



**De imagen a objeto:  
El error digital como recurso plástico**



Trabajo de Fin de Grado  
Grado en Bellas Artes  
Universidad de Sevilla  
2022-23

De imagen a objeto: El error digital como recurso plástico

Autora: Alicia Sibón Galdames  
Tutor: Miguel Pablo Rosado Garcés  
Firma del tutor (Vº.Bº.):

# ÍNDICE

- 1 Propósitos e introducción
- 2 Contexto entorno a la imagen tecnológica
- 3 Contexto entorno al error como recurso creativo
  - 3.1 Futurismo italiano y John Cage
  - 3.2 Estética post-digital
  - 3.3 Glitch y New Ugly
- 4 Digital-objeto y virtual-imagen
  - 4.1 El *estar siendo*: el aura digital
  - 4.2 El *dejar de ser*: la imagen que ocupa un espacio
  - 4.3 Una historia sobre la unión de lo real y lo simbólico, del objeto y la imagen
- 5 La imagen pobre
  - 5.1 Descarga
  - 5.2 Compresión
  - 5.3 Memoria
- 6 El viento natural se mueve al alcance de tu mano
- 7 Conclusión
- 8 Bibliografía
- 9 Relación de figuras

# 1 Propósitos e introducción

“El resultado es que el lenguaje digital revela su dimensión material en un sentido que antes permanecía oculto.” (Goldsmith, K. 2015).

Este Trabajo de Fin de Grado es una investigación sobre la relación de lo virtual con la imagen y lo digital con el objeto, vínculo que nos lleva a pensar sobre el carácter material de las imágenes, en concreto las de poca resolución. Es una puesta en valor de la baja calidad y del error, como recurso plástico y poético, por encima de la nitidez y la alta definición.

El desarrollo viene motivado por la gracia e interés plástico que he ido encontrando en imágenes de baja calidad y que desde un tiempo guardo en archivo personal: imágenes de whatsapp, memes, gifs, capturas de historias y de ciertos vídeos de youtube. En general fotografías aceleradas, borrosas, saturadas de filtros y pixeladas, hechas en momentos de prisa y necesidad, o por la pura anécdota. Me interesaba trascender lo insustancial de esta imagen encontrada, y lo gestioné durante un tiempo con la pintura, con la intención de darles importancia y una temporalidad más lenta. Fue cuestión de tiempo investigar sobre como funciona un dispositivo y una imagen digital, la resolución, el peso y las dimensiones, etc., lo que me ha ayudado, no solo a profundizar más en ellas sino a descubrir lugares nuevos desde donde trabajarlas.

Para acompañar el grueso teórico de este Trabajo de Fin de Grado, se harán distintas materializaciones: el registro de una performance, y una serie de objetos, que servirán de comprensión al intercambio dentro de la dualidad físico-virtual, por supuesto con clave en la imagen. Se incluye además un proyecto expositivo para apoyarnos en el fallo digital como oportunidad creativa, en este caso, redirigiendo el foco a una comparación de los códigos digitales con los códigos de lenguaje, concluyendo como la obra anterior, en esculturas. Este cuerpo de trabajo puede venir, bien de un interés plástico personal, como de una inspiración directa de las lecturas que sostienen este trabajo.

## 2 Contexto entorno a la imagen tecnológica



Existe un debate entre tecnología y arte como campos opuestos, y frente a la repetida creencia de que la primera eclipsa a la segunda, es preciso recalcar cómo los avances tecnológicos han ido moldeando las decisiones en la historia del arte, concretamente en la creación de imágenes, con acento en la pintura. Han ido de la mano por un lado, como apoyo y recurso creativo (la ciencia con el arte), y por otro, como antítesis (el arte con la ciencia) en forma de lance contra la perfección que la tecnología, cada día más, promete. Desde la modernidad se ha ido creando una división entre artistas que integraban, por un lado, cada adelanto en su obra, y por otro, los que trataban de buscar un lenguaje radicalmente separado.

“La pretendida autonomía del acto creador, que responde a los viejos preceptos sagrados de las artes tradicionales, se ha ido doblegando al imperativo tecnológico e industrial a lo largo de la era contemporánea”. (Colorado, 2019, pp. 22). De alguna manera, el arte reconoce que el centro del intercambio cultural hoy día son los medios de comunicación de masas, a pesar de las viejas añoranzas de la pureza de la creación artística.

Y ya no es hasta la Revolución Industrial cuando el arte empieza a experimentar fuertes cambios en relación a la tecnología, siendo desde las vanguardias hasta la actualidad el periodo de mayor concentración y evolución de las tecnologías de la imagen: la fotografía, el cine, la televisión y la imagen digital.

“En principio, la obra de arte ha sido siempre reproducible. Lo que había sido hecho por seres humanos podía siempre ser re-hecho o imitado por otros seres humanos.” (Benjamin, 1935, pp. 39).

La industrialización fue clave en el perfeccionamiento de la técnica del grabado, por la rapidez en la producción de obra, dando a esta la ocasión de ser llevada al mercado. “Con el grabado en madera, la gráfica se volvió por primera vez reproducible técnicamente; lo fue por largo tiempo antes de que la escritura llegara a serlo también gracias a la imprenta.” (Benjamin, 1935, pp. 39). La mecanización en la litografía influyó también en lo representado, permitiendo a la producción ir acompañada con los acontecimientos de la época, sirviendo estos a modo de testimonio de la realidad social de la época.

Décadas después, la fotografía supera a la litografía en rapidez. “Puesto que el ojo capta más rápido de lo que la mano dibuja, el proceso de reproducción de imágenes se aceleró tanto, que fue capaz de mantener el paso con el habla.” (Benjamin, 1935, pp. 40). A partir de aquí los avances en las tecnologías de la imagen influyen notablemente en la generación de la misma, ya no tanto hacia la mecanizada sino hacia la tradicional: la pintura. Con la fotografía surge el eterno debate que diferencia a artistas que integran la ciencia en su obra de los que la huyen.

Al contrario de muchas creencias del tiempo, la pintura no terminó con la fotografía, sino que se reinventó con el realismo y el impresionismo. Por un lado, el realismo se ayudaba de esta herramienta para una mayor precisión en la imagen, así como de la composición que el propio encuadre facilitaba. Por otro lado, el impresionismo lo esquivaba liberándose de la pincelada precisa, aunque se acercaba en el otro extremo en cuanto a su intención de captar la luz y el instante.

A finales del siglo XIX, la llegada del cine, activa de nuevo a los que exaltan la multiplicación de imágenes y perspectivas, naciendo en esta vertiente el Cubismo y el Futurismo; y en otra el Expresionismo y el Fauvismo, por parte de los que la esquivan. La costumbre de ver trozos de imágenes ensamblados que construyen relatos, ya no solo de la mano del cine sino de medios de comunicación posteriores, como la televisión y la radio, estimuló procedimientos como el fotomontaje y el collage. No es casualidad que los artistas comenzaron a multiplicar y apropiarse de imágenes, en una época en la que comenzamos a estar rodeados de ellas. El Action Painting surge en un momento de la historia en el que la televisión comienza a ser un medio “que invita al espectador a vivir dentro de la imagen”. Con la llegada de la televisión, estos adelantos se independizaron del arte y la ciencia, para democratizarse y pasar a ser producto asequible para el ciudadano y símbolo de la cultura de masas. Este fenómeno dio lugar, con el tiempo, a formas de creación inmateriales, que solo puede visualizarse en el momento físico presente o si se registra en imágenes o vídeo.

“Existe un mayor acuerdo si nos referimos a la incidencia en el arte de los medios de comunicación, de cómo estos han influido de manera directa sobre la plástica, que ha bebido claramente de la cultura de masas. Pero la cultura de masas se basa en la tecnología, depende de ella y se difunde a través de ella”. (Colorado, 2019, pp. 21).



