sin embargo, planteamos que el GIF comunica sin dejar de ser un formato de archivo que implica la codificación de imágenes a través de técnicas de compresión, tal como DCT (Discrete Cosine Transform), para JPG, o LZW (Lempel-Ziv-Welch), para PNG (Manovich, 2001; Miano, 1999). En ese sentido, la premisa de Deótte (2012) sobre el modo en que el poder tiende a borrar las huellas de sus crímenes eliminando soportes y superficies de inscripción, implica poner a prueba otro razonamiento: empezar por interrogar al GIF desde su dimensión de imagen informatizada, hasta llegar a aquella que lo relaciona con otras formas de la cultura humana (Manovich, 2001), puede permitir un mayor acercamiento hacia su potencial crítico. Lo que se presentará a continuación es una especie de ruta de referencia que parte de una dialéctica formal interna (Mitchell, 2005) hasta la lógica de los usos (Martín-Barbero, 1991) del GIF. Esto nos permitirá hacer una problematización del mismo en cuanto metaimagen que reflexiona sobre su propio lenguaje (Mitchell, 2005); al tiempo que abre cuestionamientos acerca de las huellas, pérdidas, y residuos apropiables en esta época que Mitchell (2005) caracteriza como aquella de la reproducción biocibernética.

### **Veinticinco años después de la imagería “en construcción”**

En la búsqueda que se llevó a cabo para entender cómo ha sido estudiado el GIF desde el ámbito académico, se encontró que el autor más citado para hablar de la historia de dicho

formato es Eppink (s.f.). Él explica que antes de la llegada de la World Wide Web, el consorcio CompuServe estaba posicionado como uno de los sistemas de red más populares. La compañía ofrecía a sus clientes un servicio de suscripción a través del cual era posible hacer cosas básicas como acceder al correo electrónico, intercambiar archivos, participar en chats y visualizar imágenes; pero para eso último se requería una aplicación o complemento por separado: CompuShow. En 1987 la empresa creó el Graphics Interchange Format o Formato de Intercambio de Gráficos (GIF), un formato abierto que permitía la visualización de imágenes de forma más rápida y a través de la propia plataforma. El GIF nace para resolver un problema: la integración de la imagen a la red. En 1995, después de la llegada de la *World Wide Web*, la compañía GeoCities comenzó a ofrecer a sus usuarios la posibilidad de crear páginas con funciones básicas, muy rudimentarias, donde se comenzó a ver algo más parecido a lo que hoy asociamos con GIFs animados.



**Figura 1.** Under construction GIF.

Recuperado en <https://bit.ly/3IZQPv7>



**Figura 2.** Welcome to my homepage GIF.

Recuperado en <https://bit.ly/3IZQPv7>

Se trata precisamente de los GIFs que vemos en las Figuras 1 y 2, en cuyas formas vemos representado un cono con el texto “en construcción” y un mundo girando en una órbita textual que da la bienvenida a una página web. Ambos caracterizan la estética de esos sitios que los usuarios empezaban a crear en la plataforma proporcionada por GeoCities, cargados de conos, barreras con luces intermitentes, u otro tipo de herramientas que hicieran alusión al proceso inacabado. Las páginas casi nunca llegaban a terminarse, por lo que el sello característico de “en construcción” se convirtió en una suerte de broma en la cultura digital de los años 90; pero esto también hizo que GeoCities desapareciera muy rápido para dar paso a otras plataformas como por ejemplo MySpace, donde se ofrecían plantillas predeterminadas a través de las cuales los usuarios podían crear perfiles o páginas web con menos esfuerzo y mayor rapidez (Eppink, s.f.). Sin embargo, en la red aún hay rastros de esas páginas abandonadas con la promesa de ser construidas, pues usuarios aficionados que llevan webs

como el Archive Team<sup>1</sup> se encargaron de guardarlas antes de que se perdieran para siempre; y crearon páginas como Text Files<sup>2</sup> donde se agrupa gran parte de esa imaginaria “en construcción”

Según Miltner y Highfield (2017), a pesar de que hoy en día los GIFs soportan imágenes de mejor calidad que aquellas de las Figuras 1 y 2, estas últimas forman parte de la “estética de lo feo en Internet” (p. 2), adorada por algunos de sus primeros usuarios y por aficionados como los del Archive Team. Ulanoff (2016) señala que se trata del formato de imagen de una generación: “es nuestro vinyl, nuestro compact disc” (p. 2). Los autores parecen concordar en la potencialidad de esos GIFs para caracterizar el espíritu de una época en la historia de la red; pero también señalan que el GIF se ha expandido como herramienta de la cultura digital mainstream contemporánea (Miltner y Highfield, 2017; Ulanoff, 2016). Esto podría deberse a sus versátiles cualidades técnicas, que le han llevado a convertirse en una herramienta comunicativa con limitaciones y posibilidades que, gracias a la retórica de sus *loops* infinitos, le permiten cumplir una función muy popular: la representación de afectos. Varias plataformas como WhatsApp y Facebook tienen un banco de GIFs disponibles para los usuarios, y generalmente estos se usan para representar tristeza, alegría, sorpresa, etc; como parte de una conversación o chat. En ese sentido, esta última no es una función que emana directamente de las especificidades técnicas del GIF, pues hace parte más bien de las dinámicas de uso a las que está sujeto.

Un GIF puede incrustarse directamente en una página, no necesita un reproductor de video, por lo que su visualización no requiere tanto esfuerzo. Eppink (s.f.) habla de que sus bajas barreras para ver, poseer y compartir lo convierten en un objeto promiscuo y sin restricciones, muy interesante en la cultura digital. Pero si pensamos en el GIF en tanto formato de archivo y lo comparamos con el resto de los formatos, vemos que efectivamente este tiene pocas modificaciones y ciertas limitaciones en términos convencionales. Autores como Tennant (1999) aseguraron que el GIF sería reemplazado rápidamente, lo destinaron a desaparecer; pues su paleta de 256 colores y profundidad de 8 bits por píxel sería rápidamente superada por otros formatos como por ejemplo el Portable Network Graphics (PNG). El autor comenta que “los formatos digitales y las nuevas tecnologías prometen

---

<sup>1</sup> <https://www.archiveteam.org/>

<sup>2</sup> <http://textfiles.com/underconstruction/>

revolucionar nuestra forma de usar y de interactuar con imágenes en Internet” (Tennant, 1999, p. 111).

Ciertamente, desde que Tennant (1999) escribió ese artículo hasta ahora, las formas de interactuar con imágenes en Internet han cambiado y hoy en día hay formatos de bajo peso que permiten visualizarlas en mejor calidad que el GIF, sin que esto implique un proceso lento o impráctico. Entonces, ¿por qué continuó proliferando el GIF de la forma en que autores como Miltner y Highfield (2017) señalaron? Para Eppink (s.f.) son precisamente esas limitaciones las que lo han hecho prosperar, pues han despertado un interés renovado por los *loops*:

se trata de un formato compartible que eclipsa a su creador para convertirse en parte esencial de una conversación cultural. El resultado es un *slang* digital, un vocabulario visual sin compromisos de autoría, en donde innumerables artefactos mediáticos son vistos, desplegados y elaborados como lenguaje más que como producto artístico. A pesar de que los individuos procesan los píxeles, las comunidades hacen los GIFs (p. 301)

Entonces, ¿cómo es ese *slang* digital?, ¿qué artefactos mediáticos son apropiados de la forma descrita por Eppink (s.f.)?, y ¿qué comunidades hacen GIFs? A continuación, veremos varios ejemplos que involucran crear GIFs y compartirlos en comunidad, así como también casos de GIFs en específico que se viralizaron de forma particular despertando la curiosidad de usuarios y otros autores.



**Figura 3.** Hillary Shimmy GIF.

Recuperado en <https://bit.ly/2T32wHH>

En la Figura 3 vemos un GIF popularmente conocido como el *Hillary Shimmy*, publicado por primera vez en una red social durante la transmisión de un debate televisivo entre Donald Trump y Hillary Clinton. Miltner y Highfield (2017) analizan en detalle la

forma en que, durante esa transmisión, diversos usuarios compartieron en Twitter pequeños fragmentos en formato GIF para hacer bromas, así como resaltar detalles o gestos de quienes en ese momento eran los candidatos a la Presidencia de la República norteamericana. En este fragmento particular, Hillary Clinton sonríe afectada y mueve sus hombros al escuchar comentarios sexistas de parte de su contrincante. Los autores comentan que, si bien en principio la imagen fue usada en un contexto social en línea para comentar la transmisión, ese GIF permaneció en Internet y sigue siendo usado. De hecho, el “shimmy” refiere a ese movimiento de hombros que hace Hillary, y al buscar la palabra en Giphy<sup>3</sup> aparece ese GIF entre las primeras posiciones, junto a otras figuras públicas que también han sido capturadas haciendo el mismo gesto. En ese sentido, vemos dos usos del formato que Miltner y Highfield (2017) definen como “compartir conocimiento cultural y representar afectos” (p. 3).

Por otro lado, Williams (s.f.) analiza cómo los *loops* le ofrecieron consuelo a la fanaticada de la serie *Hannibal* tras su episodio final. Este autor utiliza una perspectiva freudiana para explicar cómo el uso del GIF en una plataforma, puede permitir a los usuarios relacionarse más con la ausencia que con la presencia de sus objetos de admiración. Encontramos en diversos blogs de Tumblr comunidades de fans que usan el GIF para aliviar momentos de ruptura con sus series favoritas. Gurismek (s.f.) hace un estudio similar, centrándose en el caso de la serie *Lost*, pues después del capítulo final también se creó un blog con GIFs que rescataban momentos particulares y, según el autor, permitieron a los fans hacer catarsis ante la pérdida de su objeto de interés. Vemos en estos dos ejemplos usos complementarios que suman a nuestro cuestionamiento inicial acerca de la potencialidad del GIF: a partir de la apropiación, este permite hacer catarsis y establecer lazos entre grupos en la red.

En este ámbito hay una vertiente interesante que, si bien se relaciona con el hecho de establecer lazos entre comunidades con intereses similares y representar afectos, tiene además algo que nos hace sospechar si este formato puede potencialmente permitir que diversas comunidades se apropien de experiencias. Stiller (2015) estudia las intersecciones entre sexualidad, tecnología y cultura; interesándose más específicamente en la popularidad de los GIFs pornográficos realizados y compartidos por mujeres. La autora confiesa haberse

---

<sup>3</sup> <https://giphy.com/search/shimmy>

sorprendido al descubrir que estas imágenes de cuatro o cinco segundos, en silencio, y en constante *loop*, pudiesen ser suficientes para excitar a una persona; pero asegura que lo comprobó a partir de su propia experiencia.

La autora sostiene que el lugar ideal para encontrar ese tipo de GIFs es la red social Tumblr, donde se encuentran algunos blogs populares como Porn-Gifs-For-Women y YummyPornForGirls. Stiller (2015) valora la posibilidad de re-contextualizar el instante pornográfico en una plataforma hecha por mujeres y para mujeres, pero, ¿de qué contexto vienen esos GIFs? Evidentemente, de pornografía *mainstream* con contenido heteronormativo hecho por hombres. La autora no es ciega ante esto, y admite que las imágenes encontradas, en su mayoría, pueden reflejar problemas más complejos sobre la representación de la mujer en esa industria; pero rescata la importancia de que las creadoras puedan apropiarse de la experiencia pornográfica a través de un dispositivo tecnológico. Recordemos, además, que la intención de quienes han hecho estos blogs no es crítica: se trata de una búsqueda de entretenimiento y placer.

Hester, Jones y Taylor-Harman (2015) realizan un estudio cuantitativo del consumo de esos llamados “momentos micropornográficos” (Stiller, 2015), e indican que “la distribución y redistribución de GIFs micropornográficos en Tumblr demuestra que hay una audiencia activa, así como una comunidad de fans femenina emergente” (p. 357). Estas autoras plantean que “a través de la descontextualización selectiva de momentos específicos, la micro pornografía permite poner el foco en aquellos gestos o movimientos que nos afectan sexualmente. Esa experiencia afectiva es favorecida por la estética del *loop* en los GIFs” (p. 359). En esta última cita de las autoras encontramos entonces algo que hasta el momento no había sido cuestionado; pues no es lo mismo compartir un GIF para representar un afecto –alegría, tristeza, risa, etc–, que ver o compartir GIFs para tener una experiencia de placer. Asimismo, estamos ante un uso que implica la contemplación de varios GIFs al mismo tiempo, por parte de una comunidad que busca algo que no ha encontrado en el contenido *mainstream* de la pornografía.

Keen (2016) también estudia el fenómeno de la pornografía en GIFs, y se sorprende ante su cualidad hipnótica: “El chasquido mecánico que señala el inicio y el final del clip se convierte en un marcador de tiempo, una constante, un sutil recordatorio de que estos *loops*



están siendo mediados de forma mecánica, y me encuentro de repente viendo menos acciones específicas, y más trozos de carne que se repiten una y otra vez” (p. 1) Asimismo, agrega a su reflexión un punto muy importante: “esos GIFs casi nunca son creados por los autores del contenido original; hay poco, o casi nada que analizar en términos de argumento o temática, pero las imágenes tienen una resonancia significativa; y es que es imposible analizar al GIF sin pensar en la forma en que los usuarios se mueven a través de ellos” (p. 3)

Podemos decir entonces que este formato tiene posibilidades de generar contenido a partir de otros contenidos, quitándole importancia al argumento original y dándole protagonismo a un gesto repetido mecánicamente para producir un efecto. Por supuesto, esa potencia puede ser capturada por la publicidad, el mercado de consumo, o por la hegemonía heteronormada que produce la pornografía *mainstream*. Sin embargo, es notorio que las usuarias hayan elegido al GIF para armar sus blogs con experiencias micropornográficas, y que estos blogs sean conocidos como hechos *por y para* mujeres (Stiller, 2015). En estos últimos ejemplos encontramos en el uso del GIF un potencial de descontextualización así como una capacidad de habilitar nuevas experiencias.

Acerca de la descontextualización hay otros ejemplos que han sido muy interrogados, sobre todo en los casos en que las imágenes han tenido una rápida viralización. El llamado *Confused Travolta* ejemplifica muy bien esto último, pues se trata de un clip tomado de una narrativa maestra para ser aplicado a nuevos y múltiples contextos no relacionados directamente con la película *Pulp Fiction*, de donde proviene este clip:

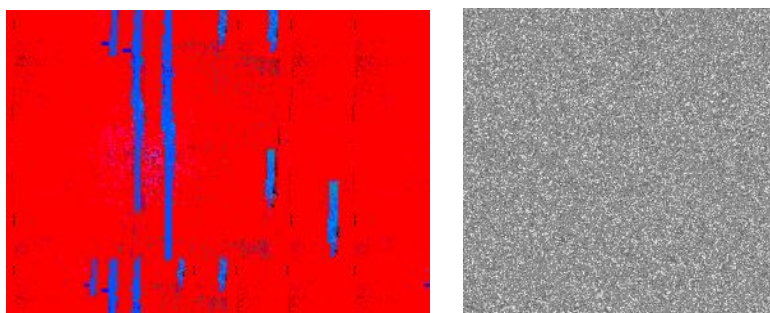


**Figura 4.** Confused Travolta GIF. Recuperado en <https://bit.ly/31iqaEK>

La rápida viralización del *Confused Travolta* en páginas web y redes sociales debe ser, según Roncallo-Dow (2016), interrogada en términos más amplios. El autor se refiere a que no se trata únicamente de compartir ese GIF de forma viral; sino que este va acompañado

de mensajes de los usuarios. Tomando el caso de la red social Twitter, las personas compartían la imagen acompañándola de mensajes como “cuando llego a casa y no hay comida”, “cuando llego al trabajo y (...)”, intentando encontrar en la actitud de Travolta un gesto familiar que implica una reacción ante una situación. En esta práctica social Escandell (2018) encuentra “una muestra creciente de la relevancia de esta narrativa intermedial como forma de desarrollo creativo en la cultura compartida” (p. 184). En ese sentido, lo que Escandell (2018) identifica en esta dinámica de uso es muy interesante, pues estamos ante una hibridación semiótica entre texto e imagen; y justo eso es lo que potencia la reapropiación de fragmentos cinematográficos cuyo sentido original (sin audio), choca con aquél nuevo que se le está dando en estos casos.

La intermedialidad es un tema muy discutido en el marco de las nuevas tecnologías y formas expresivas que se han popularizado en los últimos tiempos. Ortega Villaseñor (2016) aclara que este no es un fenómeno nuevo, pero su potencial creativo ha cobrado una nueva significación que podemos ver en los fenómenos anteriormente descritos por Roncallo-Dow (2016) y Escandell (2018). Se hace cada vez más difícil interpretar imágenes y prácticas culturales de forma aislada, apremia la necesidad de pensar en “análisis intermediales fincados en la inter y transdisciplinariedad” (p. 2). En ese sentido, pensar en las implicaciones del uso de un GIF como el *Confused Travolta* (Figura 4) implica ver también los mensajes agregados de los usuarios, pues hay una agregación de texto como marca personal para llenar esa especie de “espacio vacío” que queda al tener estas imágenes sencillas disponibles en la red. Parece que el formato está produciendo ese vaciamiento de la narrativa de la película de la mejor forma posible, para permitir una reapropiación que acompaña situaciones particulares: se le agrega a la imagen una carga de sentido personal.



**Figuras 5 y 6.** GIFs de la exposición “The GIF Show” curada por Rhizome.

Recuperados en <https://bit.ly/3dyFrpT>

La necesidad de una perspectiva multidisciplinaria se complejiza sobre todo si pensamos que el GIF ha sido usado en prácticas artísticas que están tanto dentro como fuera de la red. En este sentido, Eppink (s.f.) menciona que en el 2006 se llevó a cabo una exhibición curada por Rhizome<sup>4</sup>, donde se le dio por primera vez el foco al GIF como forma artística emergente. *The GIF Show* se llevó a cabo en una galería de San Francisco, y en las Figuras 5 y 6 tenemos dos de las piezas que se proyectaron en la muestra. Estas piezas parecen dar cuenta de aquello que Eppink (s.f.) ha intentado señalar desde el principio acerca del GIF: hay una cierta fascinación por esa estética del Internet de 1990, y una necesidad de reflexionar precisamente sobre aquello entendido como “limitaciones” del formato. Estas imágenes pueden ser entendidas como GIFs que reflexionan acerca de su condición de GIFs, pues parecen decirnos algo acerca de los colores, la estática, el ruido y el sinsentido.

*Moving The Still: A GIF Festival* es otra exposición que se llevó a cabo en la Brooklyn Academy of Music de Nueva York, y en este caso las imágenes se exhibieron en una sola pantalla, una tras otra, en la parte exterior de la galería. Baker (s.f.) explica que la decisión de exhibir los GIFs de esa forma responde a una intención de mostrar cómo este formato es tan propicio a ser compartido y exhibido, como lo es su fácil comodificación. Las animaciones “se difuminaron con el ruido visual del panorama urbano, y este efecto se evocó para mostrar una cierta ‘verdad de Internet’, para decir algo acerca de nuestra limitada economía de la atención” (p. 59).



**Figura 7.** GIF Una nutria con un rayo saliendo de su nariz, por Douglas Schatz. Recuperado en <https://bit.ly/3k30PG9>

---

<sup>4</sup> <https://rhizome.org/>

En la Figura 7 vemos uno de los GIFs que formó parte de esta muestra: Una nutria con un rayo saliendo con su nariz. Dicha imagen también nos habla un poco de ese sinsentido, del error y del ruido; así como de esa estética de 1990, pero también cumple una función crítica sobre Internet al ser puesta a operar en conjunto con el resto de las imágenes en el montaje anteriormente descrito. Lo que se está planteando aquí es muy interesante, pues se está utilizando un montaje cónsono con las lógicas de uso de Internet, que se sirve de la estética del GIF para hacer visible algo acerca de ese uso. Al mismo tiempo, según Baker (s.f.), se busca mostrar que el mérito del GIF no reside en lo artístico, sino en sus capacidades en tanto herramienta popular para crear significados, experiencias inmediatas, y potencializar el hecho de que cualquiera puede hacer uno utilizando aplicaciones gratuitas. El autor hace referencia a la similitud entre la estrategia estética de estas obras y algunos clásicos del remix, pues entre el GIF y la remezcla musical puede haber una vinculación muy prolífica para pensar en su potencial crítico.

El Khouri Buzato, Paulino da Silva, Secolim Coser, de Barros y Salmazi Sachs (2013) analizan el comportamiento y la percepción cultural del remix y el *mashup*, tomando en cuenta la aparición de las nuevas tecnologías; para concluir que estos son objetos de problematización cultural indispensables para transformar a los sujetos en trans-lectores y trans-letrados, en ciudadanos con capacidad de protagonizar cambios sociales a partir del momento en que son conscientes de las formas políticas que hay en este tipo de propuestas híbridas. Asimismo, McGranahan (2010) habla del *mashup* como un género bastardo de la cultura popular, y resalta su potencialidad para construir y mantener comunidades. Señala a los artistas que lo realizan como el frente de un movimiento en el que los consumidores pueden volverse productores que reconfiguran la cultura que les rodea. Sin embargo, esa reconfiguración no ocurre simplemente al poner en práctica la mezcla creativa, pues un objeto “tiene la capacidad de protagonizar cambios sociales a partir del momento en que (los usuarios) son conscientes de las formas políticas que hay en este tipo de propuestas híbridas” (McGranahan, 2010, p. 21).

Ya Ulanoff (2016) comparó al GIF con el vinilo, pues lo considera una reliquia que, a pesar del progreso técnico, sigue haciendo parte del uso contemporáneo. McGranahan (2010) está llevando la discusión hacia otro nivel proponiendo un potencial protagonismo de estos

objetos en cambios sociales; y hablando de formas políticas que deben ser interrogadas y comprendidas. En ese sentido, Kyrou (2006) entiende la creación como un flujo o experiencia interminable donde el arte de mezclar adquiere gran valor. El autor se refiere al terreno musical, y se ha tomado como referencia pues las reflexiones de Ulanoff (2016) y McGranahan (2010) proponen un paralelismo interesante entre el GIF y el remix; una tradición anterior a este formato de archivo y con una trayectoria mucho más amplia, donde la creación a partir de la apropiación y la resignificación son estrategias fundamentales. Kyrou (2006) ve la potencia de la impureza y de los choques, así como resalta el modo en que la política está implícita en la música. Según el autor, la irrupción de la llamada música tecnológica hace que el creador se confronte con su rol dentro del proceso de producción, sobre todo en el marco de los nuevos cuestionamientos que pueden hacerse con novedades como aquella del software libre. La música electrónica es sustancialmente un procedimiento donde el “copiar y pegar” adquiere un lugar central. Hay un salto entre escuchar y crear donde lo electrónico tiende un puente, y esto para el autor toma una valiosa forma política. Kyrou (2006) ve el plagio como una herramienta emancipatoria, y valora la copia –no por encima– en relación con el original; pues esta redistribuye los valores así como la división entre ambas cosas: “En la música la bastardización es positiva, productiva y progresiva” (Kyrou, 2006, p. 16).

El género que aborda Kyrou (2006) permite pensar en el potencial de aquellas ideas que son producto de un proceso de creatividad colectiva en el que es imposible –y por ende irrelevante– rastrear al artista para enaltecer sus capacidades. El autor valora la intervención, los saltos y la alteración de la materia. Asimismo, ve en todas esas estrategias un potencial transformador; y por supuesto aclara que su análisis sobre la música está influenciado por las vanguardias artísticas, en especial el dadaísmo. En su discusión acerca de la copia y el original cita a Benjamin (2005) para retomar la conocida discusión que establece el autor en torno al valor cultural y el valor exhibitivo, en el marco de la irrupción del cine como nueva tecnología en el siglo XIX. En relación a eso, Kyrou (2006) comenta: “Lo que no pudo mostrar Benjamin fueron los diferentes mecanismos que el poder iba a desarrollar para impedir que (...) el aura, a punto como estaba de expirar, se adaptase todavía a un ‘nuevo’ código de valores: el económico” (p. 17).

Vemos que el autor toma en cuenta el potencial que vio Benjamin en la técnica, pero le da un vuelco contemporáneo enmarcado en el actual modo de producción que absorbe casi completamente el potencial creativo y transformador de las propuestas musicales. Lo que consideramos más importante es que, a pesar del curso predominante que ha seguido el techno, hay ideas de Kyrou (2006) en cuanto a la condición de posibilidad de ese estilo musical que le dan valor al ruido subversivo como herramienta táctica contra las restricciones impuestas por el actual modo de producción. Asimismo, el autor valora el modo en que puede ponerse lo “ilegible” por encima de la “melodía cómoda”; pues esa música, para él “bastarda”, propone nuevas estrategias compositivas que se oponen al orden y al control. Lo ilegible necesita nuevos códigos para ser leído; mientras que las melodías familiares pueden leerse dentro del orden establecido.

El paralelismo entre el GIF y el remix musical nos lleva a preguntarnos qué formas políticas hay tras las imágenes aquí expuestas; así como definir de qué depende el entendimiento de dichas formas. Los autores citados han resaltado su potencial para establecer lazos entre grupos en la red (Williams, s.f.; Gurismek, s.f.); descontextualizar y habilitar nuevas experiencias (Stiller, 2015); generar narrativas intermediales (Escandall, 2018); fomentar la rápida viralización (Roncallo-Dow, 2016); compartir conocimiento cultural, representar afectos, subrayar detalles y proveer capas de significación (Miltner y Highfield, 2017). En tanto forma artística emergente, el GIF ha permitido “celebrar las abstracciones formalistas de la corrupción de la data y el error, desafiando la hegemonía de la alta resolución para revelar algo visualmente interesante” (Baker, s.f. p. 59); así como se ha valorado en tanto herramienta para crear significados, sobre todo si pensamos que hacerlos es muy fácil con las aplicaciones en línea y gratuitas que hoy existen (Baker, s.f.). Sin embargo, para pensar en formas políticas y en las estrategias estéticas que pueden habilitarse con determinados usos del GIF, es preciso considerar un elemento que Miltner y Highfield (2017) mencionan como algo sin mucha importancia:

examinamos al GIF como un texto cultural y dispositivo. Esto es muy distinto a tener el foco específicamente en el formato .GIF. Una distinción menor, quizás, pero importante de hacer notar puesto que diferentes plataformas de redes sociales y aplicaciones tratan con con GIFs, y en ellas no todos los GIFs están en formato .GIF (p. 2)

Proponer que el GIF puede entenderse como un texto cultural y un dispositivo es precisamente uno de los objetivos de esta investigación, por lo cual podemos ubicarnos en esa perspectiva. Sin embargo, lo que Miltner y Highfield (2017) consideran una “distinción menor” será a continuación un punto central, pues en principio lo que hace que un GIF sea GIF es el hecho de que la imagen esté exportada en *ese* formato. Más adelante, los autores parecen debatir si esto es importante o no, pues en sus conclusiones aclaran que, aunque los GIFs comparten cualidades comunicativas con otros medios visuales como el meme –intertextualidad– o el emoji –representación de afectos–, estas difieren en cuanto a aspectos técnicos e inclusive en cuanto a las prácticas culturales desarrolladas en torno a cada uno. Ciertamente hay diferencias en la lógica de los usos de estos distintos medios visuales; y lo que diferencia al GIF es precisamente el hecho de que se trata de un formato, de un soporte que codifica el modo de aparecer de las imágenes y los textos que aloja. Nos ubicamos un poco más en la perspectiva de Eppink (s.f.):

Durante la mayor parte de la historia de la web, las empresas y organizaciones han intentado mejorar el GIF sin entender las posibilidades que lo han hecho exitoso. La falta de audio y controles de reproducción del formato, frecuentemente citadas como deficiencias, imponen una forma silenciosa y no interactiva que no exige tanta atención como un reproductor de video con todas las funciones. Un GIF se puede incrustar directamente en una página web, donde se carga inmediatamente sin complementos o reproductores de terceros, porque es un formato abierto. Y como archivos simples, los GIFs son promiscuos y sin fricción, con barreras bajas para ver, poseer y compartir. Es en gran parte debido a sus limitaciones que el GIF prospera casi dos décadas después de su introducción, manteniendo un interés renovado por los *loops*. (p. 303)

El autor le da importancia a todo aquello que se habilita desde el soporte, resaltando elementos técnicos como el hecho de que se trata de un formato abierto, y de un archivo simple en cuyos *loops* podemos encontrar la repetición como estrategia retórica. En ese sentido, es importante entender al GIF en tanto formato de archivo, para ver qué lo diferencia del resto de los formatos –JPEG, PNG, BMP, etc.–, entender su lógica programática y ver qué posibilita desde su condición de soporte; así como interrogar cómo ha sido usado el GIF y por qué ha sido comparado con otros medios visuales que no son formatos. No se pretende elegir un camino; sino partir de las bases materiales para llegar a las formas (Manovich, 2001).

Si al comparar al GIF con el remix y el *mashup* pensamos en cómo estas prácticas permiten ver a los usuarios en tanto productores que pueden reconfigurar la cultura que les rodea, también dijimos que esto sólo puede ocurrir cuando hay un profundo entendimiento de las formas políticas que hay en estas prácticas. Entonces, más que pensar que el GIF trasciende las categorías, o caer en reflexiones utópicas sobre las promesas de Internet; nos concentramos en trazar una ruta hacia los orígenes del GIF entendido como un soporte que habilita prácticas culturales. Asimismo, pondremos a prueba el impulso vanguardista que mueve a Kyrou (2006) a problematizar el potencial transformador de la técnica; cuya raíz es, sin lugar a dudas, benjaminiana. Trazar esa ruta implica pensar en conceptos como la imagen, el aparato y el medio; los cuales serán definidos a continuación para inscribir al objeto de estudio en un universo teórico. La intención no será buscar una definición precisa ni absolutizada del GIF; sino entenderlo a la luz de las teorías de autores como Mitchell (2005), Deótte (2012), Manovich (2001) y Martín-Barbero (1991); para así proseguir con una reflexión más amplia acerca de sus estrategias estéticas y discursivas, que nos permita ver de qué depende su eficacia crítica en determinados contextos.

### **Aparatos estéticos y nuevos medios de comunicación**

Con la intención de construir una *Breve historia de la imagen*, Melot (2010) empieza por distinguir entre las palabras “image”, que en inglés refiere a la “representación, real o imaginaria (...) y “picture”, que se refiere más bien a sus formas materiales: el cuadro, el cliché, la película, de manera análoga a aquella en que el texto se distingue de la escritura y el habla de la voz” (p. 11). Tal diferencia no existe en español, y sin embargo resulta fundamental en esta investigación, pues será problematizada según la ampliación que de esta idea hace Mitchell (2005) al categorizar a la “imagen” como la forma o figura que aparece en un medio; y al “objeto” como aquella “cosa material a la que una imagen refiere o trae a la vista” (p. 12). Eso que el autor llama “objeto/cosa material” es para Deótte (2012) el eje de la discusión acerca de las épocas, las imágenes y los aparatos, pues él postula que el soporte o superficie de inscripción es aquello que hace época y configura una sensibilidad común.

Deótte (2012) propone el concepto de “aparato estético” para ubicarse en un terreno teórico conformado por Benjamin (2015) y Rancière (2002). Del primero, retoma la idea de que las tecnologías novedosas implican transformaciones de la sociedad –y en ellas



encontramos siempre un pasado latente—. Del segundo, le interesa rescatar que hay un régimen estético de las artes cuya distinción no está en las maneras de hacer, sino en el modo de hacer sensible. La conjugación que hace Deótte (2012) se centra en la idea de que los aparatos pueden configurar épocas, en cierta medida, y así redefinir la sensibilidad de una comunidad. Para justificar esa premisa, el autor hace algunas distinciones entre los marcos dentro de los cuales operan distintos regímenes de representación, y se refiere a esta época como aquella de la “escritura digital” (p. 142), pero no dice mucho más que eso acerca de las implicaciones de la digitalización. Lo que resulta interesante es que el autor habla de escritura, y según Manovich (2001) –quien sí profundiza en lo digital– los objetos de los nuevos medios de comunicación contienen una multiplicidad de niveles, que llegan hasta el lenguaje de la máquina.

La aparición de los llamados nuevos Medios de comunicación puede rastrearse, según Manovich (2001), en la confluencia de dos eventos de la informática y la tecnología: el Daguerrotipo (1839) y la Máquina Analítica de Babbage (1833). El primero aparece en París, cuando Louis Daguerre presenta una herramienta moderna para reproducir la realidad. Esto ocurre en un momento histórico que Melot (2010) describe como “la espera de la foto” (p. 72), pues la atmósfera de Occidente se centraba en la fascinación por crear imágenes cada vez más fieles a las apariencias de la realidad. La escena burguesa en París estaba dominada por el mercado del retrato, y en ese contexto el autor menciona algunos aparatos como la cámara oscura o los experimentos de Niépce, quien quería trasladar las imágenes a superficies como el zinc litográfico o la piedra. Daguerre perfecciona los ensayos de Niépce y logra fijar la imagen sobre el metal, así aparece el daguerrotipo. El Estado adquiere la patente del invento, y la pasión por el retrato hizo que todos quisieran ver su imagen capturada por esa nueva máquina (Manovich, 2001); para lo que tenían que posar durante prolongados lapsos de tiempo. Melot (2010) describe el proceso de hacer los retratos prácticamente como sesiones de tortura, que aún no lograban resolver el problema de la producción en masa debido a la lentitud de los procedimientos. Sin embargo, esta herramienta dio inicio al frenesí mediático (Manovich, 2001); por lo cual es factible entender al daguerrotipo como un aparato estético que participa en la configuración de una época y redefine la sensibilidad de una comunidad (Deótte, 2012).

La industria de los grabadores entra en decadencia cuando por fin las fotografías pueden imprimirse en grandes tiradas. La primera fotografía impresa en un periódico francés aparece en 1886; pero para pasar del grabado al fotograbado, la prensa tuvo que esperar diez años más, hasta que empieza a usarse la trama –inventada en Estados Unidos y Europa en 1880–. El uso de la misma permite que la imagen se reduzca a una multiplicidad de puntos que “más o menos entintados, permiten reproducir las medias tintas, los moldeados y todas las sutilezas de gris que necesita la imagen para no verse reducida a un trazo” (Melot, 2010, p. 77). Ese dato es importante pues gracias a la trama proceden las líneas de los televisores y los píxeles de las computadoras, siendo estos últimos un elemento fundamental del análisis de Manovich (2001) para hablar de los nuevos medios de comunicación, cuya definición se retomará a continuación pues procede, como se mencionó anteriormente, de la conjunción entre dos momentos históricos. Ya se describió el daguerrotipo, a continuación veremos qué es la Máquina Analítica de Babbage que, a diferencia del primero, no tuvo tanto éxito en el mercado.

Muchas características claves de la computadora digital moderna están, según Manovich (2001), ya contenidas en la Máquina Analítica que Charles Babbage inventa en 1833. Su función era realizar operaciones matemáticas cuyos resultados podían escribirse en una computadora e imprimirse posteriormente. Para ese momento, los avances técnicos de las “máquinas mediáticas” (como la fotografía) y aquellas de cómputo (como el procesador analítico) eran necesarios para que la sociedad moderna de masas funcionara de la forma en que lo hacía. Sin embargo, estas dos tecnologías progresaban en paralelo, sin encontrarse. A principios del siglo XX, el auge de los medios modernos “permitía el almacenamiento de imágenes, las secuencias de imágenes, sonidos y textos en distintas formas materiales (placas fotográficas, stock de película, registros de gramófono, etc)” (Manovich, 2001, p. 23). En 1890 la imagen fija se pone en movimiento con la llegada del Kinetoscopio, y dos años después los hermanos Lumière presentan el cinematógrafo, una máquina con la capacidad de filmar y proyectar imágenes en movimiento.

La aparición del cine es ampliamente discutida por Benjamin (2015), quien describe cómo la relación entre las masas y la obra de arte cambia con la reproductibilidad técnica; pues como nunca antes se les ofrece a los espectadores “el objeto de una recepción colectiva

simultánea” (p. 75). Al intentar hacer un análisis detallado de la estética visual de los nuevos medios de comunicación, Manovich (2001) retoma las ideas de Benjamin (2015) en torno al potencial transformador del cine; para ubicarse en la historia de la cultura visual y mostrar cómo, tanto el cine como la programación, siguen una lógica de producción industrial dentro de la cual se enmarca “la muestra más material y visible de la globalización” (p. 23): Internet. Sin embargo, para llegar a interrogar a la red informática, debemos primero entender cómo se relaciona con aquello anterior a ella, y ver exactamente cuál es el cambio: ¿Qué es lo que hace que los Nuevos Medios de Comunicación sean *nuevos*?

Así como el año 1890 fue significativo para el desarrollo de los medios; Manovich (2001) explica que también lo fue para la informática. En los Estados Unidos se inventa el Tabulador de Hollerith, aparato con el cual se abre la puerta hacia las máquinas de cálculo apropiadas por las empresas, empezando por las aseguradoras –empieza a utilizarse la data para el comercio–. La Máquina Tabuladora de Hollerith se convirtió en una prolífica compañía que, décadas después, pasó a llamarse International Business Machines Corporation, mejor conocida como IBM. Más adelante, en 1936, Alan Turing escribe un protocolo para la fabricación de la llamada Universal Turing Machine; se trata de una máquina que calcula, lee y escribe números en una cinta sin fin. Manovich (2001) acota que “su diagrama se veía sospechosamente similar a aquél del proyector de película” (p. 24). El autor agrega que “la esencia del cine es grabar y almacenar data visible en una forma material. Una cámara graba datos en película, y el proyector la lee” (p. 24). De esa misma forma, la data de una computadora tiene que almacenarse en un medio; y a eso se debe la similitud entre el proyector y la Universal Turing Machine (Manovich, 2001). Las imágenes del cine se grababan en celuloide; pero los informáticos necesitaban algo mucho más veloz: el código binario.

Fue Konrad Zuse, un ingeniero alemán, quien creó la primera computadora digital operativa. Lo interesante es que Zuse usó, para controlar cada programa de la computadora, una cinta de película de 35mm perforada. Una de sus piezas sobrevivió, y Manovich (2001) comenta que esta “mostraba el código binario perforado sobre los *frames* originales de una toma en interiores. La típica escena de una película (dos personas en un cuarto haciendo algo) se convierte en el soporte de una serie de comandos informáticos” (p. 25). Lo que para Manovich (2001) supone una conquista del código binario sobre el código icónico, abre paso

a lo que ocurre medio siglo después: “todos los medios existentes se traducen en datos numéricos accesibles para la computadora” (p. 25). Es así como los medios se convierten en *nuevos*. El resultado es que “los gráficos, las imágenes en movimiento, los sonidos, espacios y textos se vuelven conjuntos de datos informáticos” (p. 25). Así entonces, se modifica el carácter tanto de los medios como el de las computadoras, pues estas no sólo calculan sino que procesan a otros medios; y no sólo leen números, sino píxeles. “Se difumina la imagen, se ajusta su contraste, o se verifica si esta contiene el esbozo de un objeto” (p. 26); así como también se hacen posibles procedimientos más complejos como por ejemplo configurar bases de datos de imágenes con composición o contenido similar.

Entonces, llamamos a los medios “nuevos” cuando estos implican datos numéricos procesables por computadora (Manovich, 2001), y es en ese sentido que podemos afirmar que el Formato de Intercambio de Gráficos (GIF) nace en el contexto de los nuevos medios de comunicación. Asimismo, pensar en el GIF implica pensar en números y píxeles; pues son estos elementos los que hacen que el formato, desde su soporte, codifique el aparecer de determinadas imágenes que circulan en la red, tales como lo son aquellas que vimos en el estado de la cuestión esbozado previamente: *Hillary Shimmy*, *Confused Travolta*, la *Nutria con el rayo saliendo de su nariz*, los GIFs expuestos en *Moving the Still*, etc. Sin embargo, si continuamos aproximándonos a una categorización del formato tomando las ideas de Manovich (2001), podríamos ubicar esas imágenes y probablemente a todos los GIFs que circulan en la red como “objetos de los Nuevos Medios de Comunicación” (p. 27). El autor explica la elección del término “objeto” movilizada por una intención de evitar otros términos como “producto” u “obra de arte”, para referirse a diversos elementos como un *still*, un juego de computadora, una página web, entre otros. Asimismo, aclara que quiere “adoptar los términos y paradigmas de las ciencias informáticas para hacer una teoría de cultura informática” (p. 27).

La máquina tiene un lenguaje particular con el cual los diseñadores de objetos de los nuevos medios organizan datos y estructuran las experiencias de los usuarios (Manovich, 2001); y ese lenguaje es aquel de la programación informática, que según esta perspectiva hay que interrogar para poder problematizar esas experiencias. Entonces, “así como un texto sobre el cine progresa de sus fundamentos materiales a los géneros cinematográficos, este texto progresa de las bases materiales de los nuevos medios, a sus formas” (Manovich, 2011,

p. 25). Siguiendo la lógica de Mitchell (2005), Manovich (2011) está proponiendo ir del objeto –cosa material– a la imagen –figura, forma– para interrogar los modos de producción que hoy en día están mediados por la computadora. Si retomamos a Deótte (2012) para proponer que un aparato inventa/encuentra una temporalidad, y que por ende un análisis de época se somete a aquel de los aparatos, sería correcto afirmar que el aparato estético de nuestra época es la red informática; caracterizada por Manovich (2001) de una forma cónsona con aquella de Benjamin (2015), quien habla de la reproducción mecánica e interroga profundamente la aparición del cine y las manifestaciones estéticas del Siglo XIX. De hecho, Manovich (2001) explícitamente afirma que está retomando el método que usó Benjamin (2015) al hablar de cine, para definir cuál es el lenguaje de los nuevos medios de comunicación, y encuentra en lo cinematográfico elementos estéticos que le permiten explicar sus argumentos. Asimismo, también Mitchell (2005) habla de aquello que según él caracteriza a esta época, e intentando hacer un guiño a Benjamin (2015) afirma que estamos en una “era de la reproducción biocibernética” donde los *cyborgs*, la clonación y la ingeniería genética hacen que “el antiguo sueño de la imagen en movimiento parezca un lugar común” (p. 98).

Entonces, así como el cine fue el primer aparato estético en la época de la industrialización (Deótte, 2012), la red informática es el aparato estético que define la época de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005). Se trata de un aparato que hace inteligible algo sensible, codificando el aparecer de los diversos objetos de los nuevos medios de comunicación; cuyo auge Manovich (2001) ubica en el momento en que los medios existentes pueden traducirse en datos numéricos procesados por la computadora. Sin embargo, la intención del autor no es hacer una separación entre dos momentos para dejar atrás todo aquello que aparece antes de la red informática; sino hacer una categorización de aquello que, de forma más elemental, nos hace llamar a un medio nuevo para ver entonces cómo esto se articula con lo “viejo”, o mejor dicho, con otras tecnologías y aparatos estéticos. Es precisamente para revelar esa dialéctica que el autor abre su reflexión hablando de la forma en que *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov puede mostrarnos una estética de aquello que conocemos como base de datos. Se trata de un objeto central de los nuevos medios, que de ninguna forma nace con ellos; pues se inscribe en una reflexión más amplia

acerca del modo en que la técnica organiza “maneras de ver el mundo, estructurar el tiempo, narrar una historia y vincular una experiencia con otra” (Manovich, 2001, p. 4).

Podemos encontrar pistas de ese *algo* sensible que se hace inteligible (Deótte, 2012) siguiendo el planteamiento de Manovich (2001) acerca de la forma en que las tecnologías de la sociedad moderna del Siglo XIX, tales como la cámara fotográfica y la cámara de cine, permitieron acumular una cantidad incalculable de material mediático; por lo que al final del siglo XX el problema ya no era crear un objeto mediático sino ubicarlo en un lugar preexistente: “Si quieres una imagen en particular, probablemente esta ya existe, pero sería más fácil crear una de cero que ubicar aquella que ya existe” (p. 35), por lo que uno de los próximos pasos en la evolución de los medios es la búsqueda de tecnologías para almacenar, organizar, y permitir un acceso más eficiente, rápido y fácil a distintos objetos. En ese sentido, encontramos que la Base de datos es una forma cultural que ofrece un modelo del mundo y de la experiencia humana; así como “afecta el modo en que un usuario concibe la data que está contenida *en* esa Base de datos” (Manovich, 2001, p. 37).

