

La imagen
HIPER EN LA ERA DE SU
REFERENCIALIDAD
PROPUESTA DE MODELO INTERPRETATIVO



I R E F

La imagen en la era de su hiperreferencialidad

Jorge Brandon Salazar Marín

Tesis para optar por el grado de Maestría en Artes Visuales

Posgrado en Artes y Diseño, UNAM

23 de junio de 2026

ÍNDICE

1. AGRADECIMIENTOS
2. INTRODUCCIÓN
3. ANTECEDENTES
4. CAPÍTULO UNO: imágenes
5. 1.2 ORNITORRINCO
6. 1.3 OZYMANDIAS
7. 1.4 EL AGUA DE ZELDA
8. CAPÍTULO DOS: Hiperreferencialidad
9. 2.2 TSUKUMOGAMI
10. 2.3 READY PLAYER ONE
11. 2.4 DE LA PROTOMEMÉTICA A LA HIPERMEMÉTICA
12. 2.5 EVANGELION EN TV PÚBLICA
13. CAPÍTULO TRES: APROPIACIÓN
14. 3.2 DE LA PICTURIZACIÓN
15. 3.3 NARCISO
16. 3.4 DE CHAPLIN A SKIBIDI TOILET
17. 3.5 ARTE Y REDES SOCIALES
18. CONCLUSIÓN
19. REFERENCIAS

AGRADECIMIENTOS

A la Dra. Edith Guadalupe Vázquez Navarrete, por su visión crítica y el apoyo constante que permitió vincular mi investigación teórica con la práctica artística en espacios como el HUB x Art Lab.

A los miembros de mi sínodo: Dr. Juan Manuel Marentes Cruz, Dr. David Fajardo Tapia, Mtra. Diana Marengo Sandoval y Mtro. Sergio Enrique Medrano, por su tiempo, observaciones y por fortalecer la validación de este trabajo.

A Andrea Marín, por su presencia constante y su apoyo incondicional en cada etapa de este proceso, mi más profundo agradecimiento.

Mi gratitud al Posgrado en Artes y Diseño de la UNAM y su planta docente. A G.Art Laboratory de Gaber Lugo. Asimismo, a mis compañeras del SEEA por el crecimiento colectivo.

Agradezco el respaldo institucional de la UNAM y el apoyo financiero del CONAHCYT.

Al Centro Multimedia del CENART, en especial a Adriana Casas Mandujano y Humberto Jardón, por el contexto histórico compartido. Al Centro de Cultura Digital y a Berenice Zambrano por el apoyo bibliográfico. A la Colmena Centro de Tecnologías Creativas "Grace Quintanilla" y su staff, en especial a Abel Benítez y César Flores Andonegui, por su apoyo y colaboración. A la UATx por permitirme exponer mis ideas en su espacio.

A la comunidad artística y colegas que nutrieron este proceso, destacando la retroalimentación con Kuratrix, Proyectos Puente, y mis excompañeros de "La Esmeralda". A la comunidad de artistas que trabajan con los medios digitales. Y a la comunidad de artistas pixel art.

A Donají Mendoza y su familia por su apoyo incondicional. A Fabián Luna por su amistad. Finalmente, a mi familia: María Elena, Trevor, Abraham, Yvonne y Bella Esperanza, por ser mi cimiento.

A todos los animales cuya presencia me dio la fuerza para investigar y empatizar con mi entorno. A Schulz y Olivia.

INTRODUCCIÓN

En la era digital, las imágenes nos rodean constantemente. Dicho flujo ha sido facilitado por las tecnologías de conversión, transformando lo analógico en píxeles. A este proceso de convertir una imagen a píxeles, se le denomina en esta investigación **pixelación**. El píxel, como unidad mínima, tiene la característica de poder aparecer, modificarse y trasladarse de forma inmediata. Las imágenes se han acelerado.

En este contexto, surgió el desafío central que motivó esta investigación: el **ruido**. En el marco de este trabajo, se entiende el ruido no como un error a eliminar, sino como una sobreabundancia de significados sin descryptar. Archivos sellados de los que no tenemos la llave para descryptarlos, lo cual nos obliga a invertir tiempo en buscarla, o simplemente dejarla pasar.

Vivimos inmersos en una economía de la atención donde las imágenes compiten por ser vistas, ser comprendidas, de tener su nicho. Esto las vuelve ruidosas, generan ruido ante la imposibilidad de procesarlas todas. Este ruido no es vacío; es una tormenta de millones de puntos de información simultáneos donde la percepción resbala sin encontrar anclaje. Los sentidos se encuentran saturados.