### 3 Contexto entorno al error como recurso creativo

### 3.1 Futurismo italiano y John Cage

Hubo a principios del siglo XX una gran implicación por investigar y probar nuevas áreas en las artes, momento en el que justo la industria se encontraba en una fase emergente. Como ya se ha mencionado, cada actualización técnica daba lugar a un cambio de foco, siendo la tecnología una oportunidad para redirigirlo a lugares que hasta entonces habían quedado olvidados, como la atención que, al contrario de la pintura de retrato, se brindaba en la pintura de paisaje al personaje que estaba en segundo plano. Deja de ser el conocimiento de la técnica la esencia para la configuración de una obra de arte, para pasar a ser campos que se habían quedado ocultos hasta ese momento, en este caso estéticas en torno al error.

El movimiento futurista italiano era una corriente de las vanguardias de principio del siglo XX que tenía un gran interés por todos aquellos valores que sintetizaba la ciudad, a nivel de progreso, tecnología y velocidad. Rechazaban las estéticas del pasado y creaban música con ruido ambiental y sonidos industriales urbanos. Configuraron instrumentos musicales, los "intonarumori" que reproducían sonidos de nuevos dispositivos en aquel entonces: máquinas de fábricas, transportes, aparatos eléctricos, teléfonos, siendo esta la primera vez que se hacía música fuera de los márgenes académicos de conservatorio, para realizar un sonido totalmente experimental.

En los años 50 del mismo siglo, las pinturas de Rauchenberg, de nuevo, revisan el ruido visual (en un momento histórico clave para la transmisión televisiva) a través del descanso y la contemplación. Dos años después John Cage realiza *4'33"*, pieza en la que permanece sentado en un piano sin tocarlo durante 4 minutos y 33 segundos, llevando el foco del sonido al silencio, del músico al espectador, de lo escuchado a la escucha.

### 3.2 Estética post-digital

En respuesta a la perfección que la tecnología digital que cada día más promete, surge el reto de buscar aquello a lo que esta no puede lograr, hurgar en donde la información falla. Son formas de creación que vienen de y se dirigen al error y al accidente, como contestación al adelanto. Esto además ha impulsado el surgimiento de artistas cuyo encuentro fortuito y no-intención es lo que los autoriza, y ya no tanto un conocimiento técnico.

En los 90, la recuperación y puesta en valor del trabajo de John Cage, dio pie a los primeros ejercicios de experimentación dentro de la música creada por programas de computarización, así como a la estética post-digital y al movimiento del glitch. La estética post-digital se desarrolló dentro de la experiencia de trabajar con tecnología digital. "Las nuevas técnicas son a menudo descubiertas por accidente, por alguna falla, intento técnico o experimento". (Cascone & Negroponete, 2000, pp. 2) Con ella surge una corriente de compositores y artistas sonoros que a la hora de producir, se aprovechan de erratas de

aplicaciones, ruido de cuantización y de tarjetas de sonido, distorsión digital, ausencia de señal, virus, y otros errores tecnológicos, que dan como resultado sonidos accidentales.

El artista no necesita conocer perfectamente el funcionamiento del programa, de hecho, el creador es la máquina y el error no se puede crear sino provocar. “El dato escondido en nuestra percepción del “punto ciego” contiene mundos que esperan ser explorados, si escogemos desviar nuestro foco de atención hacia ellos.” (Cascone & Negroponete, 2000, pp. 3)

Al trastear una herramienta surgen fallas provenientes tanto del desconocimiento del usuario como del propio instrumento, en cualquier caso, deja en evidencia las partes más frágiles de la aplicación, así como las más interesantes. Es una oportunidad para diseccionarla y exponerla como material bruto, la vuelve más plástica. “Normalmente se refiere al “despedazamiento” o “sacar ronchas” del sonido, los compositores ahora pueden ver la música a un nivel microscópico”. (Cascone & Negroponete, 2000, pp. 7)

### 3.3 Glitch y New Ugly

Al hilo del deseo posmoderno de humanizar la perfección de la tecnología y desvincular el conocimiento y la intención del uso de programas, se introduce el glitch como arte que es generado accidentalmente por la tecnología, lejos de cualquier objetivo y formación.

Por definición, el glitch es un error de programación que se manifiesta visualmente pero no necesariamente afecta al funcionamiento de la aplicación.

El glitch se basa en la reproducción de un problema o fallo que evita que algo se realice de manera exitosa o que funcione como debería; en el plano visual, constituye un error aleatorio en el código que transforma irremediamente la apariencia de una imagen en un estímulo envejecido, distorsionado, estirado o borroso; una falla producida artificialmente, en fin, cuya estetización deviene en lenguaje artístico. (Suárez-Carballo et al., 2020, pp. 7)

Lo que en términos de videojuegos es un rasgo a evitar y corregir, en el ámbito artístico es una propiedad buscada y que está en tendencia.

El New Ugly es una corriente dentro de la comunicación gráfica de naturaleza posmoderna que investiga en un diseño menos académico y reglamentario. Un gran número de diseñadores gráficos reproducen fallos y buscan el feísmo o el azar (la recuperación del “WordArt”) como recursos para simular una estética de escasa formación en el diseño y una falsa apariencia amateur.

Cada vez existen más aplicaciones digitales de creación de imágenes y retoques fotográficos, a un ritmo que se supera con la tecnología. En la cultura postdigital, “el arte acude al error digital (glitch) en un intento por humanizar los nuevos medios y dispositivos” (Suárez-Carballo et al., 2020, pp. 3) en respuesta al cansancio por las redes globalizadas, y el exceso de información.



## 4 Digital-objeto y virtual-imagen



La etimología de *digital* viene del latín “digitālis”, que derivó en “digitus” y se refiere a los dedos y todo lo que concierne a estos. El sistema digital se compone de diez cifras llamadas ‘dígitos’, ya que en un principio los diez dedos de las manos se usaban para hacer operaciones matemáticas.

En este apartado quiero exponer la lógica que considero hay entre *imagen* y *virtual*, de igual manera que un objeto tiene cualidad de lo físico. Y trenzar, partiendo de esta base, unos conceptos con otros: pensar una imagen digital como materia, y relacionar lo virtual con lo ideal, así como lo digital con lo táctil.

La información digital funciona por codificación, es decir, mediante el traspaso de una información de un sistema de datos a otro. En la traducción de una palabra hacia otra lengua, el intercambio comunicativo eficaz sucede cuando hay una equivalencia entre el idioma de origen y el de destino, por lo tanto los interlocutores se entienden. Del mismo modo se mueve el lenguaje digital. Toda información, ya sea en forma de texto, audio, imágenes, se sintetiza a datos: la información es codificada (en sistema binario) para que el sistema digital la asimile, y decodificada (en caracteres) para el usuario. “Como prueba de lo anterior, recuerda cómo, cuando recibes un archivo .jpg adjunto en un correo electrónico, a veces por error el archivo no aparece como una imagen sino como puro código que se extiende casi al infinito”. (Goldsmith, 2015, pp. 22).

Los archivos digitales, por pertenecer a dicho código guardan una correspondencia que permite a una imagen ser texto, o a un pdf una canción; son piezas de una masa que les facilita viajar rápido, transformarse o desaparecer. “La otra cara del lenguaje digital es su maleabilidad: el lenguaje como plastilina, que se puede agarrar, acariciar, esculpir y estrangular. El resultado es que el lenguaje digital revela su dimensión material en un sentido que antes permanecía oculto”. (Goldsmith, 2015, pp. 31).

Como hemos visto, el lenguaje puede mutar bajo la condición de ser digital. Por otro lado, la escritura manual no permite estas transformaciones; en un mismo folio, una letra no se puede cortar, copiar y pegar en otro área del papel, cambiar de color una vez escrito, ni siquiera borrar sin dejar un rastro notable. Es inmóvil y original: la formalidad del texto no depende de una fuente preestablecida sino de una caligrafía, que varía según el estado presente del que lo escriba. Y para hacer una conversión de una imagen a un audio, habría de ser interpretada bajo parámetros subjetivos, sinestésicos, métodos de conversión, por supuesto de índole más poética que el funcionamiento de los bits, bajo cuyos códigos cada tipo de archivo podrían en principio ir clasificados, en olfato, vista, tacto, gusto y oído.