Si retomamos la idea de la estética de la imaginería “en construcción” de la que hablan Eppink (s.f.) y Ulanoff (2016) en el estado de la cuestión, recordamos cómo aquellos GIFs que en 1995 hicieron parte de la Base de datos que GeoCities ofrecía a sus suscriptores, aparecieron en las primeras páginas web creadas por usuarios; así como también recordamos que, a pesar de que el servicio dejó de funcionar, estos GIFs perduraron como parte de la cultura digital de los años 90 y ahora podemos encontrarlos en otra base de datos compilada por un historiador del *Internet Archive* llamado Jason Scott. (Pick, 2015)

Siguiendo la idea de Manovich (2001), el hecho de saber que las Figuras 1 y 2 pertenecientes a la estética de la imaginería “en construcción” se ubican ahora en *esa* base de datos –que organiza objetos del Internet de 1990– afecta el modo en que esa imagen es concebida y entendida en esta reflexión. En ese sentido, conocer sus orígenes y su trayectoria define parte de la experiencia que tenemos al verlas; pero eso no significa que no podamos pensar en su potencia al sacarlas de ese contexto; ni significa que por sacarlas de allí ya no importe el contexto. Manovich (2001) también explica que la posibilidad de darle una identidad única a un objeto cultural en los nuevos medios de comunicación permanece siempre abierta, pues sus variables pueden ser modificadas; y una manera de modificarlas

—entre todas las que existen— puede estar tan sólo en extraerlo de una Base de datos para introducirlo en un texto académico, como este. De nuevo, tenemos que tener siempre claro que no se busca romper con lo anterior, ni mucho menos proponer que la Base de datos ya no importa porque el objeto está fuera de ella, pues la operación es más compleja: lo que se busca es interrogar las posibilidades de un objeto en tanto lleva consigo distintas capas de significación entre las que la huella de la base de datos no puede borrarse, y la forma de considerarla es tenerla en cuenta al reflexionar sobre la imagen, sin que esta quede limitada a su condición de hacer parte de la imaginiería en construcción de los años 90. Manovich (2001) habla de dos niveles importantes a tomar en cuenta al interrogar lo que él llama una “imagen informatizada”:

La estructura de una imagen informatizada es relevante. En el nivel de la representación, pertenece a la dimensión de la cultura humana, entrando automáticamente en diálogo con otras imágenes (...). Pero a otro nivel, se trata de un archivo informático que consta de un encabezado que la máquina puede leer, seguido de números que representan valores cromáticos de sus píxeles. En este nivel entra en diálogo con otros archivos informáticos. Las dimensiones de ese diálogo no se deducen en términos de contenido, sino de cualidades formales como tamaño del archivo, compresión utilizada, formato, etc. (Manovich, 2001, p. 45)

Sabemos que todo GIF es “imagen informatizada” pues tiene un estrato calculable, y su codificación numérica es aquello más elemental en su base material, al tiempo que lo inscribe en el universo de los objetos de los Nuevos Medios de Comunicación. En ese sentido, la imaginiería “en construcción”, además de relacionarse con la base de datos de la cual proviene, se define en principio por el formato que agrupa cada una de esas imágenes, pues este las relaciona con otros archivos de computadora. Es su condición de .GIF aquello que a la imaginiería “en construcción” le sirve de soporte y codifica su aparecer en el aparato estético de nuestra época: la red informática. Ese aparecer tiene ciertos aspectos formales que deberían importar si seguimos la lógica de Manovich (2010), quien explícitamente nombra “materialismo digital” a su método de estudio, pues como vimos procede de las bases materiales a la dimensión cultural de su objeto de análisis.

Para proceder de aquella base más elemental del GIF, entonces, antes de entender sus usos y aquellas otras producciones materiales de la cultura con las que ha sido comparado, podemos comenzar por la forma en que este es definido en una guía de formatos de archivo

de imágenes comprimidas, escrita para diseñadores de software. Miano (1999) comenta que el texto trata de formatos de imagen de mapa de bits, cuya mayor ventaja es la calidad, pues “mientras que la cantidad de espacio en discos duros y memorias aumenta junto a la velocidad de los procesadores, el uso de imágenes de mapa de bits se expande con la misma velocidad” (p. 3). Es decir, que mientras la memoria de las computadoras crece, también crece el número y tamaño de imágenes que pueden visualizarse en ellas. “La compresión se usa para reducir el espacio que una imagen ocupa en un disco duro, permitiendo mayor espacio de almacenamiento” (p. 3). El autor también explica que estos formatos casi siempre incorporan técnicas de compresión que aprovechan del hecho de que para el ojo humano es difícil distinguir entre colores prácticamente idénticos, y producen así una imagen que es cercana a su original pero no un idéntico exacto.

Miano (1999) define al GIF como “una creación de CompuServe usada para almacenar varias imágenes de mapa de bits en un sólo archivo, para su intercambio entre plataformas y sistemas” (p. 170); además, comenta que sus dos principales características son (1) que permite 256 colores usando entre 1 y 8 bits por pixel, y (2) que aloja múltiples imágenes en un mismo archivo. Sin embargo, lo compara con el JPEG y comenta que este último tiene una mejor compresión y mayor profundidad de colores; razón por la que, según el autor, prácticamente ha reemplazado al GIF, que además está rodeado de “complicaciones legales que lo han condenado a la obsolescencia”. En ese sentido, es debido a esas complicaciones que el formato GIF únicamente tiene dos versiones: 87a (1987) y 98a (1998).

La capacidad de poder alojar múltiples imágenes en un sólo archivo es aquello que hace al GIF único entre el resto de los formatos (Miano, 1999), y ese beneficio ha sido aprovechado por los navegadores web para mostrar animaciones simples. Esta propiedad se logra a través de la codificación de distintas imágenes en bloques separados, entre los que se puede controlar la cantidad de tiempo entre los cuadros individuales. La cantidad de veces que se repite la secuencia puede definirse antes de exportar la imagen, y “es el valor cero (0) el que especifica que esta se repetirá de forma indefinida” (p. 186). El autor explica que, a pesar de que el GIF es el primer formato de imagen universalmente aceptado, “desafortunadamente hubo problemas legales que impidieron que continuara su desarrollo. A diferencia de los principales formatos de gráficos, no hay mejoras programáticas del GIF en



curso. Esto, aunado a sus limitaciones inherentes en comparación al JPEG o al PNG, lo ha hecho estar esencialmente muerto” (p. 188)

Recordemos que en el estado de la cuestión se planteó una problemática en relación a aquello que caracteriza al GIF, pensando en esa “trascendencia de la categoría de formato” que proponen algunos autores. Esto último se puso en cuestión pues, si bien en este capítulo se busca definir al GIF, hay un interés más profundo en el corazón de la investigación por interrogar su potencialidad crítica. En ese sentido, la discusión acerca del aparato estético y los nuevos medios se ha iniciado para esbozar aquellas bases materiales que definen a la red informática; así como se ha buscado hacer una radiografía del GIF usando el lenguaje de la programación del que habla Manovich (2001), lo que nos llevó a buscar las especificaciones de los formatos que hace Miano (1999). Todo esto siguiendo la proposición de Deótte (2012) acerca de la esencia de la creación en lo técnico-institucional, cuya búsqueda debe originarse en una interrogación profunda de los soportes. Esta reflexión cobra vigencia política en nuestra época, sobre todo si pensamos en cómo se actualiza la pregunta por la potencia de lo inmaterial con la aparición de la red informática y los nuevos medios de comunicación.

Mitchell (2005) hace algunas precisiones muy interesantes sobre cómo esa idea de lo inmaterial nos puede llevar a creer que se desdibujan los límites entre los soportes, por lo que hay que entender muy bien la distinción que hace el autor entre los términos anglosajones *image* y *picture* que se delimitó al principio, sobre la cual se continuará desarrollando a continuación. El autor explica que podemos colgar en la pared una *picture*; pero no una imagen, pues esta última “flota sin medios visibles que la soporten, es una apariencia fantasmática, virtual o espectral que puede transferirse a otro medio” (p. 85). Se trata de aquello que escapa a la materialidad de la *picture* cuando es copiada. En ese sentido, para no seguir usando la palabra en inglés que no tiene traducción al español, podemos decir que Mitchell (2005) está hablando de la imagen como aquella dimensión pictorial (inmaterial) en un objeto (material). En palabras del autor: “las imágenes siempre se apersonan en objetos materiales” (p. 108). Entonces *picture* = imagen + soporte; y en tanto ese soporte es un objeto material, sería correcto hablar de objeto pictorial para aludir a lo que Mitchell (2005) define como *picture*.

Recordemos que Manovich (2001) también utiliza el término “objeto” para referirse a los distintos elementos que circulan en la red, tales como páginas web, *banners*, GIFs, videojuegos, entre otros; y justifica la utilización del término para evitar caer en dicotomías acerca si se trata de productos u obras de arte. Justo esa imprecisión que posibilita el término “objeto” es abordada por Mitchell (2005), quien comenta que estos constituyen “el mundo que se presenta en contraposición al sujeto” (p. 108) y aclara que “si no hay imagen sin objeto (como soporte material u objetivo referencial), tampoco hay objeto sin imagen” (p. 108). En ese sentido, podemos pensar en los GIFs de la imaginería “en construcción” (Figuras 1 y 2); o en aquellos incluidos en las exposiciones *The GIF show* y *Moving the Still* (Figuras 5, 6 y 7); e inclusive en los más viralizados como el *Confused Travolta* (Figura 4); y afirmar que se trata de objetos pictoriales cuya dimensión de soporte tiene una materialidad escurridiza. Sin embargo, por supuesto hay una diferencia entre lo inmaterial en la imagen de un cuadro y lo inmaterial en un GIF; pues a diferencia de un cuadro que colgamos en la pared, es un objeto/soporte que no podemos tocar con nuestras manos. Sobre este tema, Mitchell (2005) comenta que la imagen siempre ha tenido, de una forma u otra, una dimensión inmaterial; y que con los nuevos medios se actualiza esta noción “haciendo la ontología fundamental de la imagen aún más evidente” (p. 97). Sería correcto entonces afirmar que el GIF puede ser entendido como un objeto pictorial que, al ser interrogado en tanto metaimagen, abre cuestionamientos acerca de la ontología fundamental *de* la imagen. Pensarlo de esa forma nos da un suelo teórico para seguir justificando por qué en la estética de un GIF encontramos cuestiones previas a la informatización de la cultura.

Según lo anterior, se entiende que los nuevos medios de comunicación actualizan algo acerca de lo material y lo inmaterial en los objetos pictoriales de la cultura visual contemporánea; y que una forma de continuar con la pregunta por la materialidad, tomando en cuenta esa actualización, es aquella que usa Manovich (2001) para interrogar las bases que definen el lenguaje de los nuevos medios. De esa forma, el autor piensa en cómo estas bases influyen tanto en la estética de la experiencia, como en distintas formas que se sitúan dentro de la cultura visual “formulando conexiones y diferencias entre lo nuevo y lo viejo” (p. 5) Ciertamente, en el terreno digital los soportes se hacen más escurridizos, y esto puede hacer más evidente la ontología fundamental de la imagen (Mitchell, 2005); así como puede

suponer un peligro si seguimos confiando en lo importante que es para Deótte (2012) la noción de aparato:

...esta noción cobra una vigencia política esencial en nuestra época consecuencia de los totalitarismos y dictaduras que han intentado borrar sistemáticamente las huellas de sus crímenes eliminando toda superficie de inscripción posible, lo que genera un ‘inmemorial’ que corroe, hoy en día, cada superficie de inscripción de huellas. (p. 145)

En ese sentido, al interrogar al GIF en tanto soporte de imágenes, ¿qué huellas hemos encontrado?, ¿qué sabemos de él ahora que ha sido problematizado según las proposiciones de Deótte (2012), Manovich (2001) y Mitchell (2005)? Sabemos que puede entenderse como un objeto pictorial de los nuevos medios de comunicación, cuyo aparecer es codificado por la red informática en tanto aparato estético que define la época de la reproducción biocibernética. También sabemos que el GIF funciona como soporte porque codifica el aparecer de diversas imágenes, tales como aquellas de la imaginería “en construcción”, donde encontramos los primeros GIFs que circulan actualmente en la red. Desde su condición de formato, en todo GIF hay una técnica de compresión (al igual que el resto); así como tiene el potencial de alojar múltiples imágenes en un mismo archivo (a diferencia del resto), y esto hace posible la visualización de animaciones cortas en *loop*. El GIF además permite 256 colores y sólo tiene dos actualizaciones. Por problemas legales que han impedido dar continuidad a su desarrollo, este se ha quedado atrasado y eso ha hecho a Miano (1999) pensar que el formato está esencialmente muerto, destinado a la obsolescencia.

Sin embargo, Manovich (2001) también propone que toda imagen informatizada tiene una dimensión que pertenece a la cultura humana y que está en el nivel de la representación; siendo eso justamente lo que la hace entrar en diálogo con el resto de las imágenes del mundo. En ese sentido, hay ciertas categorías del GIF como por ejemplo la pobreza cromática (256 colores y profundidad de 8 bits por píxel), su atraso en términos convencionales, y esos *loops* que posibilitan animaciones simples; que pueden interrogarse más profundamente para entender qué significan esas huellas descubiertas al problematizar al GIF en tanto objeto pictorial que lleva inscrita la noción de aparato pues, según Mitchell (2005), no hay imagen sin objeto y viceversa. Pero esta reflexión continúa despertando dudas acerca de aquello que está en el medio, entre la figura y su soporte. Deótte (2012) interpreta esta dicotomía de una forma muy interesante que abre nuevas preguntas: “Pensemos, ¿qué es más importante?,

¿poner pigmento coloreado en una superficie plana?, ¿o el hecho de poblar tal superficie con figuras representativas que refieren a existencias exteriores?” (p. 76).

Probablemente, autores como Mitchell (2005) y Martín-Barbero (1991) podrían contestar a la pregunta de Deótte (2012) especificando que detrás de la técnica siempre hay un proceso, una “serie de prácticas que involucran tecnologías, habilidades, tradiciones y hábitos” (Mitchell, 2005, p. 198); así como una serie de usos que distintas comunidades hacen de las imágenes, produciendo así un efecto sobre ellas y reinscribiéndolas “en el funcionamiento de su propia cultura” (Martín-Barbero, 1991, p. 119). Todo esto nos lleva, a su vez, a dirigir la atención hacia una pregunta que McLuhan se hizo hace medio siglo:

### **¿El medio es el mensaje?**

Deótte (2012) es consciente de hay algo importante en esas prácticas que involucran el uso de la técnica; y según él es justo el médium aquello que designa ese “algo” cuyo lugar es tan importante, pues ese es el espacio donde se produce la apropiación de una figura junto a su soporte. Justo la idea del medio como espacio es retomada por Strate (2012) para problematizar el conocido aforismo de McLuhan: el medio es el mensaje. El autor considera el contexto contemporáneo y la forma en que las nuevas tecnologías actualizan ese planteamiento, pues éstas suponen nuevos modos de apropiación. Strate (2012) comenta que pueden entenderse como extensiones o amputaciones del ser humano; y que hay que observarlas teniendo claro que se trata de un entorno de gran complejidad, que puede abordarse si dejamos a un lado las lógicas binarias en las que generalmente se recae, al pensar en explicaciones deterministas o relaciones de causa y efecto.

De ninguna manera el medio se reduce al aparato (Deótte, 2012), y esto nos lleva a recordar lo que Manovich (2001) reconoce como formas culturales que implican una estética de la experiencia que está fuera de la dimensión informática. Esto podemos verlo, por ejemplo, si pensamos en el modo en que las culturas electrónicas “proporcionan acceso rápido y fácil al conocimiento, pero a expensas de un exceso de información y trivialización” (Strate, 2012, p. 77). Los aspectos constitutivos del GIF que hasta ahora se han identificado emanan de las cinco características esenciales y sistematizadas que Manovich (2001) atribuye a los objetos de los nuevos medios de comunicación: digitalización, modularidad, automatización, variabilidad y transcodificación. Lo interesante en la propuesta de este autor

y aquello que en relación al GIF podemos problematizar en la investigación, es que se trata de condiciones inherentes a este tipo de medios, y que estas se relacionan con formas culturales anteriores a la informatización tales como el cine o el propio espacio de la visión y el reconocimiento; que supone ya un marco y una perspectiva.

Hemos visto, por ejemplo, que los GIFs de la imaginería “en construcción” se ubican en una base de datos específica que los almacena, al tiempo que actualiza o influye en la concepción que tenemos de ellos. Esto último, para evidenciar que “la idea de que los medios constituyan un entorno nos transporta a la cuestión de que los efectos de los medios y la tecnología no son deterministas en el sentido de las relaciones causa-efecto” (Strate, 2012, p. 76).

Ciertamente, no podemos decidir si el origen de un GIF está en la base de datos; o si por el contrario este modo de organizar información es lo que da paso a la aparición de formatos como el GIF; y no sólo no podemos decidirlo, sino que quizás es improductivo elegir una de las dos opciones. Siguiendo las ideas de los autores citados, encontraremos mayor productividad en ver cómo la potencia de los medios electrónicos que fue identificada por McLuhan hace medio siglo (Strate, 2012); hoy se complejiza al analizar los cambios en nuestro entorno con la aparición de los Nuevos Medios de Comunicación de los que habla Manovich (2001). Una actualización muy interesante además de central para esta investigación es aquella de Mitchell (2005), quien de forma provocadora dice que “el medio es más que lo material y más que el mensaje, mucho más que simplemente imagen + soporte –a menos que entendamos a ese soporte como un sistema de soporte–” (p. 198), pues se trata del “rango de prácticas que hacen posible que las imágenes aparezcan en el mundo como como objetos pictoriales” (p. 198). Esta idea es cónsona con aquella de Deótte (2012) acerca del espacio de apropiación; así como con la precisión de Strate (2012) al señalar que el axioma “el medio es el mensaje” sigue siendo prolífico si lo consideramos “un aviso y una llamada de atención” (p. 62); y no un absoluto que resuelve el problema de los medios en el contexto contemporáneo.

Resultaría entonces muy productivo pensar en aquello que escapa y a su vez abarca tanto al objeto como al mensaje, para proponer un desplazamiento “de los medios a las mediaciones” (p. 203), tal como lo plantea Martín-Barbero (1991). El hecho de hablar de

sistema y prácticas hace necesaria una reflexión que involucre a los sujetos sociales y las identidades culturales. En ese sentido, podemos volver a pensar en los ejemplos vistos en el estado del arte, cambiando un poco el foco hacia algo que va de “las articulaciones entre prácticas de comunicación y movimientos sociales, a las diferentes temporalidades y la pluralidad de matrices culturales” (p. 203). Ciertamente un diseñador informático estructura la experiencia de un usuario en la red (Manovich, 2001); pero ese diseñador se inscribe en una temporalidad específica que implica pensar en una matriz cultural, que puede ser distinta a aquella de quienes hagan uso del objeto diseñado, y esto tiene un valor que para Martín-Barbero (1991) es central.

En ese sentido, si retomamos ahora el *Hillary Shimmy* (Figura 3), sería conveniente incorporar en la reflexión que, ese objeto pictorial, fue creado en el marco de un debate político entre Hillary Clinton y Donald Trump durante sus candidaturas a la presidencia: algo muy importante y decisivo para la sociedad norteamericana. Además, ahora que entendimos con Manovich (2001) y Miano (1999) cómo una imagen informatizada se relaciona con otras a partir de cuestiones como el formato o la base de datos a la cual pertenece; podemos incorporar que, en este caso particular, el *Hillary Shimmy* también encuentra relación con el resto de las imágenes que fueron capturadas en otro debate que se desarrolló en paralelo a aquel entre los candidatos: el que tuvieron los usuarios en Twitter mientras veían dicha transmisión y capturaban momentos o gestos de Clinton y Trump para compartirlos en esa plataforma (Miltner y Highfield, 2017). Esto es algo a lo que no podríamos llegar si no miramos al soporte en tanto sistema (Mitchell, 2005), o cambiamos el foco del medio a la mediación (Martín-Barbero, 1991). El *Hillary Shimmy* nos dice algo, no únicamente sobre la lógica de uso del formato; sino acerca de cómo una comunidad recibe e interpreta un debate político de forma activa, capturando gestos en tanto estrategia para resaltar ciertos fragmentos, apoyar opiniones e inclusive burlarse de los personajes.

Asimismo, en el caso de la *Nutria con un rayo saliendo de su nariz* (Figura 7), no tenemos información acerca de por qué Douglas Schatz elige justamente a ese animal para hacer una animación, o qué significa para él ese rayo que parece estar expulsando y persiguiendo al mismo tiempo. Si bien ese conocimiento incorporaría nuevas cuestiones productivas para esta reflexión, también hay otras cosas que nos permiten pensar en el lugar de esta imagen en un medio que, potencialmente, puede ser espacio de apropiación –la red

informática—, y en el GIF como el objeto con el cual se efectúa esa apropiación. La cuestión se complejiza si pensamos que la Figura 7 hace parte de una exposición titulada *Moving The Still*, desde cuyo título ya podemos sospechar que hay un uso intencional del GIF como estrategia para mostrar un paralelismo entre el panorama urbano y la “verdad de internet”, tal como lo explicó Baker (s.f.). Pero, ¿de qué panorama urbano estamos hablando?, es lo que habría que preguntar si queremos incorporar la reflexión de Martín-Barbero (1991) al análisis, y justo encontramos que se trata de Nueva York, una ciudad donde la vida tiene una dinámica particularmente conocida por la circulación rápida, el ruido visual, los edificios, y esa “limitada economía de la atención” (Baker, s.f., p. 59) de la que probablemente los realizadores de los GIFs y organizadores de la muestra quisieron hablar.

Con estas precisiones, la intención es ver qué nuevas reflexiones se activan al pensar en procesos y mediaciones; para considerar todo aquello que puede hacer parte de un diálogo entre estas teorías y un corpus de GIFs, los cuales pueden venir de distintas matrices culturales, e involucrar la subjetividad de productores y creadores de objetos pictoriales en la cultura visual contemporánea. En ese sentido, Mitchell (2005) sigue desarrollando sus ideas acerca de los medios y lleva la reflexión a otro nivel que supone pensarlos en tanto ecosistemas, pues los entiende como “ambientes donde las imágenes viven, y donde personas y avatares se dirigen a nosotros así como nosotros podemos dirigirnos a ellos” (p. 203). Lo que Mitchell (2005) quiere —y aquí de nuevo es provocador hacia un conocido título de McLuhan— no es *entender a los medios*; sino buscar un objetivo menos ambicioso y quizás dirigirse a ellos para ver qué los hace visibles o comprensibles. El autor no pretende sistematizar una teoría; sino construir imágenes de los medios, con la intención de que estas permitan que “la especificidad de los materiales, prácticas e instituciones se manifiesten; al tiempo que sirvan para cuestionar la idea de que un medio posee algo tal como una ‘especificidad’” (p. 199). La intención de Mitchell (2005) no es tanto interrogar “lo nuevo”, o quizás sí, pero para poder regresar a algo elemental, a lo que según él es el medio más natural de todos: la percepción visual. Eso es lo que el autor busca problematizar, pues desde allí se ha generado un campo que llamamos “cultura visual”; y es *ese* medio aquello que nos ha “convertido en criaturas que crean imágenes que demandan cosas de nosotros” (p. 199)

El planteamiento de Mitchell (2005) es cónsono con aquel de Martín-Barbero (1991), pues también propone mover el foco hacia una descripción de las prácticas que constituyen

eso que llamamos medios. Al pensar en mediaciones, es factible abarcar un poco más “esa especie de terreno vago e intermedio entre los materiales y aquello que las personas hacen con ellos” (p. 204); y que hace a la vez surgir problemas al intentar determinar dónde están los límites. Esos problemas surgen porque siempre hay algo fundamental que está fuera del medio y que, al ser incorporado en la reflexión, nos revela nuevos aportes para entenderlo. Esto, en palabras del autor, se hace evidente si pensamos que “las ventanas son una de las invenciones más importantes en la cultura visual, pues abren cuestionamientos acerca de lo interior y lo exterior; así como re-mapean al cuerpo humano a través de analogías entre espacios internos y externos” (p. 214). Mitchell (2005) continúa desarrollando esta idea, que conecta todo aquello que se ha discutido acerca de los distintos medios que implican diversas técnicas –algunas de ellas aquí planteadas– dando especial foco a aquello que llamamos “nuevo”, definido según Manovich (2001) por el lenguaje numérico de la red informática.

En este sentido, lo que plantea Mitchell (2005) no invalida las ideas de Manovich (2001), pues este último siempre mantiene activa la discusión acerca de cómo en lo nuevo se revela lo anterior, justo partiendo de la estética del cine para ubicar formas culturales que son claves para entender los objetos que circulan en las redes informáticas. Una de esas formas la podemos encontrar en aquello que señala Mitchell (2005) sobre Windows: las ventanas, que según el autor son la primera invención en la cultura visual, hoy le dan nombre a la interfaz de Microsoft; una de las compañías tecnológicas más emblemáticas en nuestro tiempo, que contribuye a estructurar nuestras experiencias en los aparatos que usamos cotidianamente. Resulta productiva la sugerencia de Mitchell (2005) al invitarnos a pensar en términos de cultura visual contemporánea, en lugar de nuevos medios de comunicación. Su justificación parte de la siguiente premisa: “los nuevos medios son, paradójicamente, asociados a la inmediatez y a lo no-mediado; en beneficio de una alta definición y alta velocidad de redes informáticas que hagan posible una simulación de un medio mucho más viejo: la ventana” (p. 215).

Más que cambiar un término por otro, entendemos que los nuevos medios de comunicación hacen parte de la cultura visual contemporánea, que abarca también aquello que está fuera de la ventana. En ese sentido, tomaremos a partir de ahora la nomenclatura de Mitchell (2005) para afirmar que el GIF puede ser entendido como un objeto pictorial en la cultura visual contemporánea y en tanto tal, guarda relación con formas culturales anteriores



a la red informática, así como ocurre con las ventanas en el espacio público y aquellas de Windows. Esta última idea resulta especialmente compatible con aquello planteado por Manovich (2001) en relación a la transcodificación, concepto usado para definir uno de los principios básicos de la informatización de los medios; también muy prolífico para pensar en la conexión que hay entre estas formas y aquellas de la cultura humana. Si los actuales cambios tecnológicos han permitido que los medios sean susceptibles a convertirse en datos informáticos; esto tiene consecuencias sustanciales. Manovich (2001) ha explicado la estructura básica de una imagen informática; y esto le sirve para integrar la dimensión cultural con aquella numérica. Es importante tener claro que ambas se influyen y se modifican.

Entonces, si en el lenguaje de los nuevos medios se habla de transcodificación para referir al paso de una imagen de un formato a otro; “también ocurren transcodificaciones similares en relación a los conceptos y categorías culturales, (...) estos se sustituyen a nivel de significado y/o lenguaje, por otros nuevos derivados quizá de la ontología, epistemología y pragmática de las computadoras” (p. 47). En ese sentido, los cambios técnicos implican también una reconceptualización cultural. Este tipo de relaciones entre los aparatos y la cultura es justo lo que Deótte (2012) propone hacer en primer lugar, para interrogar el potencial transformador de la técnica sobre el cual teoriza Benjamin (2005) en el siglo XIX, dando especial atención a la aparición del cine. Si tomamos al GIF como un soporte que aparece con la cultura informática y pretendemos encontrar un potencial crítico en su lógica programática, es importante desarrollar un poco sobre estos principios básicos del medio en el cual este objeto aparece: la red informática, el aparato estético de nuestra época. En la investigación iremos progresando de esta base material que tiene ciertos principios generales que aplican a todo nuevo medio de comunicación; para llegar a aquello que consideramos estrategias estéticas y discursivas propias del GIF, por supuesto relacionadas con la cultura. Un medio tiene propiedades materiales y estas afectan sus posibilidades estéticas (Manovich, 2001), en él hay objetos como el GIF que podemos interrogar profundamente para ver reflejadas esas propiedades materiales y quizás encontrar una cierta especificidad, algo que diferencia sus posibilidades del resto de los formatos. Pero, ¿cómo interrogar un universo tan amplio? Una de las proposiciones de Mitchell (2005) es la siguiente:

...ninguna teoría de los medios puede elevarse por encima de los medios, y lo que se requiere son formas de teoría vernácula, incrustadas en las prácticas de los medios. Esto resultará ser lo que he llamado ‘metaimágenes’: objetos de los medios que reflejan la forma en que han sido constituidos (p. 210)

### **El clon: una imagen dialéctica de nuestro tiempo**

Para problematizar el planteamiento de Mitchell (2005) acerca de la metaimagen, es necesario precisar que una de las estrategias más usadas por el autor para desarrollar sus planteamientos teóricos; es usar imágenes para reflexionar sobre la propia naturaleza de las imágenes, por lo que la autorreferencialidad en la representación visual es central:

Podríamos querer decir que el autoconocimiento es ‘sólo una metáfora’ cuando se trata de imágenes que, después de todo, no son sino líneas, formas y colores sobre superficies. Pero también sabemos que las imágenes han sido siempre más que eso; también han sido ídolos, fetiches, espejos mágicos: objetos que no sólo parecen tener presencia, sino también ‘vida’ propia, que nos hablan y nos devuelven la mirada. (Mitchell, 2009, p. 57)

Lo clave es que no se trata de una característica formal que las distingue de otras; sino nuevamente de una estrategia, una cuestión de uso y contexto: “Cualquier imagen que se utilice para reflexionar sobre la naturaleza de las imágenes es una metaimagen” (Mitchell, 2009, p. 57). El autor pone a prueba esta estrategia analizando distintas metaimágenes, para revelar una suerte de salvajismo o resistencia a la domesticación que estas tienen cuando entendemos las paradojas visuales que revelan.

Ahora podemos volver a una pregunta que surge en relación a lo planteado previamente acerca de los medios: ¿A qué se refiere Mitchell (2005) cuando dice que justo ese terreno vago en torno al medio es el lugar donde nos convertimos en creadores de “imágenes que demandan” cosas de nosotros? Esto apunta a una de sus tesis centrales, que implica pensar en lo visual en tanto organismo vivo. Desde el propio título de su libro: *¿Qué quieren las imágenes?*, hay una intención de reflexionar acerca de su significado, para dirigirnos a aquello que ellas nos reclaman; con lo cual se espera “devolvernos la pregunta para ver qué queremos nosotros de ellas” (p. 14), pues para el autor se trata de un campo de deseo mutuo. Mitchell (2005) está partiendo de algo que muchas veces hacemos sin darnos cuenta: hablamos de las imágenes como si tuviesen vida, pero aseguramos tener muy claro

que no la tienen. En ese sentido, preguntar qué quieren es una estrategia, una provocación para presionar los límites de la representación y entender por qué, algunas imágenes, nos interpelan haciéndonos sentir que están pidiendo algo.

La analogía entre lo visual y lo vivo deriva de la sospecha de que su valor puede pensarse en tanto entidad que “co-evolucionan, similar a una una cuasi-forma de vida (como un virus) que depende de su alojamiento en un organismo (nosotros), y no se puede reproducir sin participación humana” (Mitchell, 2005, p. 87). De nuevo, la intención no es descartar la utilidad en la interpretación de los signos, sino dislocar el foco, para ver qué pasa si aquello que vamos a interpretar es “la imagen que tenemos *de* las imágenes (y quizás de los signos” (p. 87). ¿Por qué es importante hacerlo? El autor comenta que vivimos un momento donde los elementos de la representación se hacen cada vez más fáciles de manipular gracias a las tecnologías dominantes de simulación y mediación, por lo que el problema de este siglo es aquel de la imagen. En ese sentido, no está proponiendo pensar en la visión y en las ventanas por encima de los medios; sino volver a ese punto justo para entender que, la diferencia entre los medios e inclusive entre palabras e imágenes, es mucho más compleja de lo que parece, pues aparece dentro y entre ellos con un carácter muy cambiante.

Para entender la diferencia que está sugiriendo Mitchell (2009) hay que explicar otra de sus tesis centrales y más polémicas: “todos los medios son mixtos y todas las representaciones son heterogéneas” (p. 12). Buscar algo como la “esencia” de un medio es un gesto utópico del modernismo (Mitchell, 2009). Esto, para el autor, se hace evidente cuando usamos la estrategia de la autorreferencia haciendo que el medio o la imagen renuncien a su función de comunicar o representar; pues si la sacamos de la noción purista de “medio visual”, se abre un campo heterogéneo de modos discursivos que requieren una descripción tan pragmática como dialéctica. Esta perspectiva tiene consecuencias prácticas, entre ellas, “permite una apertura crítica a los mecanismos reales de la representación y el discurso, a su dialéctica formal interna, entendida como estrategias pragmáticas dentro de la historia institucional específica de cada medio” (p. 91).

Recordemos ahora que para Deótte (2012) en el aparato estético se inscribe lo técnico-institucional, por lo que hemos interrogado la especificidad del GIF en tanto soporte, guiados por la sospecha de que allí es donde el poder esconde sus crímenes; y Mitchell

(2009) mantiene la idea de que lo institucional está *en* la propia historia de un medio, así como nos habla de sus mecanismos y de su dialéctica formal interna. Ya hemos encontrado algunas pistas acerca del GIF que hay que seguir persiguiendo, como si estuviese a punto de escaparse, como si tuviésemos que encontrar el crimen, ¿como si tuviese vida? Ya sabemos que en relación al resto de los formatos, sus pares, él está atrasado, destinado a la obsolescencia, según Miano (1999) prácticamente “muerto”; pero también hemos visto que parece haber escapado a su destino, pues basta con ver las aplicaciones de nuestros dispositivos móviles cuyos teclados ahora incluyen GIFs para representar afectos; o páginas como Giphy donde encontramos grupos para hacer, ver y compartir estas animaciones; e inclusive analizar prácticas artísticas como *Moving the Still* o *The GIF Show* donde su especificidad técnica ha sido aprovechada en tanto vehículo de significados.

Justo, ahora es donde podemos caer en la trampa de creer que esas cosas han ocurrido porque los nuevos medios hacen *a* las imágenes trascender su especificidad; o que ya no importa si se trata de GIFs o memes o emojis porque las categorías se han desdibujado y es allí donde está el potencial de ese tipo de objetos pictoriales. Inclusive, tenemos la premisa de Mitchell (2005) “todos los medios son medios mixtos” para justificar estas utopías. Pero no, lo que ocurre no es eso, hay que entender muy bien a qué se está refiriendo el autor y cómo su planteamiento es fundamental para definir al GIF: la impureza es irreductible al objeto pictorial por aquello que encontramos cuando lo interrogamos en tanto metaimagen, para ver qué hay en su configuración, en el modo en que está constituido. La heterogeneidad que está dentro de él activa reflexiones críticas cuando lo problematizamos para ver qué pasa con lo textual, institucional, histórico y discursivo que lleva inscrito; no cuando decimos que es heterogéneo porque todo se mezcla con todo y ya no sabemos qué es lo que estamos viendo. De esa trampa se trata lo que Mitchell (2009) intenta explicar cuando dice que se ha producido un “giro pictorial”: un fenómeno que acarrea transformaciones en la cultura pública, en la semiótica, en la estética y en el arte. No se trata de un regreso ingenuo a la mimesis, sino de entender que:

Lo que da sentido al giro pictorial no es que tengamos una forma convincente de hablar de la representación visual que dicte los términos de la teoría cultural, sino de que las imágenes (pictures) constituyen un punto singular de fricción y desasosiego que atraviesa transversalmente una variedad de campos de investigación intelectual. (Mitchell, 2009, p. 21)

Cuando se discutió el tema de los medios, vimos que aquellos “nuevos” para Mitchell (2005) sirven para evidenciar la ontología fundamental de la imagen (picture), que siempre ha tenido algo inmaterial y que además está llena de textualidad y discurso; así como textos y discursos llevan implicadas a las imágenes. Siguiendo la cita anterior, lo que pasa ahora y no pasaba antes es que la tecnología cibernética ha “producido nuevas formas de simulación e ilusionismo visual con un poder sin precedentes” (Mitchell, 2009, p. 22). Por eso a veces nos dan ansiedad las imágenes: porque su poder parece tener el potencial de eclipsar todo lo demás; pero lo cierto es que “la idolatría, la iconoclastia, la iconofilia y el fetichismo no son fenómenos exclusivamente ‘posmodernos’” (p. 22). La paradoja de nuestra época es justo “la fantasía de un giro pictorial, de una cultura totalmente dominada por imágenes” (p. 23). Todo esto está detrás de un GIF, en tanto objeto pictorial, que desde su soporte y su forma nos interpela como si ocultara un secreto y tuviese deseos propios. Así nos acercamos a la principal estrategia que se usará para definir al GIF en relación a aquello que en esta investigación es medular: cuestionar su potencialidad crítica. Para ello, continuamos con Mitchell (2009):

Es crucial en este cambio estratégico no confundir el deseo de la imagen con aquel del artista, el espectador, o las figuras que aparecen en ella. Tal como los humanos, las imágenes pueden no saber qué quieren; y quizás hay que ayudarlas a descubrirlo poniéndolas a entrar en diálogo con otras. (Mitchell, 2005, p. 46)

¿Qué quiere decir el autor con “poner a las imágenes (pictures) a dialogar con otras”? Ya hablamos de aparatos, objetos pictoriales, medios e imágenes; y entendimos que es necesario pensar en un campo heterogéneo de modos discursivos, que requieren una descripción tan pragmática como dialéctica. Hemos visto cómo la imaginería “en construcción” se define por un formato y por bases de datos; así como esta nos reenvía a los orígenes del GIF en las primeras páginas web que aparecieron en la red informática. Asimismo, hemos intentado hacerle una radiografía programática al formato para ver qué permite desde su soporte; y entender cómo esto se articula con los usos que hoy vemos en la red. Buscamos esos crímenes de los que habla Deótte (2012), que según la reflexión de Mitchell (2009) se hacen más difíciles de encontrar en la fantasía del giro pictorial; con ese ilusionismo visual del que estamos rodeados en la era de la reproducción biocibernética. Mitchell (2009) comenta que su perspectiva con respecto a las imágenes es crítica y

dialéctica: “no se apoya en un código maestro, en un horizonte último (...) sino que nos pide que regresemos a la escena del crimen” (p. 34). Para el autor esa escena se encuentra en un escenario vacío: “el espacio de la visión y el reconocimiento, el terreno que permite que aparezcan las figuras” (p. 35) Es por eso que se insiste tanto en la necesidad de una crítica de la cultura visual contemporánea que sea capaz de atravesar una gran variedad de campos de investigación intelectual, y la dialéctica es un método apropiado para hacerlo, pues implica partir de los objetos pictoriales en vez de la teoría: pone a los objetos pictoriales a dialogar, para “dar imagen a la teoría (to picture theory)” (Mitchell, 2009, p. 14)

En la propuesta dialéctica de Mitchell (2005) hay una raíz benjaminiana cuyo abordaje se hace necesario para continuar la reflexión. Buck-Morss (2001) describe la forma en que Benjamin “tomaba en serio la *debris* de la cultura de masas como fuente de la verdad filosófica” (p. 13), haciendo referencia a su *Libro de los pasajes*, descrito por la autora como un ambicioso proyecto que contiene “colección masiva de notas sobre la industria cultural del siglo XIX (...)” (p. 13) que “recogen citas de una vasta gama de fuentes históricas, que Benjamin archivó con un mínimo de comentarios, y sólo las indicaciones más generales acerca de una posible manera de ordenar los fragmentos” (p. 13). En este planteamiento, vemos el uso de la colección, el archivo y la reorganización de fragmentos como estrategias usadas para producir una crítica. Buck-Morss (2001) rescata esas estrategias para discutir su potencia en tanto método que implica un proceso interpretativo complejo que convierte al lector en “una suerte de detective histórico” (p. 13) que usará esas fuentes de conocimiento para cuestionar el presente. Ese método para cuestionar el presente será retomado en esta investigación, para ver cómo el GIF se articula con las estrategias que describen Buck-Morss (2001) y Mitchell (2005, 2009) o en qué medida dicho formato es propicio para ponerlas en práctica.

Mitchell (2005) retoma esa necesidad que tenía Benjamin de trabajar con una lógica visual, no lineal, donde “los conceptos debían ser contruidos en imágenes, según los principios cognoscitivos de montaje” (Buck-Morss, 2001, p. 85). Esa construcción operaría en beneficio de una visibilización de los objetos del siglo XIX en tanto “orígenes del presente” (p. 85); con una perspectiva donde “todo supuesto acerca del progreso debía ser escrupulosamente rechazado” (Buck-Morss, 2001, p. 85). Esos supuestos acerca del progreso refieren justo a lo que hemos visto con Mitchell (2005) acerca de las técnicas de simulación

que se perfeccionan cada día más con avances tecnológicos, que nos hacen vivir rodeados de objetos pictoriales a los cuales les atribuimos vida, queremos cosas de ellos; es por eso que una metaimagen es poderosa en tanto permite pensar en la forma en que están constituidos, y pensar en eso puede a su vez permitir despertar de esa simulación. Benjamin nos habló, a finales del siglo XIX, de un mundo de encantamiento mistificador (Buck-Morss, 2001); y Rodríguez-Blanco (2014) retomó este concepto para actualizarlo en un mundo que describe como aquel de la ensoñación: ¿Qué posibilidades hay de despertar?

No se pretende proponer que el GIF nos hará despertar; sino expandir las reflexiones de los autores mencionados hacia aquello que, en su dialéctica formal interna, lo relaciona con otras figuras de la cultura visual contemporánea y con una posible condición alegórica. Esta última es una categoría benjaminiana explorada por Mitchell (2005, 2009), Buck-Morss (2001), Rodríguez-Blanco (2012), y otros autores cuyos presupuestos veremos en mayor profundidad en el próximo capítulo. La tensión que hay entre imagen y escritura lleva a Mitchell (2005) a cuestionar profundamente el aliento modernista que hay en esa búsqueda de pureza en los objetos pictoriales, y a proponer que todo objeto pictorial es mixto e impuro. Según Benjamin, esa tensión entre imagen y escritura también es propia de la alegoría; pues esta no sólo “da imagen” a algo sino que “testimonia la intrusión de la imagen en el discurso y la tendencia de lo escrito (separado del significado) a convertirse en imagen visual” (García, 2010, p. 168). Por ahora es importante quedarnos con la sospecha de que esa teorización de lo alegórico es productiva para pensar en el potencial crítico del GIF; y puede permitirnos relacionar el pasado con el presente a través de fragmentos puestos a dialogar siguiendo el principio de la no-linealidad. Hay una suerte de perversión melancólica en la idea de que toda actividad técnica implica progreso, pues lo cierto es que también puede haber retroceso (Rodríguez-Blanco, 2014).

Estas reflexiones surgen cuando, en vez de aplicarle un método a la imagen para encontrar una verdad, elegimos deliberadamente un corpus –en este caso, de GIFs– para ver qué reflexiones surgen al hacerlos dialogar. De esa forma, podemos seguir en busca del crimen, al ver hacia dónde nos dirigen los GIFs, interrogando en ellos aquello que *falta*, un espacio vacío que quizás nos están invitando a llenar (Mitchell, 2005): “¿Qué deseos hemos proyectado en ellos, y qué forma toman esos deseos cuando son proyectadas de regreso a nuestra mirada, haciéndonos demandas, seduciéndonos o haciéndonos sentir y actuar de una

manera u otra?” (Mitchell, 2005). Ya vimos que si hay nuevos medios también hay una introducción de objetos nuevos en el mundo, que interfieren y que se implican unos con otros. Partimos de la premisa de que relacionar dialécticamente un corpus de GIFs puede hacer surgir nuevas reflexiones acerca del potencial crítico de dicho formato, entendido como un objeto pictorial en la cultura visual contemporánea (Mitchell, 2005). Se usará el montaje como principio de construcción, tal como lo describe Buck-Morss (2001):

“El principio de construcción es el montaje, donde los elementos ideacionales de la imagen permanecen irreconciliados, en lugar de fusionarse en una ‘perspectiva armonizadora’. Para Benjamin, la técnica del montaje posee ‘derechos especiales, incluso totales’ como una forma progresista porque ‘interrumpe el contexto en el que se inserta’ y de este modo ‘actúa contra la ilusión’” (p. 84)

Las formas en que un GIF puede interrumpir un contexto las encontramos en los objetos que se han discutido hasta ahora: Por ejemplo, el *Hillary Shimmy* (Figura 3) es un fragmento de una transmisión televisiva; así como el *Confused Travolta* es un fragmento de la conocida película *Pulp Fiction*. Miltner y Highfield (2017) y Roncallo-Dow (2016) recuperan respectivamente ambos casos para destacar el potencial de descontextualización que tiene el formato, refiriendo a cómo ambos están profundamente arraigados a su contexto originario; y sin embargo eso no impidió su rápida viralización ni mucho menos que estos sean ahora usados por personas que ni siquiera conocen ese contexto. Ahora bien, el hecho de que una persona extraiga estos fragmentos de su contexto originario no los hace críticos, pues bien pueden quedar al servicio de ese encantamiento mistificador de la modernidad (Buck-Morss, 2001) o de la ensoñación en la tardomodernidad (Rodríguez-Blanco, 2014). Además, puede ser engañoso ubicar tal cosa como contexto originario, si tomamos en cuenta que tras la transmisión televisiva hay todo un aparato previo que implica a los candidatos, el canal, y la agenda de temáticas tocadas en el encuentro –no se hará un análisis de eso, pero sabemos que existe–; asimismo, tras el *Confused Travolta* hay un aparato cinematográfico, un set de grabación, actores, un guion, etc; quizás a eso se refiere Mitchell (2009) cuando señala que sólo podemos encontrar un crimen cuando vaciamos el escenario. Por último, el contexto originario no se borra por el hecho de que no podamos reconocerlo; así como el hecho de que el ojo humano no pueda ver todo aquello que en una imagen se pierde al aplicarle una técnica de compresión, no implica que esa pérdida deba pasar desapercibida en una problematización de dicha técnica.