Esta tesis no aborda el ruido —entendido como la actual sobreoferta de imágenes frente a nuestra escasa capacidad de atención— como un problema, sino como tierra fértil, campo de juego y materia prima cultural que facilita vincularnos con los demás. Este fenómeno se explora fundamentalmente a través de la experimentación artística. Quien suscribe, **Error del arte**, artista transmedia.

Mi práctica consiste en transitar entre diversos formatos bajo una misma narrativa para alcanzar a distintos públicos, buscando dinámicas imposibles de lograr en un solo medio.

Esta postura responde a la experiencia de pertenecer a una generación cuyo archivo mental es un híbrido caótico de treinta años de cultura pop, videojuegos, literatura y memes de internet: un desfile de referencias donde un grabado del siglo XVII y un glitch digital reclaman exactamente la misma jerarquía de atención.

Por lo tanto, la presente investigación debe leerse, sobre todo, como un ejercicio de organización de información. Para construirla, se exploró el mundo a través de las anotaciones en cuadernos de cuando estudiaba la licenciatura en Artes Visuales, de las capturas de pantalla acumuladas tras décadas de estancias en internet, de recuerdos, de las referencias que compartía el entorno y de los archivos olvidados en la computadora.

Lejos de pretender erigirse como un compendio universal y generalizante, este trabajo funciona como un mecanismo de curaduría personal. El objetivo central fue tomar todo ese archivo y representarlo para propiciar su vinculación con el bagaje de otros individuos, brindándoles un marco referencial actualizado que agilice la interpretación de imágenes. En esencia: proponer un modelo.

De este modo surge la propuesta central de esta tesis: el **modelo de hiperreferencialidad (iref)**¹, una herramienta teórica concebida, precisamente, para trazar mapas en medio del ruido. El eje central de este planteamiento es replantear la imagen; dejar de verla como un elemento estático o siquiera definible, para abordarla como una red o entidad compuesta en constante vinculación. Bajo esta óptica, la imagen (i) adquiere todo su poder a través de las referencias (ref) que la habitan. "estado iref", definido aquí como un estado de resonancia o "ruido descriptado". Frente a este panorama, la investigación se rige por una pregunta central:

"En la era de su hiperreferencialidad (iref) ¿con qué tecnología podrían las imágenes artísticas poner a prueba su capacidad de generar vínculos?"

La hipótesis inicial de esta tesis plantea una respuesta táctica: el **pixelador**.

Si el estado iref esta conformado por una red de datos y referencias de alta resolución que fluyen aceleradas, el acto de pixelar (la pixelación) actúa como un filtro y una unidad de medida. Al someter la imagen hiperreferencial a la cuadrícula limitada del píxel, la despojamos de su ruido superfluo, sintetizamos sus referencias y la convertimos en un bloque de información ligero, manejable y listo para ser re combinado. El píxel es el lenguaje nativo del sistema y, por lo tanto, la única herramienta capaz de descriptarlo desde adentro.

Metodología y objetivos

Metodológicamente, el pixel art se empleó como una técnica de ingeniería inversa montada sobre las referencias analizadas. La cuadrícula de mosaicos LED actuó como un filtro de síntesis diseñado para despojar a la imagen de sus excesos y re-presentarla en su expresión mínima. Ya sea frente a un lienzo barroco o un fenómeno viral, estas re-presentaciones proponen nuevas pautas de lectura. Por ello, las 64 obras que son piedras angulares, vertebran y dan estructura a esta tesis (63 en pixel art y una pintura al óleo) renuncian a la pretensión de originalidad para asumirse como las ilustraciones de un archivo re-presentado. Cada una es, en esencia, un esfuerzo tangible por descryptar el ruido que nos rodea.

Este esfuerzo por descryptar el ruido llevó la práctica del taller hacia la teoría. Traducir una imagen histórica a una cuadrícula digital trasciende el mero cambio de formato para activar un verdadero puente temporal; un fenómeno que dialoga directamente con teorías basadas en las aplicaciones culturales de la tecnología. Partiendo de esta base, afirmamos que el presente interviene sobre el material histórico, modificando su lectura y evidenciando que la imagen nunca está fija en el tiempo.

Por ello, esta tesis rechaza la visión del tiempo como una línea continua. En su lugar, propone que las relaciones entre las imágenes son estrictamente omnidireccionales; espacios de convergencia donde múltiples épocas conviven simultáneamente dentro de un mismo encuadre.