Mientras que las nociones tradicionales de la escritura se enfocan principalmente en la “originalidad” y la “creatividad”, el espacio digital fomenta habilidades nuevas que incluyen la “manipulación” y la “administración” de masas de lenguaje ya existente y en vías de crecimiento. (Goldsmith, 2015, pp. 41)

Es el turno ahora de aclarar el término *Virtual*:

Viene del latín 'virtualis', que quiere decir poder, fuerza, virtud. Una de sus acepciones en la RAE habla de *virtual* como adjetivo que designa a aquello "que tiene existencia aparente y no real".

Anteriormente se expuso "digital" como adjetivo de "dactilar" o aparato que funciona a través de datos. Lo digital es el medio que hace posible la interpretación y visualización de un contenido, que en este caso es lo virtual. Lo digital es la parte física (táctil) de lo virtual (idea), como si de un cuerpo que transporta ideas se tratase.

Y ya que "virtual" es la apariencia y lo no real, y digital es el instrumento, es preciso vincular digital con objeto, así como virtual con imagen.

## 4.1 El *estar siendo*: el aura digital

El título de este capítulo hace referencia a ideas de dos autores (Juan Martín Prada y Walter Benjamin), cuya lectura me ha dado perspectiva (de un siglo de diferencia) sobre la imagen reproducida y la imagen que está en reproducción, para plantear una distinción entre la representación de la imagen física y la presentación de la imagen digital.

Según numerosas fuentes en Internet, de entre las que no he podido saber la original, *imagen* es una "representación visual, que manifiesta la apariencia de un objeto real o imaginario". Su origen viene del latín 'imago', que significa copiar, emular, imitar. En cualquier caso, todas convergen en "representación" como definición. Esto nos permite a su vez confirmar que *objeto*, por el contrario, es una presentación.

Una imagen digital no es una imagen, son líneas de código que han de ser interpretadas como imagen. Al hilo de lo que anteriormente se expuso de las técnicas de reproducción de la imagen que impulsó la revolución industrial, es oportuno hacer la comparación con el constante reproducirse de la imagen en la era digital, momento en el que deja de ser producida a reproducida para pasar directamente a lo último, "sus datos digitales han de ser interpretados, presentados ante nosotros por un software de reproducción, y un hardware de visualización que conjuntamente refabrican lo que reproducen [...] la imagen es su propia reproducción". (Prada, 2018, pp. 98).

La imagen digital se acerca a aquellas imágenes mentales que cobran vida al recordarlas de igual forma que una imagen se hace visible en un monitor.



Fig. 1 *Imágenes de imagen*. Captura de pantalla.

*Nota.* Opción que da Google al buscar *Imagen*.  
*Representación de representación.* Para acompañar la cita "la imagen es su propia reproducción" que mencionaba Juan Martín Prada en *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet*.

En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, Benjamin hablaba del 'aura' como la ventaja que tiene una obra de arte de ser original y conservar la autenticidad, y por lo tanto, de ser la primera y estar por encima de sus reproducciones.

Incluso en la más perfecta de las reproducciones una cosa queda fuera de ella: el aquí y ahora de la obra de arte, su existencia única en el lugar donde se encuentra. La historia a la que una obra de arte ha estado sometida a lo largo de su permanencia es algo que atañe exclusivamente a ésta, su existencia única. (Benjamin, 1935, pp. 42)

Ante la cita: "Puede además, por otra, poner la réplica del original en ubicaciones que son inalcanzables para el original", la ubicuidad de la imagen digital responde como obra original en todas sus réplicas, ya que cuando copiamos y pegamos una imagen, el código sigue siendo el mismo. "Se está parcialmente generando en ella a cada momento, siendo interpretada por un software concreto y visualizada según el tipo y la configuración del monitor en el que se muestra" (Prada, 2010, pp. 5). son por tanto, igualmente originales. Se puede decir que todas las imágenes digitales poseen aura, o lo que es lo mismo, ninguna lo tiene.

El carácter atareado de la imagen que no deja de procesarse a sí misma, se arrima al de una pintura que está en proceso: un cuerpo que trabaja y toma forma, ya no como representación sino como *presentación*.

## 4.2 El *dejar de ser*: la imagen que ocupa un espacio

La fotografía analógica se caracterizaba por su condición romántica de congelar el presente, de captar los rayos de luz que rebotan del objeto para introducirse dentro de una caja hacia sales de plata. Al contrario que la imagen visualizada en un dispositivo digital, la imagen física trae con ella una interrupción del tiempo, al contrario del "estar siendo" (expresión a la que se refiere Juan Martín Prada), se concreta en una superficie, en un "dejar de ser".

A pesar de que la virtualidad es una entidad no física, las imágenes digitales poseen cualidades basadas en lo físico, como el que tengan dimensiones y peso. En este caso, las dimensiones de las imágenes se miden en píxeles y centímetros, y su peso en bytes. Pueden pesar, ocupar un lugar y estorbar también, aquello que las diferencia es la inagotabilidad del espacio informático, ya que una imagen dentro de él puede ser trabajada a cualquier escala, además de mantener la flexibilidad que facilita el código para ser reeditada tantas veces sin dejar huella.

Una vez impresa pierde esta inabarcabilidad, deja de ser información procesada y píxeles por pulgada para descansar en puntos de tinta sobre un soporte y tamaño delimitado. Con la impresión, la imagen sigue ocupando un espacio, esta vez se puede sentir con las manos, y abandona el constante *reproducirse* y la *idea* para pasar a ser *reproducción* y *objeto*. “Ahora, la imagen pasa de emitir luz a recibirla y a reflejarla. Su superficie es ya una “piel” a ser experimentada por el ojo.” (Prada, 2010, pp. 12).

La obra que muestro a continuación es un ordenador portátil conectado a una impresora y funciona de la siguiente manera: el portátil, con el photobooth abierto toma una fotografía, que se imprime a continuación. La acción se repite automáticamente, gracias a un programa que graba y reproduce el movimiento del ratón, en el que solo la primera sucede de forma manual; deja con cada imagen capturada un folio impreso con la misma, y estos se van acumulando.

El objeto es captado por el dispositivo (en imagen), y su imagen es devuelta a lo físico (en objeto): una relación objeto-imagen (físico-virtual) en la que se plantea cómo el peso y las dimensiones de las imágenes digitales pueden rozar lo material, así como sedimentar el presente en la impresión de la imagen que deja de reproducirse.