Lo anterior se expone para problematizar el tema de la descontextualización y develar otra utilización del montaje: aquella que crea ilusiones a través de la estrategia de fusión entre distintos elementos “de modo tan exitoso que toda evidencia de incompatibilidad y contradicción, es decir, toda evidencia de artificio queda eliminada” (Buck-Morss, 2001, p. 84). Estas son las técnicas que según Mitchell (2005) se han perfeccionado en la era de la reproducción biocibernética; y es algo que a Melot (2010) también le preocupa. Los autores citados hacen evidente su raíz benjaminiana para actualizar un problema que encuentra su discusión teórica en la dicotomía entre la copia versus el original: Benjamin (2015) vio una potencia en el valor exhibitivo de la copia por encima del valor aurático del original, como una posibilidad de despertar a las masas. Sin embargo, sabemos que eso está muy lejos de ocurrir pues la tardomodernidad ha heredado la fantasmagoría de la que habló Benjamin (Rodríguez-Blanco, 2014).

Mitchell (2005) es consciente de esta utopía pues el giro pictorial es justo su forma de actualizarla y relacionarla con nuestro modo de tratar a las imágenes, se trata precisamente de la fantasía de un nuevo mundo dominado por la imagen a causa de unos nuevos medios que lo hacen posible. En ese sentido, Melot (2010) dirige la discusión hacia otro lugar: ¿Se puede seguir hablando de ‘copia’ cuando la imagen es transmitida y descargada en forma de fichero digital? ¿No se trata más bien de un ‘clon’? (p. 94). Para quien trabaja en el perfeccionamiento de un clon, el valor aurático sigue siendo especialmente importante; sobre todo si pensamos en la clonación como práctica implicada con la ciencia y la genética, donde que el “original” es el ser humano. Mitchell (2005) reconoce que “ya no podemos notar la diferencia entre una máquina y un organismo vivo” (p. 172), y elige al clon como metaimagen para caracterizar a esta época:

...los deseos de los clones son simplemente nuestros deseos de reproducirnos y perfeccionarnos. Al mismo tiempo, por supuesto, activan las más profundas fobias hacia la mimesis, la copia y el horror del misterioso doble. En la saga de *Star Wars* no nos sorprende entender que esas hordas de stormtroopers armados y blancos que marchan sin miedo a ser destruidos son los clones de un único cazador, modificados genéticamente para reducir la iniciativa individual. El clon es la imagen del sirviente perfecto, el instrumento obediente de la voluntad del creador. (Mitchell, 2005, p. 25)

El autor está usando la figura del clon para proponerlo como aquello “que Benjamin llamó una ‘imagen dialéctica’ que captura el proceso histórico” (p. 25), pues los clones

quieren ser como nosotros tanto como gustarnos, y fueron creados para satisfacer el deseo humano de la inmortalidad genealógica “ya manifiesta en la motivación de tener ‘hijos propios’ en vez de adoptados” (Mitchell, 2005, p. 25). En estos tiempos de ensoñación (Rodríguez-Blanco, 2014) el giro pictorial se produce con la fantasía de que no hay nada fuera de la imagen (Mitchell, 2005): la era de la reproducción biocibernética nos permite ver ese engaño como si se tratara de la realidad.

En esta investigación concordamos con la caracterización de la época que hace Mitchell (2005), tomando al clon como imagen dialéctica, y entendiendo a la imagen dialéctica en tanto concepto benjaminiano que implica aplicar un procedimiento de la mirada que tome al montaje como principio de construcción. Si Mitchell (2005) acepta una era de la reproducción biocibernética utilizando un método que alude a la perspectiva de Benjamin para hablar de la modernidad, es porque aún encuentra en ese método una dimensión crítica que rechaza los supuestos acerca del progreso. El autor entiende la tecnología como sistema al servicio del control, pero cree también que es fácil asumir como verdadero el escenario paranoico de la Matrix en vez de pensar que, detrás de los aparatos, también estamos nosotros con nuestros oscuros objetos de deseo. Así como tras ellos hay crímenes del poder, también están nuestros crímenes. En esta investigación veremos constelaciones de GIFs “deliberadamente construidas como procedimientos reflexivos” (Buck-Morss, 2001, p. 246) para ver si podemos encontrar algunos de esos crímenes. En los próximos capítulos se verán más ampliaciones tanto teóricas como metodológicas, pues todas entrarán en diálogo con ese corpus deliberadamente construido del cual las figuras propuestas en el estado del arte también harán parte. A modo de pre-conclusión del presente capítulo, intentaremos recuperar a continuación aquello que hasta ahora nos ha permitido tanto definir como problematizar al objeto de estudio.

### **¿Qué es el GIF?**

Concordamos con la crítica a la modernidad propuesta por Benjamin en el *Libro de los pasajes*, que rechaza al progreso como algo necesariamente bueno; y asume una preocupación por el montaje como estrategia que permite valorar un modo de relacionar el pasado con el presente, para hacer visible la condición heterogénea y no-lineal de todos los elementos que lo conforman por encima de una ilusión unificadora (Buck-Morss, 2001). En

ese sentido, hacemos un corte de época con la actualización que de estas premisas hacen los autores contemporáneos: vivimos en la era de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005) que favorece la ensoñación (Rodríguez-Blanco, 2014), en la fantasía del giro pictorial donde el clon es la imagen dialéctica (Mitchell, 2005). La alta definición, la alta velocidad, el progreso que hoy se enfoca en la ingeniería genética para clonar nuestros cuerpos e inclusive nuestra mente; todo eso hace parte de esa caracterización de época que hace Mitchell (2005) y que en esta investigación resulta fundamental; pues en sus propuestas vemos una raíz benjaminiana que busca entender qué es aquello que caracteriza un momento, un período, y cómo la técnica está implicada en esas transcodificaciones culturales –retomando el término que para Manovich (2001) permite relacionar la informática con la cultura de forma ejemplar–.

El aparato estético que define nuestra sensibilidad (Deótte, 2012) es Internet, la muestra más material y visible de la globalización (Manovich, 2001): el eufemismo que le da nombre a la nueva hegemonía del imperialismo (Mitchell, 2005). El GIF es un objeto pictorial que se inscribe en ese registro, en esa caracterización de época retomada de la tradición benjaminiana y actualizada en el contexto tardomoderno, cuyas bases materiales Manovich (2001) permite interrogar con rigurosidad; para proponer que aquello que hace a los nuevos medios estrictamente “nuevos” es el sustrato numérico, justo la base programática con la que hemos empezado por interrogar al GIF para empezar a descubrir varias cosas interesantes. En principio, llama la atención que un problema de patentes no permite que tenga mejoras técnicas; pero esto no lo hace desaparecer de la red, pues hemos visto distintas prácticas donde los usuarios no parecen preocupados por los 256 colores con profundidad de 8 bits por píxel.

Comencemos por pensar que en tanto formato de archivo, un GIF implica el uso de una técnica de compresión, y sobre esto Manovich (2001) explica algo que propone cuestionamientos muy interesantes: “hay más degradación y pérdida de información entre las copias de imágenes digitales que entre copias de fotografías tradicionales” (p. 54), pues si bien una imagen informatizada contiene millones de píxeles, el espacio de almacenamiento requerido hace necesarias las técnicas de compresión. El autor continúa para llegar a un punto fundamental: “Esta técnica implica siempre un compromiso entre la calidad y el tamaño de una imagen; mientras más pequeño sea el tamaño de un archivo comprimido, más se hace

visible el artefacto visual que borra la información” (p. 54). Sin embargo, el autor no habla de esta cuestión como un absoluto inherente a todo formato de archivo, pues dependiendo del algoritmo de compresión empleado puede exportarse uno más pesado que otro con una calidad inferior. La pérdida en la compresión se adjudica más a las dinámicas de uso en Internet que a la naturaleza técnica de los objetos y aquello que esta permite, lo cual además está en constante cambio. Si nos ubicamos en un registro que pretende hacer una crítica tardomoderna retomando la tradición benjaminiana, rescatamos la idea del compromiso entre el tamaño y la calidad; así como el potencial de usar la técnica para hacer más visible el artefacto visual que configura el aparecer de las imágenes. Ambas cuestiones son importantes si esperamos abrir procesos reflexivos sobre los objetos pictoriales en la cultura visual contemporánea, bajo la perspectiva sobre el montaje previamente descrita que se seguirá problematizando durante toda la reflexión.

Todos los formatos de archivo implican una técnica de compresión y esta puede tener o no tener pérdida; por ende en todos hay una potencia de hacer visibles los artefactos visuales. Manovich (2001) justo quiere hacer ver esta diferenciación entre aquello que un objeto de la red informática permite, y aquello para lo cual termina siendo usado de forma predominante. Lo segundo se relaciona con la cultura, así como con las lógicas de producción, circulación y consumo de los objetos de los nuevos medios de comunicación. Un algoritmo de compresión como el LZW hace factible exportar sin pérdida alguna (Miano, 1999); pero los múltiples usos de una imagen en la red han implicado el paso de una codificación a otra, de un formato a otro, y en cada uno de estos pasos puede empobrecerse la calidad. Por ejemplo, el *Confused Travolta* (Figura 4) probablemente viene de un video subido a YouTube, si ese video fue tomado de un archivo de baja calidad y se le hace una captura, la imagen que se va usando en las redes sociales por múltiples usuarios acompañada de textos personales, ha atravesado varias fases que van dejando un rastro de deterioro. En ese sentido, la técnica de compresión con pérdida de información no es inherente al soporte. Hablando ahora específicamente del GIF, aquello que puede causar su baja calidad es su pobreza cromática (256 colores en la paleta y profundidad de 8 bits por píxel) y los usos a los que este ha sido sometido.

Tenemos entonces dos condiciones de posibilidad en todo formato de archivo: mostrar u ocultar el artefacto. Lo que hasta ahora diferencia al GIF es lo que hemos mencionado sobre su atraso técnico por el problema de patentes, su pérdida programática en lo relativo al color, el potencial de alojar varias imágenes en un sólo archivo, y la posibilidad de agregar el valor cero “0” para producir el efecto del *loop*. Estas cualidades en la investigación no lo ponen por encima o por debajo del resto de los formatos; pues lo que se espera es presionar sus límites para ver, en principio, su valor en tanto metaimagen que puede revelar algo sobre la forma en que ha sido constituida. Recordemos que Melot (2010) se preguntó si tiene sentido seguir hablando de ‘copia’; o si más bien deberíamos hablar de ‘clon’, justo por esa pérdida en la imagen digital, que puede ser imperceptible para el ojo humano. Si el clon es la imagen dialéctica de esta época (Mitchell, 2005), es porque favorece el artificio que se perfecciona para darle vida a las imágenes a través del progreso técnico. Si en esos términos el GIF no puede seguir avanzando al igual que el resto de los formatos, puede haber en él una potencialidad de hacer visible el artificio, para desafiar la hegemonía de la alta resolución; así como de mostrar que no todo aquello desviado del curso del progreso está condenado a muerte.

En relación a la propiedad del GIF de alojar múltiples cuadros en un sólo archivo y permitir exportar animaciones cortas en *loop*, rescatamos el hecho de que estos pueden visualizarse de forma similar a otras imágenes fijas –es imagen en movimiento, pero no es video–. Esa sigue siendo una de sus cualidades distintivas, por lo que la retórica de la repetición ha sido muy valorada por los autores citados que han reflexionado acerca de este objeto. Sobre esto también Manovich (2001) ha dicho algo interesante: todo programa informático opera sobre la base del *loop*, pues este supone una de las estructuras más elementales para organizar la data. En ese sentido, la repetición que permite el GIF no es únicamente un recurso retórico, sino uno de sus elementos distintivos y a la vez muy poderosos para hacer alusión al lenguaje de la máquina.

Según lo anterior, podemos decir que el GIF es un objeto pictorial en la cultura visual contemporánea, que puede potencialmente operar en tanto metaimagen que reflexiona sobre *su* lenguaje: aquel de la era de la reproducción biocibernética, donde la fantasía del giro pictorial es una posibilidad real. En ese contexto un GIF puede hacer visible la técnica que hay en su configuración, en la que encontramos la lógica binaria y numérica, que caracteriza

a los nuevos medios de comunicación pero que, a diferencia de un clon, no necesariamente favorece el artificio de la simulación. Los GIFs de la imaginaria “en construcción”, el *Hillary Shimmy* (Figura 3) y el *Confused Travolta* (Figura 4) pueden hacer parte de la ensoñación de la tardomodernidad (Rodríguez-Blanco, 2014); tanto como pueden, al interrogarse de esta forma, hacer visible la corrupción de la data, e ir a contracorriente en el curso del progreso que favorece la hegemonía de la alta resolución. Esa potencialidad del GIF se puso a operar, por ejemplo, en la muestra *Moving the Still* aquí citada, pues justo se hizo un montaje de GIFs para visibilizar la “economía de la atención” (Baker, s.f.) en una ciudad como Nueva York; y se usó al formato intencionalmente por una sospecha cercana a aquello sobre lo que estamos reflexionando en esta tesis.

El GIF participa en un modo de hacer sensible que puede siempre quedar al servicio de la ensoñación (Rodríguez-Blanco, 2014); pero tiene un carácter distintivo en tanto aparato que configura un aparecer, y que lo potencializa en tanto herramienta para evidenciar la pérdida que implican las técnicas aplicadas a las imágenes digitales. Un GIF puede hablarnos de ese salvajismo, de esa resistencia a la domesticación que está siempre en lo visual; y por ello puede hablarnos de las paradojas latentes en la cultura contemporánea que se revelan al mantener a los objetos pictoriales en permanente tensión. El GIF es además el primer formato digital aceptado universalmente, y lleva la huella de la integración de la imagen en la red informática; lleva inscrito un pasado latente de Internet, que ha sido recuperado en nuevas bases de datos configuradas por historiadores dedicados a esa labor.

Con estas ideas no se pretende una definición absoluta del GIF, ni mucho menos una idealización del mismo que nos devuelva a las promesas utópicas de la era global, sobre lo cual también se profundizará en el siguiente capítulo. En esta primera problematización del formato se está hablando en términos de potencialidad, se intenta orientar la reflexión hacia una definición que apunte hacia su uso crítico. Esto se seguirá cuestionando a lo largo de la investigación; para retomar esa posible condición alegórica que el GIF, desde su soporte y sus formas, nos puede revelar al establecer una relación entre el pasado y el presente que sea no lineal y respete la heterogeneidad. Veremos ahora qué tanto el GIF activa usos estratégicos en beneficio de la “transformación de lo residual en emergente y alternativo” (Martín-Barbero, 1991, p. 61). Entre fragmentos que dialogan siguiendo el principio de la no-linealidad, se buscará un cuestionamiento más amplio de las categorías de la pérdida y la

descontextualización; así como una valoración del *debris* en la cultura visual contemporánea, que quizás el GIF permite emplear o pone a operar de una forma productiva para abrir nuevas reflexiones sobre la actualidad: ¿Hay en el GIF una ruina que nos reenvía a un origen? De ser así, ¿cuál es ese origen?, ¿se trata de aquél de Internet, o estamos hablando de algo anterior?

## CAPÍTULO II. Constelaciones visuales y textuales

El presente capítulo atiende a las constelaciones visuales y textuales retomando en primer lugar una idea de Manovich (2001) acerca del montaje como estrategia cinematográfica, apropiada y modificada por la era de la red informática; que también puede ser usada como método de trabajo para analizar objetos de la cultura visual contemporánea. Recordamos que esta forma de trabajar tiene una raíz benjaminiana precisada por Buck-Morss (2001), quien explica que en la producción tecnológica hay elementos que pueden ser apropiados; para restituir a la humanidad justo aquello que esa producción tecnológica amenaza con arrebatarse. Se requiere una mirada dialéctica hacia los objetos para configurar nuevos órdenes espacio-temporales, donde “las imágenes fragmentadas puedan unirse de acuerdo a una nueva ley” (Buck-Morss, 2001, p. 295).

Asimismo, se retoma la premisa de Mitchell (2005) “todos los medios son medios mixtos” (p. 91) para pensar en lo visual y en lo textual en tanto lenguajes que no pueden separarse en beneficio de la exaltación de un valor estético más elevado, encontrado en la pureza de cada medio. El autor plantea que esa pureza es tan utópica como imposible:

El punto de partida es la entrada (o salida) del lenguaje del campo pictorial en sí, un campo que se entiende como un medio complejo que siempre ya es mixto y heterogéneo, situado dentro de instituciones, historias y discursos: la imagen entendida como imagentexto. Los textos que se han de ‘comparar’ con la imagen no tienen por qué haberse sacado de la distancia, mediante analogías historicistas o sistémicas. Éstos están ya dentro de la imagen, quizá de forma más profunda cuando parecen estar completamente ausentes, invisibles e inaudibles. (Mitchell, 2009, p. 91)

Lo que plantea Mitchell (2009) sobre la hibridación o el carácter mixto de todo objeto pictorial no invalida una búsqueda de la especificidad material del GIF, pues justamente la perspectiva teórica de este autor le permite relacionar categorías, formas nuevas con formas anteriores; respetando la heterogeneidad de cada una e integrando elementos sin que estos se fusionen para articular una perspectiva donde todo se confunda con todo. De cierta forma, el GIF atestigua esa hibridación al permitir la integración de la imagen a la red; recordamos que en el primer capítulo se ha explicado cómo el formato nace para resolver ese problema específico. De nuevo, la heterogeneidad aparece dentro de la dialéctica formal interna de un objeto, donde tanto lo textual como lo pictorial se revelan al fragmentarse y problematizarse *a partir* de esa fragmentación estratégica: “diferentes mundos se pueden constelar



semánticamente en vez de formar un único universo” (Manovich, 2001, p. 5). Este tipo de estrategias ya las hemos visto en la propia estructura de los planteamientos de Manovich (2001) y Mitchell (2005); así como en el uso que se le dio a los GIFs presentados en la exposición *Moving the Still* mencionada en el primer capítulo, donde los objetos se seleccionaron en función de una propuesta curatorial acorde con la lógica formal del GIF, entendido como un soporte cuya técnica codifica el aparecer de imágenes, en una estética cónsona a aquella que los artistas ubicaron en las dinámicas cotidianas de su ciudad, Nueva York. El objetivo del proyecto era hacer un montaje de GIFs para abrir reflexiones sobre el panorama visual urbano y la limitada economía de la atención de quienes habitan ese panorama. Lo que veremos a continuación es un uso de esas estrategias *para* mirar objetos pictoriales y relacionarlos de forma dialéctica.

### **Montaje, repetición y alegoría**

Tal como señala Buck-Morss (2001), Benjamin usó el montaje en su *Libro de los pasajes* para hacer una reconstrucción de elementos, en favor de la desmitificación del mundo del encantamiento que la cultura capitalista burguesa construyó en el siglo XIX. En ese proyecto, la autora encontró una intención de usar un principio formal de la nueva tecnología –el cine– como estrategia crítica, casi destructiva, para actuar contra la ilusión y hacer visibles los artificios del progreso. Ese método benjaminiano que ha influenciado a los autores citados para cimentar las bases teóricas de esta investigación, será retomado para interrogar el potencial crítico del GIF en la época de la reproducción biocibernética descrita por Mitchell (2005) en el primer capítulo.

El montaje sigue siendo un principio formal predominante en la cultura visual contemporánea, y es justo el método que usa Manovich (2001) para caracterizar al lenguaje de los nuevos medios cuyos orígenes están en formas culturales propuestas por la técnica cinematográfica; que a su vez encuentra un origen en la mirada como primer medio visual (Mitchell, 2005). Para sustentar su hipótesis, Manovich (2001) alude constantemente a estrategias del cine que actualmente pueden verse en la red informática; así como propone que este nuevo lenguaje en cuya base está el código binario, ha participado en la reconfiguración tanto del cine como de la experiencia humana. En ese sentido, el autor comenta que el montaje es la técnica clave del siglo XX para “crear realidades falsas” (p.

148), pero también ubica el contrapoder de esta estrategia al usar *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov como guía para hablar de las nuevas tecnologías. En su prólogo, ubica *stills* de la película que acompaña con fragmentos del cuerpo del texto, para hacer una suerte de “índice visual” que muestre la estructura del libro. Se usa un método cónsono con el lenguaje que se pretende describir; así como se interroga la lógica formal de un aparato con estrategias estéticas propias de dicho aparato. Son ese tipo de operaciones reflexivas las que inspiran el modo en que en esta investigación buscamos interrogar al GIF.



**Figura 8.** Fragmento GIF extraído de *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov. Elaboración propia.

En la Figura 8 tenemos justo un fragmento de *El hombre de la cámara* (1929) donde varios hombres descargan mecánica y repetitivamente unos bultos. Sabemos que dicho fragmento forma parte de una película que tiene lugar justo en el auge de la productividad industrial; por lo que podemos asumir a primera vista una intención crítica de ese modo de producción, que abre paso a una forma de vida donde los cuerpos y las máquinas se sintonizan para hacer pequeñas labores. Cada quien hace una parte del trabajo, termina la jornada, y empieza otra igual. Esa es una especulación que podría hacerse tan sólo viendo el fragmento sobre el cual se está problematizando; pero lo cierto es que este pertenece a un film que ya desde su lógica formal usa el recurso del montaje para sugerir esa fusión entre cuerpo y mecanicidad maquina (Manovich, 2001).

Esa mecanicidad se percibe casi violenta si ponemos atención al modo sutil en que los bultos parecen empujar a los hombres que pretenden actuar sobre ellos. Hay una suerte de fuerza bidireccional entre cuerpo y objeto, una lucha que se está poniendo en juego en la

imagen. ¿Qué está abonando el GIF, desde su soporte, a este fragmento de la película? Podemos empezar por valorar el potencial de subrayar una de sus partes, donde la retórica de la repetición cobra especial fuerza; pero esto se pone en juego si pensamos que Manovich (2001) justo elige esa película para empezar a hablar del lenguaje de los nuevos medios, por el modo en que Vertov *ya* usa la repetición como estrategia para hablar del nacimiento del cine, un aparato cuya técnica puede fusionarse con la vida urbana.

Otra cosa que Manovich (2001) ve en *El hombre de la cámara* es un vínculo con los dispositivos que son parte de los orígenes del siglo XIX, y que buscaban crear la ilusión de movimiento. El autor toma el caso particular del Kinetoscopio de Edison para resaltar el modo en que este aparato configuraba un aparecer de *loops* cortos con secuencias de imágenes sometidas a una fuente de luz y un obturador de alta velocidad. Esos “dispositivos pre-cinemáticos” (p. 315) llevan inscrita una técnica que, como vimos en la conclusión del primer capítulo, ahora es básica en el lenguaje de los nuevos medios. Cuando el séptimo arte alcanzó su auge, se favorecieron secuencias con una duración mucho mayor, que por un momento pareció hacer que el *loop* se desvanezca con las nuevas narrativas cinemáticas que más bien evaden la repetición (Manovich, 2001). El autor menciona una de las secuencias de la película, que muestra a un hombre de pie en la parte trasera de un automóvil, mientras hace girar el mango de su cámara: “Un *loop*, una repetición, creada por el movimiento circular del mango, da apertura a una sucesión de eventos” (p. 316)

La interpretación del autor subraya al *loop* como algo característico en los juguetes ópticos del siglo XIX, que se rescata en la película para abrir paso al dispositivo cinematográfico, cuyo progreso técnico eclipsa un poco este recurso retórico que está inscrito también en el lenguaje informático; y que él considera una “fuente de posibilidades para los nuevos medios” (p. 315) a pesar de que su uso en el diseño de objetos culturales o *software* es considerado “una limitación tecnológica temporal” (p. 315). Sabemos ahora que los autores que han investigado sobre el GIF le han dado al *loop* un lugar central. Es Eppink (s.f.) quien señala que el formato renovó el interés en los usuarios por ese recurso. Además, hemos visto cómo el GIF se encuentra en los orígenes de la red, pues llegó a ella antes que la *World Wide Web* con el objetivo de facilitar la visualización de imágenes en las pantallas. Se trata además del primer formato universalmente aceptado (Miano, 1999), que en comparación al resto hoy queda rezagado pues supone un compromiso entre tamaño y calidad que ya ha sido superado

por otros formatos como el PNG. Sin embargo, su capacidad de alojar múltiples imágenes en un sólo archivo, hoy sigue siendo aprovechada por los usuarios de Internet, pues las animaciones cortas que este permite se han popularizado mucho; y en ese sentido concordamos con Eppink (s.f.) al ver cómo el formato revitaliza al *loop*. Si vamos un poco más lejos, en el *loop* hay algo que siempre nos remite a los orígenes de la técnica: los juguetes ópticos que abren paso al cine; el movimiento giratorio que *El hombre de la cámara* aplica a un mango para dar inicio a una narrativa; la repetición como uno de los elementos más básicos en el lenguaje informático, y el primer formato de archivo universalmente aceptado en la red –el GIF– cuyo potencial visual más discutido es justo ese, el *loop*.

Si retomamos la Figura 8 vemos cómo esta se ha interrogado “hacia atrás”, pues preguntamos qué abona el GIF desde su soporte al fragmento de la película y esto nos llevó, no sólo hasta los orígenes del formato y no sólo hasta los orígenes de la red; sino hasta los orígenes del cine en los juguetes ópticos del siglo XIX. Sin embargo, se puede continuar con la retrospectiva para pensar ya no en el *loop* como aquello que dio paso tanto al cine como a la programación informática; sino en la repetición como algo incluso anterior a la modernidad temprana: la mitología.

En el Hades, las sombras de los muertos repiten al infinito el mismo gesto: Ixión hace girar su rueda, las Danaides tratan inútilmente de llevar agua en un cántaro que tiene agujeros. Pero no se trata de un castigo, las sombras paganas no son las de los condenados. La eterna repetición es aquí la cifra de una *apokatástasis*, de la infinita recapitulación de una existencia. (Agamben, 2005, p. 25)

Ciertamente, la cita anterior nos recuerda al modo en que personajes mitológicos como Ixión o las Danaides llevan a cabo la misma acción hasta la eternidad, y son justo esas acciones las que configuran parte fundamental en el mito. En la Figura 8 también hay algo que nos habla de esa infinita recapitulación, actualizada en una cifra de producción industrial acelerada donde cada quien tiene algo que hacer, cada minuto vale dinero, y no hay tiempo que perder. Justo Agamben (2005) retoma esta idea de la repetición en lo mitológico en relación a su fascinación por una fotografía: el daguerrotipo del Boulevard du Temple. Se trata justo del aparato estético ya trabajado en el capítulo anterior, en el contexto de lo que Melot (2010) caracteriza como una época centrada en la fascinación por crear imágenes cada vez más fieles a las apariencias de la realidad.

La fotografía de la que habla Agamben (2005) nace en esa atmósfera y contiene la primera figura humana capturada por un aparato técnico. La tomó Daguerre desde la ventana de su estudio, y a pesar de que el boulevard ha debido verse lleno de gente y carruajes, el largo tiempo de exposición que necesitaba este aparato para reproducir figuras en láminas de plata, hizo que no se viera ninguna masa en movimiento, sólo ese hombre. Esto ocurrió porque "se estaba haciendo lustrar las botas y por lo tanto permaneció inmóvil la cantidad de tiempo suficiente" (p. 30). Para Agamben (2005) se trata de una imagen del Juicio Universal, donde la muchedumbre está presente pero no se ve, pues el juicio se le hace a una sola persona que es inmortalizada en un gesto ordinario: "En el instante supremo, el hombre, todo hombre, es remitido para siempre a su gesto más ínfimo y cotidiano" (p. 31). Según el autor, es el objetivo fotográfico lo que captura ese instante y lo fija para darle un nuevo sentido, y retoma a Benjamin para decir que se trata de "gestos cargados de destino" (p. 31). El poder de ese índice es histórico, en tanto reenvía a otro tiempo "más actual y más urgente que cualquier tiempo cronológico" (Agamben, 2005, p. 31)

El modo en que Agamben (2005) valora el gesto banal de la cotidianidad y le otorga una especie de potencial histórico en tanto reenvía a otro tiempo, nos permite ver en la imagen un potencial de actualizar el pasado en el presente de una forma particular. Eso que para el autor resulta fascinante en la fotografía de Daguerre le sirve para postular algo más amplio acerca de la imagen, que siempre parece demandar algo de nosotros; lo cual es cónsono con la provocación de Mitchell (2005) al sugerir a los académicos preguntarse ¿qué quieren las imágenes?; pues en la era del giro pictorial se les trata como si tuviesen vida propia. Asimismo, esa tensión y esa relación pasado-presente está profundamente enraizada en el pensamiento benjaminiano, que explora las "tensiones de la imagen ante la pérdida" y las "relaciones entre memoria y visualidad" (García, 2010). Lo interesante es que esas tensiones en sus planteamientos apuntan hacia una preocupación especial por recuperar justo aquello que la historia pasa por alto. Aquí la disociación de unidades y la salvación del fragmento componen el núcleo metódico de dos categorías especialmente importantes: la alegoría y el montaje. Según García (2010), ambos son formas de comprender y exponer los desechos, hay una tensión productiva entre ellos y parten de una pérdida; pero tienen distintos dispositivos de representación.

En la alegoría benjaminiana la mirada del melancólico parte de una pérdida, al tiempo que pretende extinguir la falsa apariencia de la totalidad; por lo que lo muerto y lo inexpresivo son esenciales en ella. En ese sentido, lo fragmentario tiene una forma particular que alude a lo amorfo, a aquello despedazado que en la mirada puede recomponerse (García, 2010). Asimismo, esta tiene dos momentos: el primero toma lugar en el contexto de la Contrarreforma, donde la subjetividad es la melancolía, la ruina de la historia es el objeto privilegiado y la calavera es el emblema característico; el segundo, aparece con el primer capitalismo avanzado, donde permanece el pathos melancólico en un mundo ahora de fantasmagorías donde el emblema es la mercancía. La imagen en la Figura 8 se anuda con el segundo contexto, donde las relaciones humanas se cosifican en función de “la fantasmagoría del progreso en el retorno de lo siempre-igual” (García, 2010, p. 170). El objeto/soprote de la Figura 9, nos permite subrayar ese retorno de lo siempre-igual, esa infinita recapitulación de una existencia capturada en el *loop* que el GIF hace posible desde su configuración del aparecer de figuras y formas. Además, tanto en los autores citados como en las imágenes que se han trabajado en este capítulo, hay una preocupación por el humano en la ciudad, el movimiento del cuerpo en lo urbano, la mecanicidad de lo cotidiano y la fragmentación del trabajo en pequeñas partes donde cada quien sabe lo que tiene que hacer; así como una intención de extinguir su idealización, y desmontar esa bella apariencia a partir de la emancipación del fragmento. (García, 2010).

En la intención anteriormente mencionada podríamos ubicar también a Vertov, quien en un registro similar al de Benjamin, quiere situarse en una tensión entre la melancolía por la pérdida y el entusiasmo por la potencia de los medios técnicos. En *El hombre de la cámara* el cineasta intenta hacerse cargo de esa tensión; mientras que en el GIF de la Figura 8, donde se aloja un fragmento del film con una estética particular, se abona una preocupación por los nuevos medios que no existían cuando se realizó esa película. Sin embargo, esta resulta productiva para Manovich (2001), quien se sirve de dicho film para plantear una dialéctica entre lo nuevo y lo viejo, dando particular atención a la actualización del montaje en ambos momentos históricos. Según García (2010), el montaje en el pensamiento benjaminiano se diferencia de lo alegórico por su carácter de procedimiento estético, que transformó la sensibilidad de la sociedad capitalista, en donde:

La vida urbana es el punto en que se fusiona el montaje de la cadena industrial de producción con el montaje como forma artística; el cine, a la vez procedimiento técnico y estructura de la sensibilidad, es el exacto punto de contacto de estas dos series (p. 173)

Justo Vertov se sirve del montaje cinematográfico como punto de contacto para articular la vida urbana con la cadena industrial de producción. Además, como el propio Manovich (2001) explica, *El hombre de la cámara* comparte estructuralmente esta intención de utilizar los principios formales del cine para hablar *del* cine y su relación con formas culturales anteriores a ese aparato estético (Deótte, 2012). La elección de ese film nos habla de la potencia de la metaimagen que se define con Mitchell (2005) –el propio Manovich (2001) dice que es un *metafilm*– en el capítulo anterior, y retomamos aquí categorías como por ejemplo la base de datos que según Manovich (2001) Vertov construye recuperando fragmentos de la vida en la ciudad en 1920, así como de técnicas cinematográficas; pero sobre todo de “nuevas operaciones con la interfaz que juntas apuestan por ir más allá de la simple navegación humana a través del espacio físico” (p. 14). Esa última cita alude directamente al lenguaje de la red informática que Vertov no conoció, y la referencia se hace justo para revelar esa relación entre formas culturales pensando en la visión, o en el ojo humano, como la interfaz que inaugura la cultura visual contemporánea (Mitchell, 2005). La estrategia de la película, además, nos recuerda a la reflexión acerca de cómo una composición puede usarse para ocultar la técnica en el espacio virtual; para proponer otra posibilidad que pretende justo mostrar que:

las fronteras entre diferentes mundos no tienen que borrarse; diferentes espacios no tienen que fusionarse en perspectiva, escala e iluminación; cada capa individual puede retener una identidad separada en vez de fusionarse en un sólo espacio; diferentes mundos se pueden constelar semánticamente en vez de formar un único universo. (Manovich, 2001, p. 5)

El autor está planteando una diferencia fundamental que apoya el argumento acerca del montaje como método para activar procedimientos reflexivos: una cosa es componer el argumento a través de una fusión de elementos para crear una ilusión unificadora; y otra muy distinta es hacer una constelación visual y semántica de diferentes objetos que mantienen su identidad al tiempo que configuran un argumento nuevo. Con los nuevos medios el potencial de fragmentación se revitaliza y abre nuevas posibilidades, que por supuesto siempre estarán sujetas a ser capturadas por la lógica de producción capitalista; pero no por eso se borra ese

potencial al que Manovich (2001) le da especial atención: el *loop* puede ser una estrategia retórica en tanto “metáfora del deseo humano que no encuentra nunca una resolución” (p. 321).

El autor concluye su reflexión acerca del lenguaje de los nuevos medios tomando como ejemplo el modo en que está estructurado un videojuego llamado *Flora Peninsularis*, desarrollado por Jean-Louis Bossier. No se profundizará en relación a ese objeto, pero sí es fundamental que para Manovich (2001) aquello que estructura la narrativa del juego es el *loop*. Pequeños cuadros se repiten una y otra vez mostrando movimientos rítmicos simples de la naturaleza como el ir y venir de la grama contra el viento o las olas del mar. El autor de nuevo recurre a la irrupción del cine en el siglo XIX en cuyos primeros testimonios se encontraba el orgullo de representar el movimiento de lo natural; por lo que encuentra en esos *loops* de *Flora Peninsularis* un gesto de simulación melancólica. Y en ello, encontramos nosotros de nuevo un potencial de conectar el pasado con el presente, en un reenvío al origen que no encuentra hora ni fecha en un momento específico.

Manovich (2001) retoma la reflexión de Benjamin sobre la lógica del trabajo moderno que condena al ojo a procesar estímulos constantemente, generando un acoplamiento entre labores y ocio que con la era informática termina de realizarse, pues hoy usamos las mismas interfaces para divertirnos que para trabajar. La densidad de información a la que nos enfrentamos hace difícil pensar en algo distinto a una época de ensoñación tardomoderna (Rodríguez-Blanco, 2014); pero el autor pretende invitar a pensar en un nuevo reto, en cosas nuevas que explorar antes de condenar. Manovich (2001) se interesa, en ese sentido, por la potencia del videojuego para abrir reflexiones críticas sobre esa exploración; mientras que en esta investigación se está problematizando aquella del GIF, un objeto mucho más sencillo que el videojuego en términos programáticos.

El problema es que quizás esa sencillez puede llevarnos a una ilusión justamente producida por la ensoñación: cualquier usuario puede compartir un GIF o intervenir en un chat con un GIF que represente su afecto, entre muchas otras acciones que se trabajaron en el primer capítulo. Sí, es cierto que todas estas acciones pueden desarrollarse, y que eso tiene un valor potencial, pero si se llevan a cabo de forma mecánica seguimos en lo mismo: tiene que haber un entendimiento de las formas políticas que hay tras los objetos culturales. El afecto



melancólico que Manovich (2001) encuentra en los *loops* diseñados por Bossier en *Flora peninsularis*, responden a una estrategia del creador del videojuego, quien realizó un uso crítico de distintas formas de la cultura visual que conectan lo nuevo y lo viejo para configurar una narrativa que hace visible la pérdida desde su estética. Tampoco se está proponiendo que hay que ser programador o experto en informática para poner en práctica ese uso crítico; pues ya vimos con la categorización del montaje benjaminiano, que es en la operacionalización de los fragmentos y la interacción dialéctica que puede generarse al ser estos puestos a dialogar con otros, que encontramos operaciones reflexivas para despertar de la ensoñación.

En esta época se puede encontrar un contrapoder en los objetos pictoriales que circulan en la red, rechazando la idealización de progreso que hemos heredado de la modernidad. Tenemos, en la Figura 8, un GIF que da cuenta de cómo el cine es ahora susceptible a traducirse en código binario: *El hombre de la cámara* está en YouTube, disponible para todos los usuarios de la red. Ese código abre posibilidades productivas en beneficio del montaje benjaminiano que disgrega fragmentos según una lógica exterior. Manovich (2001) habla de posibilidades culturales en el código abierto, en la animación que desafía al cine, en el montaje espacial, en la base de datos, etc; y habla de “una promesa para ver al mundo y al ser humano en formas que no existían para *El hombre de la cámara*” (Manovich, 2001, p. 333). La Figura 8 es posible porque la modularidad de la data permite extraer fragmentos de una película de YouTube, esos fragmentos se exportan como videos .mp4 que a su vez pueden convertirse en GIF (transcodificación) –justo en este paso ocurre lo que se discute en el capítulo anterior sobre la pérdida de calidad en los formatos, asociada a los usos en Internet–; y todo esto puede hacerse con aplicaciones web gratuitas; así como también la piratería está inscrita en estas dinámicas pues la misma amplía la circulación de contenido mediático y también desafía los compromisos de autoría. El hecho de que el modo de producción capture de forma predominante el potencial de los objetos, no significa que esas posibilidades no estén allí, disponibles para nosotros.

Tenemos entonces tres planteamientos teóricos que proponen a la repetición como estrategia estético-discursiva para mostrar: la fantasmagoría del progreso en el retorno de lo siempre-igual (García, 2010); la infinita recapitulación de una existencia (Agamben, 2005) y al deseo humano que no encuentra nunca una resolución (Manovich, 2001). En paralelo,

sabemos que “muchos productos de los nuevos medios, ya sean objetos culturales (como videojuegos) o software (reproductores multimedia como QuickTime) usan *loops* en su diseño, mientras que los tratan como una limitación tecnológica temporal” (Manovich, 2001, p. 315); así como el GIF tiene, según Miano (1999) limitaciones que lo sacan del curso evolutivo de los formatos de archivo. En la Figura 8 se condensan todas estas ideas; por lo que ahora podemos ver más claramente de qué forma opera la repetición en el GIF como una potente estrategia estético-discursiva, que puede abrir reflexiones críticas sobre ese progreso fantasmagórico que se actualiza en la era de la reproducción biocibernética. Hay una captura de elementos que para el lenguaje informático suponen limitaciones que pueden ser superadas; pero al extraerlos de ese contexto se interrumpe una continuidad, y estos pueden operar en tanto fragmentos en un nuevo montaje de imágenes e ideas que condensan presente y pasado.

Este último modo de trabajo es el que se seguirá usando y complejizando junto a las categorías teóricas trabajadas en la investigación. Manovich (2001) es consciente de que en las tecnologías informáticas predominan las técnicas de composición que favorecen la continuidad; y de que esta se logra con el ensamblaje de partes que configuran un único objeto al que no se le ve ninguna costura. El autor, además, valora la potencialidad del montaje espacial como alternativa al montaje cinematográfico tradicional que privilegia la narrativa secuencial; pues el primero permite que una multiplicidad de imágenes con diferentes proporciones puedan aparecer en una pantalla al mismo tiempo; y comenta que es tarea del creador decidir qué tipo de relaciones se establecerán entre ellas. En ese sentido, se usarán constelaciones visuales de GIFs aprovechando la posibilidad de coexistencia simultánea entre imágenes y textos; así como también se ha usado aquella secuencial en el primer capítulo para esbozar una suerte de rastreo de la evolución del GIF en tanto formato de archivo digital.

### **Protocolos de la experiencia en la red informática**

La noción benjaminiana de montaje es retomada por Rodríguez-Blanco (2014) en tanto estrategia que “se desarrolla en el contexto profano del capitalismo industrial” (p. 24), para relacionarla con un corpus de obras de arte contemporáneo mexicano; con el foco en la dialéctica del proceso de realización de dichas obras. El autor toma como inspiración el *Libro*

*de los pasajes* de Benjamin, cuyo método ha sido explicado en esta tesis a través de la lectura que hace Buck-Morss (2001) del mismo. Rodríguez-Blanco (2001) pone en práctica una mirada dialéctica a objetos pictoriales en la cultura visual, activando reflexiones críticas sobre “la apropiación, disociación y vaciamiento de sentido” (p. 31); así como sobre la fragmentación o yuxtaposición de elementos que provienen de contextos diversos. El autor ve esas estrategias *en* las obras y al mismo tiempo *las usa* como método de análisis. Asimismo, entiende al fragmento en tanto huella que conduce a buscar la poética del proceso, por encima de la exaltación del objeto estéticamente bello y acabado: se trata de “piezas cuya poética surge de la apropiación y ensamblaje artístico e irónico de fragmentos, sedimentos, detritos, citas, ruinas o formas de la cultura visual del presente y del pasado” (p. 32).

Es importante aclarar que ese diálogo entre distintas temporalidades no se relaciona con un alojamiento de lo pasado como algo inalterable dado al historiador; sino como algo que aparece cuando reflexionamos sobre aquello más cercano. La dialéctica permite tomar objetos y acontecimientos para revolverlos o revolucionarlos; justo para ver cómo aquello que nos parece más nuevo puede ser también siempre lo mismo (Tiedmann, 2005, prólogo al *Libro de los pasajes*). No es casual que Rodríguez-Blanco (2014) haya tomado la noción de huella como aquello que guarda una profunda relación con la memoria, en tanto esta supone la aparición de una cercanía. En ese sentido, el autor apela al espectador contemporáneo que vive bajo las lógicas del modo de producción capitalista, conservando la concepción de un mundo de encantamiento mistificador que se actualiza como una ensoñación. Esto es muy diferente a pensar que vivimos en la réplica de la modernidad descrita por Benjamin. Se trata de ver cómo la tecnología supone cambios dentro de un modo de producción que sí permanece, no para dejar de usarla; sino para hurgar en ella posibilidades para los seres humanos de superar el estado de encantamiento.

El autor habla de la democratización de la tecnología tomando como ejemplo el modo en que hoy una persona puede tomar una fotografía con su dispositivo móvil, aplicarle un filtro predeterminado, y subirla en una red social. De esa manera, una tarta de limón puede convertirse en arte en cuestión de minutos (Rodríguez-Blanco, 2014). En esa afirmación hay por supuesto una estrategia irónica para referir a la ensoñación que hay en el uso masivo de estas nuevas tecnologías, donde el valor cultural del objeto original ha quedado eclipsado por esa cantidad incalculable de material mediático que Manovich (2001) identifica como

producto de todo lo que las tecnologías del siglo XIX y XX han permitido acumular; hoy imposible de contabilizar. Pensemos, ¿cuántas tartas de limón hay en Internet? Hoy podemos preguntárselo a un buscador, y probablemente éste nos muestre una buena cantidad de tartas de limón –pero no todas–.