Para estructurar este fenómeno, el objetivo general de la investigación se centró en definir y aplicar el estado iref, un mecanismo de resonancia entre los distintos nodos de un sistema. Se puso especial énfasis en los vínculos de retrocausalidad: la capacidad de nuestro pensamiento actual para reinterpretar y alterar el pasado.

De este objetivo se derivan los siguientes objetivos específicos:

Revisar los antecedentes y vínculos lógicos entre imagen, tecnología, arte, apropiación e iref.

Definir y fundamentar el estado iref como propuesta conceptual.

Aplicar el modelo a un corpus de casos delimitados (arte contemporáneo, cultura pop y memes digitales).

Validar la aplicabilidad del estado iref a través de la representación de 64 obras en pixel art, donde cada pieza funciona como un caso de estudio de la praxis de rebobinado y traducción, integrando así la teoría con la creación artística.

La meta de esta tesis consistió, por lo tanto, en proponer una estrategia de resonancia ante el ruido, ofreciendo una herramienta concreta que permita re-presentar imágenes desde una perspectiva diferente. Para alcanzar esta meta, se propuso una experiencia transmedia: esta tesis está conformada por animaciones GIF que conviven con la lectura.²

Justificación y Estructura

El proceso para generar dichas imágenes consistió en tres puntos fundamentales. Primero, se realizó un rastreo referencial (indagando qué otras imágenes componen a esta). En segundo lugar, se ejerció la curaduría como una herramienta de representación. Finalmente, se convirtió el conjunto de imágenes a pixel art, y se asoció con referencias bibliográficas.

Así, este documento tuvo la finalidad de presentar el trayecto completo: desde la inmersión en el ruido digital, hasta su ordenamiento a través del estado iref y su representación pixelada.

A continuación, se detalla el propósito de cada apartado:

Antecedentes. Este apartado establece la genealogía del problema, situando la crisis de la atención y la saturación en un contexto histórico-tecnológico. Aquí se rastrea la evolución de los dispositivos de memoria —desde la escritura hasta la era digital— para demostrar que la ansiedad por "guardar" el pasado es el motor que, paradójicamente, ha generado el ruido que hoy nos impide verlo. Se revisan las tensiones entre la memoria orgánica y la memoria artificial, preparando el terreno para entender por qué las herramientas actuales requieren una nueva estrategia de lectura.

Capítulo Uno. Imágenes, desmantela la definición tradicional de la imagen como un objeto estático o una simple "copia" de la realidad, proponiendo en su lugar metáforas dinámicas como la "mariposa" o el "ornitorrinco". Se argumenta que las imágenes son nodos activos y relacionales que cambian de significado según su interacción y contexto, similar a cómo funcionan los elementos dentro de un videojuego. Lejos de los consensos absolutos, se define a la imagen por su capacidad de modificarse y conectar tiempos y espacios en distintos horizontes.

Capítulo Dos. Hiperreferencialidad, constituye el núcleo teórico de la investigación. Aquí se define formalmente el estado iref como un "sistema operativo" cultural de alta resonancia donde conviven múltiples tiempos y medios. Asimismo, se explora cómo el exceso de información conduce a un colapso semántico o cinismo, ante el cual se proponen estrategias de "inversión" (nichos) y "recuperación" (rebobinado).

Capítulo Tres. Apropiación, aborda esta práctica no como una novedad exclusiva de internet, sino como una tensión política histórica entre la "alta cultura" y lo popular, trazando una línea que va desde la Ilustración hasta fenómenos virales contemporáneos. Este capítulo analiza cómo el mercado y las instituciones artísticas terminan absorbiendo y mercantilizando la ironía y la crítica. Se concluye que la apropiación digital necesita de una mediación material para generar una fricción real y escapar de la volatilidad de la pantalla.

Tomando en cuenta todas estas consideraciones, se busca demostrar que teoría y práctica no son esferas separadas, sino que se entrelazan de forma necesaria para permitirnos leer, producir y resignificar imágenes de forma crítica en la era descrita, la era de su hiperreferencialidad.