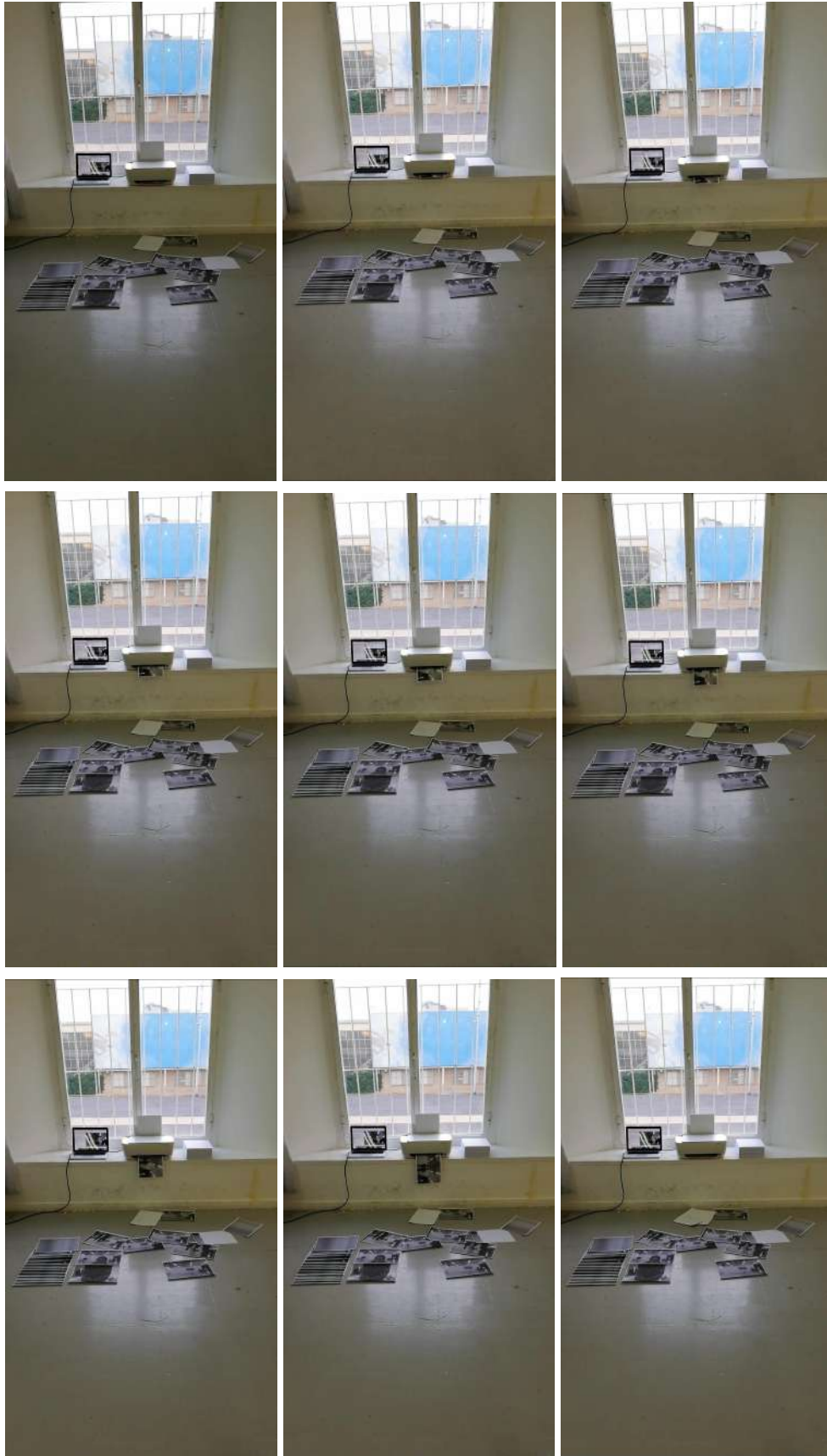


Fig. 2 Alicia Sibón. *Del estar siendo al dejar de ser*. 2023. Registro de performance.

### 4.3 Una historia sobre la unión de lo real y lo simbólico, del objeto y la imagen



Fig. 3 *El archivo que no llega*. 2023. Captura de pantalla de whatsapp.

Mi amiga Shari terminaba sus prácticas en Barcelona y tenía que coger el vuelo a Alemania. Estábamos cada una en su casa y quedamos en que yo iba a acompañarla a la parada del autobús para ir al aeropuerto. Me quedé sin datos en el móvil, pero al estar la parada cerca de su casa, pensé que me podía orientar. La verdad es que al final no pude localizarla. Ella me llama y me dice que tiene una cosa muy importante para mí y que me la tiene que dar. “Me tengo que ir y no me lo puedo llevar, te lo dejo en la parada y en otro momento lo podrás coger”, me decía. “Shari, no sé como llegar, son las 3 de la mañana y debería irme a casa”, yo le contestaba. A continuación me envía una foto del objeto en cuestión, ya en el suelo junto a la parada. Por la lenta conexión, los mensajes tardaban en llegar, y la imagen todavía más. El archivo se procesaba muy lentamente y la línea de carga no alcanzaba a rodear el círculo.

Pensé en cancelar la descarga y que así el archivo nunca me llegue, igual que el objeto que ella no me pudo entregar. Sentí ligera atracción al pensar en no ver nunca esa imagen, y que se quede en una idea ambulante e inaccesible (excepto para las señales de luz que la procesan). Como una carta sin sello o un regalo en la calle esperando a su destinatario.

Abandonando lo literario con la motivación de irme a dormir, fui a buscarlo situándome en el mapa digital y tratando de buscar algo verde en el suelo lo más cercano a aquella mancha borrosa. Lo encontré, era una bolsa con algo dentro y pude abrirla y tocarla con mis manos. El mensaje me llegó.

La mayoría de dispositivos conectados funcionan hoy como marcos cotidianos de fantasía, marcos normalizados que solapan el mundo digital y el mundo de las cosas y los cuerpos que se tocan, huelen y susurran más allá de los ojos y las yemas de los dedos. El “marco” casi siempre es visible pero tan habitual que tendemos a obviarlo, fundiendo lo presentado y lo representado, confundiendo dónde empieza lo simbólico y dónde lo imaginario, dónde termina o donde se funde con lo real. (Zafra, 2020, pp. 1)

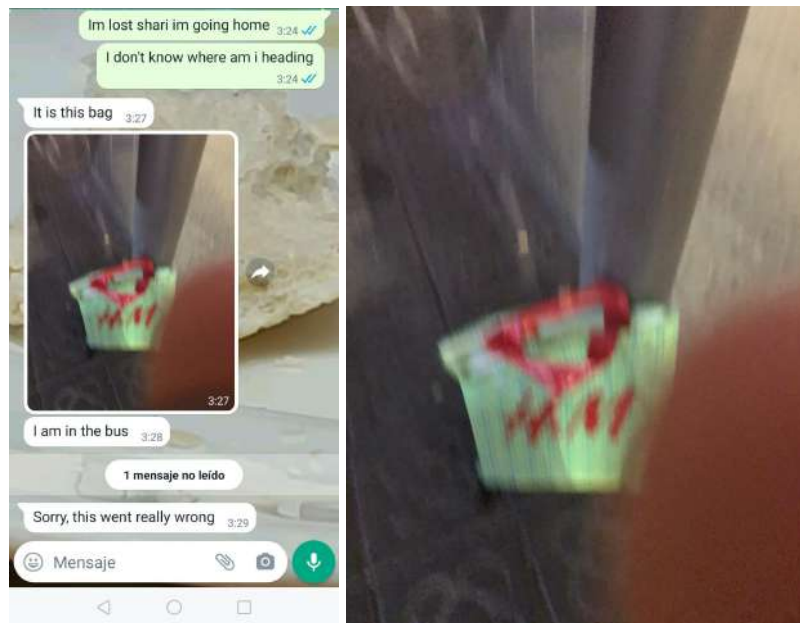


Fig. 4 *El archivo que llega*. 2023. Captura de pantalla e imagen de whatsapp.

## 5 La imagen pobre



La imagen pobre es una copia en movimiento. Tiene mala calidad y resolución subestándar. Se deteriora al acelerarla. Es el fantasma de una imagen, una miniatura, una idea errante en distribución gratuita, viajando a presión en lentas conexiones digitales, comprimida, reproducida, ripeada, remezclada, copiada y pegada en otros canales de distribución. (Steyerl, 2014, pp. 33)

Las imágenes juegan un papel importante en los medios de comunicación, puesto que la información viaja a través de ellas. A pesar de su condición inmaterial, no dejan de pertenecer a una producción, tienen fuerza, y ya no solo estética sino política: configuran relaciones de poder en forma de accesibilidad.

En su ensayo *En defensa de la imagen pobre*, Hito Steyerl (2014) reflexiona irónicamente sobre un capitalismo de las imágenes, en el que se antepone la alta definición como símil de visibilidad. Las equipara a las personas que pueden acceder a ellas, y por este motivo, a ser visibles. Las deja a un lado como representaciones para pensarlas desde un punto de vista instrumental.

Por otro lado la imagen de baja resolución se relaciona estrechamente con quienes no disponen de medios ni conexión a Internet para acceder a ellas, (que quedan limitadas a la exclusividad de lo digital y la alta resolución), lo que las hace personas invisibles, como aquellas imágenes pixeladas o descargadas, comprimidas y enviadas tantas veces que han perdido definición y por tanto, poder.