El tema es que, como explica Manovich (2001), para que esa búsqueda sea efectiva tiene que existir la base de datos, que se define formalmente como una colección estructurada de datos –en el ámbito informático–. El autor es claro al decir que se trata de una forma cultural que no es nueva, pero sí muy predominante en los nuevos medios: “Lo que la red ofrece es un terreno fértil para géneros existentes de bases de datos –como la bibliografía–” (Manovich, 2001, p. 220). Además, esta forma cultural opera como una suerte de anti-narrativa que pone la colección por encima de la secuencia que produce una historia –salvo excepciones entre las cuales está el videojuego– (Manovich, 2001). Asimismo, el autor propone que los elementos contenidos en una base de datos pueden extraerse para distribuirse en otro espacio según una nueva lógica; esa forma anti-narrativa puede usarse para crear una narrativa. Esto último justo abre su reflexión sobre el montaje, que fue explicada al principio del capítulo, pues se trata de una estrategia que facilita la disociación de unidades en beneficio de una nueva constelación que haga visibles los límites entre las partes y el sustrato técnico de cada objeto. En ese sentido, si estamos valorando el potencial de extraer fragmentos de objetos pictoriales para ponerlos en diálogo según un nuevo orden; en las bases de datos encontradas en los nuevos medios de comunicación, hay entonces infinitas posibilidades de poner en práctica esa operación de forma estratégica.



**Figuras 9 y 10.** GIFs de la imagería en construcción.

Recuperados en <https://bit.ly/35arhXZ>

El tema de la colección estructurada podemos verlo en la discusión sobre los orígenes del GIF, abierta en el primer capítulo al ver cómo GeoCities usó al formato inventado por

CompuServe para proveer a sus suscriptores una galería de animaciones predeterminadas, que servirían para adornar sus páginas web así como para anunciar que estas se encontraban “en construcción”. GeoCities creó en 1995 una serie de GIFs a la cual se podía acceder de forma gratuita, y seleccionar imágenes como las que vemos en las Figuras 9 y 10; donde también se encontraban las que se presentaron en el primer capítulo (Figuras 1 y 2). En relación a las últimas, se discutió la conexión de estas imágenes con aquella base de datos a la cual pertenecen; pues pasaron de GeoCities al Internet Archive. Hay que hacer ahora algunas precisiones para seguir problematizando qué implicaciones tiene ese paso de un lugar a otro.

Primero, si bien es cierto que las Figuras 1, 2, 9 y 10 se alojan en bases de datos, esa no es la interfaz con la cual el usuario de Internet se pone en contacto cuando quiere buscarlas, verlas, compartirlas, o usarlas. Manovich (2001) explica que los diseñadores e informáticos que configuran nuestras experiencias en la red, traducen las bases de datos en buscadores como por ejemplo Google, Yahoo, etc. En ese sentido, podríamos decir que hay una interfaz que media entre el la red y el usuario para hacer su experiencia más fácil, más práctica, y menos errática. Lo que veremos un poco más adelante es que esas interfaces nunca son neutrales y de alguna forma dirigen las experiencias en beneficio del creciente mercado de consumo en Internet. Sin embargo, atenderemos primero al proceso que ocurre cuando la llamada “imagería en construcción” (Eppink, s.f.; Ulanoff, 2016) es recuperada y alojada en un lugar específico. Pick (2015) explica que Jason Scott, un historiador de Internet, se encargó de recuperar la imagería en construcción y almacenarla en un archivo cuya misión es preservar diversos objetos de la red; para que cualquier usuario pueda tener acceso a cosas que, como la imagería en construcción, quedaron en desuso con el advenimiento de plataformas más estandarizadas o técnicas más novedosas. En ese sentido, las Figuras 9 y 10 hacen parte de una colección donde hay objetos que representan algo de la estética de Internet que *ya no está* en la experiencia del usuario contemporáneo.

La imagería en construcción, en tanto parte del Archivo de Internet, nos dice que hay algo que *ya no es*. Rodríguez-Blanco (2014) retoma las consideraciones de Derrida sobre el paradigma del archivo, para referirse a su condición material como algo que “es mucho más que una experiencia de la memoria y un regreso al origen y al recuerdo” (p. 113). Traer esto a la discusión es importante, pues ya vimos que la estrategia del *loop* implica pensar en

algo mítico, que se repite, y que puede sugerir que hay en el GIF una potencialidad de reenvío a lo originario, entendiendo la historia como algo fragmentable, cuyos pedazos pueden aparecer en el presente y conectarnos con el pasado (Buck-Morss, 2001; Rodríguez-Blanco, 2014; García, 2010). En ese sentido, en las Figuras 9 y 10 puede estar ese potencial siempre y cuando sepamos que estas, además de estar depositadas en un lugar cuya intención es coleccionar objetos que hacen parte de la historia de Internet, evidencian el modo en que la existencia de un archivo “implica que exista un lugar de autoridad (*arkheion*, es decir, una casa, un domicilio, el Estado)” (Derrida en Rodríguez-Blanco, 2014); y uno de esos lugares puede ser Internet. “No hay archivo sin lugar de consignación y sin una cierta exterioridad. Ningún archivo sin afuera” (Derrida en Rodríguez-Blanco, 2014): el afuera de la imagería en construcción es aquello que Internet *ahora es*. Alude quizás justo a eso que en 1995 estaba en construcción, pues aunque los suscriptores de GeoCities no terminaron de desarrollar sus páginas, migraron a otros sitios donde quizás sí configuraron páginas más completas, menos rudimentarias, y más fáciles de navegar.

Además de hacer parte de un archivo que implica un lugar de autoridad y una relación entre el adentro y el afuera; la imagería en construcción tiene cualidades estéticas muy particulares que veremos ahora un poco más en detalle. En la Figura 9, un camión de construcción deposita escombros en un contenedor; y en la Figura 10, un cartel que dice *under construction* se rompe. Se trata de animaciones cortas, simples, que repiten una acción básica, con pocos cuadros, baja calidad, y pocos colores. La referencia a algo que está en proceso no se indica sólo de forma predominante a nivel textual en este tipo de imágenes; también hay una alusión a ello a través de figuras, formas, y acciones orientadas hacia todo lo que alude a la existencia de una construcción. Sin embargo, si pensamos en la condición material de la red de la forma en que lo hizo Manovich (2001), vemos que para hacer una página web no hacen falta máquinas de carga, ni camiones, ni mucho menos cuerpos que levanten costales como aquellos del hombre de la cámara (Figura 8). A pesar de ello, se han elegido esas formas, probablemente por la presunción de una cultura visual familiarizada con las señalizaciones que indican por dónde se puede circular (o no) en el espacio público. Esto nos permite pensar en el principio de analogía que rige el diseño en las interfaces, pues también lo vemos en el uso de la cuchilla como herramienta para cortar en programas de edición, la lupa para hacer zoom, el dibujo del folder que aloja y categoriza diversos

documentos, etc. Asimismo, sabemos que no podemos entrar a una construcción en la calle, porque no está lista o quizás porque sería peligroso. Para no confundirnos, tenemos todo tipo de señalizaciones que responden a una estética tan identificable como similar a aquella de la imagería en construcción de GeoCities. Esa cualidad estética es, además, cónsona con el resto del diseño de ese servicio gratuito de alojamiento web; pues este además dividía las categorías de las páginas según “barrios” que agrupaban las temáticas. Eran 41 barrios, a continuación mencionaremos sólo algunos: Area 51 (ciencia ficción y fantasía), Hollywood (Entretenimiento), Broadway (espectáculos), SiliconValley (Software y programación), etc. Es decir, los usuarios elegían un barrio según la temática de la página que quisieran crear, y le ponían señales de tráfico mientras se encontraran en proceso.

Cada barrio de GeoCities era una ciudad de Norteamérica, y cada una representaba algo que es parte del imaginario colectivo de esa cultura, conocido además mundialmente: En Hollywood está el entretenimiento, en Broadway los mejores espectáculos, en Silicon Valley los programadores, etc. Ya hemos dicho que en los años 90 Internet no era lo que es ahora, pues en principio su estética era muy distinta, y por ende la experiencia del usuario también lo era. Se trata además de una década llena de promesas utópicas sobre las posibilidades de la red, que con la llegada de la *World Wide Web* se empezaron a dirigir hacia un camino muy distinto a esas promesas: protocolos cada vez más estandarizados y experiencias cada vez más predeterminadas (Galloway, 2005). Mitchell (2005) problematiza sobre la forma en que se nos ha dicho que el imperialismo acabó y fue reemplazado por la globalización: “una matriz de flujo y circulación de información sin centro, ubicación determinada, o fachada” (p. 150), donde paradójicamente la primera oportunidad de crear páginas personalizadas se desarrolló en un mundo virtual donde el entretenimiento está en Hollywood, la informática está en Silicon Valley, y el espectáculo está en Broadway. En ese nuevo orden mundial, la “libertad significa libertad de mercancía (no de cuerpos humanos) para circular sin problema entre las fronteras, y la democracia significa una infinita proliferación de opciones para el consumidor acompañadas de un cada vez más estrecho rango de opciones políticas” (Mitchell, 2005, p. 150). Con la Figura 1 prácticamente abrimos la reflexión sobre el GIF en esta tesis, y no es casual que esta nos muestre un planeta girando sobre su propio eje, dentro de una órbita textual que da la bienvenida a una página. Es la promesa de que ahora se podrá

hacer en la red una página que abarca al mundo entero, porque podemos conectarnos globalmente así como circular libremente explorando infinitas posibilidades.

*World Wide Web* significa “red mundial”, desde su propio nombre ya se está enunciando un mensaje claro sobre la intención de esta nueva tecnología. Galloway (2005) advierte que ese nombre es antes que nada aquél de un consorcio, cuyos orígenes no se encuentran sólo en las aulas de las universidades de élite; sino en las tácticas militares de la Guerra Fría. Las redes informáticas comenzaron a usarse estratégicamente para poner a circular mensajes difícilmente interceptables, que se fragmentaran en partículas y se volvieran a armar al llegar a su destino –esta es una forma muy simple de explicarlo–. Según el autor, es así como inicia la “red distribuida globalmente” (p. 20), que hoy en día funciona mediante protocolos aplicados por consorcios como CompuServe, GeoCities –entre los primeros–, Google, Facebook, Yahoo –entre los más contemporáneos–. “Los protocolos se refieren específicamente a estándares que gobiernan la implementación de tecnologías específicas” (p. 22); así como definen el modo en que estas son empleadas por los usuarios alrededor del mundo (Galloway, 2005). En ese sentido, Manovich (2001) también es consciente de que eso que él define como lo más básico en el lenguaje de los nuevos medios, el código numérico, nunca es neutral: “un código provee su propio modelo del mundo, su propio sistema lógico, o ideología; los mensajes culturales subsecuentes o los lenguajes creados con ese código estarán limitados a su modelo, sistema o ideología” (p. 64). Sabemos que el código es binario, y que esa lógica supone ciertos peligros.

Un modo muy sencillo de ver cómo estas ideas se ponen en práctica es pensar en la analogía que hace Galloway (2005) entre el espacio virtual y el espacio público; que justo complementa el modo en que las figuras y colores que vemos en los GIFs de la imaginaria en construcción se relacionan con formas culturales específicas, que hacen parte del imaginario visual de la circulación en el espacio público: Si queremos ir de un punto A a un punto B en automóvil, hay diversas opciones, pero estas siempre están reguladas; y “encaminarse en una de ellas está sujeto a detenerse en las luces rojas, quedarse entre las rayas blancas, seguir un trayecto razonable, etc.” (p. 22). Se trata de normas que rigen un comportamiento voluntario, el modo de actuar en un “sistema de administración distribuido que permite que el control exista dentro de un medio material heterogéneo” (p. 22). En eso consisten los protocolos, que además son controlados por una élite tecnocrática que posee conocimientos especializados.



Hay otra analogía que usa Galloway (2005) que además de ejemplificar la idea resulta especialmente contemporánea y pertinente: si todos tuviésemos el mismo ADN, sería más fácil que enfermara toda la población al mismo tiempo; de ese mismo modo, “los virus de computadora se multiplican en ambientes que tienen bajos niveles de diversidad. Donde una tecnología tiene un monopolio, encontrarás virus, porque estos se aprovechan de la estandarización técnica para propagarse a través de la red” (p. 26).

Todo esto hace parte integral del aparato estético (Deótte, 2012) que define la era de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005), y hay que tenerlo en cuenta si queremos ver realmente dónde está el potencial crítico de un objeto cultural que circula en esa red: el GIF. Después de esta última reflexión, podemos casi pensar que ese potencial es nulo. Sin embargo, la intención no es satanizar todo lo que allí circula; sino dejar muy claro que esos protocolos existen, que son el modo predominante de funcionamiento en un mundo donde la idea de progreso técnico está comúnmente asociada a “algo mejor”. Cuando problematizamos sobre estas cuestiones podemos darnos cuenta de que a veces ocurre lo contrario. Esto no significa que la globalización sea una falacia: la globalización es justo eso, una ilusión de acceso y conectividad “para todos” en un mundo donde la mercancía circula libremente mientras los seres humanos se someten a controles fronterizos y represión policial. Justamente, una de las cosas que Deótte (2012) retoma de Rancière (2002) es el modo en que explica cómo la policía contribuye en la repartición de lo sensible. Al definir formas de tener-parte; esta separa y excluye al tiempo que incluye.

En ese sentido, “el todo de la política está en esta relación específica, este tener-parte que es preciso interrogar sobre su sentido y sus condiciones de posibilidad” (Rancière, 2006, p. 59). Si entendemos lo estético como las formas de distribución de lo sensible (Rancière, 2002) en la modernidad tardía, donde el aparato que define nuestra temporalidad es la red informática; esa distribución ocurre también –y especialmente– en ella adoptando nuevas formas, nuevas estrategias donde el policía puede ser un “gatekeeper”. En Internet hay un “modo de articulación entre maneras de hacer” (Rancière, 2002, p. 2) –la élite tecnocrática que maneja el lenguaje algorítmico de los nuevos medios de comunicación–; así como hay “formas de visibilidad de esas maneras de hacer” (p. 2) –la interfaz diseñada para que el usuario interactúe con el código que codifica el aparecer de diversas formas culturales–. Si

esto influye en la experiencia del receptor, también tendrá que influir en el modo en que este entiende sus posibilidades dentro del espacio virtual. Esto último no significa que esos modos de pensabilidad estén limitados al diseño de la experiencia; pero sí supone una mayor dificultad para encontrar un carácter subversivo o emancipatorio en la condición material de estas nuevas tecnologías, que producen experiencias con una fluidez que perfecciona la simulación; tenemos la ilusión de estar participando en algo de lo que difícilmente hacemos parte.



**Figura 11.** GIF de la imaginería en construcción.

Recuperado en <https://bit.ly/35arhXZ>

Si en la Figura 9 vemos sólo una máquina que remueve escombros y los desecha en un recipiente; sabemos también que esta debe estar siendo operada por una persona cuyo cuerpo no aparece en la imagen. Sin embargo, podemos imaginar a un ser muy parecido al de la Figura 11; una suerte de versión “evolucionada” de aquellos seres que en *El Hombre de la cámara* (Figura 8) descargan bultos mecánicamente, siendo casi golpeados por esa carga pesada. Ahora lo que tenemos es un cuerpo ya no golpeado por el objeto que opera; al contrario, parece no cansarse nunca, parece que ya nada pesa en su espalda pero al tiempo está preso en el movimiento mecánico. El cuerpo casi se fusiona con la máquina. Viendo moverse a ambos elementos al unísono, podemos dudar si se trata de un humano o del clon que Mitchell (2005) define como la imagen dialéctica de esta época, cuyas condiciones materiales lo hacen inagotable físicamente: tan inagotable como inseparable del aparato. Pero tampoco puede ser un clon, pues el movimiento de su cuerpo no es fluido, no hay una simulación perfecta del movimiento humano; al contrario, se evidencia su artificialidad.

Este GIF nos habla nuevamente de la fantasmagoría del progreso en el retorno de lo siempre-igual (García, 2010); la infinita recapitulación de una existencia (Agamben, 2005), ¿y al deseo humano que no encuentra nunca una resolución (Manovich, 2001)? La última

premisa ahora cobra forma de pregunta porque en la Figura 11 no sabemos si lo que hay es una persona o una máquina sin deseos. La estética simple y rudimentaria en la imagen puede deberse a que esta pertenece a una imaginaria en construcción característica de la década de los años 90, un momento donde “la composición digital soporta una estética diferente a aquella caracterizada por la fluidez y la continuidad. Los elementos ahora se pueden mezclar de tal forma que los límites se borran en vez de enfatizarse” (Manovich, 2001).

Justo el potencial crítico del GIF que tenemos en la Figura 11 es aquél de soportar una estética que acentúa los límites en vez de disolverlos; pues es así como este, en tanto metaimagen, reflexiona sobre su condición material y relaciona al pasado con el presente en su profunda relación con la acción que vimos representada en la Figura 8 (fragmento de *El hombre de la cámara*). La imagen nos habla de una condena, de una pérdida; si la miramos en detalle, la acción consiste en inflar con aire una especie de globo *under construction* hasta hacerlo explotar, una y otra vez. La animación rudimentaria y la repetición son las estrategias que en este GIF permiten generar la ilusión de algo que está atrapado, de un ser preso en su destino, como Ixión, las Danaides, o los hombres en la Figura 8. Una diferencia básica está en que no se trata de mitología, ni de la industrialización en el siglo XIX; sino de la década de 1990: un momento de expectativa sobre el destino de Internet, sus posibilidades, y sus promesas de libertad. Lo que vemos en particular es, además, una diferencia con respecto al resto de las imágenes “en construcción”, pues estas últimas llevan una carga optimista, graciosa, que en la Figura 11 no encontramos. Sobre todo al separarla de su conjunto: un cuerpo aplica su fuerza a una máquina que llena de aire una esfera (¿global?) “en construcción” hasta explotar, y en esa explosión todo se convierte en partículas que colapsan la imagen, pero el movimiento es tan rápido que se hace difícil –o imposible– determinar cuándo empieza o cuándo termina la acción.

La Figura 11 no está cargada de promesas utópicas, no es optimista, hace explotar la construcción sin que esto tenga importancia, nos muestra el retorno de lo siempre-igual en forma de animación. No es la modernidad que describió Benjamin, ni son los mismos aparatos, pero sí el mismo modo de producción que entiende al progreso como algo automáticamente bueno. Lo que queremos decir con esto es que, en principio, la idea no es señalar a esa élite tecnocrática como los absolutos culpables de la alianza entre los poderes

económicos y políticos; pues esto es algo que siempre ha existido y Manovich (2001) tiene un punto válido al señalar lo siguiente:

Mientras la tecnología “profesional” se haga más accesible a los amateurs, los profesionales de los medios van creando nuevos estándares, formatos, y diseñando expectativas para mantener su estatus. La continua introducción de nuevos diseños web con nuevas características, junto a las técnicas que dieron paso al debut público del HTML alrededor de 1993 (...) puede en parte explicarse como una estrategia empleada por profesionales para mantenerse un paso adelante de los usuarios. (p. 120)

Así como nosotros, los programadores trabajan y viven en este mundo: una modernidad tardía, globalizada –con todas las contradicciones que explica Mitchell (2005)–, donde el modo de producción implica un acelerado progreso técnico. Por eso Miano (1999) condenó a muerte al GIF, pues si un problema de licencia impide sacar nuevas versiones más avanzadas de un formato, este está “destinado a la obsolescencia”. En esta tesis se busca un razonamiento alternativo a esa lógica, y tomamos al GIF como objeto de estudio pues su atraso en términos convencionales lo vuelve estratégicamente apropiado para seguir problematizando el potencial crítico que puede haber en la condición material de la tecnología. Si hoy la modularidad de los objetos de los nuevos medios nos permite separarlos, extraer sus partes, o combinarlos con otros sin que pierdan su independencia (Manovich, 2001); y hay en esas posibles combinaciones un potencial de fragmentación que abre nuevas opciones para constelar elementos visuales y textuales; en esta operación habrá un mayor potencial crítico mientras haya un mayor entendimiento de cómo nuestra experiencia con los aparatos está siendo mediada por protocolos que la prefiguran.

Lo que buscamos es evitar el razonamiento fácil de que un GIF es crítico porque habilita la apropiación, reorganización o descontextualización de imágenes; pues esas estrategias tienen un valor que se potencializa cuando pensamos en este formato en tanto objeto de los nuevos medios que “no deja de recordarnos su artificialidad, su carácter incompleto y preconstruido. Nos presenta una ilusión para revelarnos la lógica maquina que subyace en su forma” (Manovich, 2001, p. 205). Esto apoya la idea de Mitchell (2005) acerca de la metaimagen que también hemos aplicado al GIF, pero sobre todo explica por qué se han elegido en esta investigación autores que no idealizan la noción de progreso; sino que buscan estrategias en la condición material de la tecnología, entendiendo que los objetos culturales circulan en un sistema cuyo modo de producción es capitalista. En ese sentido, valoramos la

potencia del montaje en tanto estrategia que permite salvar los desechos de aquello que se deja caer (García, 2010); así como el rastreo de las huellas (Rodríguez-Blanco, 2014) de esos crímenes que el poder borra al eliminar la posibilidad de pensar en los soportes. Buscamos identificarlos, no para condenarlos; sino para encontrar nuevos modos de pensabilidad en cuanto al potencial emancipatorio de la técnica. Le corresponde al materialista histórico recomponer con esos desechos un nuevo sentido (García, 2010). Veremos ahora, entonces, maneras de recomponer a partir de aquello residual en la red informática.

### **Apropiación crítica de los escombros digitales**

En el trabajo de Rodríguez-Blanco (2014) vimos una preocupación por la ruina, categoría que el autor retoma del pensamiento benjaminiano para hacerse cargo del *debris* a partir de la estrategia de montaje; en una época donde la informatización de la cultura hace mucho más difícil aprehender esos desechos para apropiarse estratégicamente de ellos. En sus objetos de análisis vemos procedimientos que activan reflexiones sobre la alegoría, la memoria y el archivo en una época de simultánea ensoñación cultural y democratización de posibilidades por la proliferación de dispositivos tecnológicos relativamente accesibles. En el capítulo anterior vimos cómo los nuevos medios de comunicación descritos por Manovich (2001) actualizan las nociones de lo material y lo inmaterial, dando a lo segundo un especial potencial pues hay nuevas imágenes con soportes cuyo lenguaje informático las vuelve físicamente intocables. Estas no circulan del mismo modo que los objetos de la modernidad caracterizada por Benjamin, porque están en el ciberespacio. Sin embargo, eso no significa que se haya superado la fetichización de la mercancía.

Con Mitchell (2005) vimos que esa condición escurridiza de los nuevos objetos hace más evidente la ontología fundamental de la imagen: su carácter inmaterial; pero también dijimos que esto no puede inducirnos a una idealización de aquello que, como el GIF, circula en ese espacio. Deótte (2012) advierte muy claramente sobre los peligros de olvidar las superficies de inscripción: estrategia usada por el poder para borrar las huellas de sus crímenes. Aparece de nuevo la huella, esa categoría donde según Rodríguez-Blanco (2014) se encuentra justo la posibilidad de hacer un rastreo con la mirada. Ese carácter escurridizo-inmaterial también hace más difícil el rastreo: supone nuevos retos impuestos por las nuevas tecnologías. Entonces, si en el montaje benjaminiano se potencializa el fragmento

proveniente de la ruina: ¿en dónde están las ruinas de la cultura informática y cómo rastrearlas para activar procesos reflexivos? y ¿qué forma tiene el desecho en esta época de reproducción biocibernética? Una autora que ha puesto a prueba estos cuestionamientos es Steyerl (2011), quien ha propuesto que estos desechos tienen dos formas. La primera se ancla firmemente en la realidad material y hay manifestaciones contemporáneas que dan cuenta de ello, por ejemplo, Guiyu: una ciudad en China que acumula desechos electrónicos tóxicos. La autora explica que:

En esta época la ruina no se compone sólo de aquello que viene de la destrucción de edificios, el hormigón rasgado, y el acero en descomposición; a pesar de que la guerra digitalizada, la informatización de la producción y la especulación en bienes raíces produce estos ítems en abundancia. Los restos digitales son materiales e inmateriales; son desechos basados en datos con un componente tangible, físico (Steyerl, 2011, p. 72)



**Figura 12.** *Still* extraído del GIF en la Figura 9.

Elaboración propia.

Las formas que aluden a técnicas contemporáneas de construcción en el mundo material se reflejan en la imaginería en construcción de los GIFs de GeoCities. Ponemos especial atención a cómo esto se hace visible en la Figura 12, que corresponde a un *still* extraído de la Figura 9 con la intención de evidenciar en detalle un residuo de color rojo que la máquina está desechando en un recipiente, mientras bota un humo tóxico que vemos en forma de partículas. Ese humo que se visualiza en pedazos, y ese escombros cuya extraña coloración roja podría responder más a una dificultad técnica que a una intención crítica de quien creó la animación; parecen condensar la idea de Steyerl (2011) sobre la acumulación de residuos que se hace más grande con las tecnologías digitales. Ese hormigón rasgado, ese

acero en descomposición y ese humo tóxico conectan un “pasado” de creciente producción industrial con un presente de imágenes informatizadas que se producen ahora en una dimensión virtual donde se hace más fácil ocultar la violencia política y social. No es casual que esta autora trabaje la categoría de ruina, pues retoma la acuarela del *Angelus Novus* realizada por Paul Klee, y descrita por Benjamin como una figura arrastrada por una tormenta de progreso que mira el creciente apilamiento de escombros. La autora actualiza este planteamiento para proponer que quizás el residuo no aparece en la imagen porque somos nosotros, el ángel nos está mirando como si fuéramos “los escombros de la historia” (p. 71). Nosotros, los humanos del siglo XX, nos hemos convertido en “objetos descartables y mercancías inútiles capturadas en la mirada de un ángel conmovido que nos arrastra mientras vuela hacia la incertidumbre” (p. 71).

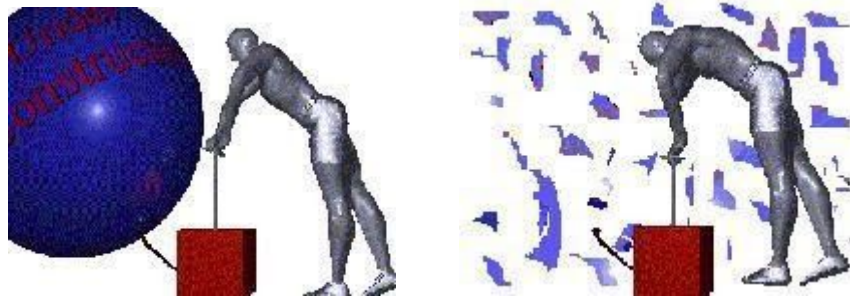
Si Steyerl (2011) tuviese que responder a la pregunta de Mitchell (2005) por aquello que la imagen *quiere*, en este caso no sería incorrecto especular que la respuesta sería: juzgarnos como objetos descartables y arrastrarnos a la pila de escombros que se acumula en la historia. Si así fuera, nuestros cuerpos pasarían por un aplanamiento o procesamiento industrial que seguramente nos botaría del mismo color del escombro que aparece en la Figura 12. La autora, además, está trasladando metafóricamente al humano a la categoría de lo no-vivo; justo el punto de problematización que usa Mitchell (2005): tratamos a las imágenes como si tuviesen vida, hablamos de ellas otorgándoles un poder sobrehumano, intentamos dominarlas con el código lingüístico, nos mortifican, nos acechan, nos rodean ahora más que nunca antes. El tema es que Steyerl (2011) está hablando tanto de lo material como de lo inmaterial, en cuya dimensión para Mitchell (2005) está la ontología fundamental de las imágenes; entonces, ¿cómo ve Steyerl (2011) a la imagen en su dimensión inmaterial, digitalizada y circulante en la red informática?: en forma de *spam*. Es justo esa la categoría que, según ella, el ángel nos otorga en el mundo contemporáneo de las tecnologías digitales.

Steyerl (2011) considera al *spam* como la basura de Internet por excelencia, pero le interesa ver cómo esos escombros digitales nos dicen algo acerca del presente, conectándonos con el pasado. La autora explica que en principio el *spam* era una carne enlatada de composición dudosa, que tuvo su auge en la posguerra por su carácter accesible y económico en un momento crítico. El término fue usado en un sketch de *Monty Python's Flying Circus* de forma estratégica, pues un diálogo entre personajes en una cafetería poco a poco fue

introduciendo la palabra *spam*. Primero, los personajes pedían al mesero un poco de *spam*, y el uso de la palabra no hizo ruido en el diálogo hasta que comenzó a repetirse progresivamente; hasta invadir totalmente el ámbito discursivo para llegar a un punto en que la palabra colapsa inclusive la imagen: todo queda invadido por el *spam* a nivel textual y visual. Esto último es importante pues la autora pretende abrir la reflexión hacia el uso estratégico del *spam* con el ejemplo del *sketch*, donde su invasión “transformó una narración pseudo-científica de la historia (y su ‘progreso’) en un caos performático en el que los autores, consumidores, *spam*, y trabajadores se hicieron indistinguibles” (p. 79). Inclusive los créditos finales del episodio quedan invadidos por la palabra, es un canto celebratorio y abrumador que triunfa con la estrategia de la repetición (Steyerl, 2011).

La autora comenta que el *spam* adopta una tercera forma (primero carne enlatada, después retomada en *Monty Python* como táctica de invasión) en los videojuegos de roles en línea usados en 1980, donde los usuarios mandaban inmensos bloques de texto cuyo contenido no importaba tanto como su condición masiva que inundaba las pantallas, para evitar que otros textos sean leídos. Era una táctica para excluir a ciertos usuarios en el juego, y esta era conocida como *spamming*. Vemos aquí cómo la repetición, recurso retórico del GIF, es también una táctica cuya fuerza puede producir un efecto: expulsa, bloquea, distrae o invade. Sin embargo, actualmente conocemos al *spam* como una forma de comunicación electrónica masiva y no deseada. En esa última forma la autora lo relaciona con una dimensión especulativa del cuerpo humano: los productos que se comercializan en el *spam* que nos llega vía email en gran medida pretende actuar sobre nuestros cuerpos; “sacando provecho de modelos a seguir que están uniformemente drogados, mejorados, súper delgados, súper activos, y súper cachondos vistiendo relojes de imitación para llegar a tiempo a sus trabajos de servicio” (p. 76). Sobre esto, la autora señala que más del 65% del *spam* promociona Viagra y antidepresivos, ambos medicamentos perfectos para seguir vendiendo fantasías de cuerpos explotables. Todas las formas de *spam* lidian con la degradación de la carne procesada por un sistema de producción (Steyerl, 2011).





Figuras 13 y 14. *Stills* extraídos del GIF en la Figura 11. Elaboración propia.

Tomamos dos *stills* (Figuras 13 y 14) del GIF de la Figura 11 para ver ciertos elementos con mayor detalle. Lo primero que puede apreciarse ahora es que, a pesar de tratarse de una figura humana diseñada de forma básica –no vemos gestos en su rostro ni la textura de su piel–, tiene zapatos y shorts. Se trata de un cuerpo en forma, súper delgado y súper activo que bien podría estar en un gimnasio, en absoluta sintonía con las fantasías de cuerpos explotables que nos vende el *spam*. Si Manovich (2001) teorizó sobre la dimensión de la imagen informatizada que la relaciona con otras figuras culturales exteriores a la red informática; las Figuras 13 y 14 tienen una vinculación pictorial con el cuerpo humano, la fuerza, el trabajo, la construcción y la destrucción. Sobre estas dos últimas categorías tenemos, por un lado, la posibilidad de mirar con detenimiento la inscripción de *under construction* en esa esfera que se infla; por otro lado, se observan las partículas de su descomposición. Al saber de qué contexto viene la imagen, podemos hacer una conjetura y decir que en algún momento le sirvió a varios usuarios para notificar que sus páginas web estaban en proceso. Ahora, forma parte de un archivo que preserva la historia de Internet; una red cuyas interfaces, como vimos, nunca son neutrales; pues los poderes económicos y políticos intervienen en ella según sus intereses (Galloway, 2005).

La analogía que hace Steyerl (2011) entre el *spam* y el cuerpo se sirve de una estrategia que rechaza la noción de progreso y nos acerca a esa perspectiva que tiene Mitchell (2005) acerca de la globalización; donde las promesas de libertad se cumplen para la mercancía, pero no para los humanos. La autora hace una apropiación crítica de los escombros de la historia, que hoy asumen la forma de basura digital manteniendo el carácter profundamente falso de una comida enlatada “lo suficientemente nutritiva como para permitir invasiones militares y proveer una mera subsistencia” (Steyerl, 2011, p. 75). En mera subsistencia está el cuerpo de la Figura 11, pues a pesar de su fuerza está atrapado en un

ciclo, en la infinita recapitulación de una existencia (Agamben, 2005). Steyerl (2011) hace una crítica feroz al modo de producción capitalista; y a las nuevas formas que este cobra en la era de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005). Sobre las posibilidades de despertar de la ensoñación (Rodríguez-Blanco, 2014) sólo nos deja la posibilidad de lanzar las latas de *spam* contra los vidrios de los bancos.

### **Jerarquía y circulación**

Si retomamos la imagen con la cual Steyerl (2011) inicia su reflexión sobre el *spam*, vemos que se trata de una obra de Paul Klee pintada en 1920; en la que Benjamin (1971) encontró una alegoría con el potencial de condensar una concepción de la historia que tomó forma en su *Libro de los pasajes* (Bambula-Díaz, 2016). Dicho proyecto, que ha sido citado por Buck-Morss (2001), Rodríguez-Blanco (2014) y García (2010); hace un profundo cuestionamiento al paradigma cultural de la modernidad occidental y se centra en la “búsqueda de una epistemología alternativa que haga visibles aspectos de la historia que no podrían verse en una forma de narración lineal” (Bambula-Díaz, 2016, p. 206). En ese sentido, en el *Angelus Novus* hay algo que para Benjamin (1971) resulta iluminador:

Se ve en él un ángel al parecer en movimiento alejarse de algo sobre lo cual clava la mirada. Tiene los ojos desencajados, la boca abierta y las alas tendidas. El ángel de la historia debe tener ese aspecto. Su cara está vuelta hacia el pasado. En lo que para nosotros aparece como una cadena de acontecimientos, él ve una catástrofe única, que acumula sin cesar ruina sobre ruina y se las arroja a sus pies. El ángel quisiera detenerse, despertar a los muertos y recomponer lo despedazado. Pero una tormenta desciende del paraíso y se arremolina en sus alas y es tan fuerte que el ángel no puede plegarlas. Esa tempestad lo arrastra irresistiblemente hacia el futuro, al cual vuelve las espaldas, mientras el cúmulo de ruinas sube ante él hacia el cielo. Tal tempestad es lo que llamamos progreso (Benjamin, 1971, p. 82).

Vimos que la alegoría es deficitaria en términos absolutos porque parte de una pérdida; la noción de lo sagrado que con la Contrarreforma se perdió para siempre supone un pathos melancólico que para Benjamin es característico en la modernidad temprana. Se habla de lo melancólico en contraposición a la tristeza porque lo primero supone un duelo que no puede realizarse pues siempre será insuficiente ante esa pérdida. Sin embargo, ya previamente se estableció un cambio temporal donde Benjamin encuentra, en la modernidad avanzada del siglo XIX, que toda producción material de la cultura es alegórica porque en ella siempre hay un déficit: el sujeto aún es melancólico y la alegoría se hace cargo de las

condiciones de representación en el objeto. En ese sentido, para Benjamin la representación de la pérdida es siempre una suerte de espectro o fantasma.

A finales del siglo XIX, casi entrando al siglo XX, el autor escribe ese proyecto inacabado de los pasajes, para hacer una suerte de topografía de la modernidad donde el modo de producción (capitalista) define al medio de producción: el cine. En ese contexto, la mercancía es siempre una alegoría y su carácter es fantasmagórico porque en ella se realiza una operación entre el engaño y el despertar. El autor hizo una crítica a la violencia de la tecnología al tiempo que encontró en sus condiciones materiales el potencial de hacer despertar de ese engaño. Si bien hoy esa estrategia para despertar parece casi una utopía (Rodríguez-Blanco, 2014); rescatamos la teorización de la alegoría que hace Benjamin y que los autores aquí citados recuperan, pues en el siglo XIX el registro tecnológico (máquina/cine) produce una fantasmagoría particular: la imagen; y esta se vincula con la historia y con la sociedad.

En el primer capítulo de esta tesis vimos cómo Mitchell (2005) propone “dar imagen” a la teoría haciendo dialogar a unas imágenes con otras; y encontramos en su propuesta un nexo con lo alegórico en términos benjaminianos. Ahora retomamos la idea justo después de leer al propio Benjamin en una cita que muestra cómo el *Angelus Novus* ve una catástrofe que acumula ruinas; por más que intenta detenerse y despertar a los muertos, hay una tormenta que lo arrastra. Esa tempestad que no nos permite detenernos es para Benjamin el progreso y en ese ángel de la historia hay no sólo una mera técnica de representación; pues se diferencia del símbolo en su modo de evidenciar el rasgo de la temporalidad: “Cristaliza el instante huidizo, es decir, se evidencia la fugacidad eterna, muestra viva de la decadencia de la historia y de su carácter transitorio” (Rodríguez-Blanco, 2014, p. 21).

Lo que hace Steyerl (2011) de cierta forma es actualizar estas nociones benjaminianas en el contexto de las nuevas tecnologías, revelando cómo el pasado aparece en el presente a partir de constelaciones agrupadas en torno al *spam*. La autora le abona algo a la concepción de Benjamin sobre el ángel de la historia, al decir que este nos está mirando porque nosotros somos los escombros. Esto le sirve para proponer que ahora se agrega a esa pila de escombros toda esa basura digital que recibimos en forma de correo no deseado; y que vende numerosas fantasías de cuerpos explotables que nunca se detienen pues deben seguir el curso

del progreso. Si desde esta perspectiva retomamos a nuestro objeto de estudio, recordamos varias cosas importantes:

1. Las lógicas de uso de los objetos que circulan en Internet han llevado a que las imágenes digitales tengan, casi siempre, una pérdida importante de información, pero es cada vez más difícil que esta sea percibida por el ojo humano conforme avanza la técnica (Manovich, 1999)
2. El PNG es un formato que posee una mejor técnica de compresión que el GIF, lo cual ha llevado a autores como Miano (1999) y Tennant (2016) a condenar a este último a su obsolescencia en términos programáticos.
3. El *loop* es parte del lenguaje fundamental de la máquina; pero su uso en tanto estrategia retórica no opera en beneficio de la simulación, pues este se percibe convencionalmente como una limitación (Manovich, 2001).

Los tres puntos anteriores han sido fijados de esa forma pues nos ayudan a ver cómo “lo viejo” aparece en “lo nuevo” en la interminable búsqueda de una tecnología más avanzada que la anterior. Si el ángel de la historia está mirándonos en esta época de reproducción biocibernética (Mitchell, 2005), tampoco podría detenerse para avisarnos sobre un futuro que ni siquiera él mismo puede ver, pues hay una tormenta de progreso que lo arrastra. En ese sentido, más que pensar en un futuro apocalíptico lo que queremos es fijar una postura ante el actual orden mundial de la globalización, cuya muestra más material y visible es Internet (Manovich, 2001): “todo supuesto acerca del progreso debe ser escrupulosamente rechazado” (Buck-Morss, 2001, p. 85)

Es en el marco de ese rechazo que se ha intentado regresar a la escena del crimen que se encuentra en ese escenario vacío que propone Mitchell (2005), intentando interrogar el carácter histórico-material del GIF en una ruta de referencia que explora su dialéctica formal interna y sus orígenes. En el corpus de GIFs trabajado hasta ahora se constela un modo de aparecer de formas culturales codificadas por aparatos tan anteriores como aquel del “espacio de la visión y el reconocimiento, el terreno que permite que aparezcan las figuras” (Mitchell, 2005, p. 35). Si aceptar los supuestos del progreso es un crimen, encontramos en el GIF estrategias estético-discursivas que potencialmente pueden generar reflexiones críticas acerca

de esta época de reproducción biocibernética (Mitchell, 2005), para problematizar esa lógica del progreso que hoy encuentra en el clon su imagen dialéctica (Mitchell, 2005).

Si se está asumiendo ese presupuesto teórico-metodológico, sería entonces muy productivo pensar en el potencial crítico de un objeto cultural que justo ha sido considerado “muerto” o “condenado a la obsolescencia”. Sobre todo si tomamos en cuenta que el lugar de enunciación de Miano (1999) y Tennant (2016) es justo aquel de la programación informática. Trabajamos aquí una operación de captura y problematización de un objeto que se ha salido del curso del progreso en una lógica de producción que condena a todo aquello que no puede ser perfeccionado en beneficio de la simulación y el engaño. Rodríguez-Blanco (2014) encuentra un punto de partida al establecer las dicotomías entre alegoría y montaje, y se sirve “de la alegoría benjaminiana (depositada en la mercancía como emblema de la modernidad) para relacionar la fantasmagoría de la modernidad con los mecanismos de encantamiento que envuelven la percepción del sujeto tardomoderno” (p. 30); de un modo similar Steyerl (2011) también asume esa idea como punto de partida; y en esta investigación concordamos con aquello que para estos autores es fundamental al momento de interrogar producciones materiales de la cultura.

En esa operación de captura que se ha intentado hacerle al GIF en un procedimiento de rastreo que implica una mirada dialéctica hacia las imágenes y los conceptos hasta ahora trabajados, encontramos que una de sus potencialidades es justo esa capacidad escurridiza del formato, cuyas bajas barreras para ver, poseer y compartir lo hacen promiscuo (Eppink, s.f.). No sólo hemos trabajado con un corpus de GIFs; sino que hemos puesto a prueba la potencialidad del principio de modularidad que según Manovich (2001) caracteriza a los objetos de los nuevos medios, extrayendo *stills* (Figuras 13 y 14) para percibir detalles que permitan una mayor profundidad y problematización de conceptos. En ese sentido, un GIF hace posible ese *modus operandi* fragmentario que los autores citados han valorado, y lo permite de una forma particular pues sus *loops* hacen visible su sustrato técnico –en vez de ocultarlo–. Quizás –esto es sólo una conjetura– es por eso que algunas comunidades en la red social Tumblr lo han elegido para apropiarse de experiencias placenteras en la pornografía; aliviar sus momentos de ruptura con las series televisivas; y construir narrativas intermediales que relacionan al formato con otras formas culturales contemporáneas (Escandell, 2018).

Las reflexiones de Galloway (2005) cobran especial relevancia en este punto de la discusión, pues no buscamos idealizar el carácter subversivo de un GIF; sino más bien ver sus estrategias estético-discursivas en un entorno donde lo que hemos expuesto lo propone como un objeto prolífico para la apropiación y la resignificación; y esas estrategias también pueden ser aplicadas por el actual mercado de consumo. Decidir cuál de las dos formas tiene mayor ventaja es un caso perdido, pues es sin duda la segunda; pero eso no significa que desaparezca su potencialidad. Lo que buscamos es ubicarnos en un terreno de indecisión, para abrir un proceso reflexivo que surge justo en esa imposibilidad de decidir. Lo que plantea Galloway (2005) sobre la élite tecnocrática que diseña la interfaz y define nuestras experiencias en la red, se complementa con aquello propuesto por Steyerl (2009) acerca de la actual jerarquía de las imágenes en Internet, “basada en la resolución más que en la nitidez” (párr. 6). Para comprobar esto tan sólo basta con acercarse a una tienda de artículos electrónicos, donde los aparatos son exhibidos y valorados según la resolución de las imágenes cuyo aparecer codifican. Tales artículos se privilegian, pues “una imagen de alta resolución se ve más brillante, es más impresionante, más mimética y mágica, más aterradora y seductora que una pobre. Es más rica, por así decirlo” (párr. 7).

El paralelismo que hace la autora entre la resolución como factor determinante en una posición de clase de la imagen, le sirve para proponer que estas también permiten “acceso a un imaginario de lo excluido en la red” (párr. 16); al tiempo que facilitan “las técnicas más avanzadas de mercantilización” (párr. 17). Concordamos con la proposición de la autora: la imagen pobre hace visible una tensión en objetos que pueden usarse contra los fetiches del valor de la alta resolución; tal como pueden terminar integrándose en un capitalismo de la información que fomenta la previsualización en lugar de la proyección (Steyerl, 2009). Sin duda el GIF hace parte de ese imaginario visual en Internet y está sujeto a esa tensión. Lo que habría que poner a prueba es si este entra en lo que Steyerl (2009) categoriza como imágenes pobres.