Notas

1. A partir de ahora simplificada como iref. ↩
2. Disponible en el siguiente enlace: xrrxr.art. ↩

ANTECEDENTES

El uroboros de lo mismo

Imagina un dragón devorando su propia cola, consumiéndose a sí mismo en bucle. Usaremos este antiguo símbolo, el *uroboros*, como la metáfora más precisa de nuestra cultura digital. ([Figura 1](#))

FIGURA 1

UROBOROS



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en el grabado del alquimista del siglo XVII, Lucas Jennis.*

Vivimos en un presente que consume vorazmente el pasado para crear contenido presentando como nuevo, pero que se siente extrañamente familiar. Es un bucle que gira cada vez más rápido, una repetición constante disfrazada de novedad. Frente a este fenómeno, la presente tesis propone el término **condición urobórica**³: un sistema cerrado donde la cultura, asfixiada por su propia abundancia, ha dejado de producir "acontecimientos" para producir "contenido".

Pero, ¿qué es lo que impulsa a dicho dragón a morderse la cola con tanta desesperación? Esta dinámica encuentra su correlato teórico en el concepto de **AutoPoiEdipo**, propuesto en 1999 por el filósofo aceleracionista Ian Hamilton Grant.⁴ Para desglosar el término AutoPoiEdipo, debemos dividirlo en sus dos componentes: Autopoiesis y Edipo.

Autopoiesis: Propuesto originalmente por los científicos Maturana y Varela, una máquina autopoietica (como una célula) es un sistema autónomo que se define por su capacidad de producirse y mantenerse a sí mismo, generando continuamente sus propios componentes para conservar su propia organización. Es un sistema cerrado en su organización, cuya única finalidad es su propia perpetuación⁵. Maturana y Varela lo oponen a las máquinas alopoiéticas, que son las que producen algo distinto de sí mismas⁶ (como una fábrica que produce autos).

Edipo: Se refiere a la figura mítica griega de Edipo, quien, sin saberlo, asesina a su padre y se casa con su madre, cumpliendo así una profecía trágica. A partir del mito, Deleuze y Guattari redefinen Edipo como un símbolo del mecanismo de represión generalizada en el capitalismo, sugiriendo que las estructuras familiares tradicionales reflejan y perpetúan las dinámicas de poder capitalistas.⁷

Así podemos describir a AutoPoiEdipo como una máquina —la del capitalismo cibernético— que, al igual que un vampiro, "vampiriza los bioemergentes para mantener la máquina en funcionamiento",⁸ sugiriendo una explotación continua de recursos humanos y naturales. Esto se traduce en los ciclos de tendencias virales, y en la economía de la atención, que nos premia por producir más de lo mismo.

Para asegurar su reproducción infinita, el AutoPoiEdipo opera con una "indiferencia con respecto a lo que consume, comiendo cualquier cosa y todo".⁹ No le importa si el contenido es un debate político, un baile viral o una guerra; todo es combustible. Así, el sistema funciona "suicidando" a sus componentes —las tendencias, los creadores, nosotros— en una serie de esquizomuertes¹⁰ ("yoes" temporales que nacen y mueren con cada tendencia). Esta muerte y creación constante es su motor principal: al alimentarse y reproducirse de lo viejo, genera un vacío que exige ser llenado por algo más, reiniciando el ciclo.

Este bucle se mantiene circulado debido a que es *retrocausal*¹¹, es decir, "empieza por el final, pero termina más allá".¹² Pensemos en TikTok, cuya plataforma es capaz de volver algo viral incluso antes de que exista la tendencia. Esta preexistencia del consumo ha impulsado la autofagia digital. En particular, la práctica de utilizar recursos computacionales para crear contenido superficial con la esperanza de que se vuelva viral se ha denominado "Internet slop" (bazofia de internet), reflejando una crítica de los usuarios de internet a la superficialidad y el desperdicio en la era digital.

Un ejemplo de este fenómeno es la "AI Slop"¹³, un término despectivo que se refiere a la producción masiva de imágenes generadas por modelos de Inteligencia Artificial (GenAI), criticando la falta de originalidad y el uso excesivo de recursos naturales para crear contenido vacío y repetitivo. El exceso se vuelve cultura: la popularización de herramientas de generación de imágenes por IA llevó a la tendencia viral de 2025 conocida como "Italian Brainrot"¹⁴, un fenómeno que destacó por su capacidad de saturar las redes con contenido repetitivo e intelectualmente vacío. (Figura 2)

FIGURA 2

ITALIAN BRAINROT PINTANDO



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en los memes brainrot "tung tung tung tung tung sahur" y "tralalero trarlala".