La globalización promete el acercamiento integral de la información, que al ser restringida a la red social, crea una jerarquía en base a la accesibilidad de las imágenes y a su nivel de resolución. En este caso, la alta resolución nos atrae “por lo extremadamente limpio [...] de lo hecho con esa perfección prodigiosa que es propia de lo digital”. (Prada, 2018, pp. 23).

Una imagen ligera es aquella que tiene poca información, pesa muy poco, y por tanto, puede moverse con lenta conexión. El peso condiciona su capacidad de distribución, por lo que el uso de la compresión ha facilitado notablemente el envío de archivos. Si pierden datos ganan rapidez.

Aparte de la resolución y el valor de cambio, se podría imaginar otra forma de valor definida por la velocidad, la intensidad y la difusión. Las imágenes pobres son pobres porque están muy comprimidas y viajan rápidamente. Pierden materia y ganan velocidad. (Steyerl, 2014, pp. 43)

En la década de los 90, la comercialización de dispositivos digitales de grabación de imágenes facilitó la difusión de la información, de modo que ciertos hechos, pasaban de sólo poder ser grabados por equipos técnicos y profesionales, a ser llegar a cualquier persona que tuviera una cámara en sus manos.

No era aún aceptada la aparición de imágenes pixeladas en los medios de comunicación por su falta de calidad, hasta que estas comenzaban a ser creíbles por su capacidad de difusión. “Se ha ido perdiendo la relación que vinculaba más “calidad” de imagen con un mayor grado de veracidad o valor documental”. (Prada, 2018, pp. 100). Su veracidad se basa en la velocidad. Esto influyó en una adaptación del periodismo a la estética de video

amateur. Por otro lado, las de alta calidad, por su nitidez y definición, desconfiaban por falta de inmediatez, llevaban tanta información que hacían dudar como intermediarias.

Estaríamos viviendo hoy, en definitiva, una progresiva eliminación de toda distinción entre los medios que producen y los que reproducen imágenes, pero también entre éstos y los medios de su distribución. La imagen no sólo circula, sino que su propia producción está asimismo vinculada a la movilidad del aparato de registro, habitualmente ya un *smartphone*, dispositivo que ha ido restando terreno a la cámara como instrumento específico de captura fotográfica, situándonos en una época a la que, desde luego, le viene muy bien la denominación “era poscámara”. (Prada, 2018, pp. 101)

El código de las imágenes de baja resolución trabaja poco porque llevan detrás pocos datos, no llegan al nivel de tarea de una imagen definida, y además no lo necesitan. Es el escaso instrumento el que eleva el valor representativo de la imagen. Una fotografía nítida de una vaca no sólo aporta información de que es una vaca sino del detalle de todos los elementos que la forman y la rodean, pero cuanto más pixelada esté más icónica será: una vaca sin más connotaciones. Son lo que muestran, la gráfica de la baja calidad se vuelve cercana, amable, cálida como las pelotillas que aparecen en un jersey del uso frecuente, no se escurren como la limpieza de la alta resolución, su superioridad te separa de ellas, de lo que quieren decirte, misteriosas, se mantienen en una idealización de aquello que prometen.

La imagen pobre ha sido subida, descargada, compartida, reformateada y reeditada. Transforma la calidad en accesibilidad, el valor de exhibición en valor de culto, las películas en clips, la contemplación en distracción. La imagen es liberada de las criptas del cine y los archivos y empujada a la incertidumbre digital a costa de su propia sustancia. La imagen pobre tiende a la abstracción: es una idea visual en su propio devenir. La imagen pobre es una bastarda ilícita de quinta generación de una imagen original. Su genealogía es dudosa. Sus nombres de archivo están deliberadamente mal deletreados. Es un frecuente desafío al patrimonio, a la cultura nacional o, de hecho, al copyright. (Steyerl, 2014, pp. 34)

La línea de trabajo que viene a continuación es una muestra de imágenes que tienen un peso y ocupan un espacio. Es una reflexión a nivel plástico sobre la precariedad de la imagen y su improductividad (o productividad alternativa) de la que hablaba Steyerl (2014), imágenes fragmento, de consumo, maleables, que han perdido poder, perecederas, digeribles, eternas y degradables.

Como piezas, pasan de la dureza a lo maleable, de lo imperecedero a lo perecedero, a lo largo de materiales rígidos, dúctiles y comestibles, se degradan en este caso por su condición de físicas y hasta el fin de lo orgánico.

Quiero además plantear la relación imagen-objeto, desde la contradicción de *descarga* en su uso virtual y físico, siendo en el primero un adquisición y en el segundo un desprendimiento; la *compresión* como el acto de comprimir un archivo para que ocupe menos espacio a partir de un material que permite estrujar una imagen, y la *memoria* (de almacenamiento) desde el retener imágenes, en este caso a través la ingesta. Entendemos la digestión de la imagen como respuesta ante el consumo rápido, en este caso podemos masticarlas y quedarnos con lo que nos nutra de ellas.



## 5.1 Descarga



Fig. 5 Alicia Sibón. *Jsjsjsjs.jpg*. 2023. Transferencia sobre escombros.



Fig. 6 Alicia Sibón. *Bendiciones.gif*. 2023. Transferencia sobre escombros.





Fig. 7 Alicia Sibón. *Felicidades\_jupita\_gomez.gif*. 2023. Transferencia sobre escombros.

## 5.2 Compresión





Fig. 8 Alicia Sibón. *Jajsjjs.zip*. 2022. Serigrafía sobre plastilina.



Fig. 9 Alicia Sibón. *Jescuristo\_con\_gato.zip*. 2023. Serigrafía sobre plastilina.



Fig. 10 Raquel Serrano. Cartografía de una imagen (nº7). 2018. Nota. Referencia.

## 5.3 Memoria



Fig. 11 Alicia Sibón. *Emoticon*. 2023. Impresión sobre oblea.



Fig. 12 Alicia Sibón. *Pásalo (SHARE)*. 2023. Impresión sobre oblea.

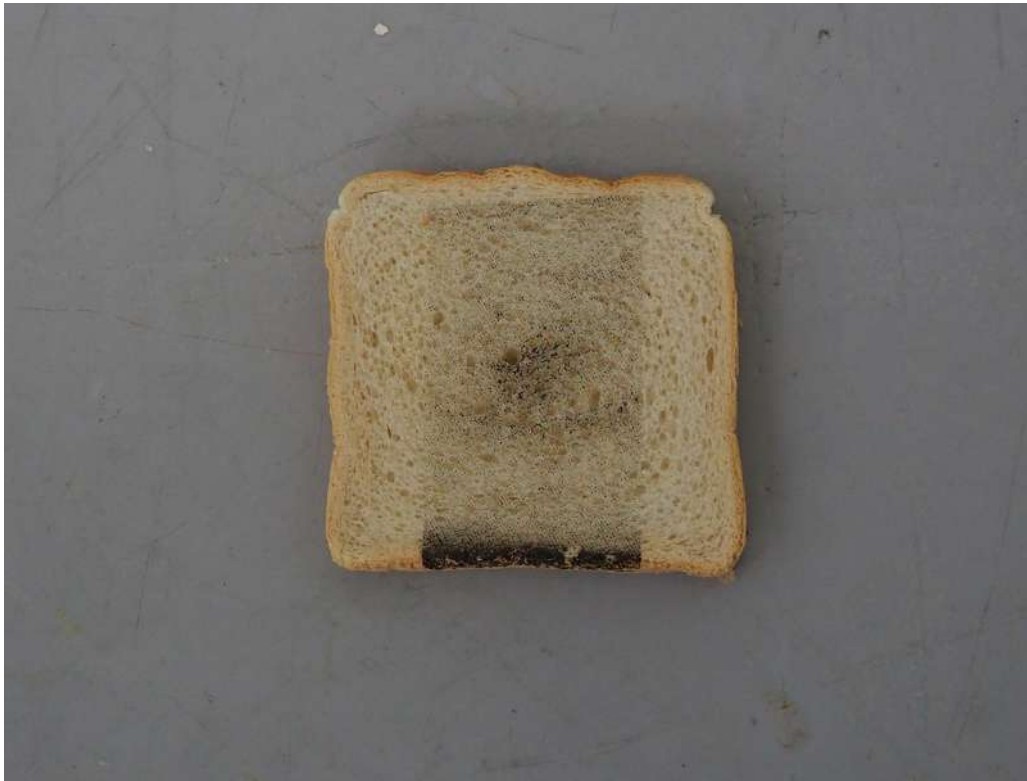


Fig. 13 Alicia Sibón. *Pan de la memoria de almacenamiento*. 2022. Serigrafía sobre pan bimbo.