Los GIFs trabajados hasta ahora en el corpus de la presente investigación podrían ubicarse allí, pues estos no son tan brillantes, impresionantes, o miméticos; pero esto no significa que todos los GIFs sean así, pues también es posible hacer uno en buena resolución sin necesidad de que el ojo humano pueda detectar algo como la pérdida de colores, por

ejemplo. Recordemos la pregunta de Manovich (2001): ¿qué tanta información es realmente necesaria en una imagen? ¿Qué tantos píxeles son necesarios? Este autor sugiere que desde hace tiempo se ofrece a los consumidores aparatos que permiten una resolución que el usuario nunca va a necesitar, y eso ejemplifica muy bien el tema jerárquico que plantea Steyerl (2009); pero también hace problemático ubicar directamente al GIF en la clase “pobre”. Podemos decir que en términos de resolución, algunos GIFs son pobres y otros no. Sin embargo, Manovich (2001) también comentó que en los nuevos medios de comunicación se intenta evitar el *loop* como estrategia discursiva, pues es señal de atraso; y comenta que así como el cine comenzó a eclipsar los juguetes ópticos que permitían ilusiones de movimiento sencillas basadas en la repetición; hoy en la red informática el *loop* también ha quedado eclipsado pues indica atraso –a pesar de que el lenguaje de la máquina opera con repeticiones y progresiones–.

Anteriormente se estableció un paralelismo entre aparatos del siglo XIX como el Zootropo o el Kinetoscopio que “estaban basados en *loops*, secuencias de imágenes que revelaban acciones completas de forma repetitiva” (Manovich, 2001, p. 297). Aquí la imagen en movimiento mostraba “lo irregular, la no-uniformidad, el accidente y otras cuestiones que luego fueron reemplazadas por la uniformidad de la visión de la máquina cinematográfica” (Manovich, 2001, p. 297). Eppink (s.f.) también hace ese paralelismo y le abona a la reflexión el carácter silencioso como otro elemento que puede entenderse como una limitación del GIF, pero que para él hace al formato aún más interesante. En efecto, los GIFs animados no tienen audio, y esto quizás puede ser una limitación tomando en cuenta todas las posibilidades que hoy permite la animación por computadora.

El tema es que Miano (1999) al condenar al GIF a muerte por su destino de obsolescencia, no tomó en cuenta su carácter silencioso justo porque se trata de un formato de archivo cuyas técnicas de compresión y lógica programática permite que las animaciones sean exportadas como imágenes, por decirlo de una manera quizás no tan técnica. No se trata de un video sin audio, lo cual sí sería grave para un formato de video y muy probablemente lo condenaría a la obsolescencia; se trata de animaciones GIF, cortas, que alojan varias imágenes en un mismo archivo y los pocos cuadros en *loop* le dan su carácter único de visualización que no requiere controles de reproducción. Lo que queremos decir con eso es que su carácter silencioso tampoco permite que lo ubiquemos directamente en la clase

“pobre”. Sin embargo, recordemos que el GIF, según Eppink (s.f.), Miano (1999) y Tennant (2016) es un formato que en relación a los demás y en términos convencionales, tiene efectivamente ciertas limitaciones; pues este sólo ha tenido dos actualizaciones y hay otros que han implicado mejoras en su técnica de compresión mucho más avanzadas. Digamos que eso último sí le quita puntos en la jerarquía de las imágenes descrita por Steyerl (2009).

Dos cosas importantes podemos sacar de lo anterior: las limitaciones programáticas del GIF no tienen por qué ser necesariamente detectadas por un usuario y eso hace problemático ubicarlo en la categoría de imagen pobre. Sin embargo, sus *loops* hacen visibles los artefactos o técnicas de compresión (Manovich, 2001) que implican casi siempre una pérdida; y esa pérdida significa *algo* así el ojo humano no pueda detectarla. Su carácter silencioso tampoco tendría por qué hacerlo pobre, pero sí resulta una estrategia estético-discursiva que antes no se había traído a la discusión; y es también una categoría que Agamben (2012) problematiza en relación a la potencia de la imagen. El autor revisa distintas perspectivas para abordar el “poder silencioso” de lo visual, y empieza nuevamente –como lo vimos con la repetición– refiriéndose a la mitología griega, tradición en la que el silencio aparece generalmente cuando hay una violación. Después pasa a la mitología gnóstica para ver cómo esta categoría puede hablar de la imposibilidad de decir, y de la privación; también establece una relación con la literatura kafkiana, donde aparece la ausencia como el modo más extremo de presencia.

Quizás el abordaje más interesante de Agamben (2012) en relación a lo que aquí estamos buscando cuestionar, está en el potencial de una imagen para pensar no sólo en la imposibilidad de decir; sino en un silencio que “traiga al lenguaje en sí mismo al descubierto” (p. 97). En ese sentido, relacionamos esa idea con lo que propone Mitchell (2005) sobre aquel potencial que toda imagen tiene de operar en tanto objeto que revela la forma en que ha sido constituido. Hemos visto hasta ahora ciertas cualidades que en el GIF permiten esa estrategia autorreflexiva de forma particular, y su carácter silencioso abona algo importante a esas animaciones cortas en *loop*, para operacionalizar los fragmentos en beneficio de dicha estrategia. Poner en evidencia al lenguaje a partir del silencio permite relacionar la imagen con la palabra, pues es esta última –por encima de la primera– la que está muda y así puede aunque sea por un instante regresarnos a lo innombrable (Agamben, 2012). El autor ve un potencial de restitución al origen en el momento en que el nombre se separa de la cosa, y esto



dialoga con su propuesta sobre la repetición. La dialéctica entre imagen y palabra puede permitir una mutua abolición; y al mismo tiempo una mutua exaltación. En ese sentido, Agamben (2012) plantea que no se trata tanto de suspender el discurso sino de problematizar, a través del silencio, la propia noción de lenguaje.

No es casual que Manovich (2001) se pregunte justamente por el lenguaje de los nuevos medios de comunicación, y remita a la condición numérica de la máquina y al modo en que esta se oculta o se revela dependiendo del diseño informático que hace uso de dicho lenguaje. Es muy interesante que este autor decida concluir su reflexión sobre el tema potencializando el uso del *loop* como herramienta retórica, específicamente al analizar el ejemplo de *Flora Peninsularis* que ya hemos explicado. En Manovich (2001) también hay una intención de ver en los objetos informáticos ciertas estrategias estético-discursivas que no operen en beneficio de la ensoñación (Rodríguez-Blanco, 2014); y es quizás Mitchell (2005) quien nuevamente condensa estas categorías de una forma muy precisa. Este último habla también, como vimos en el primer capítulo, del lugar del lenguaje en el campo pictorial; y explica que este entra y sale de dicho campo que es siempre mixto y heterogéneo.

En ese sentido, la comparación del texto con la imagen no se saca de la distancia estableciendo analogías historicistas; pues el texto está ya dentro de la imagen “quizá de forma más profunda cuando parece estar completamente ausente” (p. 91): mutua abolición y mutua exaltación (Agamben, 2012). Esto a su vez explica por qué es tan productivo encontrarle una suerte de textura a los objetos al buscar “rutas de referencia” que hagan preguntas sobre su dialéctica formal interna, sus orígenes, y el modo en que estos pueden constituirse así como relacionarse con otros objetos de la cultura visual (Mitchell, 2005). Es a partir de esa ruta que se ha cuestionado al GIF; para encontrar sus *loops* y su carácter silencioso como estrategias estético-discursivas, que nos permiten ver esa condición de posibilidad orientada hacia lo crítico.

Ahora que comienza a hacerse difícil hacer generalizaciones sobre el formato y categorizarlo o darle una posición social, es cuando podemos fijarnos con más atención en las prácticas y en el proceso que hay detrás de algunos GIFs del corpus que hemos estado trabajando. Volvemos a una pregunta que se hizo desde el primer GIF presentado en este segundo capítulo, que ha quedado y seguirá abierta; pero ahora se pueden fijar algunas ideas

muy productivas para seguir problematizando al objeto: ¿Qué le abona el GIF a la Figura 8? Lo que permite es “tender un puente” (Kyrou, 2006) que, en tanto soporte, conecta distintas temporalidades con una estética pobre en términos convencionales, que aunada al recurso retórico que permiten sus *loops*, reflexiona sobre la relación del presente con el pasado: nos habla de la modernidad *en* la tardomodernidad: el retorno de lo siempre-igual (García, 2010). Hay en él un reenvío a lo originario que se actualiza en el presente para comunicar algo sobre el trabajo, la mecanicidad de la vida, y las lógicas del modo de producción capitalista en esta era de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005). Posee una estrategia discursiva sobre la técnica de registro, reproducción, archivo y montaje que Benjamin (2005) exploró en la época de la reproductibilidad técnica; puestas en diálogo por Dziga Vertov en *El hombre de la cámara* (1929); y retomadas a su vez por Manovich (2001) para caracterizar el lenguaje de los nuevos medios, dando especial atención a cómo “lo viejo” se actualiza en “lo nuevo”: el código binario, la base de datos, el algoritmo y la repetición son tan propias de ese lenguaje como provenientes de la cultura visual anterior a la informática. Por eso Mitchell (2005) dice que las nuevas tecnologías hacen aún más visible algo que está en la ontología fundamental de la imagen. Se trata de formas culturales anteriores que cobran un nuevo sentido y abren nuevas posibilidades. La Figura 8 le *da imagen* (Mitchell, 2005) a todo lo anterior, entrando en diálogo con otras imágenes: se problematiza con las categorías teóricas citadas y trabajadas, que no suponen configurar una teoría maestra aplicada a dicha figura; sino abrir nuevas preguntas generadas en una dialéctica entre lo textual y lo visual. Es justo así como se aplica el montaje benjaminiano como método, con la mirada dialéctica propuesta por Buck-Morss (2010).

El GIF del hombre de la cámara (Figura 8) se distingue de aquellos de la imaginaria en construcción (Figuras 9, 10 y 11) en tanto se trata de un fragmento de la película que ha sido extraído intencionalmente en esta investigación, haciendo uso de herramientas gratuitas en línea que permiten un aprovechamiento del carácter modular de este objeto. Para que ese carácter modular pudiese aprovecharse de esta manera, la película tuvo que pasar por un proceso de digitalización que implica una informatización de dicho film así como su posterior publicación en la plataforma YouTube. Mientras que las figuras 9, 10 y 11 han sido extraídas de la base de datos del Internet Archive, que recupera objetos digitales para introducirlos en un lugar que implica pensar en aquello que Internet *ahora es*; en contraposición a aquello que

era cuando esos GIFs se usaban en GeoCities. Sin embargo, hay algo que de alguna manera los agrupa formalmente y es la estética del *loop*: que ya estaba concebida como estrategia retórica en el film de Vertov y ahora se actualiza en un GIF.

En el caso de la imaginería en construcción, se trata de objetos intencionalmente realizados como animaciones GIF. Por otro lado, al pensar en la representación (figuras, imágenes sin soporte), encontramos símbolos que aluden al trabajo, la fuerza, y el cuerpo en el espacio físico de la ciudad; que con la Figura 11 se actualiza en tanto cuerpo del siglo XX, que vive en las paradojas de la globalización donde el mundo del encantamiento se actualiza en una ensoñación (Rodríguez-Blanco, 2014). Estos GIFs han entrado en diálogo con las teorías aquí planteadas para fijar una postura frente al progreso; hacer visibles las contradicciones en la época de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005); y revelar una tensión donde todo objeto es susceptible de ser apropiado tanto por usuarios de Internet como por el poder económico y político. Es en esa tensión que queremos pensar sus estrategias estéticas y discursivas: el GIF problematiza la categoría de imagen pobre que plantea Steyerl (2009). Al ser rastreado en tanto aparato con un sustrato técnico-institucional, revela un punto de fuga en relación al resto de los formatos; sus *loops* nos hablan de ese sustrato técnico en vez de ocultarlo; y su forma silenciosa, pocos *frames* y movimiento no tan fluido tienen también implicaciones estéticas que lo convierten en un objeto pictorial que, al ser puesto en relación con un corpus, activa procesos reflexivos que permiten configurar dispositivos críticos rechazando la noción de progreso en la historia. Si en las lógicas de uso de los formatos en Internet hay una habitual pérdida de información, en las estrategias estético-discursivas del GIF encontramos la potencialidad de hacer visible esa pérdida; y en ese sentido otra de sus estrategias podría ser visibilizar el carácter alegórico de la mercancía (Buck-Morss, 2001), pues ese sustrato técnico que revela es también una posibilidad de mostrar el carácter fantasmático de las imágenes que circulan en la red con ese chasquido mecánico que encantó a los autores citados en el estado de arte.

Se han precisado ya ciertas formas políticas encontradas en la constelación de objetos pictoriales y categorías teóricas; el corpus nos ha dado algunas luces sobre esas categorías en el contexto contemporáneo de la cultura digital; y hemos podido ver una cierta textura en nuestros objetos buscando rutas de referencia que tomen al materialismo histórico propuesto por Benjamin (Buck-Morss, 2001) como punto de partida. Es la pregunta medular por el

potencial crítico de las nuevas tecnologías donde el control opera casi de forma invisible, lo que nos ha llevado a cuestionar al GIF con tanta rigurosidad. Sobre ese terreno, en el tercer capítulo buscaremos darle más especificidad al analizar de cerca una práctica creativa que ha aprovechado ciertas estrategias estético-discursivas del GIF para crear una imagen intencionalmente crítica –justo eso es lo que se pondrá a prueba– en un contexto sociopolítico distinto a aquél que hasta ahora hemos trabajado en el corpus; pero que sí guarda relación con el mismo de una forma muy particular.

Con Agamben (2005) se abrió una discusión interesante acerca de la captura de los gestos cotidianos del humano que se desenvuelve en la ciudad. El autor habla de un Juicio Universal que se puede producir cuando un cuerpo es capturado en un gesto tan superfluo como lustrarse los zapatos. El aparato de Daguerre permitió, desde su soporte –y sus limitaciones en un contexto que buscaba capturas cada vez más fieles de lo real (Melot, 2010)– invisibilizar el caos cotidiano a causa del movimiento que no se podía aún cristalizar; sólo quedó esa figura pues al estar lustrando sus zapatos permaneció inmóvil un largo período de tiempo –el suficiente como para ser capturado por el aparato–. El autor ve en la imagen un potencial de revelar, en estos instantes aparentemente sin importancia, la infinita recapitulación de una existencia. La muchedumbre que no puede verse en la imagen del *Boulevard du Temple* de París; sí puede verse en ese día cualquiera en Moscú que Vertov quiso mostrar con *El hombre de la cámara* en 1929. Ese es el film que le sirve a Manovich (2001) como impulso para articular un lenguaje de los nuevos medios que encuentre su vinculación con formas anteriores, dándole especial atención a la influencia cinematográfica y trasladando la discusión sobre la experiencia humana al espacio virtual. Galloway (2005) hace un aporte fundamental para cuestionar la circulación en ese espacio, propiciado por la red informática, al establecer un paralelismo muy sencillo con aquel de las vías de circulación en las calles: si queremos ir de un punto A a un punto B, la arquitectura y el urbanismo ya han mediado esa trayectoria; así como han prefigurado en gran medida nuestra experiencia en el espacio público.

Cuando Benjamin (2005) habla de cómo la masa distraída “*sumerge en sí* la obra de arte” (p. 88) en el marco de la aparición del cine como tecnología de reproducción técnica; establece un paralelismo con la arquitectura en tanto esta “ofreció desde siempre el prototipo de una obra de arte cuya recepción tiene lugar en la distracción y a través del colectivo” (p.

88). El autor habla de la experiencia táctil y óptica de las edificaciones, que se revelan con el uso y la percepción de las masas; y en ese sentido se retoma aquí una preocupación por el espacio, la circulación y la experiencia urbana; así como por el modo en que la creación puede hacerse cargo de estos elementos. En ese sentido, retomamos varias cosas: la propuesta filosófica que hace Agamben (2005) sobre el juicio final movido por una fascinación hacia la imagen de Daguerre; la propuesta visual de Vertov para mostrar la cotidianidad en Moscú en relación a la mecanicidad de la técnica; el modo particular en que Galloway (2005) y Manovich (2001) hablan de formas culturales en el espacio público que son anteriores a la red y en ella cobran nuevos sentidos; los GIFs que nos muestran construcciones con escombros que desde su forma aluden a la industrialización y al progreso que arrastra al ángel de la historia en una tempestad; y la estrategia usada en la exposición *Moving the still*, donde esa *Nutria con un rayo saliendo de su nariz* (Figura 7) hace parte de un corpus de GIFs con el cual se pretende revelar una suerte de “verdad de internet”, materializada en el contexto urbano por su limitada economía de la atención (Baker, s.f.). La circulación de sujetos en un espacio y su relación con los objetos, enmarcada en esa experiencia, es un punto en común que constela las categorías teóricas trabajadas con el corpus de GIFs presentado hasta ahora. Es justo eso lo que está en juego en el proyecto de los pasajes de Benjamin, retomado por Rodríguez-Blanco (2014) y García (2010) para actualizar el encantamiento mistificador de la técnica en el contexto contemporáneo.

Una de las cuestiones más interesantes y productivas para esta investigación, se encuentra en el hecho de que las reflexiones de Rodríguez-Blanco (2014) y García (2010) no sólo actualizan la teorización de la alegoría y el método del montaje benjaminiano en el contexto contemporáneo; sino que lo llevan al terreno del contexto latinoamericano. El primero, analiza obras de arte contemporáneo mexicanas y relaciona los procedimientos formales con categorías culturales e históricas arraigadas en el contexto sociopolítico; y el segundo plantea el paralelismo únicamente de forma teórica: propone que la alegoría y el montaje son productivos para encontrar “vínculos entre imagen y memoria en relación a experiencias traumáticas (desde “Auschwitz” hasta las dictaduras latinoamericanas)” (García, 2010, p. 159). El autor invita a pensar en la irrepresentabilidad del horror con estrategias que hagan visible la pérdida a través de trozos, astillas, y escombros. En ese sentido, nos preguntamos: ¿Qué pasa cuando la ciudad ya no es París en 1838 o en 1930, ni Moscú en

1930, ni Nueva York en el 2016; sino Caracas en el 2014? Si ya no hay Pasajes de tiendas lujosas, y el ruido urbano es distinto a aquél de Nueva York; pero sí hay rastros de la modernidad, y los escombros también se amontonan; en una ruina que en vez de ser la excepción es el lugar común en el imaginario visual de la ciudad. Lo veremos en el tercer capítulo.

### CAPÍTULO III. Estrategias estéticas y discursivas del GIF

El presente capítulo busca dar mayor profundidad al análisis de la potencialidad crítica del GIF, en relación al modo en que sus estrategias estético-discursivas se pueden operacionalizar en un montaje que haga visible el carácter mixto y heterogéneo de todo objeto pictorial en la cultura visual contemporánea (Mitchell, 2005). Ya hemos identificado en el corpus algunas de esas estrategias y hasta ahora tenemos a la repetición, el carácter silencioso, y la pérdida cromática; como elementos inscritos en la gramática del formato. Al ser estos últimos interrogados desde una perspectiva que pretende relacionar temporalidades siguiendo el principio de la no-linealidad, y rechazando categóricamente al progreso como algo necesariamente bueno (Buck-Morss, 2001); se puede tender un puente donde las imágenes entran en un diálogo productivo que abre procesos reflexivos sobre la tecnología en la modernidad globalizada. Es importante tener siempre presente el modo en que se ha construido al objeto de estudio desde las perspectivas de estos autores contemporáneos, quienes actualizan la tradición benjaminiana del montaje como proyecto de crítica a la modernidad.

En el texto introductorio de esta investigación se ha expuesto la intención de ver la Reinterpretación (GIF) de *Caracas sangrante* como objeto central del corpus que se está analizando; y en las preguntas se le ha dado importancia al modo en que esta imagen se enuncia con una propuesta explícita de hacer una crítica a la violencia en Caracas, la capital venezolana. Justo queremos problematizar qué tan crítica es esa apuesta estética, siguiendo una ruta de referencia que ya empezó con un profundo cuestionamiento del formato que habilitó dicha propuesta: ¿Cómo aparecen representados los acontecimientos y las tecnicidades que se acumulan en el GIF de La Hydra? ¿De qué forma operan las estrategias estéticas y discursivas del formato GIF en esta animación realizada por La Hydra, para hacer una crítica anudada en el contexto venezolano? En la raíz teórico-metodológica que ha servido como base para problematizar al GIF en la tardomodernidad, está siempre la preocupación por hacernos cargo del medio (Internet) que se inserta en el modo de producción (capitalista) para encontrar ese potencial; en tanto aparato estético que configura la sensibilidad de la época y remite a una temporalidad específica (Deótte, 2012).

En la imagen que ahora nos ocupa hay un tiempo profundo que se implica directamente con la experiencia humana y los usos tecnológicos, como dijimos, ya no en el París de los pasajes que preocupó a Benjamin en 1838, ni el Moscú de Dziga Vertov en 1930, ni tampoco el Nueva York de 2016 cuyas dinámicas fueron problematizadas en la exposición de GIFs *Moving the still*; sino la Caracas de 2014 cuya violencia diaria mancha la rutina de sus habitantes (La Hydra, 2014). En ella por supuesto también hay un diálogo con la modernidad; así como hay vínculos entre imagen y memoria que se relacionan con la experiencia cotidiana. Esto último, retomando un poco la propuesta de García (2010) de relacionar la alegoría y el montaje benjaminianos con los contextos latinoamericanos contemporáneos. En ese sentido, recordamos una idea de Manovich (2001) que se ha citado en varias oportunidades: “diferentes mundos se pueden constelar semánticamente en vez de formar un único universo” (Manovich, 2001, p. 5).

Tomamos esta pregunta como punto de partida: ¿Qué mundos se constelan en la Reinterpretación GIF de Caracas sangrante? Lo veremos al poner en diálogo tres imágenes que acumulan acontecimientos y tecnicidades actualizadas en nuestro objeto central:



**Figura 15.** Re-interpretación animada (GIF) de la Caracas Sangrante de Nelson Garrido (1993), La Hydra, 2014. Recuperado en <https://lahydra.tumblr.com/>



El modo en que Mitchell (2005) relaciona permanentemente a los objetos pictoriales con maneras de ver al mundo y formas culturales como las puertas, las ventanas, e incluso propone que los ojos son el primer medio visual; permite también analizar un GIF considerando esa heterogeneidad que se encuentra en el campo pictorial, entendido como algo complejo, mixto, que posibilita ciertas “entradas y salidas” para dialogar con instituciones, historias y discursos. En ese sentido, las apropiaciones que se alojan en este GIF también hacen posible la entrada en acontecimientos e imaginarios; así como la salida de estos para dialogar con otras formas culturales que complejizan al objeto al relacionarse con él. No es necesario buscar analogías en la distancia, o aplicarle un contexto que le sirva de soporte; pues dentro de la imagen ya estos están inscritos, allí están sus huellas, las marcas de lo que no se ve. Mitchell (2005) nos permite pensar en aquello que no está en el campo pictorial a partir de lo que sí está; interrogar a las imágenes en términos de su falta, de su carácter deficitario: buscar lo alegórico teorizado por Benjamin a través de un análisis crítico que retoma al montaje como estrategia para apropiarse de los desechos y potencializar esa falta (Buck-Morss, 2001).

En una apuesta por operacionalizar y poner en diálogo aquello que la naturaleza técnica de un objeto pictorial como el GIF puede habilitar en términos estético-discursivos; observamos una manifestación creativa que aloja tres prácticas donde vemos lo técnico-institucional en la esencia de la creación; así como tres lugares distintos de enunciación que se inscriben en temporalidades y espacios de circulación diversos (Deótte, 2012). Los aparatos implicados en la configuración de la sensibilidad común caraqueña no sólo se descubren con estas imágenes sino que hacen parte del hacer-mundo y el hacer-época en el contexto venezolano al que entramos –y salimos– a partir de estas ventanas: (1) una fotografía publicitaria de la vista panorámica de Parque Central –sin fecha–; (2) *Caracas sangrante*: la apropiación de dicha fotografía por el artista venezolano Nelson Garrido para participar en la exposición *Caracas utópica* (1993); y (3) la apropiación de *Caracas sangrante* por el colectivo artístico La Hydra para participar en la exposición *Formato Gráfico Interminable* (2014). Es común a las tres imágenes el estar configuradas a través de prácticas que han puesto en escena la zona de Parque Central, dando protagonismo a las dos torres que sobresalen por encima del panorama urbano.

### **Fotografía y arquitectura: aparatos estéticos**

A pesar de que hay poca información acerca de la primera fotografía, Nelson Garrido ha comentado en entrevistas (Millán y Cáceres, 2013) que su intención con *Caracas sangrante* (1993) fue subvertir el imaginario urbano interviniendo una imagen publicitaria del proyecto modernizador, cuyo auge se vivió sobre todo con la inauguración de las torres de Parque Central en 1970. Ese imaginario del que habla Garrido ha sido teorizado y descrito por Almandoz Marte (2018) en una publicación que se enmarca en un proyecto de mayor alcance sobre la representación de Caracas y su urbanización dentro del emergente campo de la historia cultural urbana; tomando siempre en consideración el sistema de representación propio de cada período. El autor se sitúa en el "extravío hacia la madurez económica y social" (p. 16) que Venezuela compartió con otros países de América Latina; en relación a la "brusca movilidad social y el descarte de la tradición" que en el país se afianza en la década de los sesenta. En el segundo tercio del siglo XX hubo "logros modernizadores permitidos por las revoluciones petrolera y urbana" (p. 16). En un dedicado paseo por el imaginario de cada década, Almandoz Marte (2018) llega a los setenta para retratar cómo "los fetiches de la modernidad y el consumismo urbanos de la Venezuela opulenta –del viaducto a la valla, del güisqui al restaurante y el centro comercial– marcan las andanzas de los Ulises del este y del oeste caraqueño" (p. 17). Esas odiseas eran espaciales, territoriales, sociales y políticas. En esa década también se afianzan los contrastes más significativos entre un Este rico y un Oeste pobre (Almandoz Marte, 2011).

Justo haciendo referencia a la preocupación de Benjamin por los pasajes de París, con una mirada crítica hacia la noción de progreso que impone al consumo como un paso necesario hacia algo bueno que no termina de realizarse; Almandoz Marte (2018) describe esa etapa venezolana como un momento de pasión por el consumo y los centros comerciales. El autor se apoya en esa base crítica para situarse en la cotidianidad caraqueña de los setenta, publicitada en América Latina como una ciudad opulenta, de edificios altos y torres imponentes. Cuando Benjamin (2005) describe a la masa distraída que "*sumerge en sí la obra de arte*" (p. 88) en el marco de la aparición del cine como tecnología de reproducción técnica; establece un paralelismo con la arquitectura en tanto medio que "ofreció desde siempre el prototipo de una obra de arte cuya recepción tiene lugar en la distracción y a través del colectivo" (p. 88). La experiencia táctil y óptica de las edificaciones se revela con el uso y la

percepción de las masas; y en ese sentido se retoma una preocupación por el espacio, la circulación y la experiencia urbana; así como por el modo en que la creación puede hacerse cargo de esos elementos. Proponer a la arquitectura como primer medio, implica para Deótte (2012) pensar en ella como el espacio ideal para la apropiación de la materia y sus distintos soportes.

Entonces, concordamos con Benjamin (2005) en que la arquitectura es un medio que ofrece una experiencia y un uso colectivo. En el caso de la fotografía publicitaria de Parque Central, vemos un fragmento del proyecto arquitectónico erigido en la década de los setenta en Caracas, Venezuela. Sabemos a través de la teorización de los imaginarios caraqueños de Almandoz Marte (2018) que la intención de ese proyecto era modernizar al país tomando como referencia –en el caso específico de Parque Central– a las Torres Gemelas neoyorquinas y sus alrededores. La fotografía publicitaria de la que Nelson Garrido se apropia en 1993 nos permite ver un pedazo de ese proyecto desde una perspectiva que lo propone como referencia para América Latina (Almandoz Marte, 2018) destacando la opulencia de los altos edificios. En ese sentido, tenemos un aparato (fotográfico) con una intención (publicitaria) que configura el aparecer de Parque Central e incide sobre la percepción que se tiene en Venezuela y en el continente sobre esa zona; hay un uso de la técnica en beneficio de la noción de progreso que la modernidad impuso, y que Benjamin buscó criticar con su proyecto de los pasajes (Buck-Morss, 2001).

En los capítulos anteriores se ha trabajado la aparición del aparato fotográfico desde las perspectivas de Melot (2010) y Deótte (2012), quienes concuerdan en que la época (de su aparición) se caracteriza por la fascinación de crear imágenes cada vez más fieles a las apariencias de la realidad. También hemos visto, sobre todo con Mitchell (2005), cómo esa aparición nunca es neutral pues implica una perspectiva que le inscribe a la imagen sus deseos, y es Agamben (2005) quien problematiza este tema al hablar del daguerrotipo del Boulevard du Temple que captura la primera figura humana, dejando por fuera a la muchedumbre que no pudo aparecer debido a la velocidad de obturación. Si en el Juicio Universal la muchedumbre está presente pero no se ve (Agamben, 2005), es precisamente esa ausencia lo que Nelson Garrido (en Millán y Cáceres, 2013) quiere “enjuiciar” en la década de los noventa, cuando reclama de forma reaccionaria lo que Almandoz Marte (2018) explica sobre el modo en que se asume el proyecto modernizador con una perspectiva más

académica, organizada y ejemplificada con hechos y datos históricos. Hay en estas perspectivas un reclamo sobre la violencia de la tecnocracia ejercida en el poder político desde Marcos Pérez Jiménez hasta Rafael Caldera, que deja por fuera las condiciones en las que se encontraba la mayoría de la población al ser impuesta forzosamente la modernidad foránea (Almandoz Marte, 2018).

En su análisis descriptivo, el autor venezolano habla de una configuración que no está comprendida únicamente en lo arquitectónico, sino en la construcción colectiva de la realidad. En un imaginario están "los sentimientos, los deseos ciudadanos, las fantasías de lo inesperado que se manifiestan como promesas de manera colectiva" (p. 4). En la reflexión sobre el imaginario se describe cómo las personas se significan en tanto seres de ciudad bajo condiciones impuestas geográfica y territorialmente; así como habitan dichos lugares y en ese habitar se configuran también nuevas imágenes a partir de las fantasías de esos habitantes. Las distinciones paradigmáticas entre las zonas de Caracas se enmarcan en experiencias "caotizadas, irreverentes, tumultuosas, pero no obstante también llenas de esperanzas, algunas de ellas más bien ilusas que realizables" (p. 11). Con ese aliento de utopía ilusa rescatamos esta postal de Caracas que nos deja el autor:

“Con silueta urbana erizada de antenas parabólicas y rascacielos, entre los que despuntaban desde los años setenta las torres de Parque Central –a la sazón, las más altas estructuras de concreto en Latinoamérica– la Caracas de la Gran Venezuela pudo mantener por algún tiempo la feble modernidad heredada del Nuevo Ideal perezjimenista" (p. 68)

La cita de Almandoz Marte (2018) nos permite ver cómo el ideal de la modernidad se implementó sobre todo con la dictadura de Marcos Pérez Jiménez en la década de los cincuenta, y fue retomada por otros líderes entre los que destacamos a Rafael Caldera, pues durante su mandato se inauguran las torres de Parque Central. Dicho proyecto es importante pues nos sitúa en relación a lo que esas torres representan en el imaginario caraqueño: símbolo de progreso y bonanza en Venezuela; pero simultáneamente símbolo del declive de ese ideal. El acelerado deterioro de Parque Central también implicó pensar en estas torres como la marca de un cambio que se gestaba en paralelo a una ilusión de armonía social; donde se confundía el consumismo con el desarrollo –lo que para Almandoz Marte (2018) sigue siendo parte de la idiosincrasia venezolana–. El autor describe la Caracas de la década

de los ochenta como una capital que se divertía sin sospechar de sus malestares ni de las tormentas que se avecinaban.

Cuando Mitchell (2005) se pregunta qué quieren las imágenes, se detiene en ejemplos concretos que relaciona con su contexto cultural para asumir una posición crítica: la globalización es un eufemismo que da nombre a la nueva hegemonía del imperialismo norteamericano. A pesar de que su corpus es muy heterogéneo y es justo esa cualidad lo que le permite hacer un análisis crítico donde hay cabida para múltiples contextos, empieza por referirse a dos fotografías: una de la oveja Dolly, y otra que captura justo el momento del ataque a las Torres Gemelas el 11 de septiembre de 2001. A ellas se refiere como "imágenes concretas que encarnan notablemente la ansiedad del hacer-imagen y destruir-imagen en nuestro tiempo" (p. 12). Según el autor, la potencia de ambas fotografías está no en su contenido sino en su estatus enigmático, en su manera de hablarnos de un futuro incierto, entre prometedor y tenebroso: el potencial de la creación y el potencial de la destrucción. Es interesante que Mitchell (2005) define a las Torres Gemelas como "ícono de la globalización y el capitalismo avanzado" en Norteamérica (p. 13); mientras que Almandoz Marte (2018) define a las torres de Parque Central como ícono del proyecto modernizador en Venezuela, caso ejemplar en los setenta para toda Latinoamérica. Ambos autores buscan comprometer un registro que celebra el consumo, el desarrollo y el progreso; justo aquello que Benjamin quiere poner en entredicho con el proyecto de los pasajes (Buck-Morss, 2001).

Mitchell (2005) siempre dialoga con lo vivo y con el dar vida a objetos inanimados, y ese tono se refiere específicamente a nuestra relación con los edificios. Si consideramos que son las edificaciones aquello que predomina en el campo pictorial de la imagen que nos ocupa, resulta interesante lo que plantea el autor. Con el paso del tiempo, las construcciones pueden quedar en mal estado o adquirir mala reputación; así como representar algo eminente y distinguido en el imaginario de una ciudad: "Cuando se les abandona, son acechados por los fantasmas de aquellos que algún día los habitaron, se les exhibe como a un cadáver cuya alma se ha ido; cuando se les destruye, dejan réplicas fantasmáticas en la memoria y en otros medios" (p. 14). Las torres de Parque Central en los setenta estaban allí para significarse desde un lugar de enunciación (el poder político) que se adjudicaba la modernización de la ciudad como lo mejor que le podía pasar al país; por lo que estas representaban lo eminente y distinguido en el imaginario venezolano de la época.

Sin embargo, tal como lo relatan Almandoz Marte (2018) y Garrido (en Millán y Cáceres, 2013), todo lo que ocurre en las décadas posteriores implica un cambio en el curso de ese “necesario” progreso que el ex-presidente Rafael Caldera prometió al inaugurar las torres de Parque Central como proyecto arquitectónico de la época. El progresivo deterioro de la zona estaba marcado por un creciente índice de violencia y carencias básicas como por ejemplo, falta de electricidad e inestabilidad económica para el correcto mantenimiento de las grandes edificaciones. Sin embargo, las torres siguen allí, exhibidas como ese cadáver cuya alma (ilusión de bonanza y modernización) se ha ido; así como siguen siendo acechadas por todo aquél que en Venezuela ha detentado el poder político (Almandoz Marte, 2018). Es así como la réplica fantasmática de unas torres que anunciaban cómo Caracas estaba “en vías de progreso”, queda en la memoria de los ciudadanos y en los medios que pretenden significar a la ciudad en los años subsecuentes, como un cadáver que a pesar de estar muy lejos de la feble modernidad perezjimenista (Almandoz Marte, 2018) sigue haciendo parte del imaginario urbano.

La fotografía publicitaria, con sus imponentes edificios y sobresalientes torres “igualitas a las de Nueva York”<sup>5</sup>, hace gala de esa ilusión de progreso, bonanza y armonía social; construida como una fantasía que coexistió con la desigualdad y la devaluación de la moneda. En esta década las odiseas de los caraqueños descritas por Almandoz Marte (2011) estaban también marcadas por una atmósfera propiciada por “los medios de comunicación y varias formas de la cultura de masas en Venezuela” (p. 18), en cuyas narrativas encontramos un imaginario de “naturaleza entre mediática, frívola, farandulera, publicitaria y consumista de nuestra urbanización” (p. 18). Esa narrativa publicitaria está inscrita en la fotografía de las torres de Parque Central, y en ese sentido podemos hacer una conjetura y aseverar que Nelson Garrido estaría de acuerdo con la descripción del imaginario urbano que hace Almandoz Marte (2018), pues de una forma mucho más directa y contestataria –fuera del ámbito académico y enmarcado en el circuito artístico–; hace eco de los malestares y las paradojas venezolanas a través de una intervención a la imagen de ese panorama urbano tan admirado por sus similitudes con aquél neoyorquino.

---

<sup>5</sup> Garrido ironiza sobre esta frase muy repetida en Caracas en los ochenta para relacionar a las torres de Parque Central con las Torres Gemelas (Millán y Cáceres, s.f.)

Según lo anterior, hay algunas precisiones que pueden hacerse de esta primera fotografía contenida en el GIF de La Hydra: la alianza entre el poder político y económico en Venezuela fue aprovechada para marcar la temporalidad y definir la sensibilidad común en relación al ideal de modernización y progreso. La arquitectura ha sido usada como aparato para poner en escena “las más altas estructuras de concreto en Latinoamérica” (Almandoz Marte, 2018) en la década de los setenta a través de una acelerada urbanización. En ese sentido, el poder buscó “crear una comunidad que pudiera conocer sus expectativas” (Deótte, 2012), entre las cuales el rascacielos neoyorquino era la imagen paradigmática y la posibilidad de consumo era el ideal de bienestar. El aparato fotográfico también es usado en beneficio del mismo objetivo, para enmarcar el aparecer de las torres de Parque Central y sus alrededores en tanto ícono de la modernización de Venezuela, en ese momento también paradigmática para el continente. Entonces en el GIF de La Hydra tenemos la huella de un proyecto que impone al progreso como algo necesario, portador de bienestar y estabilidad para una nación; y hace uso de la técnica para perpetuar ese ideal a través de aparatos como la arquitectura y la fotografía. Si tuviésemos que responder a la pregunta de Mitchell (2005), la primera imagen *quiere* hacer gala de la estética modernista de los edificios caraqueños, publicitar su opulencia y parecerse a Nueva York. Quiere posicionar a Caracas como metrópolis del consumo para llegar a la cima de la cultura capitalista-burguesa (Buck-Morss, 2001)

La superficie de inscripción fotográfica es usada para representar el emplazamiento de la modernidad, el mundo de encantamiento mistificador (Buck-Morss, 2001) que usa la técnica para “ir hacia adelante”, en una ciudad latinoamericana. El marco permite a la realidad cercada devenir imagen, produce la representación; y remite a un imaginario que a su vez evoca la realidad, pero su sentido permanece abierto (Melot, 2010): hay apropiaciones que permiten darle otro sentido. En palabras de Buck-Morss (2001): se puede interrumpir el contexto para actuar sobre la ilusión –el propio Almandoz Marte (2018) caracteriza el modo en que se vivió ese ideal de la modernidad en los setenta, casi como una utopía por encima de las desigualdades e inestabilidad económica–, usando el principio de construcción del montaje para revelar el artificio. Esto último, según Deótte (2012) consistiría en hacer visibles los aparatos que permiten la representación, pues su ocultamiento es la estrategia que usa el poder para borrar las huellas de sus crímenes. La propuesta de Nelson Garrido con

*Caracas sangrante* pretende hacer un rastreo de esas huellas, hacer visible cómo la primera imagen es una fotografía que reproduce una idea; que al contrastarse con las vivencias cotidianas de Caracas en la década de los noventa, ya era casi imposible de sostener; aunque aún así permanecía la ilusión de bonanza económica. Esa ilusión permitió delinear las ansias de consumo de los caraqueños en los años venideros. Ocurre aquí lo que para Melot (2010) es uno de los mayores peligros de la imagen: fusionarse con la vida, perder el soporte para devenir gesto; pero esto es al mismo tiempo aquello que tiene un potencial emancipador –la técnica también puede usarse para revelar el artificio–, lo cual está en el corazón de la propuesta de Garrido que veremos a continuación.

### **Apropiación digital: Caracas sangrante (1993)**

Veinte años después de la inauguración de las torres de Parque Central y del auge de la modernización en Caracas, el artista venezolano Nelson Garrido<sup>6</sup> pone en práctica la técnica de intervención digital para subvertir la fotografía publicitaria previamente descrita; pintando de rojo el espacio de circulación en las calles de la zona y los canales de salida a través de las ventanas de los edificios. La intervención fue realizada en Photoshop y exportada en un TIFF de 500 MB para imprimirse y exhibirse en físico, como parte de una exposición colectiva; así como fue publicada en Internet otra versión de 720 KB en JPG<sup>7</sup>. Esta última, cambia de formato y baja de peso para poder circular con mayor rapidez en la red informática; pero al ver la Figura 16 notamos que no se trata de una pérdida de información que derive en una baja calidad notable en la imagen.

En palabras de Manovich (2001), se trataría entonces de una imagen informatizada cuya estructura posee un nivel de archivo informático, con un encabezado legible para las máquinas (computadoras, celulares, etc); y los valores cromáticos de sus píxeles están representados por números. En ese sentido, entra en diálogo con otros objetos cuya codificación también se rige por la técnica de compresión de dicho formato; y esto se relaciona con la democratización de la tecnología que explicamos en el segundo capítulo, tomando como base la reflexión de Rodríguez-Blanco (2014) sobre la tarta de limón que puede convertirse en arte en cuestión de minutos, gracias al uso masivo de las nuevas tecnologías, que han eclipsado el valor cultural para producir una incalculable cantidad de

---

<sup>6</sup> <http://www.nelsongarrido.com/>

<sup>7</sup> Información suministrada por el autor en una comunicación personal.



material mediático (Manovich, 2001). Es curioso pensar que, si bien en nuestra cultura visual no relacionaríamos una tarta de limón con *Caracas sangrante*; estas sí pueden entrar en diálogo si pensamos en el modo en que la máquina las relaciona –a través del mismo formato de archivo que las codifica–; y esta nueva manera de establecer enlaces entre los objetos nos dice algo sobre el modo en que se multiplican las posibilidades de hacer circular mensajes e imágenes, al tiempo que cada día estos son más susceptibles a perderse en el incalculable mar de información donde todo puede confundirse con todo. Parece entonces más urgente que nunca identificar la especificidad de esta naturaleza técnica, diferenciar los objetos, entender cómo han sido constituidos e interrogar sus formas dándole importancia a este sustrato material.

En el primer capítulo vimos cómo los nuevos medios de comunicación permiten la entrada de formatos digitales que revolucionan nuestra manera de usar e interactuar con las imágenes en la red (Manovich, 2001; Tennant, 1999); así como se analizaron ciertos ejemplos para mostrar en qué consisten esas dinámicas de uso, y qué pasa con los archivos en términos de tamaño, calidad, paso de un formato a otro, y la aplicación de los mismos en contextos de usuarios amateur que buscan resignificarlos. En el caso que nos ocupa ahora, *Caracas sangrante* estuvo disponible en Internet desde el momento de su constitución, pues el artista intencionalmente quiso que así sea: abiertamente ha dicho que la obra se hizo en pocos minutos, que fue algo muy rápido, como un impulso, y que su importancia está en la idea: en el síntoma de desangramiento que intentó plasmar. En tanto objeto de los nuevos medios de comunicación, se somete a la modificación de sus variables, y esto es algo que puede pasar tan sólo al extraerla de una base de datos para introducirla en una página web, en un blog, en un artículo, etc. Si hoy escribimos *Caracas sangrante* en un buscador, por supuesto no encontraremos sólo esta (Figura 16) en JPG con alta resolución; sino múltiples versiones con mayor o menor pérdida que han sido apropiadas por usuarios como La Hydra, quienes han aprovechado su disponibilidad en la red y su carácter modular –recordamos la potencia de la modularidad de la data explicada por Manovich (2001) en los anteriores capítulos–, para hacerle una intervención e introducirla en un nuevo soporte, y acompañarla con una reflexión propia que veremos en detalle más adelante.

Por el momento, nos quedamos con la idea de que *Caracas sangrante* es un objeto pictorial cuya dimensión informatizada implica una compresión en formato JPG, y al ser la

red uno de sus espacios de circulación está sujeta a las lógicas de uso que hemos descrito en el primer capítulo de esta investigación. Asimismo, su puesta en escena es posible gracias a una práctica artística que echa mano del aparato que participa en el hacer-mundo y hacer-época para configurar una sensibilidad común (Deótte, 2012) en la década de los noventa: la informática. Dicho aparato permite un modo de apropiación específico que implica una transcodificación, aquél que en este caso Nelson Garrido le hace a una fotografía publicitaria; que a su vez es configurada por el aparato fotográfico que inscribe a la representación en la lógica de la reproducción técnica (Benjamin, 2005). En ese sentido, aunque la publicidad haya sido hecha para celebrar la industrialización de la ciudad, en la técnica que configura su aparecer hay una condición de posibilidad que la hace susceptible a “engendrar otras imágenes en una genealogía que se hace rápida con nuestros medios de duplicación, vertiginosa y lucrativa” (Melot, 2010, p. 49). Esto es aprovechado por Garrido, quien utiliza la herramienta informática para poner en práctica lo que Melot (2010) llama una estrategia de desemejanza: aquello que caracteriza a *Caracas sangrante* no es su semejanza con el modelo de la fotografía publicitaria; pues se intenta subvertir o deformar para darle un rasgo aún más parecido, “pero, ¿parecido a qué? No a las formas visuales del modelo, sino a sus rasgos morales o imaginarios, que se quieren hacer aparecer detrás de la máscara de la realidad” (p. 13). En palabras de Mitchell (2005), este podría ser un aprovechamiento de las posibilidades en la práctica creativa contemporánea, para expresar aquello que en una imagen falta.