Biblioteca PoMo¹⁵

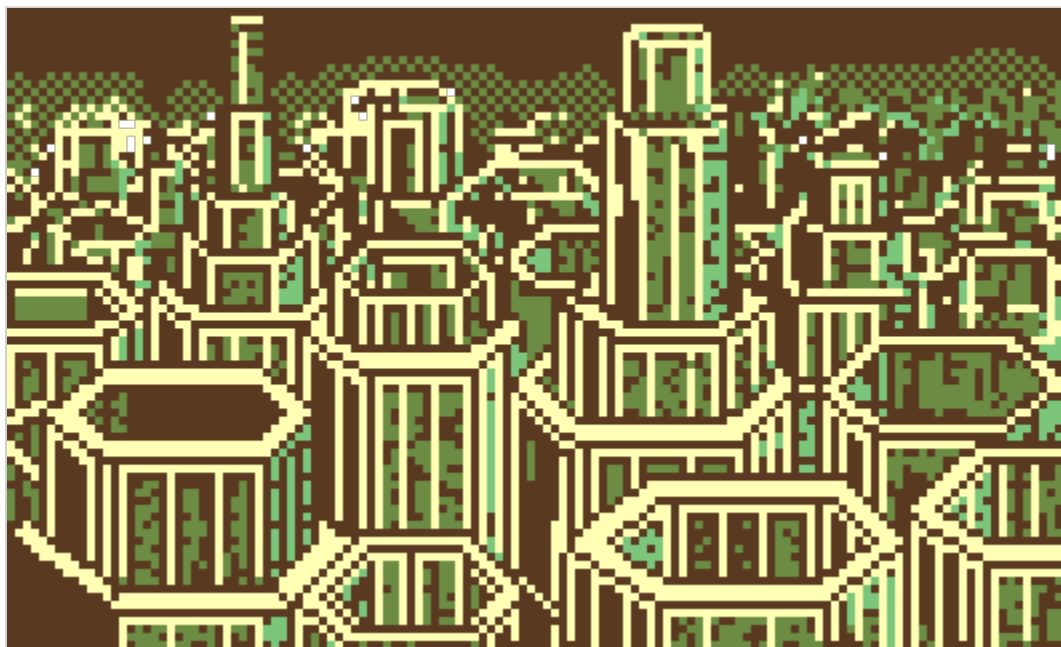
Si hoy nos ahogamos en el "slop" y el "brainrot", no es por accidente, sino porque es el resultado de una estructura construida sobre la acumulación y el consumo.

En nuestra era digital, no es desconocido el acto de consumir contenido solo por el hecho de consumir algo (doomscrolling¹⁶). Los filósofos aceleracionistas Mark Fisher y Robin McKay diagnosticaron esta condición como **posmofilia (PoMo)**: un estado en el que el individuo se encuentra "saturado de significación".¹⁷

Aquí es fundamental detenernos en la advertencia de Byung-Chul Han, quien identificó el peligro de confundir disponibilidad con conocimiento. El desborde de datos no nos hace más sabios; al contrario, nos pierde. Como sentenció Han: "La información por sí sola no ilumina el mundo. Incluso puede oscurecerlo. A partir de cierto punto, la información no es informativa, sino deformativa".¹⁸ El exceso de información es, en esencia, ruido.

Para ilustrar esta "deformación", la metáfora de "La biblioteca de Babel" de Jorge Luis Borges resulta precisa: en un mundo que contiene todos los libros con todas las combinaciones de letras posibles, la sobreabundancia de información anula cualquier orden o conocimiento.¹⁹ (Figura 3)

FIGURA 3
BIBLIOTECA DE BABEL



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la obra Bibliotheque Babel del artista Jean-François Rauzier (2013).*

Frente a este archivo infinito, el usuario se refugia en lo que ya conoce, eligiendo lo que su lógica ha precalculado.

¿Qué pasa entonces con lo nuevo? Si todas las combinaciones posibles de ideas, palabras e imágenes ya existen, crear algo genuinamente nuevo u original se vuelve casi imposible; cada nueva imagen es solo un libro más destinado a perderse en los anaqueles. Por el contrario, re-presentar un libro olvidado es devolverle la vida. El rol del arte cambia: deja de ser creación *ex nihilo* (desde la nada) para convertirse en un acto de selección y curaduría.

Ilustración Oscura y cinismo tecnocrático

Cuando la Biblioteca de Babel se lleva al extremo, el resultado es el cinismo: ningún libro nuevo importa. Prevalece un desinterés absoluto por cualquier realidad que no sirva como alimento para el ciclo del uroboros.