Fig. 14 *Pan de la memoria*. 1979. Fotograma de Doraemon. Nota. Referencia.



6 El viento natural se mueve al alcance de tu mano



“Se ha generado una retórica que presenta a la realidad virtual como una forma de trascender la imperfección del aquí y ahora” (Robins, K. 1995, pp. 136)

*El viento natural se mueve al alcance de tu mano* es un proyecto sobre el fallo de la información como oportunidad creativa.

La metodología parte de instrucciones de uso de objetos de bazar chino (Figuras 23, 24, 25), que son traducidas con la cámara del traductor de google. Se generan frases (Figuras 26, 27, 28, 29) , y tras una interpretación personal, se generan esculturas (Figuras 15 a 21) y un vídeo (Figura 22) con la puesta en práctica de las instrucciones nuevas.

El objetivo de este trabajo es reinterpretar la traducción que hace un sistema digital automático a través del medio plástico, pasando por la lectura sensible.

Es un tránsito de objeto a imagen y de imagen a objeto (de físico a digital y de digital a físico) con el lenguaje como agente mediador.

“La realidad aumentada (RA o AR acrónimo anglosajón) es el conjunto de tecnologías que superpone información virtual sobre el mundo real del usuario, a través de texto, imágenes virtuales o sonido, utilizando para ello una pantalla, dispositivos móviles, unas gafas de realidad aumentada etc.” (Rodríguez, 2020, pp. 22)

La aplicación de la cámara del traductor del google se encarga de recoger e interpretar textos en otros idiomas a través de una imagen de la realidad, en cuyo proceso surgen imprecisiones, quedando a veces más cerca del uso recreativo que del didáctico. Juega un papel importante que el lenguaje de entrada sea el físico, habiendo de esta forma mayor margen de error.

Esta cualidad le brinda a cualquier motivo gráfico la oportunidad de ser un código y por lo tanto, un lenguaje. Se prolongan las cualidades plásticas del lenguaje digital hacia las del lenguaje físico.

*El viento natural se mueve al alcance de tu mano* se compone de 8 piezas:



Fig. 15 Alicia Sibón. *2014 con ganas de acariciar cuidadosamente*. 2023. Simulación en photoshop.



Fig. 16 Alicia Sibón. *Libro de carne*. 2023. Simulación en photoshop.

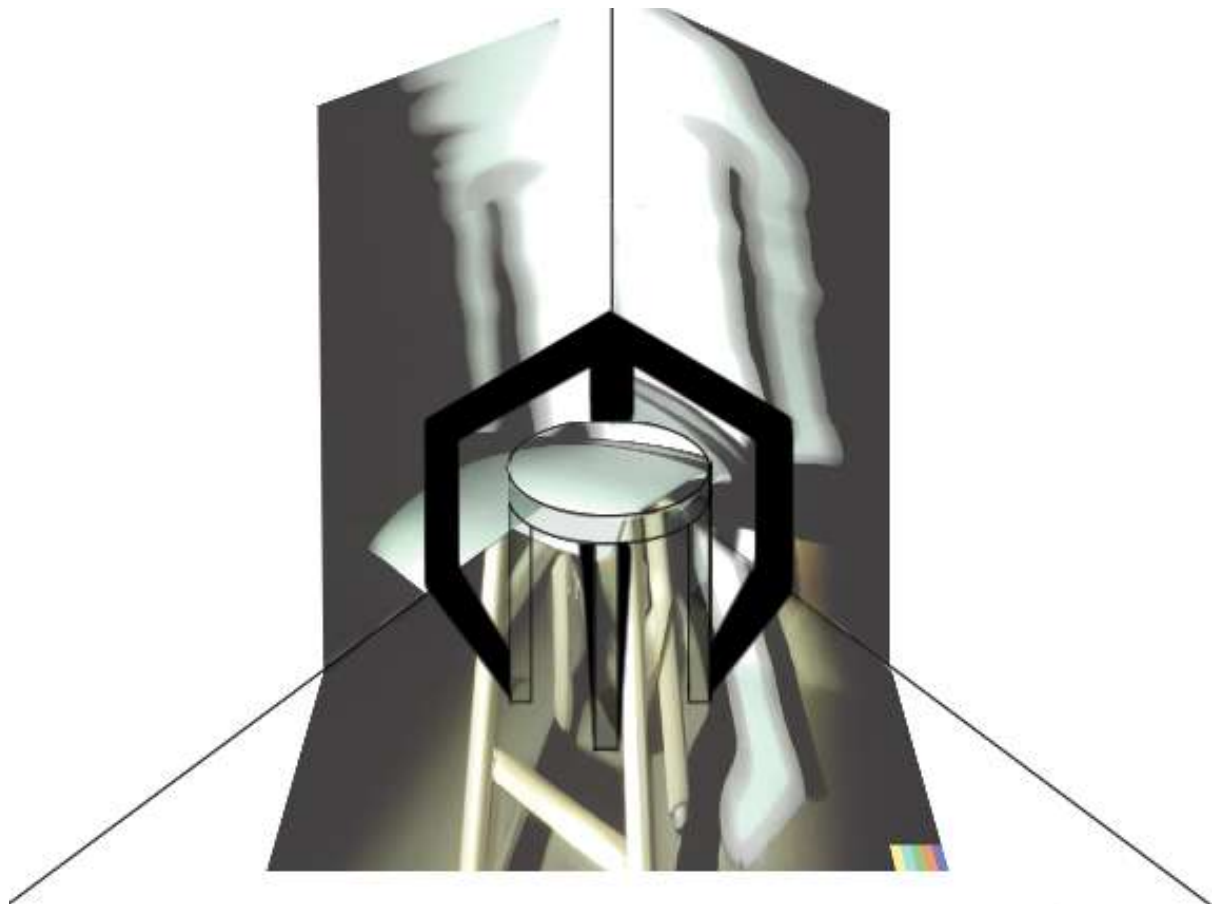


Fig. 17 Alicia Sibón. *Sinestesia salvaje en el taburete*. 2023. Simulación en photoshop.



Fig. 18 Alicia Sibón. *Ocho brazos de lujo*. 2023. Dall-e.



Fig. 19 Alicia Sibón. *El contenido está a la altura de la calidad del viento*. 2023. Simulación en photoshop.





Fig. 20 Alicia Sibón. *Kaka*. 2023. Imagen de “kaká jugador de fútbol” en Google Images.



Fig. 21 Alicia Sibón. *Un par de huevos de calidad*. 2023. Dall-e.



Fig. 22 Alicia Sibón. *Instrucciones de uso*. 2022. Fotograma de stop-motion.