¿Qué es aquello que falta en la fotografía publicitaria de Parque Central; que se hace visible con su resignificación en *Caracas sangrante*? Las condiciones de vida de la mayoría, a la que el poder político puso por encima un proyecto modernizador, que celebra el parecido con las torres gemelas neoyorquinas –ícono del capitalismo global (Mitchell, 2005)– para tapar los malestares que en 1993 ya eran imposibles de evadir. El desbordamiento de esta problemática es representado por Garrido con el color rojo: dibuja digitalmente ríos de sangre que salen de las opulentas edificaciones para inundarlo todo. Así lo describe el artista en Millán y Cáceres (2013):

“Para mí la obra funciona como la iconografía de una época, allí está su valor. Lo que quise expresar era una angustia como ciudadano, algo que todos sentíamos y en parte seguimos sintiendo (...) Sea con

la derecha, sea con el chavismo, es una sensación en ascenso. *Caracas sangrante* se realiza antes del chavismo, esos síntomas estaban ahí” (párr. 7)



**Figura 16.** Caracas sangrante (1993), por Nelson Garrido. Disponible en <http://portafolio.nelsongarrido.com/?p=200>

Con la cita del artista y al darle una mirada al campo pictorial de *Caracas sangrante* en la Figura 16, queda un poco más clara la estrategia de desemejanza (Melot, 2010) en la obra de Garrido, pues lo que se intenta es subvertir la impecable modernización para expresar una angustia, un sentimiento del cual el artista pretende hacerse cargo para darle voz a una comunidad. Asimismo, en la cita vemos una intención crítica, sí, pero deslindada de lo ideológico –en 1993 no existía el chavismo, pero estaba a punto de llegar; el autor alude a ese movimiento político pues la entrevista que se está citando se hace en el 2013–. Sobre aquellos acontecimientos que hicieron más visibles esos síntomas, se hará una breve contextualización. La misma tiene cabida en nuestro análisis, pues el propio Manovich (2001) que ha dedicado mucho más a la dimensión material o lógica programática de lo que para él son objetos de los nuevos medios; también reconoce aquella dimensión de la imagen que se relaciona con la cultura humana y tiene un carácter inmaterial donde encontramos las formas de la representación. En palabras de Melot (2010), se trataría de aquél potencial de devenir gesto y hacer parte de un imaginario; y según la perspectiva de Mitchell (2005) –también cónsona con los anteriores pero un poco más amplia– pasaríamos a ver más en detalle qué es “lo pictorial” en *Caracas sangrante*. Justo se trata de aquello que nos permite entenderla

como algo más que líneas, formas y colores sobre superficies; aquello que las puede convertir en ídolos, fetiches, o espejos mágicos; les da vida propia y hace que nos devuelvan la mirada.

En el primer capítulo se describe lo que Mitchell (2005) entiende por giro pictorial, un término usado para referir a la ilusión de una época totalmente dominada por imágenes que tratamos como si tuviesen vida y demandaran cosas de nosotros. Eso último es justo lo que hace que algunas de ellas produzcan ansiedad en determinados contextos o imaginarios comunes, y el autor destaca cómo esto puede ocurrir con lo que para él son “imágenes ofensivas”. Siguiendo el ejemplo de Dolly y las Torres Gemelas, Mitchell (2005) explica que estas hacen eco de dos “formas de vida” (p. 19): la biotecnología y el capitalismo global. En ese sentido, se hacen cargo y actúan como síntomas de aquello que significan; así como son también ofensivas pues pueden causar temor o desprecio a ciertos ojos: “pueden constituir una confrontación o insulto visual para aquellos que odian y temen a la modernidad, a la biotecnología, el capitalismo o la globalización” (p. 15)

Asimismo, por todo lo anterior este tipo de imágenes pueden ser objeto de destrucción, y Mitchell (2005) alude específicamente a cómo esto se materializó con el ataque terrorista a las Torres Gemelas. Lo más interesante de este planteamiento es que esa destrucción puede verse no sólo en términos de unas torres que se sostienen bajo el peligro de la destrucción por ser un ícono del capitalismo global; pues la paradoja de aquello que se destruye puede rastrearse en la propia creación de esas torres. La monumentalidad de una edificación erigida por un lugar de enunciación que detenta el poder; impone un símbolo que se convierte en el ícono de un imaginario social, y este puede ya llevar inscrita la violencia y el potencial de destrucción. Podríamos hacer una conjetura y hablar de Parque Central como una “imagen ofensiva”, pues es sin duda un ícono en el imaginario caraqueño y objeto de múltiples propuestas de urbanización en los discursos políticos de los partidos Acción Democrática y COPEI, cuya hegemonía se mantuvo hasta 1998 (Almandoz Marte, 2018). La intención de expresar la angustia de los ciudadanos en el caso de la obra se lleva a cabo en el marco de una muestra que el artista también encontró inquietante.

Nelson Garrido habla de *Caracas sangrante* explícitamente como una imagen-síntoma. Tal como lo señala en la cita anterior, es justo una ansiedad por la imagen de la modernización de la ciudad con imponentes edificaciones, aquello que al artista le

produjo una cierta impotencia que lo llevó a trabajar esa intervención digital, para participar en la exposición *Caracas utópica* en 1993. La forma de vida de la que esa imagen publicitaria hace eco es el progreso modernista que en Caracas es posible gracias al llamado boom petrolero en 1970, el cual permitió que los recursos económicos sean destinados por el poder político a perpetuar ese proyecto de altas edificaciones y centros comerciales. Según Garrido (en Millán y Cáceres, 2013), lo que esa imagen *quiere* es parecerse a Nueva York; y al ser interrogada en términos de su falta, de la paradoja que está inscrita en el campo pictorial, muestra una celebración desproporcionada de una forma de vida que deriva en ansias de consumo que no pueden realizarse –al menos no para la mayoría– debido a las carencias y desigualdades abismales sobre las que se construía dicho proyecto (Amandoz Marte, 2018; Garrido en Millán y Cáceres, 2013).

El artista ve una fotografía publicitaria que demanda algo de él; y crea *Caracas sangrante* para demandar algo de sus espectadores. Si Mitchell (2005) propone dirigirnos a las imágenes para ver qué nos reclaman, Garrido (en Millán y Cáceres, 2013) le hace exactamente esa pregunta a aquellos artistas que lo acompañaron en la exposición colectiva: *Caracas utópica* se realiza para homenajear a la ciudad en 1993, y las temáticas abordadas mostraban en general paisajes con playas, palmeras y guacamayas. “¿Qué Caracas están reclamando con su obra? Yo no podía sacarme de la cabeza la idea de que nos estábamos desangrando” (Garrido en Millán y Cáceres, 2013, párr. 8). Su intención de interpelar es clara, y las líneas rojas con las que interviene digitalmente la fotografía se anudan con la cultura en su carácter simbólico: se trata de ríos de sangre que inundan las calles y los edificios, se escapan por las ventanas como algo imposible de contener. Con esta imagen entramos a los acontecimientos y al modo en que los medios en Venezuela han mostrado esos acontecimientos.

Los síntomas que llevaron a ese desangramiento metafórico que describe Garrido, se enmarcan en un complejo proceso de malestares desatendidos que anunciaron los estallidos sociales conocidos como “El viernes negro” y “El caracazo” (Garrido en Millán y Cáceres, 2013). Ambos sucesos son incorporados en la reflexión de Almandoz Marte (2018) acerca de los imaginarios urbanos: “El viernes negro” refiere a la primera devaluación importante del Bolívar venezolano, que ocurre en 1983 durante el período presidencial de Luis Herrera Campins, quien impuso una serie de medidas económicas que condujeron a una

desestabilización de la moneda frente al dólar estadounidense. Por otro lado, “El caracazo” es un estallido social que ocurre en 1989 durante la presidencia de Carlos Andrés Pérez, quien también anuncia medidas económicas impopulares que esta vez amenazaban a la sociedad de forma más inmediata; pues el aumento del precio de la gasolina es lo que de alguna manera hace “reaccionar violentamente” a la población que se manifiesta con disturbios y saqueos. Pasados los dos estallidos sociales mencionados, queda el ambiente de tensión e incertidumbre que le da la bienvenida al segundo mandato presidencial de Rafael Caldera.

Lo que marca la diferencia temporal en la que se ubica *Caracas sangrante* (Figura 16), es que el imaginario ya no se configura como una ilusión de bonanza y progreso sobre los cimientos de una desigualdad desproporcionada; pues ya ocurrido el Caracazo, Venezuela entra en la década de los noventa con una inestabilidad socioeconómica que de alguna manera empieza a fracturar ese panorama: “Nueva York un *coño*. En esos edificios no funcionan ni los ascensores ni los aires acondicionados” (Garrido en Millán y Cáceres, 2013, párr. 6). El artista hace una reflexión sobre el contexto venezolano, empezando por señalar la paradoja implicada en el llamado “paquetazo”<sup>8</sup> de Carlos Andrés Pérez, en cuya propuesta política ya se encontraban sugeridas las medidas económicas de corte neoliberal que hicieron estallar los saqueos y protestas. La intención del partido Acción Democrática centrada en recuperar la ilusión de progreso, implosiona con el Caracazo. Una acumulación no expresada de frustración colectiva, desatendida por los dos partidos que no se ocupaban de representar a la mayoría (Acción Democrática y COPEI); en una tensión entre soportar y acumular hicieron parte de eso que Nelson Garrido llama “chispazos sociales”.

El artista habla, en la entrevista con Millán y Cáceres (2013), de la violencia militar, del abuso de poder, del tener que votar siempre contra un partido y no a favor de una propuesta convincente; todas estas cosas hacen parte de lo que se acumula para estallar. ¿Son sólo protestas contra medidas económicas que desfavorecen a la ciudadanía? Garrido lo duda, pues relata cómo durante el Caracazo en la televisión se transmitían los saqueos, casi como una invitación a participar: se reclama un cansancio, un estado de emergencia, hambre en las calles; y se muestran imágenes de personas llevándose televisores, lavadoras, betamax: hay ansias de consumo que trascienden la emergencia económica con la que culmina la década de

---

<sup>8</sup> Palabra usada coloquialmente para hacer referencia a las medidas económicas tomadas por el ex-presidente de Venezuela, Carlos Andrés Pérez, en 1989.

los ochenta. Esta es también una oportunidad de ver en el contexto venezolano el modo particular en que esta época, la tardomodernidad, hereda la fantasmagoría inaugurada en el siglo XIX con el imperio de los fetiches de la mercancía –emblema de la alegría, siempre deficitaria– (Rodríguez-Blanco, 2014). Los transeúntes que asimilan imágenes fragmentadas y desarticuladas (Rodríguez-Blanco, 2014) caminan también por esas calles que Garrido inundó con ríos de sangre; donde la radicalización de la violencia no es un impedimento para que durante el Caracazo los saqueos no sean sólo de alimentos básicos, sino también de televisores y betamax. Este evento además marca el encierro y el abandono del espacio público con el que inicia la década de los noventa; según Garrido se fue dejando un campo libre para la delincuencia, la gente ya no estaba en la calle, las rejas eran cada vez más altas y los sistemas de seguridad más especializados (Millán y Cáceres, 2013). Es además una época en la que se afianza lo que Almandoz Marte (2018) categoriza como una delimitación entre el Este rico y el Oeste pobre: Parque Central está en el Oeste de Caracas, y sus habitantes ya no representan a esa clase pudiente que en 1970 se enorgullece de vivir en las torres más altas de Latinoamérica.

### **Una mirada más cercana a los acontecimientos**

En la cita que se retomó más arriba, Nelson Garrido (en Millán y Cáceres, 2013) habla de síntomas que dieron paso al chavismo<sup>9</sup>; y los relaciona con su obra *Caracas sangrante* pues con ella pretendió hacer una interpretación visual de esos malestares: presentar su iconografía de la época. Esta obra no se hace ni se expone durante el bolivarianismo; sino cinco años antes, durante la presidencia de Rafael Caldera, quien asume el cargo en una etapa convulsa que se despide de un Carlos Andrés Pérez repudiado y enjuiciado por la Corte Suprema de Justicia, bajo los cargos de malversación de fondos y fraude (Salamanca, 1994). Ambos líderes son la marca de un cuadro político bipartidista (AD y COPEI) del que esta obra hace una dura crítica, pues desde 1974 en Venezuela no había otra alternativa; y esto también es algo que los movimientos de izquierda en Venezuela empezaron a reclamar con mayor dureza desde que Hugo Chávez dio un golpe fallido a Carlos Andrés Pérez en 1992 (Salamanca, 1994).

---

<sup>9</sup>Expresión que da nombre al movimiento político del ex-presidente de Venezuela, Hugo Chávez Frías, también conocido como “bolivarianismo”

Es importante señalar que en 1993, a pesar de que gana las elecciones Rafael Caldera, líder de COPEI; ya se empezaba a fracturar de forma más contundente ese bipartidismo con el ascenso de grupos emergentes como La Causa R y Convergencia. Asimismo, ya algunos ponían sus esperanzas en ese militar que quedó preso por intentar derrocar a Carlos Andrés Pérez. En un primer momento ese golpe no logró el objetivo, pero abrió la puerta a un movimiento político que cobró cada vez más fuerza. Hugo Chávez se fue a prisión dejando una promesa de reajustar el mapa político nacional, y estas promesas tuvieron un impacto positivo que incrementó con su salida de la cárcel; pues a su regreso le declara la guerra a aquellos partidos que él llamaba “cúpulas podridas de la oligarquía” (Salamanca, 1994). El líder bolivariano ganó las elecciones presidenciales de 1998 con el 56,2% de los votos (López Maya, 2004); y con ello ganó también la batalla contra esas cúpulas, a las que siempre criticó duramente en su discurso.

El Partido Socialista Unido de Venezuela (PSUV) permite cerrar la década de los noventa con una alternativa al agotado bipartidismo de AD y COPEI; lo que implica para el país un proceso de cambios que influencia a América Latina, algunos hablan de un giro a la izquierda en la región (López Maya, 2018). Hugo Chávez promete desplazar a las élites políticas que aprovecharon el poder durante décadas; acabar con la corrupción e implementar una democracia participativa. Esto implica, por supuesto, una transformación profunda del modelo económico; consecuente con el discurso anti-neoliberal y polarizador del líder bolivariano (López Maya, 2018). No pretendemos en esta reflexión hacer un análisis ni revisión exhaustiva de esta compleja y convulsa etapa en Venezuela; pero sí permitir una lectura que pase por estos acontecimientos, pues estamos hablando de imágenes que permiten entrar a ellos.

La frustración de una mayoría excluida, que Nelson Garrido reclama con *Caracas sangrante*, se manifiesta también en el resultado electoral de 1998; pues de alguna manera se le da voz a aquellos cuya condición de vida estaba basada en la marginalidad. De forma sintética, podemos referir a los dos períodos presidenciales de Chávez como un primer gobierno “orientado por la democracia participativa y protagónica; y el segundo período (...) orientado por un proyecto denominado Socialismo del siglo XXI” (López Maya, 2010, p. 197). El entusiasmo de esta mayoría se contraponía a los temores del sector económico. La



nacionalización de la empresa petrolera PDVSA, las expropiaciones, y otras medidas que eran parte de los reajustes, marcaron una contienda que el bolivarianismo bautizó como guerra entre escuálidos y chavistas (López Maya, 2010). La línea trazada entre el Este rico y el Oeste pobre ya no estaba opacada por ilusiones consumistas –que seguían existiendo–; pues se volvió central en el debate público.

Un paro cívico, un golpe de estado, marchas y protestas organizadas por el sector opositor y contestadas por el sector chavista; misiones educativas, fuertes cambios socioeconómicos entre los que se destaca el control cambiario, un referendo revocatorio, una reforma constitucional, y la censura de canales televisivos y otros medios de comunicación; fueron sucesos que marcaron el contexto venezolano durante el chavismo (Maya, 2010). La mayor disputa siempre estuvo en el sector económico, signado por indicadores recesivos: PDVSA postergaba sus planes de expansión y reducía sus inversiones; mientras el discurso político afirmaba un blindaje anti-crisis asegurado para Venezuela por tratarse de un modelo socialista (López Maya, 2010). Los miembros del gabinete Ejecutivo estaban en permanente rotación, y sus lugares cada vez más basados en la lealtad y menos en la capacidad profesional; las políticas de estatización, nacionalización y expropiaciones iban en ascenso (Maya, 2010). Aún atropellado y polémico, el modelo estatista y anti liberal se mantiene (López Maya, 2010); incluso tras el fallecimiento de Hugo Chávez en marzo de 2013. El proyecto denominado Socialismo del siglo XXI es retomado por el entonces Vicepresidente Nicolás Maduro, en quien Hugo Chávez depositó toda su confianza durante su último discurso público, en diciembre de 2012.

### **Estrategias de composición en la obra y antecedentes iconográficos**

Los acontecimientos descritos en el anterior subapartado han servido más que todo para contextualizar al lector. Al tratar esta investigación con expresiones creativas que intentan hacerse cargo de sucesos en los que el poder político está implicado, bien podría analizarse la situación desde una perspectiva más antropológica o desde la propia ciencia política. Sin embargo, tomamos la teoría de la imagen de Mitchell (2005) para recordar que los acontecimientos de este tipo se inscriben en el espacio de la visión y del reconocimiento, y que son en parte estos los que imprimen la ansiedad que proyectamos en las imágenes: el hecho de que estas sean ídolos, fetiches o fantasmas, como el propio autor sugiere.

Asimismo, la intención de Nelson Garrido se enmarca en una crítica que busca interpelar lo político desde lo cotidiano (Martín-Barbero, 1991), y ya hay en su propuesta un entrelazamiento de capas de sentido donde estos acontecimientos están anudados. Son sobre todo Deótte (2012), Benjamin (2005) y Buck-Morss (2001) los autores que han permitido en este proyecto prestar atención a un grado de divergencia entre las instancias teóricas de la ciencia política; y otras propuestas como aquellas de Mitchell (2005) o Manovich (2001) que han preferido interrogar el hecho estético en las imágenes que circulan en los nuevos medios de comunicación: ¿cuál es el destino de estos objetos pictoriales? y, ¿qué posibilidades tienen de conformar una crítica en un contexto como el que estamos trabajando en este tercer capítulo?

*Caracas sangrante* nos ha permitido entrar a ver un cuadro político bipartidista que para los noventa estaba en condiciones decadentes, y una irrepresentabilidad de la mayoría desde dichos partidos; así como el ascenso de grupos emergentes que buscaban alternativas ante la fractura de esas propuestas. La intención del artista es explícitamente hacer una iconografía de la época para producir una crítica a través de la expresión de un síntoma. La perspectiva teórico-metodológica conformada por los autores citados, nos permite pensar en una recuperación de los desechos de la historia, que pueden encontrarse justo en los escombros de la vida urbana (Buck-Morss, 2001); y esto se ha encontrado en general en el corpus de GIFs que se ha trabajado, sobre todo en el segundo capítulo al analizar el modo en que Dziga Vertov y Walter Benjamin han visto el potencial de llevar a cabo esa operación, usando justo aquella técnica derivada del modo de producción, cuya violencia puede ser tan alienante como usada para producir un efecto crítico. La salvación del fragmento lleva implícita la resistencia a la voluntad del sistema; y este es el núcleo metódico de la alegoría y el montaje cuyo impulso es vanguardista (Buck-Morss, 2001).

La ilusión de armonía es una categoría trabajada tanto por Almandoz Marte (2018) para hablar de la realidad sociopolítica en la Venezuela de los edificios opulentos; como por Garrido (en Millán y Cáceres, 2013) para expresar su indignación ante un homenaje a Caracas que se sirve de imágenes con paisajes y guacamayas; así como también es una categoría trabajada por Manovich (2001) para hablar de las estrategias predominantes de la composición en los nuevos medios de comunicación; y por Mitchell (2005) al hablar de una

dialéctica que sirva para mostrar el carácter mixto y heterogéneo de todos los objetos y acontecimientos que pueden constelarse en una imagen.

Justamente la composición que hace Nelson Garrido en *Caracas sangrante*, utiliza una estrategia de montaje que no opera en beneficio de esa ilusión de armonía; sino que por el contrario sirve para disolver la bella apariencia y plantear “claves de representación dislocadas, que dan cuenta de lo muerto y del mal, de un mundo carente de redención” (García, 2010, p. 165). La condición alegórica que para Benjamin está en toda imagen, cuyo emblema es la mercancía; pero que también puede verse inscrita en las producciones materiales de la cultura al hacer ebullicionar el carácter destructivo que disuelve esa “bella apariencia”, la vemos en esta obra que echa mano de herramientas informáticas para producir este efecto. Esta composición no busca desdibujar los límites, ni generar una ilusión de armonía al espectador; por el contrario busca acentuarlos, y el modo en que estos límites se acentúan en la lógica formal de la imagen, puede permitirnos tender un puente para pensar en límites culturales: entre el este rico y el oeste pobre, entre la modernización de los edificios y la imposibilidad económica de mantenerlos; y entre la celebración del consumo y la urbanización gracias al boom petrolero; en contraposición a los crecientes índices de violencia por actos delictivos en zonas entre las que Parque Central, para la década de los noventa, ya tenía los más altos (Almandoz Marte, 2018).

Por supuesto, el autor de la obra está influenciado por otras manifestaciones artísticas que también se valen del montaje usado en ese sentido, y es así como podemos ver un vínculo entre dicha estrategia y eso que García (2010) identifica como impulso vanguardista. Un antecedente importante en el trabajo de Nelson Garrido es aquél de Carlos Contramaestre, artista perteneciente al colectivo *El techo de la ballena*: una de las primeras manifestaciones del arte de vanguardia en Venezuela, en cuyas prácticas hay un predominante uso de lo obscuro, el desecho, la basura y la sangre en las obras plásticas (Piniella Grillet, 2018). Este tipo de estrategias estéticas usadas para disolver la bella apariencia y producir una crítica política, están enmarcadas no sólo en la vanguardia sino asociadas a la ideología de izquierda en Venezuela; que abiertamente se manifestaba contra el cuadro político bipartidista descrito en la explicación contextual sobre los estallidos sociales en el país (Piniella Grillet, 2018). El apoyo de este colectivo a la Revolución Cubana era explícito (Piniella Grillet, 2018), y estuvo siempre en el eje de las discusiones estéticas que se abrieron con su aparición.

El protagonismo de la sangre en estas obras puede verse sobre todo en la exposición de Contramaestre en 1962: *Homenaje a la necrofilia*. Sin embargo, además del uso de la sangre hay un punto en común en cuanto a las estrategias de apropiación usadas por los artistas, que enmarcados en ese impulso vanguardista resignifican símbolos nacionales, empezando por la propia Bandera de Venezuela, cuyo color rojo justo representa la sangre derramada en las luchas de independencia –desde su propia configuración como símbolo nacional esta es ya un antecedente iconográfico del uso del rojo en la cultura visual venezolana–. Una apropiación específica a este símbolo enmarcada a su vez en estas manifestaciones estéticas, profundamente críticas hacia la realidad nacional, la encontramos en la obra de Juan Loyola; quien en la década de los ochenta se dedicó a pintar la bandera de Venezuela sobre la chatarra<sup>10</sup> que encontraba en la calle: hay en su práctica una recuperación del desecho y de los escombros de la vida urbana (Buck-Morss, 2001).

Entre las temáticas de las prácticas artísticas mencionadas estuvo siempre la alienación urbana y la violencia de Estado (Piniella Grillet, 2018). Asimismo, la apropiación y subversión de símbolos para hacer composiciones con el potencial de disolver la bella apariencia de la realidad, estuvo siempre en sus estrategias estéticas y discursivas. La crítica a los fetiches de la mercancía y al consumismo define en gran medida la intención de estos procesos creativos, y el modo en que esto se enmarca en la tradición benjaminiana ha sido propuesto explícitamente por el colectivo *El techo de la ballena* (Piniella Grillet, 2018). La influencia de ambas cosas puede verse en la obra de Nelson Garrido, dentro de la cual destacamos el valor de *Caracas sangrante* pues a ella hemos llegado a través de un GIF que se la apropia veinte años después de su publicación. En ese sentido, es necesario aclarar que si bien las influencias de Nelson Garrido se encuentran en estas manifestaciones culturales; el cambio de aparatos estéticos usados para poner en escena aquello que observamos en el campo pictorial, incide sobre sus intentos por conquistar y transformar los imaginarios.

Por esa razón, lo primero que hemos descrito sobre esta obra en particular es el hecho de haber sido realizada con herramientas informáticas. Eso no significa que se deslinde de la estrategia crítica del montaje y su impulso vanguardista; pero sí es necesario incorporar en la discusión a un autor como Manovich (2001), quien ya hemos visto que trabaja con conceptos

---

<sup>10</sup> Trozos de metal de desecho. Es usual en Venezuela referirse a los coches abandonados en la calle como “chatarra”

benjaminianos que actualiza para hablar de la composición: aquella con el potencial de constelar diferentes mundos en vez de formar un único universo. Según el autor, crear un espacio virtual “sin costuras” no es la única manera de operacionalizar los fragmentos con las herramientas informáticas, pues esto también puede hacerse para acentuar los límites; por eso *El hombre de la cámara* le sirve como algo más que un ejemplo: es su base para estructurar una explicación sobre lo que para él es el lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Esta tiene al menos tres niveles que entran en diálogo: el hombre que filma, la audiencia que ve la película, y la película propiamente con los acontecimientos que conforman un día “cualquiera” en Moscú. El modo en que estos tres espacios entran en diálogo es lo que Manovich (2001) encuentra relevante para pensar en los nuevos medios: es una prueba de la posibilidad de convertir “simples efectos” en un lenguaje artístico significativo.

La manera de hacer significativo ese lenguaje es tener, como Vertov, la motivación de un argumento particular: las nuevas técnicas para obtener y manipular imágenes “pueden usarse para decodificar el mundo” (Manovich, 2001, p. 12). Si la estética de los nuevos medios se sitúa *en* la historia de la cultura visual; entonces este se conecta con formas anteriores a su aparición y en esas formas están algunas estrategias estéticas vanguardistas (Manovich, 2001). Entre ellas, al autor le interesa el modo en que el collage re-emerge como el comando cortar-pegar: “la operación más básica en la manipulación de data digital” (p. 15). En ese sentido, podemos ver la *Caracas sangrante* de Nelson Garrido como una composición con influencias artísticas de la vanguardia venezolana; que echa mano de la tecnología para poner a operar la estrategia estética del collage/cortar-pegar, facilitada por la modularidad de la data, trabajando específicamente con una puesta en diálogo de la imagen publicitaria del proyecto modernizador, y *su* reinterpretación del desangramiento como síntoma de malestares sociopolíticos desatendidos. El autor está motivado por un argumento, y usa el lenguaje de la máquina informática, el aparato estético (Deótte, 2012) en la época de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005), para ponerlo en escena.

La obra se exporta en formato TIFF para hacer una impresión en alta calidad y ser exhibida en una galería; así como se comprime en JPG para configurar un objeto de los nuevos medios, también con buena calidad, que pudiese introducirse en Internet y circular en dicho espacio sin ser excesivamente pesado. Ambas técnicas implican un proceso que involucra el uso de la tecnología y habilidades específicas para dicho uso, enmarcado también

en determinadas tradiciones o hábitos. Pero es sobre todo la introducción de la imagen en la red informática aquello que permite que esta sea apropiada por distintos usuarios, lo que produce efectos sobre ella y la re-inscribe una y otra vez en el funcionamiento de su propia cultura (Martín-Barbero, 1991). Es decir, que la imagen se somete a las lógicas de uso en Internet que se trabajaron en el primer capítulo, además de entrar a un espacio que también se ha definido en esta investigación como la muestra más material y visible de la globalización (2001), la cual es un eufemismo usado para darle nombre al nuevo imperialismo norteamericano (Mitchell, 2005). En ese sentido, la imagen queda sujeta a las lógicas de espionaje y control descentralizado que allí se posibilitan aún más (Galloway, 2005); y puede también atravesar fases que dejan en ella un rastro de deterioro por la pérdida de información que en las dinámicas de uso amateur se hacen más comunes.



**Figura 17.** Caracas sangrante en dos versiones de franelas, por María Laura Chang. Recuperada en <https://bit.ly/3nYeO2h>

Sin embargo, el no haber quedado confinada al espacio de la galería de arte, permitió su resignificación en distintos procesos y mediaciones entre los que está el GIF de La Hydra, y se está tomando ese caso como objeto central de la investigación pues aquello que el formato le abona a la imagen, desde su soporte, es parte medular del modo en que se pretende cuestionar su potencial crítico. No se hará una descripción de todas sus apropiaciones, pero sí es importante tener en cuenta que su carácter “masivo” lo adquiere antes de convertirse en GIF. Para ejemplificar la idea, tenemos el caso de la Figura 17, una fotografía que muestra a dos personas vistiendo franelas con la imagen de *Caracas sangrante*; y este tipo de usos inciden tanto en la concepción de la obra en el imaginario caraqueño, como en aquella de las

torres de Parque Central que, durante los veinte años que pasaron entre la *Caracas sangrante* de Garrido y la apropiación de La Hydra, ya estaban comúnmente asociadas con el desangramiento. Al hablar de la reproducción, Melot (2010) encuentra en esta técnica el potencial de permitir que una imagen engendre otras imágenes en una genealogía cada vez más rápida gracias a medios de duplicación; su desmultiplicación abre un espacio a nuevas dinámicas como aquella que atraviesa *Caracas sangrante*. Por supuesto, esta podrá evocar, en una comunidad determinada –en este caso, la venezolana, y más específicamente la caraqueña–, interpretaciones semejantes entre personas que comparten una historia (Melot, 2010).

Los usos de esta obra ya ponen en juego el desafío a la hegemonía de la alta resolución y los compromisos de autoría; elementos que para Steyerl (2009) potencializan a la imagen pobre. La circulación y distribución de *Caracas sangrante* se enmarca en las lógicas de la pérdida de información de la imagen en Internet; gracias a la democratización de la técnica que puede hacer de una tarta de limón fotografiada, una obra de arte en cuestión de minutos (Rodríguez-Blanco, 2014). Sus versiones y copias se introducen en un registro que pone, generalmente, la previsualización por encima de la proyección; así las imágenes también se someten a un capitalismo de la información donde todo se confunde con todo, y nos produce una ansiedad que nos lleva a tratar a estos objetos pictoriales como si tuviesen vida, como si demandaran cosas de nosotros (Mitchell, 2005).

Los habitantes de una ciudad comparten la historia de *Caracas sangrante*, y mientras su versión en JPG circula degradándose con los usos amateur que de ella se han hecho; también las vidas de esos habitantes eran modificadas por experiencias cotidianas enmarcadas en paros cívicos, golpes de estado, marchas, protestas, radicales medidas económicas, reformas constitucionales (Maya, 2010); y una censura de medios de comunicación que a pesar de implementar duros controles, no podía esconder los índices de violencia cuyas cifras aún provenientes del sector oficial, estaban entre las más altas de América Latina (Pérez-Perdomo, 2014).

### **Reinterpretación (GIF) de *Caracas sangrante* por La Hydra (2014)**

Como hemos visto, es también la publicación de la obra en Internet con toda la complejidad que implica introducir una imagen en ese medio, aquello que permite la apropiación de La

Hydra en el año 2014: un colectivo artístico cuyos integrantes no han querido publicar sus nombres, retomaron *Caracas sangrante* e hicieron una animación GIF en Photoshop, que consistió en dar movimiento a la sangre pintada por Nelson Garrido en la primera intervención<sup>11</sup>. La Hydra también echa mano de las posibilidades de la técnica contemporánea habilitada por la informatización de la cultura (Manovich, 2001): la disponibilidad de una obra en Internet, libre de compromisos de autoría; la modularidad de la data que permite tomar un elemento de la imagen en un programa de edición y darle movimiento; la exportación de la animación en formato GIF para exhibirse en una exposición; y la posibilidad de re-introducir dicha imagen en Internet con esa intervención, acompañada de un texto que pretende actualizar un discurso crítico sobre la vida en Caracas en 1993.

En un tono que intenta dar continuidad y vigencia a aquél de Nelson Garrido, los artistas proponen que *Caracas sangrante* es el medio a través del cual se señaló un padecimiento: “La violencia de una ciudad en decadencia” (La Hydra, 2014). Asimismo, los creadores aseguran que su reinterpretación “no es más que la animación estática de una violencia que ya no es un delirio sino la evidencia de un colectivo que sufre día y noche los avatares de esa sangre que transita con nosotros y mancha nuestra rutina” (La Hydra, 2014). Además de legitimar la perspectiva de Garrido, La Hydra reclama una Caracas que sigue sentada viendo ocurrir una tragedia; donde las víctimas de la violencia quizás no han tomado la voz que se les pretendió dar con el proyecto político iniciado en 1998. Sin embargo, esa sería una conjetura, lo que sí podemos tomar como referencia contextual es la descripción que hace Pérez-Perdomo (2014) del panorama: “El primer año de gobierno de Maduro fue especialmente adverso en sus resultados económicos y en la agravación de la crisis social” (p. 13).

Para el momento en que La Hydra resignifica la *Caracas sangrante* de Nelson Garrido, la inflación y la escasez de productos básicos predominaba; así como los acentuados controles a medios de comunicación; y aún más duras restricciones de control cambiario que por supuesto produjeron especulación, paranoia, pánico colectivo y más violencia en las calles. También fue este el año en que iniciaron las protestas contra el sucesor de Chávez, quien le da continuidad a un discurso que se define como revolucionario y socialista; en

---

<sup>11</sup> Comunicación telefónica con uno de los integrantes del colectivo La Hydra.



medio de un desorden caótico de las instituciones del Estado. La violencia social y la polarización política se radicalizan, pero sobre todo se vive un gran temor a la delincuencia y la impunidad. Intentando ver la situación desde la perspectiva planteada en la imagen, nos concentramos un poco más en aquello que refiere a la violencia:

Las cifras de delincuencia dejaron de publicarse regularmente en Venezuela. La tasa oficial de homicidios que el gobierno informa a Naciones Unidas es del orden de los 45 por 100.000 habitantes, pero el Observatorio Venezolano de la Violencia da cifras mucho más altas. Para 2013 sería de 75 por 100.000 habitantes. Aún la cifra oficial es una de las más altas en América Latina (Pérez-Perdomo, 2014, p. 13)

La diferencia entre el contexto tras este GIF y la atmósfera de armonía en los setenta y ochenta, a la cual entramos desde la fotografía publicitaria, es abismal. Todos los acontecimientos que se han descrito han marcado al imaginario caraqueño y más específicamente aquel de Parque Central; en este GIF vemos una acumulación de esos acontecimientos así como de las tecnicidades que los hicieron aparecer en tres momentos distintos. Desde el principio hemos dicho que aloja tres imágenes de Caracas, y hasta ahora estas nos han servido para hacer cortes siguiendo un orden cronológico que permita contextualizar al lector. Sin embargo, es importante recordar que, si bien estos acontecimientos ocurren siguiendo dicha cronología, aquello que los configura o les permite aparecer en la imagen, son los aparatos estéticos: las tecnicidades que se ponen en práctica desde tres lugares de enunciación diversos.

Lo que conocemos hasta ahora es el contexto sociohistórico, la técnica y la intención en el caso de cada objeto. Tenemos entonces (1) una imagen de Caracas donde se enmarca, usando el aparato fotográfico, a las torres de Parque Central y sus alrededores para publicitar a la Venezuela opulenta de edificios altos, vallas y centros comerciales; (2) una apropiación de dicha imagen por el artista Nelson Garrido en 1993, que consistió en una intervención digital con la que se incluyeron “ríos de sangre” a la fotografía original, con la intención de hacer una iconografía visual de una época donde los síntomas de la exclusión, la violencia y la marginalidad urbana, hicieron estallar movimientos sociales que rompieron la ilusión de perfección y progreso que se vivía hasta la década de los ochenta; y (3) un GIF con el que La Hydra se apropia de la *Caracas sangrante* de Nelson Garrido para dar movimiento a los ríos de sangre, en cuya intención está actualizar aquello que la obra original pretende revelar, con

la diferencia de que ahora esa violencia es inminente y la imagen funciona más como recordatorio de un castigo merecido, que como descubrimiento de un síntoma.

Podríamos empezar por definir la diferencia intencional así como las estrategias estéticas y discursivas entre la primera imagen –fotografía publicitaria– y la segunda –*Caracas sangrante* (1993)–, pues como vimos es justo la operación de desemejanza (Melot, 2010) implementada por Garrido lo que permite decir algo sobre la realidad caraqueña en la década de los noventa. Asimismo, su estrategia de composición influenciada por el impulso vanguardista encontrado en manifestaciones artísticas anteriores como aquella de *El techo de la ballena*, han posibilitado ver un modo de operacionalizar los fragmentos, y utilizar el “cortar-pegar” que actualiza al collage en los comandos básicos de la informática (Manovich, 2001), para disolver la bella apariencia de la Caracas opulenta con ríos de sangre que no reproducen la ilusión de armonía habilitada por el boom petrolero; sino que le hacen una crítica. El síntoma que se intentó retratar usando esas estrategias puede entenderse como un desangramiento metafórico tanto de la modernización, como de esa ilusión que ya no se sostenía frente a la delincuencia, la desigualdad social, y el cuadro político bipartidista que no propuso alternativas frente a estas contradicciones. Asimismo, esa tradición estética en la que se enmarca Nelson Garrido ha estado en Venezuela directamente asociada con los movimientos de izquierda, cuyos intentos por representar a la mayoría excluida se materializaron con la victoria política de un nuevo partido en 1998.

Sin embargo, dicho proyecto político trajo consigo nuevos acontecimientos que tomaron lugar en el contexto descrito previamente sobre las nuevas medidas económicas, paros cívicos, reformas legislativas, protestas, recrudecimiento de la violencia e impunidad. Para el 2014 un colectivo artístico consideró que el desangramiento era inminente, por lo que retomaron *Caracas sangrante* y reivindicaron a Nelson Garrido como un vidente: asumen su iconografía visual como una verdad que se mantiene y se actualiza con esos nuevos acontecimientos. En ese sentido, en estas dos apropiaciones sí podemos ver ciertos paralelismos estético-discursivos, que se ponen en práctica con dos décadas de distanciamiento temporal. El impulso creador de Garrido en los noventa y aquél de La Hydra en el 2014 se relaciona, primero, en cuanto al uso de herramientas informáticas para configurar el aparecer de las figuras y formas que, al hacerse visibles en dos objetos pictoriales, guardan relación con una dimensión cultural a la cual pretenden hacerle una

crítica. La dimensión informatizada de estas imágenes (Manovich, 2001) nos lleva a poner en diálogo tres formatos: TIFF, JPG y GIF. El primero, como vimos, usado para realizar una impresión de *Caracas sangrante* en alta calidad; el JPG para exportar *Caracas sangrante* en un tamaño que permita su rápida circulación en Internet; y el tercero, el GIF, formato que permitió una apropiación de *Caracas sangrante.JPG* con una estética particular: la animación corta y en *loop* de los ríos de sangre, para hacer más visible la metáfora de circulación de esos ríos. Sin embargo, esta última apropiación no se limita a hacer circular la sangre, pues al ver nuevamente las Figuras 15 y 16 notamos ciertos detalles más allá de que una de ellas está animada y otra no.

La primera cuestión interesante es que el GIF de La Hydra, a pesar de permitir el movimiento y producir una animación, habilita una experiencia estética de visualización que se asemeja a aquella de la imagen fija, pues este no necesita controles de reproducción; así como puede extraerse e incrustarse directamente en diversas páginas web. En ese sentido, el colectivo artístico hace uso de una estrategia estética propia del formato: alojar múltiples imágenes en un solo archivo para producir ese efecto de sangre que circula alrededor de los edificios y calles de Parque Central. La *Caracas sangrante.GIF* puede someterse a dinámicas de circulación propias de Internet, donde el compromiso entre el tamaño y la calidad de un objeto de los nuevos medios de comunicación, generalmente se somete a un registro que privilegia la rapidez y la previsualización. En la Figura 15 la pérdida de calidad es visible, y en general se ha trabajado con un corpus de GIFs donde esto también ocurre. Sin embargo, en este caso que estamos viendo con mayor profundidad, ¿esa visibilización de la pérdida es intencional?

La Hydra pretende hacer uso de la estrategia de movimiento que permite la animación digital con una estética cónsona en relación al modo en que las cosas se mueven y circulan en Caracas: pobre, precaria y accidentada: “queremos que las imágenes se muevan en *nuestros* términos” (La Hydra, 2020). Los artistas quisieron hablar de un tiempo que pasó pero no pasó, de ciertos acontecimientos no superados, de una historia común que se repite de forma incesante, y de una Venezuela que en el 2014 enfrenta a un mundo que no le da la bienvenida (La Hydra, 2020). El aparecer de esos acontecimientos se configura con una estética que acentúa los límites, en primer lugar porque los creadores han hecho un uso intencional de la pobreza de calidad. Sabemos que la versión de *Caracas sangrante* en alta calidad es tan

accesible como lo son sus versiones degradadas, pues el propio Nelson Garrido ha expresado en muchas ocasiones cuán dispuesto está a suministrar la imagen a quien se la pida –la Figura 16 es la *Caracas sangrante* de 720 KB en formato JPG que mencionamos al principio, y fue suministrada por el artista–. La Hydra no sólo no se preocupa por hacer una animación en buena resolución, pues al contrario: intencionalmente toma una versión cualquiera disponible en Internet y la interviene para exportarla en un formato que, desde su perspectiva, apoya la narrativa crítica sobre la precariedad de la vida en Caracas. En ese sentido, este GIF no hace visible únicamente la técnica que configura su aparecer; sino que muestra las marcas del paso de un medio a otro, de un formato a otro, de la pantalla a la franela comercializable; todo esto ocurre mientras se desenvuelven los acontecimientos que durante años tuvieron lugar en una ciudad donde la metáfora del desangramiento se convierte, para el 2014, en un lugar común.

Al hablar de un mundo que no le da la bienvenida a los caraqueños, los artistas son conscientes de que se trata de la modernidad globalizada, aquella de las rápidas conexiones y velocidad de circulación, donde la técnica permite hacer “obras de arte” en cuestión de minutos (Rodríguez-Blanco, 2014) para producir un incalculable material mediático (Manovich, 2001), que transforma la calidad en accesibilidad y el valor de culto en valor exhibitivo (Steyerl, 2009). Al ver el GIF de La Hydra y compararlo incluso con las versiones degradadas de *Caracas sangrante* en JPG que están disponibles en Internet, notamos sobre todo la opacidad del tono rojo de la sangre, muy diferente a aquél en la obra original –mucho más vivo y brillante–; esto posiblemente se deriva no sólo de la degradación producida por el paso de un formato a otro, sino de la pérdida cromática implicada en el GIF, y hace también muy notorio el modo en que esos ríos de sangre se mueven. El movimiento es rudimentario, mucho menos fluido que aquél visto en cada GIF del corpus de la investigación. Hay un principio de composición donde los elementos en la imagen no se fusionan en una perspectiva armonizadora (Buck-Morss, 2001), se apuesta por un montaje que acentúa los límites y evidencia el sustrato técnico del objeto. La apuesta estética que habilita este GIF puede, en principio, dialogar con la categoría de imagen pobre trabajada en el segundo capítulo con la perspectiva de Steyerl (2009):

“La imagen pobre no se trata ya de lo real en términos de lo original. Se trata en cambio de sus propias condiciones de existencia: la circulación enjambrada, la dispersión digital de temporalidades

fracturadas y flexibles. Lidia con el desafío y la apropiación tanto como lo hace con el conformismo y la explotación. En corto: es sobre la realidad” (párr. 29)

Lo interesante en el planteamiento de Steyerl (2009) para pensar en el GIF de La Hydra no es tanto el hecho de que podamos ubicarlo automáticamente en la categoría de imagen pobre; sino el modo en que la autora relaciona la resolución, la calidad y la circulación —categorías que están en juego al pensar en las dinámicas de la red—; con la dimensión de la cultura humana que desde su perspectiva guarda relación con la posición social y la jerarquía, en un mundo donde todo y todos pueden integrarse fácilmente en lo que para ella es un “capitalismo de la información” (Steyerl, 2009). Esta autora propone que en lo digital también es posible acceder a un imaginario de lo excluido, y esto se relaciona con la intención de La Hydra al resignificar la obra *Caracas sangrante* en un lenguaje que se expresa en términos “pobres”. Lo primero que Steyerl (2009) comenta sobre la potencia de la imagen pobre es su facilidad para infiltrarse en las conexiones digitales más lentas del mundo, que también hacen parte de la época de la reproducción biocibernética (2005) cuyo aparato estético es la red informática (Deótte, 2012).