Esta tesis identifica un fenómeno específico que ocurre si se mantiene este sistema y es llevado al límite: el **cinismo tecnocrático**. No es otra cosa que el ejercicio de poder a través de la tecnología a costa de la integridad humana. Un caso paradigmático es la división de videojuegos de Microsoft, XBOX. Persiguiendo márgenes de ganancia del 30% —muy superiores a los márgenes de dicha industria—,²⁰ la compañía despidió a nueve mil empleados en 2024, y tras el auge de la IA como reemplazo al trabajo humano, un directivo sugirió cínicamente a los nuevos desempleados que deberían buscar "apoyo emocional" en una inteligencia artificial.²¹

Se configura así un sistema que automatiza la ausencia de empatía. Este panorama invita a revisar la **Ilustración Oscura** de Nick Land. Su filosofía y el movimiento de la Neorreacción proponen no frenar, sino precipitar el colapso del orden social democrático.²²

Bajo esta influencia se consolida la **Neorreacción**,²³ un movimiento gestado en los márgenes de internet cuya premisa es el rechazo absoluto a los ideales de la Ilustración. Para el neorreaccionario, la democracia es el origen de la decadencia occidental,²⁴ y está sostenida por lo que denominan "La Catedral"²⁵: una supuesta hegemonía progresista conformada por académicos, políticos y medios.²⁶ Frente a esto, su propuesta es el "abandono" del sistema en favor de modelos de gobernanza autoritarios, jerárquicos e incluso eugenésicos.²⁷ Land funciona aquí como el "supervillano filosófico"²⁸ necesario: su diagnóstico es claro, pero su solución es la autodestrucción y el autoritarismo.²⁹

El diagnóstico final del problema es, por tanto, devastador: un ciclo AutoPoiEdípico que genera un ruido en el que vive el usuario posmoderno (PoMo) y lo insensibiliza a lo otro, culminando en un cinismo tecnocrático, respaldado por filosofías neorreaccionarias que celebran el colapso.

De la distopía a la utopía: redefiniendo la tecnología

El análisis de la distopía es vital para entender el presente, pero quedarse ahí conduce a la parálisis. Resulta más edificante —y más retador— pensar en utopías: no como fantasías, sino como horizontes prácticos de emancipación. Horizontes renderizados.³⁰

Crear puentes entre estos horizontes exige replantear el concepto que tenemos de tecnología. Y como contrapropuesta de la "Ilustración Oscura", existen otras formas de pensar la tecnología que no caigan en el cinismo tecnocrático.

Para construir estos puentes, debemos arrebatarle el concepto de tecnología a los tecnócratas. Como propone Yásnaya E. Gil, la tecnología necesita redefinirse: no debe limitarse al supuesto "desarrollo" occidental de máquinas y eficiencia, sino entenderse como el conjunto de aprendizajes y prácticas que nos permiten relacionarnos con el entorno³¹ y con lo otro.

Bajo esta luz, surgen tecnologías de resistencia, como la **ternura radical**, que transforma el acto de cuidar y formar redes de apoyo en una herramienta política contra la violencia sistémica.³²

Ambos modelos comparten la genealogía del hacker: aquel que aprovecha la circulación acelerada para vulnerar las reglas desde adentro. Como se menciona en la película *Wargames*: "ningún sistema es totalmente seguro".³³

Internet mismo nació de una contradicción al sistema tecnocrático: una tecnología militar convertida en cuna de inteligencia colectiva. Esto motiva la pregunta fundamental planteada por la tallerista del Centro de Cultura Digital Berenice Zambrano (@darkolina): "Si una tecnología tan potente como internet nació del miedo, ¿qué podríamos crear si nuestras tecnologías nacieran del deseo, la ternura o el juego?".³⁴

La respuesta a esta pregunta define el horizonte de esta investigación. Una tecnología nacida del deseo, la ternura y del juego debería producir oportunidades de interacción entre individuos que permitan la comprensión existencial de lo otro.