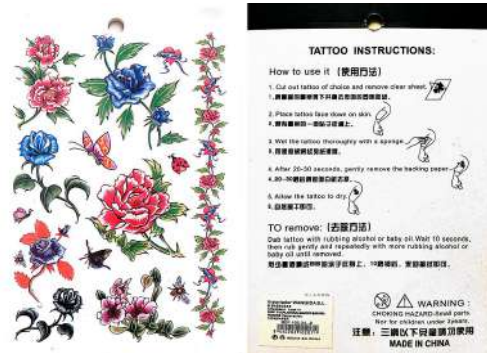


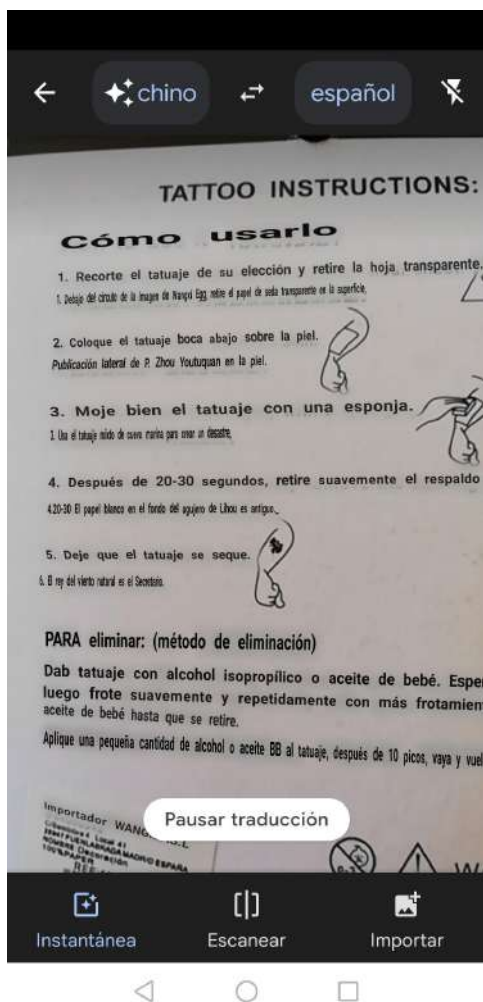
Fig. 23 Cuaderno de calcomanías. Nota. Objeto de bazar 1.



Fig. 24 Piedras para manicura. Nota. Objeto de bazar 2.



Fig. 25 Manguito. Nota. Objeto de bazar 3.



## Cómo usarlo

1. Redondea el huevo

3. Moje el papel del tatuaje con una línea de mar húmeda.

E. El viento natural puede ser plano,

6. El viento natural es la compañía.

E. El viento natural se mueve al alcance de tu mano.

6. Obras de viento natural.

6. El rey del viento natural es el Secretario.

3. Usa el tatuaje mixto de cueva marina para crear un desastre,

Fig. 26 Traducciones de las instrucciones del cuaderno de calcomanías por la cámara del traductor de google.

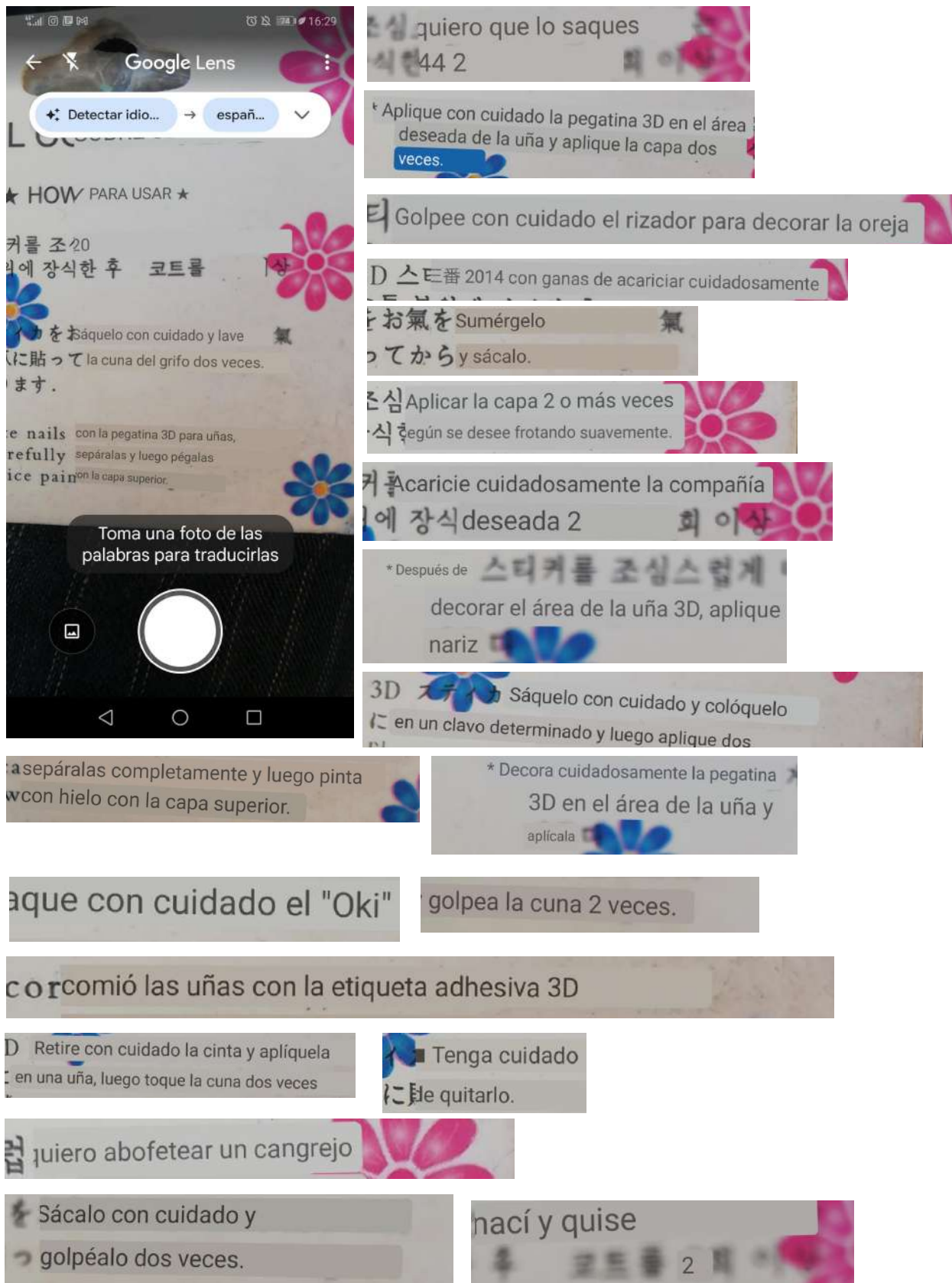
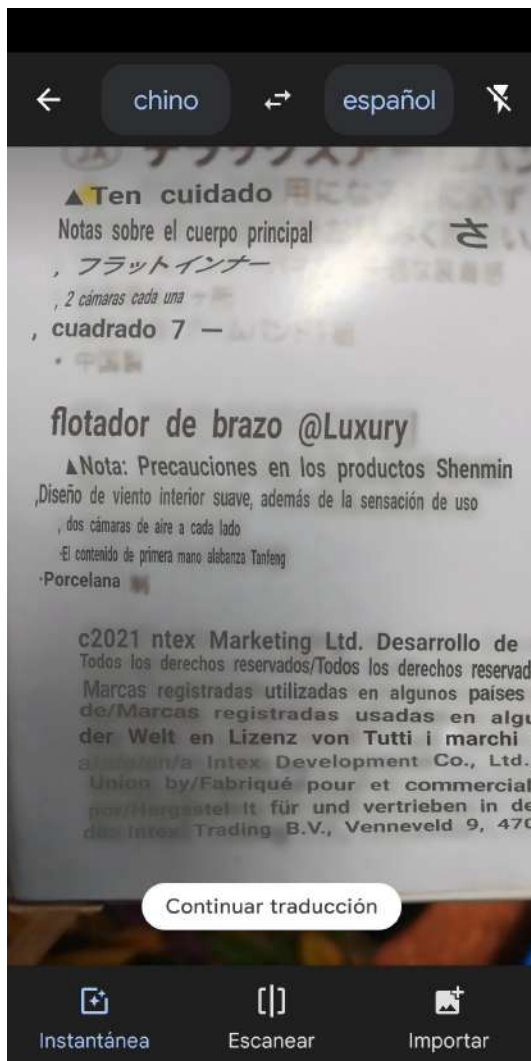


Fig. 27 Traducciones de las instrucciones del cuaderno de las piedras para manicura por la cámara del traductor de google.