A continuación podemos ver un poco más en detalle por qué en el planteamiento de Deótte (2012) sobre los aparatos estéticos, es fundamental el modo en que retoma no sólo a Benjamin (2005) para hablar del impacto transformador de la técnica en la sociedad; sino también a Rancière (2002) para pensar en el modo en que se articulan maneras de hacer, formas de visibilidad en esas maneras de hacer, y modos de pensabilidad de sus relaciones: en el funcionamiento del sistema se definen las existencias del común y se delimitan sus lugares y partes respectivas.

El GIF de La Hydra nos permite ver fragmentos de la historia de Caracas en una narrativa no-lineal, donde los elementos aparecen representados según una nueva ley que pretende hacer visibles las maneras de hacer con la tecnología contemporánea: se evidencian los límites y los artefactos visuales que hicieron posible la representación de ese movimiento precario y pobreza cromática. En esta imagen entran en diálogo los tres cortes que hemos explicado siguiendo una cronología que permita al lector una contextualización; pero el modo en que los acontecimientos y sus respectivas técnicas aparecen en el GIF, no habilitan automáticamente una lectura cronológica: el pasado se relaciona con el presente en esta propuesta que usa principios formales de la tecnología, para reconstruir los acontecimientos y

producir una reflexión crítica. Estas cuestiones pueden leerse desde la tradición benjaminiana que ha prefigurado las ideas de autores contemporáneos como Mitchell (2005), Manovich (2001), Steyerl (2005) y Deótte (2012). Sin embargo, el enlace que hace Deótte con Rancière (2002) se vuelve más necesario cuando reflexionamos sobre ese acceso al imaginario de lo excluido, que Steyerl (2009) encuentra en la imagen pobre; pues hemos encontrado en el colectivo artístico La Hydra una intención de apropiarse, no sólo de *Caracas sangrante*, sino del lenguaje visual que habilita el GIF para que la imagen se mueva en los términos propios de la cultura en la cual se reinscribe la obra en el 2014.

Hemos hablado de una cultura que comparte, entre muchas otras cosas, los más altos índices de violencia en América Latina y también una de las conexiones de red más lentas del continente. Si el lenguaje visual tosco del GIF de La Hydra pretende hacerse cargo de la precariedad que estas problemáticas imponen, ¿cómo dialoga esto con la época de la reproducción biocibernética cuya imagen dialéctica es el clon (Mitchell, 2005)? Para responder esta pregunta se hace entonces pertinente retomar a Rancière (2006): en esa época que describe Mitchell (2005) existe un común que tiene delimitaciones que definen sus lugares y partes respectivas; y en ellas, también cuentan aquellas partes excluidas. En los setenta los caraqueños celebraban las torres de Parque Central pues la imagen paradigmática en ese caso eran los edificios neoyorquinos, y aunque el boom petrolero permitió tan sólo una ilusión (Almandoz Marte, 2018), esa ilusión era aquella del progreso como una aspiración: como algo necesariamente bueno.

Hemos visto una manifestación artística que en los noventa traza un límite para retratar un síntoma del desangramiento de la ciudad, y reclama esa falsa armonía diciendo, entre otras cosas, que en esas torres no hay ni siquiera aire acondicionado. En esa denuncia hay una conciencia que sabe cuál es la imagen paradigmática que no puede alcanzarse: el proyecto de modernización, los centros comerciales y el consumo desenfrenado (Almandoz Marte, 2018). Ahora, en el GIF de La Hydra, analizamos la animación de un colectivo artístico que asocia el movimiento rudimentario, precario, la sangre opaca, la estética basurizada; con los términos en los que todo se mueve en Caracas. De nuevo, hay una conciencia de aquello que Caracas no es: la ciudad de los edificios opulentos, nítida, brillante, paradigmática en Latinoamérica, con rápidas conexiones propias de la era de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005).

Lo que queremos decir con lo anterior es que este GIF le abona algo a la reflexión que el corpus ha permitido, pues muy lejos de distanciarse del resto por ser una producción material de la cultura hecha en Latinoamérica en las condiciones previamente descritas; evidencia justo el funcionamiento del modo de producción: la parte que toma Caracas en la modernidad tardía es justo una que evidencia aquello irreductible a la dinámica que caracteriza a esta época. La globalización es un eufemismo que da nombre al nuevo imperialismo (Mitchell, 2005) y su muestra más material y visible es Internet (Manovich, 2001): la imagen dialéctica sigue siendo el clon (Mitchell, 2005), y el poder sigue borrando sus crímenes eliminando superficies de inscripción (Deótte, 2012).

La Caracas del 2014 que La Hydra pretende condensar dando movimiento a los ríos de sangre que dibujó Garrido entre los edificios de Parque Central veinte años antes; hace parte en la distribución de la sensibilidad en una época como la que hemos descrito en estas líneas. El mundo que según La Hydra no nos da la bienvenida es *ese* mundo. Como Almandoz Marte (2018) ha sabido identificar, en Caracas operan los fetiches de la mercancía y el consumo expresado ansiosamente en la etapa del boom petrolero; resignificado en una manifestación artística que intenta romper la ilusión, hacer despertar de la falsa armonía; y nuevamente apropiado en un GIF que revela aquello que se ha perdido para siempre. Retomando la perspectiva benjaminiana, podríamos ver un diálogo entre estas tres imágenes de Caracas, que se habilita en un GIF que es en sí una producción material de la cultura: por ende una representación cuyo estatuto de existencia es siempre melancólico, se trata de una alegoría porque lleva inscrita la pérdida cuyos orígenes pueden rastrearse –siempre pensando en las tres imágenes– en la violencia de la técnica que operada por el poder busca imponer una metrópolis del consumo al erigir edificios que toman al rascacielos como imagen paradigmática; por encima de los límites entre el este rico y el oeste pobre, de la incapacidad económica para mantener dichas edificaciones, y de la violencia sintomática que estos artistas han intentado representar en sus manifestaciones creativas.

Si la representación de la pérdida no es un símbolo sino un espectro, o un fantasma; la estética fantasmática en el GIF de La Hydra es intencional, ha sido concebido para viajar rápido en las lentas conexiones de Venezuela y habilitar desde su forma, desde su soporte, una versión basurizada y tosca de Caracas sangrante para apoyar la intención crítica del autor

original y reinscribir la obra, con esa nueva marca, en su imaginario y en su cultura. La falta en la imagen nítida, perfecta, brillante se revela como espectro en una apuesta estética que hace visible esa falta usando herramientas de la tecnología. Hay un uso de la máquina en tanto medio de producción que opera contra la ilusión e interroga las condiciones de posibilidad de un objeto pictorial de los nuevos medios de comunicación que se ha detenido, como Caracas, en el curso del progreso que busca siempre mejoras técnicas para producir mercancía: imágenes que son ídolos, fetiches y objetos de destrucción (Mitchell, 2005).

En la Reinterpretación (GIF) de La Hydra parece efectuarse constantemente una operación entre el engaño y el despertar, y esa historia compartida que según los artistas se repite para Caracas es acentuada por el *loop* infinito que también permite el formato: el retorno de lo siempre igual (García, 2010) o la infinita recapitulación de una existencia (Agamben, 2005) se apoya en una estrategia de composición que hace visible esa repetición. Si Manovich (2001) propone al *loop* como una forma narrativa muy potente en la era de la cultura informatizada; justo para ir contra la ilusión unificadora y constelar mundos sin desdibujar los límites, La Hydra intenta poner en práctica esa narrativa al elegir al GIF para resignificar una obra que hace parte de un imaginario colectivo cuya rutina está manchada por una cotidianidad violenta y accidentada.

En la práctica de La Hydra hay un cuestionamiento de las formas políticas tras los objetos de los nuevos medios, pues no sólo alude a aquello que la estética del GIF puede habilitar en términos visuales y discursivos; sino que la introduce en una exposición que ya no es sobre Caracas sino sobre el propio formato que ha configurado el aparecer de su obra: de nuevo, el GIF. En ese sentido, vemos en este proceso una intención cónsona con la perspectiva teórico-metodológica de la investigación, cuyo escrupuloso rechazo al progreso encuentra una condición de posibilidad en el montaje de una animación. Esa manera de componer implica también la construcción de un concepto en una imagen, con una lógica visual que no es lineal o cronológica: el pasado de Caracas se hace visible en tanto origen del presente; así como los juguetes ópticos del siglo XIX superados por el gran formato del cine se hacen visibles con el *loop* (Manovich, 2001) que, en este caso, está en la lógica formal de un GIF.



Encontramos en la imagen un potencial crítico pues se apoya en una estética que desde sus condiciones histórico-materiales ya nos habla de las contradicciones de la época, de las incompatibilidades con la realidad y de los artificios del poder. Fácilmente el GIF de La Hydra puede entrar en el campo visual de ese ángel del progreso que clava su mirada sobre la catástrofe única, que no aparece como cadena de acontecimientos: se acumula la ruina y no hay tiempo de recomponer lo despedazado, la tempestad se lo lleva pues ella es el progreso. Un modo de vida basado en el consumo y la movilidad, que aspira estar en la cima de la cultura capitalista burguesa, se sale de su curso: deja de ser la imagen paradigmática por sus edificios altos para convertirse en un ícono de violencia cotidiana.

Ya se encuentra en la obra de Garrido una crítica a esa ilusión de perfección, cuyo código de composición apuesta a la desemejanza (Melot, 2010) para subvertir el símbolo de la modernización con una metáfora de desangramiento; hemos visto la apropiación de La Hydra interrogando los cambios estéticos implicados en la animación GIF, y este nos ha servido como puerta de entrada a un diálogo entre tres imágenes: tres etapas configuradas por aparatos que acumulan acontecimientos y tecnicidades donde por supuesto se encuentra la propia práctica de Garrido y el impulso vanguardista que está, tanto en la estrategia de *Caracas sangrante*, como en sus influencias artísticas. Lo interesante es que la marca de ese impulso también se aloja en el GIF de La Hydra, que reinterpreta la obra en un contexto muy distinto, sobre todo porque al hablar de malestares desatendidos por el poder ya no había un cuadro político bipartidista que planificaba la urbanización o la apertura de centros comerciales. Como vimos, en 1998 se posiciona un proyecto político muy distinto, en cuyo discurso había denuncias cónsonas con la crítica que hacían tanto los artistas de *El techo de la ballena* como Nelson Garrido.

Lejos de abrir una discusión sobre el debate ideológico en Venezuela, lo que queremos resaltar con esa última idea sobre los movimientos artísticos y políticos de izquierda; es que antes de 1998 había en ellos un reclamo que en cierta manera pretendió ser atendido desde el poder político con la llegada de Hugo Chávez (Piniella Grillet, 2018). Esto, para pensar en el potencial crítico de una práctica artística que se realiza en el 2014 y pretende decir algo sobre la realidad venezolana, implica dos cosas importantes: primero, ese nuevo proyecto político también rechaza al progreso como algo necesariamente bueno y se

posiciona abiertamente como anti liberal (López Maya, 2010): la crítica al modo de producción capitalista es una clave discursiva que se reproduce tanto en el discurso del líder bolivariano como en aquél de su sucesor después de su fallecimiento en el año 2013. Segundo, el poder político también ofende la imagen (Mitchell, 2005) de Parque Central al llevar a cabo modificaciones de la zona cuya enumeración sería muy amplia; pero entre las más importantes está la expropiación de varias edificaciones que daban lugar a empresas privadas, cambio de nombres de muchas de sus calles, nuevos monumentos dedicados a la resistencia indígena en las luchas de independencia, e incluso nuevas edificaciones con una propuesta arquitectónica muy diversa a aquella estética modernista predominante (Almandoz Marte, 2012).

Dichas modificaciones se enmarcan en un proyecto de mayor alcance donde la estrategia de subversión de símbolos es operada por el poder político para modificar las estrellas de la bandera, las figuras del escudo nacional, la constitución, el propio nombre de la República de Venezuela por República Bolivariana de Venezuela (Almandoz Marte, 2012), entre otros. Esto también implica pensar en usos y modificaciones de imágenes que se reinscriben en la cultura, resignificadas, y tanto el proceso de modificación como las imágenes que produce tienen un efecto en el imaginario nacional. En ese sentido, lejos de buscar evaluar estos cambios simbólicos en términos positivos o negativos; en esta investigación tomamos como punto importante el hecho de que no son lo mismo los ríos de sangre en las torres de Parque Central en 1993 que en el 2014; pues nuevos acontecimientos y tecnicidades han configurado nuevas imágenes así como han marcado otras preexistentes. Al menos discursivamente, existió la pretensión de atender los malestares de desigualdad social que Garrido denunció (López Maya, 2010). Actualizar *Caracas sangrante* en el 2014 para decir, entre otras cosas, que la violencia se recrudece y los malestares sociales siguen manifestándose en las calles; implica ya no una estrategia de apropiación que subvierte un símbolo, pues eso lo hizo Garrido en la primera intervención a la fotografía publicitaria.

El GIF lleva la marca de la apropiación de Garrido así como aquella de su crítica, pero aparece en un contexto donde la situación sociopolítica que hemos descrito brevemente —escasez, protestas, reformas económicas radicales, etc.— hace que la imagen, las figuras y formas que aparecen representadas y configuradas por los aparatos informáticos de la época de la reproducción biocibernética; entre a re-inscribirse en una cultura cuyo imaginario

urbano es muy distinto a aquel de la feble modernidad heredada del ideal perezjimenista, neologismo que da nombre al período presidencial del militar Marcos Pérez Jiménez, cuyo modo de gobierno dictatorial (1952 - 1958) es conocido como “tecnocracia”. Ahora, volvemos a retomar una cita de Almandoz Marte (2012) para tener una idea de cómo es ese imaginario al que La Hydra se dirige en el 2014:

“Blandiendo el rojo oficialista con una ferocidad que en la historia del caudillismo latinoamericano hace pensar en Juan Manuel de Rosas y su mazorca policial, las huestes milicianas y las vallas rojas, que ahora campean en Caracas bajo el patronato del Che Guevara y otros santos revolucionarios, completan el tapiz anacrónico y populista de una ciudad apocalíptica pero auroral al mismo tiempo, porque proclama ser meca del socialismo del siglo XXI. La estafalaria rojez de esa capital insurgente, ensangrentada también por las cifras de criminalidad rampante e impune, permite atribuirle ese color como predominante, así como explicarla y entenderla a través de la segregación y la violencia, la obsolescencia y el tercermundismo, distintivos todos de la súbita metrópoli modernista de otrora trocada hoy en revolucionaria meca roja” (p. 20)

El autor nuevamente se refiere a la metrópoli modernista, ahora como algo que quedó detenido: dejó de avanzar para dar paso a ciertos cambios que como vemos son políticos pero también son estéticos. Hemos retomado la idea pues además de ubicar la reflexión en un contexto cuyo imaginario recibe y modifica las tres imágenes que están en diálogo en estas líneas; permite también ver cómo este cambio se relaciona con el color rojo: de metrópoli modernista a revolucionaria meca roja. No estamos queriendo decir que La Hydra retoma la metáfora del desangramiento para hacer directamente una crítica a esa estafalaria rojez que es símbolo del chavismo; pero de nuevo sí para hacer ver que tampoco es lo mismo el rojo en 1993 que en el 2014: siendo este último año una etapa de radicalización de la violencia y la censura que se escenifica en un escenario rojo.

En ese sentido, hemos dicho que animar los ríos de sangre de *Caracas sangrante* en .GIF no es lo mismo que hacerlo en .MOV o .MP4; pues el GIF implica una reducción de colores mucho más notoria además de permitir la repetición automática de dicha animación sin necesidad de usar controles de reproducción. Ese chasquido mecánico que Keen (2016) encuentra fascinante en los *loops* permitidos por este formato, y que para Manovich (2001) son una posibilidad de configurar un lenguaje que, en los nuevos medios de comunicación, acentúe los límites en vez de disolverlos; imponen una estética de la experiencia que abona sentido a aquello que vemos en la imagen. En un tono parecido, mostrar una metáfora del

desangramiento de Caracas en los noventa no es lo mismo que mostrarla en el 2014; y así el retorno de lo siempre-igual (García, 2010) que habilita esta apuesta estética es un retorno que respeta la heterogeneidad de las tres imágenes que entran en diálogo en el GIF de La Hydra.

Respondemos entonces parcialmente a las preguntas que abrieron este capítulo: ¿Cómo aparecen representados los acontecimientos y las tecnicidades que se acumulan en el GIF de La Hydra? Aparecen representados en una apuesta estética que desde su dialéctica formal interna (Mitchell, 2005) o desde su dimensión informatizada (Manovich, 2001) habilita la aparición de acontecimientos y tecnicidades que no se fusionan para formar un único universo; pues los límites entre ellos son acentuados a través no sólo de aquello inherente a todo GIF sino a la estrategia de composición usada por los creadores de la imagen que nos ocupa. Se constelan diferentes etapas de Caracas en un montaje que acentúa el agrietamiento de una cultura, de unas formas que se degradan para visibilizar la pérdida. Esa pérdida tiene especial potencia en esta imagen pues el pasado aparece en el presente para anudar capas de sentido que se interfieren mutuamente: la modernización atropellada y las ansias de consumo no se superan en el 2014; pues siguen apareciendo junto a la violencia sintomática por encima de cualquier propuesta política, pues la mayoría quizás sigue sin ser representada y los cambios siguen siendo infraestructurales a pesar de modificar el tono ideológico y el color del imaginario.

Entonces, ¿de qué forma operan las estrategias estéticas y discursivas del formato GIF en esta animación realizada por La Hydra para hacer una crítica anudada en el contexto venezolano? Lo que aquí proponemos es que hay tecnicidades que disimulan las grietas, y otras que las acentúan: esa precarización que implicó pasar la obra de Nelson Garrido a un GIF impone una pobreza cromática, un movimiento de la sangre casi atropellado, basurizado, con el potencial de acentuar los límites, aludir al sustrato técnico de toda imagen digital, y respetar el carácter heterogéneo de cada momento y tecnicidad que en un objeto se acumula e interactúa con otros de forma dialéctica. Si el poder borra las huellas de sus crímenes al eliminar superficies de inscripción (Deótte, 2012), aquí la superficie de inscripción es usada intencionalmente y sus estrategias estéticas y discursivas operan para hacer una crítica anudada en el contexto que entre en diálogo con el pasado latente, para hacer ver cosas que quizás no sería posible ver en una narración cronológica de los hechos (Buck-Morss, 2001)

Por supuesto, estamos hablando de un potencial, de una condición de posibilidad; no de un efecto automático que el GIF impone desde su soporte. Al cuestionar el potencial crítico en las estrategias estéticas y discursivas de este formato, somos conscientes de que todo objeto circula en un espacio que, como Galloway (2005) bien indica, siempre está permeado por el espionaje y el control, ya sea centralizado o descentralizado. Lo que se identifica en el GIF es una posibilidad de habilitar procesos reflexivos con la capacidad de hacer una crítica que se haga cargo de lo fragmentario que puede siempre organizarse según una nueva ley (Buck-Morss, 2010). Sabemos que el pensamiento sobre la técnica para hacer-despertar pretendido por Benjamin es hoy casi una utopía (Rodríguez-Blanco, 2014). Un GIF no puede hacer-despertar mágicamente, pero sí tiene una condición material cuyo potencial puede ser crítico dependiendo del modo en que se operacionalizan los fragmentos, y esa operacionalización se relaciona con el espacio de la visión y del reconocimiento (Mitchell, 2005). Por eso es importante tomar en cuenta los procedimientos de la mirada y hablar de aquello que Buck-Morss (2001) llama “mirada dialéctica”.

### **Reflexión crítica: el corpus y la época**

En el primer capítulo de la investigación hemos trazado un marco conceptual que ha permitido enmarcar al GIF en el universo de las épocas, los aparatos y las imágenes; partiendo de la naturaleza técnica del formato para ver con qué formas anteriores a la informatización de la cultura (Manovich, 2001) este puede relacionarse. En el marco teórico se ha encontrado una raíz benjaminiana que ha permitido problematizar categorías como la pobreza de calidad, la repetición, el montaje, la composición y las prácticas implicadas en producciones materiales u objetos pictoriales (Mitchell, 2005), que circulan en un medio como Internet y son determinantes en su funcionamiento.

Retomamos a continuación la crítica al modo de producción capitalista y a la época de la modernidad que hace Benjamin, a partir de aquello que encuentra en el *Angelus Novus* de Paul Klee. Si esa tempestad que lo arrastra es el progreso, en la época hay un método, el montaje, que puede articular un mundo de encantamiento mistificador (Buck-Morss, 2001); tanto como puede abrir un proceso reflexivo sobre ese mundo, con el potencial de ordenar los fragmentos según una nueva ley que no opere en beneficio de ese encantamiento.

En relación a esto, Bambula-Díaz (2016) aclara algo fundamental: hay una identificación entre el autor y el ángel, por ende es la mirada del autor aquello que en principio lleva a cabo la operacionalización de los fragmentos en dicha obra de arte, partiendo del hecho estético y de las condiciones materiales de la representación para usar el montaje como estrategia discursiva. Por eso hemos cerrado el anterior subapartado retomando el modo en que Buck-Morss (2001) habla de cómo las imágenes están “dialécticamente construidas por Benjamin” (p. 99). Lo que esa mirada dialéctica pretende interrumpir es la construcción de la historia.

Sabemos también que Manovich (2001) retoma el montaje cinematográfico como una forma anterior a la informática; que influencia muchas de las operaciones básicas de la red, entre ellas, la composición: el autor nuevamente privilegia el tipo de montaje del que estamos hablando y se sirve de ese método para construir su discurso sobre el lenguaje de los nuevos medios de comunicación. En ese sentido, las formas de la base de datos o el *loop* que está en la base programática de los aparatos informáticos, no aparecen automáticamente en la película de Vertov; pues es el autor quien establece la relación basándose en lo que él llama “materialismo digital”. Este último término, se enmarca en una tradición teórica que busca la condición histórico-material en sus objetos de estudio.

La idea termina de complementarse con Mitchell (2005), quien también habla de una lógica formal interna que en todo objeto pictorial es relevante; así como propone hacer a las imágenes entrar en diálogo para entender qué quieren. Preguntar por su querencia es, como hemos dicho, una provocación para hacer una crítica a la cultura visual contemporánea, donde el giro pictorial consiste en una fantasía que nos lleva a creer que estamos totalmente dominados por lo visual; produciendo esto mucha ansiedad y llevándonos a querer dominar a la imagen. En ese sentido, queremos proponer una vez más que el GIF no es mágicamente crítico, pues también hemos visto cómo es un objeto que fácilmente puede integrarse en un capitalismo de la información (Steyerl, 2009); pero sí es un formato cuya condición histórico material, que ha sido profundamente cuestionada en los primeros dos capítulos, permite pensar en su potencialidad para construir un tipo de montaje como aquél que los autores citados han favorecido.

Si bien no aceptamos que un objeto o una composición pueda, por sí sola, hacer despertar del encantamiento mistificador cuyas lógicas ahora se han trasladado también al espacio virtual (Galloway, 2005); sí proponemos que en la mirada, en el espacio de la visión y el reconocimiento, puede ponerse en práctica una dialéctica que produzca un proceso reflexivo orientado hacia una profunda crítica a nuestra época. Hemos entendido al último GIF observado a través del diálogo entre las tres imágenes que este aloja, sobre todo para entrar y salir a distintos contextos retomando también las intenciones de quienes crearon dichas imágenes, pues el lugar de enunciación toma parte en el análisis que complejiza ese diálogo. Sin embargo, es importante “no confundir el deseo de la imagen con aquel del artista, el espectador, o las figuras que aparecen en ella” (Mitchell, 2005, p. 46); pues si estas, tal como nosotros, quizás no saben qué es lo que quieren: podemos ayudarles a descubrirlo con una puesta en diálogo que toma la mirada del investigador como un lugar legítimo que hace parte del análisis.

Si la estrategia crítica puede encontrarse en el principio formal de la nueva tecnología (Buck-Morss, 2001), es necesario empezar por ver cómo eso que llamamos “entradas y salidas” que se operacionalizan en el GIF de La Hydra (Figura 15), son aquello que le permite dialogar con formas de la cultura humana que se alejan de la línea directiva de sus creadores; así como del contexto en el cual se enmarcan. Ese alejamiento no implica que esas cuestiones –acontecimientos y lugar de enunciación– dejen de estar inscritas en el GIF; sino que estas pueden también dialogar con nuestro corpus y categorías teóricas para ver otras cosas que amplían la presente reflexión.

En ese sentido, la operación ya se habilita desde la dimensión informatizada de estas imágenes, pues la máquina puede leer al corpus desde su estrato calculable o codificación numérica –aquello más elemental en su base material–: están codificadas por un formato de archivo, el GIF, que impone desde su soporte una apuesta estética particular; son imágenes en movimiento, silenciosas y en *loop*. La pobreza cromática en relación a otros formatos es algo que también lleva inscrito el GIF; pues su paleta de 256 colores y profundidad máxima de 8 bits por píxel no han podido ser mejoradas a nivel programático a causa de un problema legal. Sin embargo, esta última cuestión no siempre es visualmente perceptible, pues sí es posible exportar un GIF en una calidad percibida convencionalmente como “buena” para el

ojo humano. En ese sentido, la misma sirve más para revelar ese problema de patentes que de alguna manera detuvo al GIF en términos de mejoras informáticas; que para ubicarlo directamente en la categoría de imagen pobre definida por Steyerl (2009) para referir a aquellos objetos cuya pérdida es sumamente notoria, buscando en ellos una condición de posibilidad en tanto habilitan un acceso al imaginario de lo excluido en Internet. Dijimos que un GIF puede o no tener una estética “pobre” en ese sentido, y encontramos la animación de *Caracas sangrante* (Figura 15) como un caso donde esa pérdida es notoria sobre todo al ver la degradación del color de la sangre en relación a la obra original.

Esa degradación de color en la Figura 15, además de ser intencional y acentuar el movimiento rudimentario de los ríos de sangre; permite pensar en las dinámicas de uso de las imágenes en Internet. Vimos con los ejemplos del *Hillary Shimmy* (Figura 3) y el *Confused Travolta* (Figura 4) las implicaciones de esas dinámicas, aquello que el GIF permite en cuanto a la apropiación: generar contenido a partir de otros contenidos, quitarle peso al argumento original de un objeto para darle protagonismo a un gesto repetido mecánicamente y producir un efecto; la hibridación semiótica entre texto e imagen –que para Mitchell (2005) sería potenciar el carácter de “imagentexto” inscrito siempre en lo pictorial–, o el choque de un sentido original con otro nuevo que un usuario puede darle al pequeño fragmento de una película capturado en GIF. En ese sentido, esa degradación del color acentuada en unos ríos de sangre que se mueven como si algo estuviese atascado, como si le faltara fuerza para circular; permiten también pensar en el modo en que los usuarios se mueven a través de las imágenes en internet: hablar de las marcas que quedan con el paso de un medio a otro, de un formato a otro; del intercambio entre usuarios que resignifican el contenido de los objetos reinscribiéndolos una y otra vez en su cultura. La operación de entrada y salida que se habilita no ocurre solamente en las posibles relaciones que hagamos al reflexionar sobre los GIFs; pues ese modo de circulación es también algo que está en las lógicas de uso de Internet, de las que el GIF hace parte.

Asimismo, la animación de los ríos de sangre opaca, cuyo movimiento es rudimentario, implica verla circular a través de las ventanas, aquellas que Mitchell (2005) define como las invenciones más importantes en la cultura visual. Son estas últimas las que abren cuestionamientos sobre el adentro y el afuera; así como han re-mapeado al cuerpo humano a través de analogías entre lo interno y lo externo (Mitchell, 2005). En ese sentido,



las ventanas hacen parte integral de las edificaciones cuya estética modernista toma a la metrópolis neoyorquina como paradigma; y a través de ellas se desborda la sangre que invade las calles de Caracas en la Figura 15. Esa forma cultural, que también es retomada por Microsoft para dar nombre a su interfaz Windows (Mitchell, 2005), pertenece al espacio de la visión y el reconocimiento: el primer medio que permite que aparezcan las figuras (Mitchell, 2005) ante nosotros. Se trata de una forma cultural anterior a la red informática e incluso anterior al cine, que ha prefigurado nuestra manera de entender al mundo habilitando un marco a través del cual mirar hacia afuera. Esto revela una potencia en el GIF de La Hydra al permitir un desdoblamiento en la imagen, que nos devuelve la mirada al confrontarnos con edificaciones cuyos marcos han sido configurados para *ver a través de*, para mirar hacia afuera; así como el marco de esa imagen nos permite entrar a un campo pictorial y nos confronta con un desangramiento que, quizás, es también aquél de nuestra propia visión mareada por la fantasía del giro pictorial (Mitchell, 2005).

Dominados por esa fantasía navegamos a través de la red informática, aquella que permite la democratización de la técnica para que todo usuario pueda hacer y compartir un GIF; o tomar la foto de una tarta de limón para convertirla en arte en cuestión de minutos (Rodríguez-Blanco, 2014). Se habilitan procesos que permiten una producción incalculable de imágenes mediáticas, cuyo aparecer es configurado por distintos formatos e interfaces (Manovich, 2001); que además están sujetas a una lógica de circulación que también se anuda en aquella de los cuerpos en el espacio urbano (Galloway, 2005): Internet se rige por protocolos cada día más estandarizados que permiten que el control exista en todo medio material heterogéneo.

Ese espacio es también uno donde el espionaje y el control hoy encuentran posibilidades que antes de la red eran impensables. Si en la remezcla, en la apropiación y en la resignificación de contenido hay un potencial de eclipsar los compromisos de autoría y formular propuestas críticas; el poder siempre desarrolla mecanismos para apropiarse de lo nuevo y adaptarse a ello (Kyrrou, 2006). En ese sentido, todas esas posibilidades de la tecnología tienen que pasar por un profundo cuestionamiento, que lleve a un uso donde la creatividad colectiva haga imposible someter a las imágenes a esos compromisos; y donde también haya un profundo cuestionamiento de las formas políticas que se encuentran tras los objetos (Kyrrou, 2006).

La *Nutria con un rayo saliendo de su nariz* (Figura 7) pretende burlarse de las promesas utópicas de la red; hacer una crítica a nuestra limitada economía de la atención que se traslada del espacio urbano a aquél virtual (Baker, s.f.). La imagen se inscribe en un montaje de GIFs que se instala en la calle, con la intención de insertarse en medio del ruido visual del panorama urbano para mostrar una verdad sobre internet (Baker, s.f.). Esa estética del ruido y de la estática podemos verla, a su vez, en las Figuras 5 y 6, exhibidas en la primera muestra de GIFs: *The GIF Show*. Las mismas hacen parte de una propuesta que incluye animaciones muy simples. La fascinación por la estética del *loop*, la animación corta y la potencia del sinsentido, son algunos de ejes temáticos de la exhibición (Eppink, s.f.). En la Figura 5 vemos únicamente dos colores: azul y rojo; ambos generan un efecto similar a aquél de un glitch o error en la interfaz que se alterna con una forma simple de una especie de muñeco de videojuego. Por otro lado, en la Figura 6 parece haber una simulación de la estática de una pantalla de televisor. La estética compartida por estas animaciones se relaciona con el valor que Kyrou (2006) le otorga a la impureza y a los choques, cuyo sinsentido tiene un potencial que, junto al ruido subversivo, pueden usarse como herramientas tácticas contra las restricciones del mundo contemporáneo. Asimismo, estas formas pueden hacer ver el modo en que la melodía cómoda se suele poner por encima de aquello ilegible, o frente a nuevos códigos de composición que pueden surgir de los géneros bastardos.

Si bien Kyrou (2006) habla específicamente de la música, también es cierto que se enfoca en los usos de las nuevas tecnologías con una perspectiva similar a aquella de los autores cuyas teorías hemos seguido en la investigación. Asimismo, es importante señalar que este autor se enmarca en la influencia vanguardista, específicamente en el dadaísmo; e inclusive retoma la idea del copiar-pegar como estrategia estética y discursiva que tiene un gran potencial de producir una crítica a las lógicas del poder. Algunas de esas herramientas que Kyrou (2006) ve como emancipatorias están inscritas en la primera exposición de GIFs, y podemos verlas en las Figuras 5 y 6, que para Eppink (s.f.) también son una muestra de fascinación por la estética de Internet en los noventa, similar a aquella que vimos con la imaginería en construcción donde se ubican los primeros GIFs producidos por GeoCities. El aspecto simple y rudimentario que vemos en estas imágenes nos habla de una época donde “la composición digital soporta una estética diferente a aquella caracterizada por la fluidez y

la continuidad. Los elementos ahora se pueden mezclar de tal forma que los límites se borran en vez de enfatizarse” (Manovich, p. 61, 2001).

El cono “en construcción” (Figura 1), el planeta tierra que gira dentro del texto “Welcome to my homepage (Figura 2)”, el camión que recoge escombros (Figura 9), el cartel “En construcción” que se rompe y se vuelve a componer (Figura 10), y el cuerpo humano que opera una máquina de forma incesante (Figura 11); se agrupan desde su dimensión informática por algo más que su formato, pues podemos rastrear dos bases de datos a las que estos han pertenecido en tanto “imagería en construcción” característica en la cultura digital de los noventa, de la cual GeoCities hizo parte fundamental (Ulanoff, 2016). Tal como vimos en el segundo capítulo, estos han sido rescatados por el Internet Archive para hacer parte de una base de datos que pretende recuperar la historia de la red; pues con la desaparición de la plataforma estos también estaban destinados a esfumarse. En ese sentido, es importante tener presente que el GIF, en tanto formato de archivo, lleva inscritas dos huellas: aquella de la integración de la imagen a la red –en su aparición con CompuServe–; y una de las primeras posibilidades de uso amateur en la historia de Internet –en GeoCities–.

Ese rastro que encontramos en los GIFs de GeoCities propone que, en los noventa, los usuarios de la plataforma podían crear sus propias páginas y categorizar las secciones según “barrios” que agrupaban distintas temáticas. Es importante recordar que hablamos de barrios norteamericanos cuyas cualidades hacen parte de un imaginario colectivo conocido mundialmente: En Hollywood está el entretenimiento, en Broadway los espectáculos, en Silicon Valley los programadores, etc. En ese sentido, vemos también el rastro de un nuevo orden mundial habilitado por la red informática que, como hemos dicho, es aquél donde la globalización resignifica lo que conocemos como imperialismo norteamericano (Mitchell, 2005): uno donde “la libertad significa libertad de mercancía –no de cuerpos humanos– para circular sin problema entre las fronteras, y la democracia significa una infinita proliferación de opciones para el consumidor acompañadas de un cada vez más estrecho rango de opciones políticas” (Mitchell, 2005, p. 150).

En relación a la anterior idea, es interesante ver cómo la Figura 11 se diferencia del resto, pues nos muestra a un hombre moviendo esa máquina *under construction* que desafía al clon como imagen dialéctica de nuestra época; hace visible su artificialidad, su

inseparabilidad de aquél aparato que configura su aparecer, así como nos muestra el deseo humano que no encuentra nunca una resolución (Manovich, 2001). Se trata de una imagen que, lejos de estar cargada de optimismo, muestra la esclavización del cuerpo en beneficio de una construcción interminable. Ese globo que el cuerpo hace estallar siempre se recompone: es la repetición aquello que da a la imagen ese tono de fatiga, de trabajo en beneficio de un despropósito; y esa esfera *under construction* que estalla puede ser una versión borrosa de aquella que prácticamente abrió la reflexión de esta investigación: el mundo que gira en una órbita textual dando la bienvenida a una página (Figura 1).

La Figura 1 nos habla de las promesas utópicas de Internet, un espacio que nos permitiría un acceso sin límites, una ventana para mirar aquello del mundo que antes no podíamos mirar. Es la promesa de abarcarlo todo, de hacer parte de un espacio global: *world wide web*. Se trata entonces también de ese mundo que estalla y se vuelve a recomponer; e inclusive de aquél que según La Hydra no le da la bienvenida a una metrópolis desangrada como Caracas. Una ciudad cuyos habitantes difícilmente se conectan a la red; así como se enfrentan a fronteras geográficas que no pueden darle la bienvenida a una migración forzada que supera a los 3 millones de venezolanos (Blouin, 2019). En ese sentido, el cuerpo de la Figura 11 entra en diálogo con los ríos de sangre que difícilmente circulan en una metrópolis que toma parte en la red mundial justo a partir de aquello que la excluye. El diálogo entre estas imágenes nos muestra un común con delimitaciones que definen los lugares y las partes respectivas (Rancière, 2002); y por supuesto que en ellas, también cuentan aquellas partes excluidas.

Justamente, ese común se conforma también por una metrópolis donde tiene lugar la exposición *Moving the still* contemporánea con *Formato Gráfico Interminable* —aquella donde se exhibió la animación de *Caracas sangrante*—. Recordamos que en la primera, los curadores quisieron hacer una crítica a las dinámicas cotidianas en la urbe; justo aquella que en el proyecto de urbanización de Caracas se toma como paradigma: Nueva York. Y es también lo que a su vez permite la construcción de unas torres, las de Parque Central, que en los setenta se posicionan como paradigmáticas en el continente latinoamericano justo por su parecido con las Torres Gemelas. Se erige el rascacielos tomando como referencia un modelo foráneo, y su construcción deja un residuo que se integra en el desangramiento representado en la Reinterpretación (GIF) de *Caracas sangrante*. El propio efecto de circulación está

potenciado por el *loop* que permite el GIF, pues es aquello que le da continuidad a algo que, tal como la sangre, se mueve de forma cíclica; y esa cultura en la cual las formas de la representación se inscribe, nos habla también de las diferencias entre el epicentro del capitalismo burgués, en contraposición a una ciudad hoy concebida como tercermundista. Esta última, desde la periferia se relaciona con la globalización que para Mitchell (2005) es un eufemismo que da nombre al nuevo imperialismo norteamericano.

La imagen de La Hydra entra en diálogo con la modernidad globalizada justo desde su lugar periférico. Hemos visto con la entrada al contexto que el propio GIF ha permitido, justo ese estrecho rango de opciones políticas contrapuesto a la proliferación de opciones para el consumidor (Mitchell, 2005). Se acentúa al progreso entendido como una tempestad que nos arrastra; con una estética que subraya el carácter fantasmático de toda imagen que puede ser también fácilmente mercantilizada, fetichizada en un contexto de ansiedad por el consumo. Así se define su modo de tomar-parte (Rancière, 2002) en la era de la reproducción biocibernética cuya imagen dialéctica es el clon (Mitchell, 2005). Lo interesante es que esa tensión entre el centro y la periferia se revela en un campo pictorial, donde podemos ver una composición que también implica pensar en una tensión entre el pasado y el presente. Esa lógica visual que no se rige por una cronología, nos hace ver aparecer los fetiches de la mercancía que, en los setenta, se manifestaban como ansias de consumo en los opulentos centros comerciales. Los mismos establecimientos que en el 2014 siguen existiendo, y acentúan el carácter fantasmático de la mercancía al darle una mirada melancólica a la utopía modernista, que treinta años atrás, se materializaba con propuestas políticas de urbanización acelerada.

En ese sentido, encontramos también un punto de contacto entre las imágenes del corpus que se articula en la preocupación por lo urbano. Se retoma la perspectiva de García (2010) con respecto a la vida urbana como lugar donde puede fusionarse el montaje de la cadena industrial de producción con el montaje como forma artística; y vemos la posibilidad de encontrar en la composición de un GIF una conexión con dinámicas culturales actuales, que se desenvuelven en un mundo donde el transeúnte procesa una cantidad de estímulos mucho más grande que aquella del París de los pasajes. Quizás el GIF más potente para hacer visible ese punto de contacto, es aquel que toma un fragmento de *El hombre de la cámara* (1929) de Dziga Vertov (Figura 8), para subrayar la repetición de una acción: la descarga

mecánica de bultos cuyo peso golpea a los cuerpos, en la que encontramos también un paralelismo con el cuerpo que opera la máquina *under construction* (Figura 11).

Con la Figura 8, la mirada de la investigación ha aprovechado la modularidad de la data para diseccionar un fragmento de la película con la intención de dar vida al argumento de Manovich (2001) y articular tres ejes: (1) el film ya contiene una retórica de la repetición que se hace visible en un montaje que acentúa los límites entre el creador, el aparato y la narrativa; (2) el paralelismo entre el lenguaje del film y el lenguaje de los nuevos medios de comunicación que revela formas culturales anteriores como la base de datos, la propia modularidad, el *loop*, etc; (3) y el potencial del *loop* como herramienta que se inscribe en la dimensión más básica del lenguaje de la máquina, y puede configurar nuevas narrativas que no favorezcan la fusión de elementos de la realidad; aquella que opera en beneficio de una ilusión a partir de la estética de la fluidez y la nitidez. Esta imagen nos muestra cómo se transforma la productividad industrial con los nuevos medios de comunicación; al tiempo que habilita una reflexión sobre las nuevas posibilidades de creación en un contexto donde el ojo está condenado a procesar estímulos constantemente. En este caso, la retórica de la repetición permite la dialéctica entre lo nuevo y lo viejo, esa tensión entre pasado y presente que hemos estado cuestionando durante toda la investigación.

Manovich (2001) encuentra en el *loop* un afecto melancólico porque nos conecta con la estética de los juguetes ópticos del siglo XIX y, al igual que estos, es también una señal de atraso técnico que comúnmente busca superarse tal como ocurrió con el gran formato del cine. En ese sentido, el *loop* puede ser también una herramienta que habilita la alegoría benjaminiana, pues explora tensiones de la imagen ante la pérdida así como permite relacionar la memoria con la visualidad: extingue la falsa apariencia de la totalidad para hablar de lo muerto y lo inexpresivo.

La Figura 8 (fragmento de *El hombre de la cámara*) conecta el pasado de la técnica con su presente inmediato que son los nuevos medios de comunicación; pues el film original ya contenía un uso estratégico de la repetición que inicia una narrativa y acentúa los límites. En ese sentido, se articula con el corpus para proponer al *loop* –que se encuentra inscrito en la naturaleza técnica del formato– como aquél comando que hace posible la repetición como estrategia estética y discursiva del GIF para mostrar: la fantasmagoría del progreso en el

retorno de lo siempre-igual (García, 2010); la infinita recapitulación de una existencia (Agamben, 2005) y al deseo humano que no encuentra nunca una resolución (Manovich, 2001). La mirada dialéctica al corpus nos permite desarrollar una reflexión crítica sobre el progreso fantasmagórico que se actualiza en la era de la reproducción biocibernética. Hay una captura de elementos que para el lenguaje informático suponen limitaciones que pueden ser superadas; pero al extraerlos de ese contexto se interrumpe una continuidad, y estos pueden operar en tanto fragmentos en un nuevo montaje de imágenes e ideas que condensan presente y pasado.

La estética basurizada de la Figura 15 (GIF de *Caracas sangrante*) se contrapone al clon como imagen dialéctica de nuestra época y así puede acentuar sus contradicciones. Tal como lo plantea Steyerl (2009), esa inestabilidad de un objeto que puede hacer parte de un proceso que opere contra la ilusión del mundo de encantamiento mistificador (Buck-Morss, 2001); así como puede integrarse fácilmente en un capitalismo de la información; desde su tensión nos revela algo sobre la realidad y las condiciones de existencia de esta imagen: sujeta a “la circulación enjambada, la dispersión digital, las temporalidades flexibles y fracturadas” (Steyerl, 2009). Asimismo, esta puede lidiar con el desafío y la apropiación tanto como con el conformismo y la explotación (Steyerl, 2009). Esa tensión, esa imposibilidad de decidir es acentuada desde soporte del GIF principalmente porque permite un modo de visualización cercano a aquél de la imagen fija; con la diferencia de que estas se mueven en *loop*: el formato permite alojar múltiples imágenes en un sólo archivo y esto lo hace único, aunque no haya mejoras programáticas en curso para su escasa paleta cromática de 256 colores.