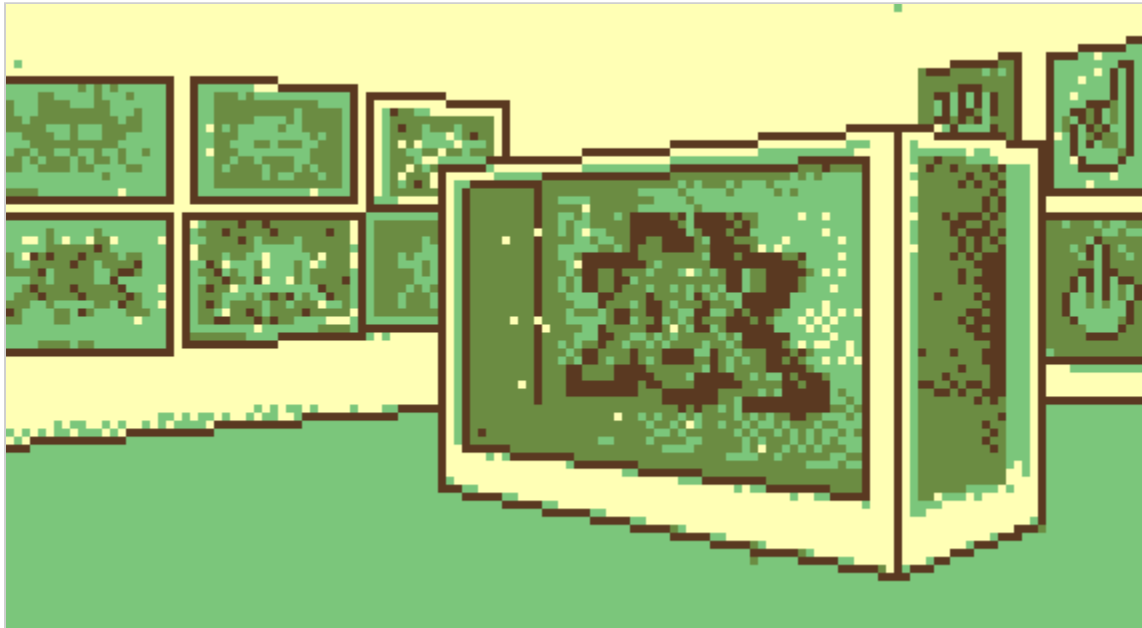
Frente a la saturación del ecosistema digital, la utopía que persigue esta investigación es que el arte trascienda la mera contemplación estética, el estatismo del museo y el cinismo de la red, para convertirse en una herramienta funcional dentro del **estado iref**. Se anhela que la imagen digital deje de ser un síntoma del ruido y en cambio opere como un mapa que nos permita tomar decisiones dentro de nuestra era iref.

El arte como exploit³⁵

A continuación se presentan artistas y prácticas que anteceden a esta obra y provienen de distintos medios y generaciones. Independientemente del soporte, su contenido es la síntesis: toman un referente y lo traducen a la lógica de lo otro.

Invader: Artista urbano. Su obra más popular, llamada "World Invasion" iniciada desde 1998 hasta la actualidad, consiste en colocar mosaicos de personajes del videojuego de Taito (*Space Invaders*, 1978) alrededor del mundo simulando una "invasión" extraterrestre, al día de hoy ha instalado 4,339 Invaders en 87 territorios.³⁶ ([Figura 4](#))

FIGURA 4
TRIPLE TROUBLE

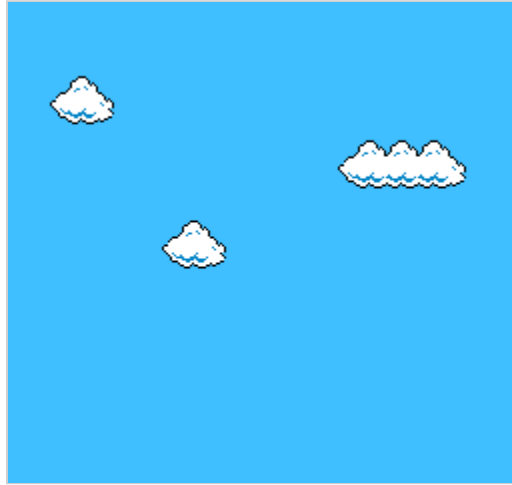


Vista de la instalación en la Newport Street Gallery, Londres.

Fotografía de diversas obras de mosaico del artista Invader, quien colaboró con Damien Hirst y Shepard Fairey para la muestra. HENI (2025).