Avance rápido

2 de cada una de las habitaciones vacías

·Comida china    ·Medicina china

Flotador de 8 brazos de lujo

el significado importa をお saltar

·Peso del aire 2mm cada uno

·Medidor de ola de viento interno suave, más la comodidad de uso

kaka

△ Nota: consulte las precauciones en el producto de sonido, Diseño de peso de carne suave, sensación cómoda en el uso de material dimensional.

, Nei Chun: un par de likes

, Nei Rui: un par de rehenes

· Diseño de imagen interior suave, aumenta la sensación de salvajismo en uso

: Medidor interno suave, además de una sensación de desenfreno en uso

·Diseño de imagen interior suave, más sinestesia salvaje en el taburete

, El diseño suave del jardín interior aumenta la comodidad de uso

, el contenido está a la altura de la calidad del viento.

·Contenido: Un par de huevos Ze de calidad

, Hecho en china

, Contenido: Mano de enero

Fig. 28 Traducciones de las instrucciones de manguitos por la cámara del traductor de google.



D 스테番 2014 con ganas de acariciar cuidadosamente

·Diseño de imagen interior suave, más sinestesia salvaje en el taburete

Flotador de 8 brazos de lujo

, el contenido está a la altura de la calidad del viento.

**kaka**

·Contenido: Un par de huevos Ze de calidad

Fig. 29 Capturas de traducciones de instrucciones por la cámara del traductor de google. Nota. Referencia para las esculturas.





## 7 Conclusión

Ya a partir de finales del siglo XX, con la aparición de Internet y la costumbre en el uso de dispositivos digitales, surgen nuevas formas de representación difícilmente acotables en tendencias artísticas, comprendiendo desde obras cuya visualización se limita al uso de la pantalla, hasta un regreso a la pura concreción de la materia. Sin duda lo que le da sentido a la heterogeneidad de formas creativas actuales, es la multiplicidad y saturación de imágenes y la ubicuidad del mundo virtual que tenemos al alcance de la mano.

El investigar sobre el lenguaje digital a través de estos referentes, a parte de consumir imágenes de una forma más sostenible, me ha hecho trabajar desde lo estético y antiestético con el respaldo teórico y la conciencia acerca de lo que llevan detrás. Claves que creo y espero, me acompañarán en la prolongación de mi discurso, con una puerta abierta al azar dentro del proceso, por supuesto al error.

Sobretudo, me ha servido de excusa para entrar en materia, en el doble sentido de la palabra, descubrir ideas (e imágenes), sacar unas cuantas, estirarlas, descontextualizarlas, desgarrarlas hasta convertirlas en materia, y poder esta vez de verdad, tocarla.

## 8 Bibliografía

BENJAMIN, Walter, 2003. La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica (1935). Mexico: Itaca.

Cascone, K., & Negroponete, N. (2000). Las Estéticas del Error: Las Tendencias “Post-Digitales” en la Música Contemporánea por Computador. *Recuperado: [https://www.researchgate.net/publication/237621118\\_Las\\_Esteticas\\_del\\_Error\\_Las\\_Tendencias\\_Post-Digitales\\_en\\_la\\_Musica\\_Contemporanea\\_por\\_Computador](https://www.researchgate.net/publication/237621118_Las_Esteticas_del_Error_Las_Tendencias_Post-Digitales_en_la_Musica_Contemporanea_por_Computador)*.

Colorado Castellary, A. (2019). La mirada múltiple: imagen y tecnología en el arte moderno. *La mirada múltiple*, 1-290.

Goldsmith, K. (2015). Escritura no-creativa. *Gestionando el lenguaje en la era digital*. Buenos Aires: Caja Negra.

Martín Prada, J. (2010). La condición digital de la imagen. *Catálogo premios de arte digital: Universidad de Extremadura. Cáceres: Grupo Mancort Comunicación*, 41-53.

Prada, J. M. (2018). *El ver y las imágenes en el tiempo de Internet* (Vol. 13). Ediciones Akal.

Robins, K. (1995). El ciberespacio y el mundo en que vivimos. *Body & Society*, 1 (3-4), 135-155.

Rodríguez Tenorio, G. (2020). Espiritualidad Ar: Contexto y aplicación de la realidad aumentada en las Bellas Artes.

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

Suárez-Carballo, F., Martín-Sanromán, J. R., & Galindo-Rubio, F. (2020). La estética del error en el diseño gráfico contemporáneo: conexiones entre el glitch, la cultura posdigital y el New Ugly. *Revista 180*, (46), 2-14.

Zafra, R. (2020). REDES Y POSVERDAD1. *Algoritarismos*, 69.

## 9 Relación de figuras

- Figura 1. *Imágenes de imagen*. Captura de pantalla.
- Figura 2. Alicia Sibón. *Del estar siendo al dejar de ser*. 2023. Registro de performance.
- Figura 3. *El archivo que no llega*. 2023. Captura de pantalla de whatsapp.
- Figura 4. *El archivo que llega*. 2023. Captura de pantalla e imagen de whatsapp.
- Figura 5. Alicia Sibón. *Jsjsjsjs.jpg*. 2023. Transferencia sobre escombros.
- Figura 6. Alicia Sibón. *Bendiciones.gif*. 2023. Transferencia sobre escombros.
- Figura 7. Alicia Sibón. *Felicidades\_lupita\_gomez.gif*. 2023. Transferencia sobre escombros.
- Figura 8. Alicia Sibón. *Jsjsjsjs.zip*. 2022. Serigrafía sobre plastilina.
- Figura 9. Alicia Sibón. *Jescuristo\_con\_gato.zip*. 2023. Serigrafía sobre plastilina.
- Figura 10. Raquel Serrano. Cartografía de una imagen (nº7). 2018. Nota. Referencia.
- Figura 11. Alicia Sibón. *Emoticon*. 2023. Impresión sobre oblea.
- Figura 12. Alicia Sibón. *Pásalo (SHARE)*. 2023. Impresión sobre oblea.
- Figura 13. Alicia Sibón. *Pan de la memoria de almacenamiento*. 2022. Serigrafía sobre pan bimbo.
- Figura 14. *Pan de la memoria*. 1979. Fotograma de Doraemon. Nota. Referencia.
- Figura 15. Alicia Sibón. *2014 con ganas de acariciar cuidadosamente*. 2023. Simulación en photoshop.
- Figura 16. Alicia Sibón. *Libro de carne*. 2023. Simulación en photoshop.
- Figura 17. Alicia Sibón. *Sinestesia salvaje en el taburete*. 2023. Simulación en photoshop.
- Figura 18. Alicia Sibón. *Ocho brazos de lujo*. 2023. Dall-e.
- Figura 19. Alicia Sibón. *El contenido está a la altura de la calidad del viento*. 2023. Simulación en photoshop.
- Figura 20. Alicia Sibón. *Kaka*. 2023. Imagen de "kaká jugador de fútbol" en Google Images.
- Figura 21. Alicia Sibón. *Un par de huevos de calidad*. 2023. Dall-e.
- Figura 22. Alicia Sibón. *Instrucciones de uso*. 2022. Fotograma de stop-motion.
- Figura 23. Cuaderno de calcomanías. Nota. Objeto de bazar 1.
- Figura 24. Piedras para manicura. Nota. Objeto de bazar 2.
- Figura 25. Manguito. Nota. Objeto de bazar 3.
- Figura 26. Traducciones de las instrucciones del cuaderno de calcomanías por la cámara del traductor de google.
- Figura 27. Traducciones de las instrucciones del cuaderno de las piedras para manicura por la cámara del traductor de google.
- Figura 28. Traducciones de las instrucciones de manguitos por la cámara del traductor de google.
- Figura 29. Capturas de traducciones de instrucciones por la cámara del traductor de google.
- Nota. Referencia para las esculturas.