Ese modo de configurar la forma en que una imagen aparece ante nuestra mirada puede hacer visible o no la pérdida cromática que revela una calidad pobre. Si al principio pensamos que era su ubicación en la categoría de imagen pobre aquella estrategia estética más potente del GIF; encontramos que esta sí tiene potencial y el formato es comúnmente usado en beneficio de esa lógica; pero no es inherente a su naturaleza técnica. Es esa posibilidad de configurar animaciones cortas, silenciosas y en *loop* aquello inscrito en la gramática del formato; que participa en un modo de hacer sensible que puede siempre quedar al servicio de la ensoñación (Rodríguez-Blanco, 2014); pero tiene un carácter distintivo en tanto aparato que configura un aparecer, y que lo potencializa en tanto herramienta para

evidenciar la pérdida que implican las técnicas aplicadas a las imágenes digitales. Un GIF puede hablarnos de ese salvajismo, de esa resistencia a la domesticación que está siempre en lo visual; y por ello puede hablarnos de las paradojas latentes en la cultura contemporánea que se revelan al mantener a los objetos pictoriales en permanente tensión.

El formato GIF lleva inscrito un pasado latente de Internet; la integración de la imagen a la red y la aparición de las primeras plataformas que habilitan los usos amateur. Sus *loops* nos reenvían al pasado y a la vez hacen visible la técnica operada por la máquina. Esto propone una paradoja entre la técnica que se opera enmarcada en una noción de progreso que constantemente busca mejoras para "ir hacia adelante" y aquello que a través del *loop* vemos como un retorno de lo siempre-igual (García, 2010). Traer esto a la discusión es importante: la máquina se usa en beneficio del progreso técnico; pero la estrategia de repetición habilitada por el *loop* implica pensar en algo mítico, que se repite y sugiere una potencialidad de reenvío a lo originario inscrita en el formato. Esto a su vez le abona al entendimiento de la historia como algo fragmentable cuyos pedazos pueden aparecer en el presente y conectarnos con el pasado (Buck-Morss, 2001; Rodríguez-Blanco, 2014; García, 2010). Aquello que reenvía al origen (lo mítico en la repetición) al tiempo que apunta al futuro (lo maquinal acentuado por el *loop*) permite ver en el GIF un potencial de habilitar una relación entre ambas cosas que está mediada *por* el *loop*: apunta al origen y al futuro sin quedarse en ninguno de los dos tiempos.

Esa tensión, además, la revela desde su silencio que problematiza la noción de lenguaje (Agamben, 2012): así el GIF acentúa la estética fantasmática de la imagen como alegoría, su modo de relacionarse con la historia y con la sociedad no es uno que pretende hacerse cargo del todo; relaciona el pasado con el presente mostrando la pérdida en el campo pictorial. En los dos primeros capítulos hemos operacionalizado un corpus que hace parte de la ruta de referencia que hemos intentado seguir para ver la condición histórico-material de un formato de archivo que hace parte de la época de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005); en la dialéctica entre estas imágenes comenzamos por ver ese modo de acentuar los límites y revelar una tensión entre el pasado y el presente que se hace más compleja al traer al diálogo la Reinterpretación (GIF) de Caracas sangrante. A esta última, se le hizo un análisis más detallado pues es la imagen central de nuestro corpus. Nos dirigimos a una producción material de la cultura que retoma acontecimientos y tecnicidades del pasado para



relacionarlas con el presente; pone en práctica un entrar-salir de las imágenes en cuyas transiciones se refuerza la tensión entre aquello que no termina de acabar y lo que no termina de empezar. La naturaleza técnica de un formato cuyo detenimiento programático lo sitúa en desventaja en relación a sus pares; configura el aparecer de una ciudad cuyo progreso también se interrumpe. Esta operación nos revela cómo aquello que en el curso del progreso queda detenido, sigue existiendo y se integra en el mundo desde su lugar periférico, atrasado, y puede entrar y salir del centro al ser instrumentalizado por las lógicas del poder.

Si Martín-Barbero (1991) propone pensar en la mediación como práctica para transformar lo residual en emergente y alternativo; es la dimensión crítica, casi destructiva, como condición de posibilidad del montaje dialéctico, aquello que inclusive Adorno –pensador de la Escuela de Frankfurt cuya tradición teórica veía en la técnica sólo una posibilidad de alienación– reconoce como posible herramienta para interrumpir el contexto en el que se inserta. Hoy la necesidad de interrumpir el contexto parece una utopía frente al nuevo orden mundial de la mercancía, que pasa libre entre las fronteras para darle más opciones a un consumidor cuyo rango de alternativas políticas es cada vez más estrecho (Mitchell, 2005). El GIF de La Hydra nos muestra, entre muchas cosas, aquello que en Caracas se *pierde* en el juego de contradicciones implicadas en la época de la modernidad globalizada.

El GIF, desde su soporte, posee estrategias estéticas y discursivas que pueden operar en beneficio de la reproducción biocibernética –cuya manera de excluir es inherente a su funcionamiento–; tanto como pueden configurar una composición que acentúa los límites que dividen a esos mundos que pueden constelarse en la mirada dialéctica que se le ha pretendido dar al corpus de esta investigación. Hemos buscado siempre reconocer el soporte para ver el modo en que el poder borra las huellas de sus crímenes eliminando superficies de inscripción (Deótte, 2012); y en su naturaleza técnica hemos encontrado especialmente la posibilidad de configurar el aparecer de animaciones cortas, silenciosas y en *loop*; con el potencial de habilitar apuestas estéticas en beneficio del tipo de montaje que hemos descrito. ¿Qué quiere el GIF? En esta investigación ha querido conformar un montaje que abra una reflexión crítica sobre nuestra época: aquella de la modernidad globalizada, época de la reproducción biocibernética que favorece al clon como imagen dialéctica (Mitchell, 2005).

El GIF de *Caracas sangrante* parece querer juzgarnos, dictar una sentencia donde somos culpables; pretende hacer aparecer una alegoría que condensa una historia nacional: el lugar común de la catástrofe que acumula ruina sobre ruina mientras nos sentamos a verla. Eso es lo que encontramos acentuado sobre todo al leer las palabras con las que La Hydra decide acompañar esa imagen. Sin embargo, la estética del GIF permite también interpretar esta imagen como alegoría benjaminiana; pues en él hay un principio de composición que apuesta a una crítica que abre también una posibilidad en la que no todo está decidido: nos devuelve la mirada para interpelar el espacio de la visión y el reconocimiento, actualizando una imagen en el contexto tardomoderno para permitirle entrar en un diálogo que evidencia los límites entre cada acontecimiento y tecnicidad, en una permanente tensión acentuada por los *loops*.

Este objeto pictorial se inserta en la cultura visual contemporánea y guarda relación con formas culturales anteriores a la informatización de la cultura. El modo en que reflexiona sobre el aparato que configura el aparecer de la representación, nos recuerda que las imágenes, aunque quieran, no tienen vida y en ese sentido no pueden dictar nuestra sentencia. Somos nosotros, quienes navegan a través de ellas y las hacen entrar en diálogo, quienes siempre pueden encontrar el desecho que es apropiable para usarlo como táctica contra las restricciones del mundo contemporáneo.

## **CONCLUSIÓN. ¿Qué quiere el GIF?**

La pregunta por la querencia del GIF la tomamos prestada de Mitchell (2005), quien abre su teorización sobre las imágenes con una provocación al hablar de cómo hoy podemos llegar a creer que estas dominan nuestra vida, o que no hay nada fuera de ellas en la cultura visual contemporánea. Hace dos años, cuando apenas empezaba a formular el problema de investigación, sólo existía la certeza de querer estudiar al GIF, partiendo de experiencias creativas que abrieron una sospecha sobre el potencial comunicativo de esta herramienta. El interés por sus cualidades técnicas siempre ha estado, pero no el entendimiento de por qué esas cualidades son relevantes para una tesis que se enmarca en una pregunta de mayor alcance sobre el potencial crítico de la tecnología, en una época donde no parece haber alternativas en ese sentido. Nos preguntamos: ¿De qué forma las estrategias estéticas y discursivas del GIF pueden habilitar la crítica de la modernidad globalizada?

Ha sido principalmente la propuesta teórica del autor citado en estas primeras líneas, aquello que abre un camino para entender cómo se articula la técnica con las figuras de la representación y con la cultura humana; al tiempo que permite integrar autores como Manovich (2001) o Galloway (2005), enfocados en la condición material de los objetos que circulan en la red informática. Asimismo, consideramos que encontrar en los autores una raíz benjaminiana ha sido medular para presionar rigurosamente el potencial crítico del objeto; y a su vez aquello que ha enriquecido el diálogo entre las categorías teóricas y un corpus de GIFs sumamente heterogéneo. Una dialéctica de la mirada (Buck-Morss, 2001) ha permitido no sólo respetar esa heterogeneidad, sino encontrar una constelación de diferentes mundos, que no opere en beneficio de la configuración de un único sentido para borrar las diferencias.

En el primer capítulo hemos intentado inscribir al objeto de estudio en un universo teórico que atraviesa la imagen, los aparatos y los medios de comunicación; para encontrar el interés práctico y teórico de interrogar al GIF desde una perspectiva que busca rutas de referencia (Mitchell, 2005), en beneficio de una dialéctica entre las condiciones materiales y aquellas inmateriales que se anudan en la representación. Tomamos como punto de partida una revisión de la literatura donde se descubre que el formato GIF lleva la huella de la integración de la imagen a la red; así como aquella de los primeros usos amateur en el espacio virtual gracias a la plataforma GeoCities, de donde provienen los GIFs del cono

*under construction* (Figura 1), y aquella del mundo circulando dentro de una órbita textual que da la bienvenida a una página web (Figura 2). Asimismo, el *Hillary Shimmy* (Figura 3) y el *Confused Travolta* (Figura 4) muestran dinámicas de uso que dan lugar a la creación colectiva de contenido, la apropiación de experiencias, el vaciamiento de narrativas originarias, y sobre todo al hecho de que es posible componer un GIF a través de plataformas gratuitas.

También en el ámbito artístico encontramos animaciones GIF con propuestas compositivas que aluden a la estética de Internet en los noventa. Tal es el caso de aquellos exhibidos en la muestra *The GIF Show* (Figuras 5 y 6), que parecen hacerse cargo de la estática, el ruido y el sinsentido. Por otro lado, en la *Nutria con un rayo saliendo de su nariz* (Figura 7), que hizo parte de la muestra *Moving the still*, hay también un campo pictorial con figuras simples, pocos colores y una acción muy sencilla; pero se enmarca en una exposición que se apoya en el montaje para producir un efecto visual crítico contra las lógicas del espacio urbano en Nueva York. Encontramos en estos usos cuestiones tan interesantes como peligrosas, pues nos arriesgamos a la utopía de la herramienta emancipatoria. En principio, el paralelismo establecido entre la potencialidad del GIF y aquella del remix musical, nos lleva a pensar en las condiciones de posibilidad del formato sin idealizar sus estrategias. Un productor de contenido –profesional o amateur–, puede reconfigurar su cultura cuando hay un proceso reflexivo en torno a la creación; aún más cuando hay un entendimiento de las formas políticas que están inscritas en las producciones materiales de su cultura. De esta manera nos acercamos más a la eficacia crítica del GIF.

La discusión sobre los aparatos estéticos y los nuevos medios permite esbozar aquellas bases materiales que definen a la red informática; y hacer una radiografía programática del GIF donde encontramos lo siguiente: entre los formatos de archivo, este tiene ciertas "desventajas" en relación al resto; soporta 256 colores usando entre 1 y 8 bits por píxel; y no ha tenido mejoras programáticas a causa de un problema de patentes (Miano, 1999). Sin embargo, el formato tiene la capacidad de alojar múltiples imágenes en un mismo archivo, así como controlar la cantidad de tiempo entre los cuadros individuales que conforman las animaciones; siendo el valor cero "0" aquello que permite el *loop*. Esta gramática habilita apuestas estéticas entre las que se encuentran los GIFs de nuestro corpus,

donde se relacionan los campos pictoriales configurados por el formato; así como aparecen formas anteriores a la informatización de la cultura.

Esta investigación ha tomado el planteamiento de Manovich (2001) sobre Internet como la muestra más material y visible de la globalización, pues en ese contexto circulan los GIFs que se han seleccionado como parte del corpus; además de estar en ellos representadas ciertas figuras y formas relacionadas con la cultura humana, que al problematizarse desde esa perspectiva crítica en relación a la época, abren profundos cuestionamientos en relación a sus contradicciones. Asimismo, hemos hablado de una red informática que opera como aparato estético y define la sensibilidad de nuestra época (Deótte, 2012); entendida por Mitchell (2005) como aquella de la reproducción biocibernética cuya imagen dialéctica es el clon. En nuestra modernidad globalizada se hacen posibles nuevas formas de simulación e ilusionismo visual con un poder sin precedentes; y eso ha producido la paradoja del giro pictorial que puede llevarnos a que las imágenes nos produzcan ansiedad o confusión (Mitchell, 2005). Sin embargo, se ha logrado encontrar la especificidad del formato GIF, y relacionarlo con otros objetos para orientar la reflexión hacia una crítica de la cultura; pues se puso en práctica una puesta en diálogo del corpus sin el apoyo de un código maestro, regresando al espacio de la visión para relacionar su dialéctica formal interna con aquellas formas que configura desde su soporte, dando importancia a ambos ámbitos. Se ha podido establecer una reflexión que no busca relaciones con las imágenes en la distancia, usando analogías historicistas; pues la relación entre el corpus y la época permite ver qué nos dicen los objetos en cuanto a las categorías trabajadas.

Aquellas prácticas implicadas en el *Confused Travolta* (Figura 4) o el *Hillary Shimmy* (Figura 3), nos hablan de cómo este se inscribe en las dinámicas de uso de las imágenes en Internet; cuya circulación las puede hacer atravesar procesos que degradan su calidad, disminuyen su peso, habilitan la hibridación semiótica entre lo pictorial y lo textual, y resignifican el contenido originario –en este caso un film y un debate político televisado–. Estos usos revelan también posibilidades críticas, en términos de aquello que el formato permite hacer en cuanto a la apropiación cultural; al tiempo que lo hacen muy susceptible a quedar al servicio de la ensoñación tardomoderna (Rodríguez-Blanco, 2014). Si el espacio virtual multiplica la cantidad de imágenes a las que diariamente se expone nuestra visión, también esto puede multiplicar nuestra ansiedad ante la sobrecarga de información.

La ilusión unificadora posibilitada por la técnica puede desdibujar la heterogeneidad de los objetos, tanto como puede acentuar sus límites; en ese sentido es fundamental la propuesta de la mirada dialéctica que toma al montaje como principio formal, para articular la relación entre las imágenes y las categorías teóricas (Buck-Morss, 2001). Se trata una estrategia predominante en la cultura visual contemporánea, y es justo el método que usa Manovich (2001) para caracterizar al lenguaje de los nuevos medios, cuyos orígenes están en formas culturales propuestas por la técnica cinematográfica; que a su vez encuentra un origen en la mirada como primer medio visual (Mitchell, 2005).

El segundo capítulo atiende a las constelaciones visuales y textuales que se habilitan al incorporar en el corpus el fragmento GIF de *El hombre de la cámara* (Figura 8); así como aquellos también pertenecientes a la imaginería “en construcción”: un camión que carga escombros (Figura 9), un cartel con el texto *under construction* que se rompe y se vuelve a armar (Figura 10), y finalmente un cuerpo que opera una máquina para inflar una esfera que estalla y también se vuelve a recomponer (Figura 11). Se logra relacionar la gramática del GIF –técnica de compresión, paleta de colores, y efecto de movimiento silencioso en *loop*– con conceptos filosóficos de la tradición benjaminiana retomada por Buck-Morss (2001), Rodríguez-Blanco (2014), García (2010) y Steyerl (2005, 2009): montaje y alegoría como categorías básicas para formular una crítica a la época de la modernidad en el *Libro de los pasajes* de Walter Benjamin; que buscamos retomar en el contexto contemporáneo estableciendo como punto de partida los principios formales de un formato de archivo.

El modo en que Dziga Vertov usa la repetición para hablar del nacimiento del cine en *El hombre de la cámara* (1929) es retomado por Manovich (2001) para mostrar cómo ese recurso está inscrito en el lenguaje básico de la máquina; mientras que en términos de diseño informático este es percibido como un atraso que puede ser superado. El autor establece un interesante paralelismo con los juguetes ópticos del siglo XIX, pues también llevan inscrito ese efecto de movimiento corto, silencioso y en bucle relacionado con el comando informático “*loop*”. La recomposición del cartel (Figura 10) y de la esfera (Figura 11) se activan con el efecto que produce el *loop*; así como se acentúa el modo en que los bultos golpean el cuerpo de los trabajadores (Figura 8): vemos una especie de violencia de la máquina subrayada por ese efecto cuyo movimiento es cíclico y silencioso. No se favorece la

ilusión unificadora; pues la gramática del GIF nos permite relacionar el pasado con el presente sin desdibujar los límites temporales. El corpus hace visible la transcodificación, si pensamos en el modo en que se hace evidente la técnica con la que se han configurado las imágenes. Asimismo, la diferencia epocal entre la Figura 8 (*El hombre de la cámara*) y la Figura 11 (El hombre que opera una máquina para inflar una esfera hasta hacerla explotar) permite pensar en cómo esa transcodificación también es cultural: hay un cambio en los aparatos estéticos que delimitan de alguna manera las temporalidades, el trabajo industrial no es igual al trabajo en el siglo XX; pero sí permanece el modo de producción y con él las lógicas del poder que borra siempre las huellas de sus crímenes eliminando superficies de inscripción (Deótte, 2012)

La repetición encuentra un nexo con lo mitológico apoyado por las ideas de Agamben (2005). Vemos la infinita recapitulación de una existencia, el retorno de lo siempre-igual (García, 2010), y el deseo humano que no encuentra nunca una resolución (Manovich, 2010) como ideas que los autores relacionan con el potencial de ese recurso. La visualización en *loop* habilita una experiencia donde no sólo estamos atestiguando un efecto logrado desde la dimensión informatizada –el valor cero “0” en el número de veces que se repite la secuencia de cuadros–; pues dicho efecto tiende un puente, se transcodifica en la cultura humana cuya experiencia estética puede relacionar ese campo pictorial con una historia compartida. El efecto de circulación de los ríos de sangre (Figura 15) se activa con un código programático; y la imagen que aparece alude tanto a la máquina como a esa historia que comparten ciertos lugares de enunciación en relación a la violencia en Caracas y a un posible discurso sobre cómo esa historia se repite, más allá de las tintas ideológicas que se posicionan desde el poder político.

También hay una potente estrategia discursiva en el carácter silencioso del formato; pues al no admitir canal de audio se produce un efecto que abona algo a la experiencia estética descrita anteriormente: la dialéctica entre imagen y palabra permite una mutua abolición, así como una mutua exaltación (Agamben, 2012). Vemos en la imagen aquello que falta: no se suspende al discurso pues, al contrario, se problematiza la propia noción de lenguaje (Agamben, 2013). Se extingue la falsa apariencia de totalidad: aparece lo muerto y lo inexpresivo, empezamos a ver en el diálogo del corpus un potencial en el formato para

construir alegorías en términos benjaminianos: se hace visible lo fragmentario que alude a lo amorfo, a aquello despedazado que podemos recomponer con nuestra mirada (García, 2010).

En el tercer capítulo se pone a prueba, de una manera más profunda y detallada, aquello que la gramática del GIF habilita en términos críticos; y retomamos un uso del formato en el ámbito artístico que ya no busca resignificar un debate político (Figura 3) o un film (Figura 4); sino una obra artística de la década de los noventa. Uno de los mayores retos de la investigación ha estado en el análisis de este GIF, central en el corpus, elegido sobre todo por la complejidad implicada en sus distintas capas temporales que se anudan en un contexto específico: el venezolano. Se trata de la reinterpretación (GIF) de *Caracas sangrante*, realizada por el colectivo artístico La Hydra en el 2014 (Figura 15). Encontramos que en este GIF distintas etapas de la capital venezolana se constelan en un montaje que acentúa el agrietamiento de la cultura, con formas que se degradan en el campo pictorial para visibilizar la pérdida. Esta última, como categoría benjaminiana trabajada en la investigación tiene un potencial que nos permite ver cómo el pasado aparece en el presente, para anudar acontecimientos configurados por aparatos que se interfieren mutuamente.

Darle una mirada detallada al GIF de La Hydra ha permitido aterrizar ciertas categorías teóricas que abrieron la discusión. Entre ellas, encontramos de especial importancia la propuesta de Deótte (2012) sobre el modo en que el poder borra las huellas de sus crímenes eliminando superficies de inscripción; y encontramos que en la animación de *Caracas sangrante* (Figura 16) hay una apuesta por hacer visibles a esos aparatos a partir de la pobreza cromática, el movimiento de la sangre casi atropellado, basurizado, con el potencial de acentuar los límites, aludir al sustrato técnico de toda imagen digital, y respetar el carácter heterogéneo de cada momento y tecnicidad que en la imagen se acumula e interactúa con otros de forma dialéctica.

Las estrategias estéticas y discursivas del GIF se encuentran inscritas en su naturaleza técnica: en la gramática que habilita la aparición de figuras y formas de la cultura en animaciones cortas, silenciosas y en *loop*. Es importante tener claro que estas pueden operar en beneficio de las estrategias de encantamiento de la modernidad globalizada, pues estamos hablando de una condición de posibilidad; no de un efecto automático que el GIF impone desde su soporte. Sabemos que los objetos que circulan en la red informática lo hacen en un



espacio susceptible al espionaje y al control (Galloway, 2005), sujetos siempre a integrarse en un capitalismo de la información (Steyerl, 2009), para perpetuar la fetichización de la mercancía que hoy con las nuevas tecnologías acentúa su lógica fantasmática (Rodríguez-Blanco, 2014). Sin embargo, esas estrategias también pueden tener un potencial crítico, casi destructivo, cuando son utilizadas para construir un montaje que no desdibuja sino que acentúa los límites para revelar la pérdida, el desecho, los escombros de la cultura que con nuestra mirada pueden recomponerse.

Encontramos un potencial crítico en el GIF de La Hydra pues en el proceso creativo hay un uso consciente de esas estrategias estético-discursivas; para construir un montaje que aloja acontecimientos y tecnicidades que se anudan en el contexto venezolano para hacer ver problemáticas que en una narración cronológica quizás no sería posible ver. Hay un código de composición que degrada intencionalmente el color de la sangre y la hace moverse de forma precaria, no hay fluidez en la animación, se trata de una imagen opaca: puede entrar en el campo visual del ángel que mira la tempestad al tiempo que es arrastrado por ella; y esa tempestad puede ser el progreso (Bambula-Díaz, 2016). La visibilización de los aparatos permite relacionar no sólo los acontecimientos contextuales sino el modo en que estos han sido representados a través de los dispositivos técnicos epocales (Deótte, 2012). Sabemos que el pensamiento sobre la técnica para hacer-despertar pretendido por Benjamin es hoy casi una utopía (Rodríguez-Blanco, 2014). Un GIF no puede hacer-despertar mágicamente, pero sí tiene una condición material cuyo potencial puede ser crítico dependiendo del modo en que se operacionalizan los fragmentos, y esa operacionalización se relaciona con el espacio de la visión y del reconocimiento (Mitchell, 2005). Por eso es importante tomar en cuenta los procedimientos de la mirada y hablar de aquello que Buck-Morss (2001) llama “mirada dialéctica”.

El GIF central del corpus pone a prueba el análisis propuesto por Mitchell (2005) sobre la integración de la pregunta por la dialéctica formal interna con un objeto, la práctica implicada en su creación, y las formas y figuras que allí aparecen relacionadas con la cultura. Encontramos un uso de la estrategia de movimiento permitida por la animación digital con una estética cónsona en relación al modo en que las cosas se mueven y circulan en Caracas: pobre, precaria y accidentada. La sangre circula como circulan los objetos en Internet en una de las conexiones más lentas del mundo. Se abre una reflexión sobre acontecimientos no

superados, una historia común que se repite de forma incesante, y el enfrentamiento de una ciudad a un mundo que no le da la bienvenida. La relación entre el pasado y el presente se habilita desde la propuesta estética, hay una intención crítica que parte de las bases materiales del GIF para entablar esa relación no sólo entre los acontecimientos allí acumulados de forma no-lineal; sino del lugar de Caracas en la modernidad globalizada de las rápidas conexiones y velocidad de circulación: Caracas en la época de la reproducción biocibernética.

El estatuto melancólico del GIF de La Hydra nos permite verlo como una alegoría pues lleva inscrita la pérdida; cuyos orígenes pueden rastrearse en la violencia de la técnica operada por el poder, que busca imponer una metrópolis del consumo al erigir edificios que asumen al rascacielos como imagen paradigmática por encima de las diferencias sociales e incapacidades económicas. Casi treinta años después permanece la frustración de las ansias de consumo en un contexto donde quien detenta el poder promete algo diferente, pero cuya propuesta también estuvo enfocada en cambios infraestructurales no orientados a las necesidades de la mayoría. En ese sentido, es importante entender que el modo en que percibimos el retorno de lo siempre-igual (García, 2010) o la infinita recapitulación de una existencia (Agamben, 2005), no implica un aplanamiento de los acontecimientos para pensar que todo es lo mismo: las cosas se recapitulan en una apuesta estética que deja a la vista lo heterogéneo en tres momentos muy distintos de Caracas. Este último es quizás el punto medular de aquello que proponemos como potencial crítico del formato.

Si bien no estamos en una época que tenga tantos paralelismos con el siglo XIX, pues los aparatos estéticos han cambiado tanto como la sensibilidad común; sigue existiendo un modo de producción que usa los medios de producción (predominantemente) para generar una ilusión de progreso que puede desmontarse cuando pensamos en un contexto como por ejemplo aquél encontrado en el GIF de *Caracas sangrante*. El hecho de que dicho contexto exista no significa que no estemos en la época de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005) pues como hemos dicho en el tercer capítulo, al contrario: justo esas contradicciones son inherentes a la modernidad globalizada. En ese sentido, el objetivo no es tanto encontrar una única reflexión crítica sobre la época; sino seguir el planteamiento de Buck-Morss (2001): usar un principio formal de la nueva tecnología como estrategia crítica, casi destructiva, para actuar contra la ilusión y hacer visibles los artificios del progreso; incluyendo siempre los procedimientos de la mirada en dicha estrategia para no idealizar a

nuestros objetos. Hemos interrogado la gramática del GIF dando una mirada dialéctica al corpus y allí se ha encontrado un lenguaje visual que este formato puede activar.

Vemos al GIF central de nuestro corpus como una poderosa metaimagen que reflexiona sobre el modo en que ha sido constituida (Mitchell, 2005). Nos muestra un campo pictorial que permite un desdoblamiento del análisis al habilitar entradas y salidas (transcodificaciones culturales) a acontecimientos interpretados por aparatos en prácticas que, de alguna manera, presuponen una cultura compartida; pero también permite una salida de ese marco contextual para relacionarse con el resto del corpus desde su dimensión informatizada –numérica, codificada en GIF– hasta sus formas y figuras, que también dialogan con otros ámbitos de la representación donde se presupone un conocimiento compartido pero no enmarcado en dicho contexto. La alegoría de los edificios que se desangran, el espacio de circulación inundado de esa sangre, cuyo color es muy parecido a esa degradación de la carne procesada de la que habla Steyerl (2009) para proponer que los escombros de nuestra época somos nosotros.

La imagen se desdobla para devolvernos la mirada al confrontarnos con edificaciones cuyos marcos han sido configurados para *ver a través de*, para mirar hacia afuera; así como el marco de esa imagen nos permite entrar a un campo pictorial y nos confronta con un desangramiento que, quizás, es también aquél de nuestra propia visión mareada por la fantasía del giro pictorial (Mitchell, 2005). Ver la sangre circular a través de las ventanas propone una idea que no se entiende sólo en términos social e históricamente determinados por el contexto de Caracas. El lugar de enunciación y la cultura compartida se incluyen en la reflexión para enriquecerla, pero el análisis no queda clausurado pues la imagen se relaciona con el resto del corpus para encontrar puntos de contacto como aquél de la preocupación por el espacio urbano, su relación con el espacio virtual, las señalizaciones, el modo de tomar-parte de cada elemento; y las distintas formas de existencia del control político y económico.

Un formato de archivo simple como el GIF puede tener un potencial estético y discursivo que está inscrito en su lógica programática: los 256 colores con profundidad máxima de 8 bits por píxel, la ausencia de un canal de audio, la capacidad de alojar múltiples imágenes en un sólo archivo y la consecuente posibilidad de hacer animaciones cortas,

silenciosas, y en *loop*. Otro gran reto en la investigación ha sido confrontar al formato con la categoría de imagen pobre de Steyerl (2009), pues encontramos esta intención en algunos autores revisados en la literatura; así como vimos inicialmente una reflexión orientada hacia esa pobreza de algunos GIFs como aquél de La Hydra. Hemos podido concluir que esa pobreza de la que habla Steyerl (2009) sí puede verse en algunos GIFs y quizás es un uso predominante; pero este también permite exportar imágenes en alta calidad muy distintas a la estética propuesta por La Hydra. En ese sentido, acentuar la pobreza cromática de la sangre, por ejemplo, sí es un elemento que en la imagen tiene potencial crítico; pero no se puede ubicar a todos los GIFs en dicha categoría. Algo que encontramos más interesante y preciso, es el modo en que este formato permite una experiencia de visualización que se asemeja a aquella de la imagen fija: si lo comparamos con uno de video como el .MOV o el .MP4 quizás sería categóricamente pobre; pero al tratarse de un formato de imagen consideramos que ya no es posible ubicarlo allí.

En ese sentido, aquellas estrategias estéticas y discursivas inscritas en el lenguaje visual del GIF más potentes en términos críticos son, desde nuestra perspectiva: la falta de un canal de audio en la animación, que permite cuestionar la propia noción de lenguaje, así como una mutua abolición/exaltación entre la imagen y el discurso (Agamben, 2012); y el modo en que los *loops* muestran una retórica de la repetición al tiempo que hablan del error, la falla y el atraso de la técnica que busca siempre superarse. Esta última categoría es quizás aquella con mayor potencial, pues sitúa a las imágenes en un punto de tensión entre el pasado y el presente: este formato lleva inscrito un pasado latente de Internet; la integración de la imagen a la red y la aparición de las primeras plataformas que permitieron usos amateur. Sus *loops* nos reenvían al pasado pues la retórica de la repetición está asociada a lo mítico (Agamben, 2005) y al mismo tiempo hacen visible la técnica operada por la máquina que apunta hacia el futuro. Esta estrategia abona al entendimiento de la historia como algo fragmentable cuyos pedazos pueden aparecer en el presente y conectarnos con el pasado (Buck-Morss, 2001; Rodríguez-Blanco, 2014; García, 2010). Aquello que reenvía al origen (lo mítico en la repetición) al tiempo que apunta al futuro (lo maquinaal acentuado por el *loop*) permite ver en el GIF un potencial de habilitar una relación entre ambas cosas que está mediada *por* el *loop*: apunta al origen y al futuro sin quedarse en ninguno de los dos tiempos. En ese sentido, nos sitúa en una tensión, en un terreno de indecisión en el que es importante

detenerse en nuestra época tardomoderna para entender que las imágenes no son fetiches, ídolos u ofensas: son imágenes y pueden no saber qué quieren.

Es justo la caracterización de la época que hemos construido a lo largo de la investigación, con base en la propuesta benjaminiana de tomar un principio formal de la tecnología para pensar en condiciones críticas; aquello que ahora nos permite retomar esa mediación/tensión que habilitan los *loops* silenciosos del GIF para proponer que es una estrategia que puede evadir la fetichización a la que toda imagen está sujeta en la era de la reproducción biocibernética (Mitchell, 2005). En una época donde predomina la experimentación con la técnica para favorecer la estética del clon; tenemos un formato cuyos *loops* potencialmente pueden revelar la técnica y romper con esa estética: recordemos que en términos programáticos el *loop* es generalmente un error técnico o una señal de atraso; así como también está inscrito en la base de la tecnología digital. Desde el principio de la tesis se buscó entender al GIF desde su contexto epocal: los nuevos medios de comunicación cuya base material es numérica; y siempre se ha intentado ubicar la investigación en un terreno teórico que al buscar una condición crítica en el objeto, no implique caer en idealizaciones o rechazo automático: justo un terreno de indecisión donde es imposible tomar una de estas posturas; y hemos encontrado en los principios formales de nuestro objeto el potencial de ubicar nuestra mirada en ese lugar inestable.

Ese reenvío al origen que encontramos en la mítica de los *loops* del GIF no es un reenvío a un momento específico inalterable que veríamos en una cronología de los acontecimientos; así como esa alusión al lenguaje de la máquina que apunta hacia el futuro no nos conduce automáticamente a aquel paisaje postapocalíptico que quizás podría derivar de una crítica a los usos predominantes de la tecnología. Cuando la imagen se mantiene en permanente tensión, ante la imposibilidad de decidir, se activa una experiencia de inestabilidad que puede hacer visible ese salvajismo que, en lo visual, puede siempre resistirse a la domesticación (Mitchell, 2005). La tensión entre pasado y futuro está mediada por el *loop* y la mutua exaltación/abolição entre lo visual y lo textual está mediada por el silencio del GIF: hay en la gramática del formato un potencial de problematizar las paradojas de la modernidad globalizada al situarnos en la imposibilidad de elegir entre la postura utópica que idealiza o aquella fóbica que rechaza toda tecnología.

Si el aparato estético (la red informática) ha transformado la sensibilidad común; lo ha hecho inscrito en las lógicas del modo de producción que crea medios de producción para favorecer técnicas de ilusionismo visual que quizás en el siglo XIX eran impensables. Esta última es una estrategia cónsona con el marco contextual que encontramos en la fotografía publicitaria del proyecto modernizador de Caracas, para generar justo una ilusión de progreso favorecida por la altura de los edificios que toman al rascacielos como imagen paradigmática. Si Nelson Garrido quiso desmontar la bella apariencia de esa opulenta ciudad pintando sangre entre sus vías y edificios, también es cierto que desde la perspectiva benjaminiana retomada por Mitchell (2005) toda imagen siempre puede convertirse en ídolo o fetiche. En ese sentido, *Caracas sangrante* no se sale de esta lógica, pues así como su libre circulación ha permitido su transcodificación a través de distintas apropiaciones; también esos procesos la han convertido en la imagen-fetiche de la ciudad de la sangre y las pistolas, ahora disponible en playeras como producto de exportación (Figura 17). Por eso es importante no idealizar a las imágenes –pensar que tienen vida– ni mucho menos sus lugares de enunciación, pues si bien puede haber allí intenciones críticas y reflexiones muy profundas sobre una realidad nacional o una época; justo tomar esas reflexiones como algo inalterable las hace susceptibles a la fetichización.

Por eso encontramos especialmente relevante la estrategia estética y discursiva del GIF para situarnos en lo que hemos llamado un terreno de indecisión: esa tensión pasado-futuro mediada por el *loop* y esa exaltación-abolición entre lo visual y lo textual mediada por el silencio nos permite pensar en una gramática del formato que evita a la representación alcanzar el estatuto de imagen-fetiche. Desde ese lugar de tensión se extingue la idealización y se desmonta la bella apariencia para emancipar al fragmento. Se trata de un proceso siempre inacabado donde la mirada dialéctica puede activar la crítica de la modernidad globalizada justo buscando el potencial de fragmentación, de la destrucción de una idea para la apropiación de sus desechos. Se trata de un proceso siempre inacabado: lo que hemos querido proponer es una perspectiva para pensar aquello que llamamos estrategias estéticas y discursivas del GIF; y el diálogo que hemos visto enriquecido al integrar la animación de *Caracas sangrante* es uno que puede siempre encontrar nuevos puntos de contacto para seguir problematizando la crítica de la modernidad globalizada.

Podemos imaginar que esa tensión que habilita el formato salta a la vista para el *Angelus Novus* de Paul Klee, retomado por Benjamin como ángel de la historia, mientras lo arrastra la tempestad: esa mirada tiene un valor, y consideramos que el GIF puede usarse para activar la reflexión crítica de la cultura visual. ¿Qué quiere el GIF? En esta investigación quiere habilitar una dialéctica de la mirada donde el código de composición apueste a hacer visibles condiciones críticas en la representación; para salvar los desechos en una época de reproducción biocibernética, que favorece al clon como imagen dialéctica (Mitchell, 2005). En esta época, una ciudad como Caracas puede tomar parte desde su lugar periférico, atrasado; así como puede ser una imagen fetichizada, instrumentalizada por las lógicas del poder. El GIF puede usarse para hablar de un espacio que no nos da la bienvenida a todos, de la lógica fantasmática de la mercancía que puede infiltrarse en las conexiones de red más lentas del mundo. Si Mitchell (2005) concluye su teorización sobre la imagen para revelar que esta quiere desesperadamente tener vida; es justo para hacernos ver que no la tiene: no hay en ellas un carácter mágico que pueda hacer-despertar de la ensoñación en la modernidad globalizada (Rodríguez-Blanco, 2014); pues nos corresponde a nosotros, ahora más que nunca, permitir a los objetos entrar en diálogo en una lógica que revele los artificios del poder que encuentra siempre maneras de borrar sus huellas: el GIF quiere salvar al fragmento que ha sido desechado.

## Referencias

- Almandoz Marte, A. (2011). El imaginario de la ciudad venezolana: de 1958 a la metrópoli parroquiana. Aproximación desde la historia cultural urbana. *Cuadernos de Geografía-Revista Colombiana de Geografía*, 20(1), 9-20.
- Almandoz, A. (2012). Introducción: Caracas, entre la ciudad guzmancista y la metrópoli revolucionaria. *Caracas*, 9.
- Almandoz Marte, A. (2018). *La ciudad en el imaginario venezolano*. IV: del viernes negro a la Caracas roja. Caracas: Fundación para la Cultura Urbana.
- Agamben, G. (2005). *Profanaciones*. Traducción de Flavia Acosta y Edgardo Castro. Buenos Aires: Adriana Hidalgo.
- Agamben, G. (2012). Image and silence. *Diacritics*, 40(2), 94-98.
- Bambula-Díaz, J. (2016). Angelus Novus. Paul klee y Walter Benjamin. Del arte a la filosofía. NEXUS COMUNICACIÓN, 196-241.
- Baker, L. (n.d.). Recuperado de:  
<http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=asu&AN=88942581&site=ehost-live>
- Benjamin, W. (1971) *Angelus Novus*. Barcelona: Editorial Sur.
- Benjamin, W. (2015). *La obra de arte en la época de su reproducibilidad técnica*. Introducción, traducción y notas añadidas: Luis Miguel Isava. Caracas: El Estilete.
- Blouin, C. (2019). Después de la llegada: realidades de la migración venezolana.
- Buck-Morss, S. (2001). *Dialéctica de la mirada. Walter Benjamin y el proyecto de los Pasajes*. Traducción de Nora Rabotnikof. Madrid: La balsa de la Medusa.
- Déotte, J.L. (2012). *¿Qué es un aparato estético? Benjamin, Lyotard, Rancière*. Traducción: Francisca Salas Aguayo. Santiago de Chile: Metales Pesados.
- El Khouri Buzato, M., & Paulino da Silva, D., & Secolim Coser, D., & de Barros, N., & Salmazi Sachs, R. (2013). Remix, *mashup*, paródia e companhia: por uma taxonomia



multidimensional da transtextualidade na cultura digital. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, 13 (4), 1191-1221.

Eppink, J. (n.d.). <https://doi.org/10.1177/1470412914553365>

Escandell, D. (2018). Behind the GIF: uso del cómic como estrategia de contextualización en microficciones intermediales. *Virtualis*, 9(17). Recuperado de <http://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/view/279>

Galloway, A. (2005). Global Networks and the Effects on Culture. *The Annals of the American Academy of Political and Social Science*, 597, 19-31. Recuperado de: <http://www.jstor.org/stable/25046059>

García, L. I. G. (2010). Alegoría y montaje. El trabajo del fragmento en Walter Benjamin. *Constelaciones: Revista de Teoría Crítica*, (2), 158-185.

Gürsimsek, Ö. A. (n.d.). <https://doi.org/10.1177/1470357216645481>

Hester, H., Jones, B. y Taylor-Harman, S. (2015), Giffing a fuck: non-narrative pleasures in participatory porn cultures and female fandom, *Porn Studies*, 2:4, 356-366, DOI: 10.1080/23268743.2015.1083883

Keen, T. (2016), Fleshy motions, temporal sinks: affect and animated gifs, *Porn Studies*, DOI: 10.1080/23268743.2016.1148330

López Maya, M. (2004). Hugo Chávez Frías: his movement and his presidency. *Venezuelan politics in the Chávez era: Class, polarization, and conflict*, 75-76.

López Maya, M. (2010). Venezuela: once años de gestión de Hugo Chávez Frías y sus fuerzas bolivarianas (1999-2010).

Manovich, L. (2001). *The Language of New Media*. London: The MIT Press.

McGranahan, L. (2010). Bastards and Booties: Production, Copyright, and the *Mashup* Community. *Trans. Revista Transcultural de Música*, (14), 1-11.

Miano, J. (1999). *Compressed Image File Formats: JPEG, PNG, GIF, XBM, BMP. Your Guide to Graphics Files on the Web*. Massachusetts: ACM Press.

- Millán, R. y Cáceres Q., G. (s.f.) Nelson Garrido: Violencia y vida cotidiana en Caracas. Bifurcaciones. Recuperado de <http://www.bifurcaciones.cl/2013/10/nelson-garrido-violencia-y-vida-cotidiana-en-caracas/>
- Miltner, K. M., & Highfield, T. (2017). Never Gonna GIF You Up: Analyzing the Cultural Significance of the Animated GIF. *Social Media + Society*. <https://doi.org/10.1177/2056305117725223>
- Martín-Barbero, J. (1991). *De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Melot, M. (2010). *Breve historia de la imagen*. Traducción del Francés de María Cándor. Madrid: Ediciones Siruela.
- Mitchell, W.J.T. (2005). *What do Pictures Want? The Lives and Loves of Images*. Chicago: The University of Chicago Press.
- Mitchell, W.TJ. (2009). *Teoría de la imagen. Ensayos sobre representación verbal y visual*. Traducción de Yaiza Hernández Velásquez. Madrid: Akal.
- Ortega Villaseñor, H. (2016). Desafíos del potencial creativo de la intermedialidad. *Culturales*, IV (1), 167-198.
- Pérez-Perdomo, R. (2014). Represión y justicia en Venezuela en tiempos de protesta. *Revista Debates*, 8(3), 11–34. <https://doi.org/10.22456/1982-5269.50330>
- Pick, R. (2015). This Guy Compiled Every 'Under Construction' GIF from the 90s. *Vice*. Recuperado en: [https://www.vice.com/en\\_us/article/9akenz/this-guy-compiled-every-under-construction-gif-from-the-90s](https://www.vice.com/en_us/article/9akenz/this-guy-compiled-every-under-construction-gif-from-the-90s)
- Piniella Grillet, I. J. (2018). Cadáver del objeto: basurología y escatología en El Techo de la Ballena. *Mitologías hoy*, 17, 51-64.
- Rancière, J. (2002). *La división de lo sensible: estética y política* (A. Fernández Lera, Trans.). Salamanca: Consorcio Salamanca.

- Ranci re, J. (2006). Diez Tesis Sobre La Pol tica, en Pol tica, Polic a, Democracia, 59–79. Santiago de Chile: Lom Ediciones.
- Rodr guez-Blanco, S. (2014). *Alegor a e iron a. Fractura y vaciamiento en el arte contempor neo* (Tesis doctoral). Universidad Nacional Aut noma de M xico, Ciudad de M xico.
- Steyerl, H. (2009). In Defense of the Poor Image. e-flux, 10. Recuperado de <https://www.e-flux.com/journal/10/61362/in-defense-of-the-poor-image/>
- Steyerl, H. (2011). Digital Debris: Spam and Scam. October, 138, 70-80. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/41417907>
- Stiller, C. (2015), Why women love porn GIFs. Splinter. Recuperado de: <https://splinternews.com/why-women-love-porn-gifs-1793849213>
- Strate, L. (2012). El medio y el mensaje de McLuhan: La tecnolog a, extensi n y amputaci n del ser humano. Infoam rica: Iberoamerican Communication Review, (7), 61-80.
- Tennant, R. (1999). Beyond GIF and JPEG: New Digital Image Technologies. Library Journal, 124(3), 111. Recuperado de: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=1538430&site=ehost-live>
- Ulanoff, L. (2016, August 10). The secret history of the GIF. Mashable. Retrieved from <http://mashable.com/2016/08/10/history-of-the-gif/#UgkIE3El7sqa>
- Roncallo-Dow, S. (2016). Confused Travolta o el placer de lo simple. Palabra Clave, 19 (1), 8-14.
- Williams, R. (n.d.). Recuperado de: <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=hus&AN=131083194&site=ehost-live>