Cory Arcangel: Artista multimedia. Una de sus obras más conocidas, *Super Mario Clouds* (2002), consiste en un cartucho de *Mario Bros.* modificado para aislar únicamente las nubes, hackeando el código original, con el fin de volverlo un paisaje minimalista.³⁷ (Figura 5)

FIGURA 5
SUPER MARIO CLOUDS



*Obra de Cory Arcangel (2002),
consistente en un cartucho de Nintendo modificado para mostrar únicamente las
nubes del videojuego Super Mario Bros.*

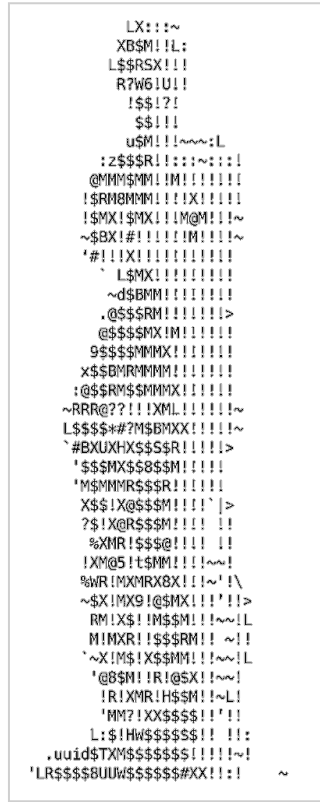
Vuk Ćosić: pionero del net.art quien utilizó las limitaciones computacionales de su tiempo como forma de expresión creativa. Un ejemplo paradigmático es su serie *ASCII History of Art for the Blind*, donde "traduce" obras de arte como la Venus de Milo, a una silueta reconocible construida enteramente con signos de puntuación y letras.³⁸ La obra *History of Art for Airports*, adapta las mismas imágenes para funcionar como señalamientos en aeropuertos.³⁹ (Figura 6)

FIGURA 6

VENUS



A



B



C

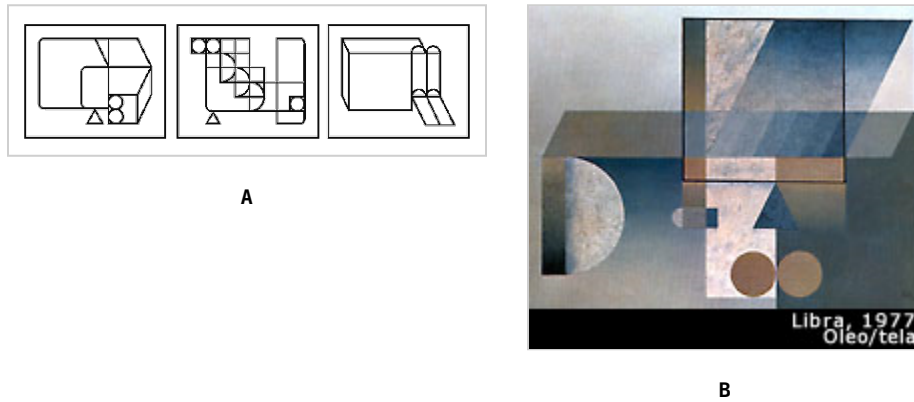
A) *Venus de Milo* (s. II a.C.).

B) Obra de Vuk Ćosić, de la serie *ASCII History of Art for the Blind* (1998). C)

Obra de Vuk Ćosić, de la serie *History of Art for Airports* (1999).

Manuel Felguérez: Artista mexicano cuya obra titulada *La Máquina Estética* en los años 70 representa uno de los primeros ejemplos de la relación artista-máquina en México. Felguérez utilizó la computadora como una colaboradora creativa; generando patrones digitales que él luego interpretaba plásticamente al óleo.⁴⁰ ([Figura 7](#))

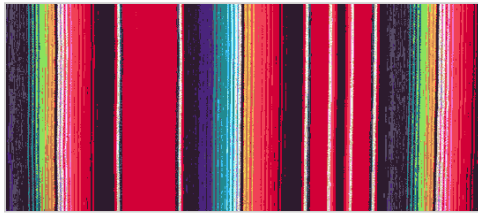
FIGURA 7
LA MÁQUINA ESTÉTICA



Obras de Manuel Felguérez. A) Modelos geométricos generados por computadora (1977).
B) *Libra*, óleo/tela (1977).

Isaac Kerlow: Pionero del arte digital en México, Kerlow presentó en 1986 la histórica muestra *Arte por computadora* en el MAM. Su propuesta convirtió las limitaciones técnicas de la época — píxeles, polígonos y paletas reducidas— en un lenguaje para reinterpretar la iconografía popular, fusionando la rigidez digital de aquel tiempo para representar con patrones ([Figura 8](#)), o grecas prehispánicas.⁴¹

FIGURA 8
DEL SARAPE AL PIXEL



A



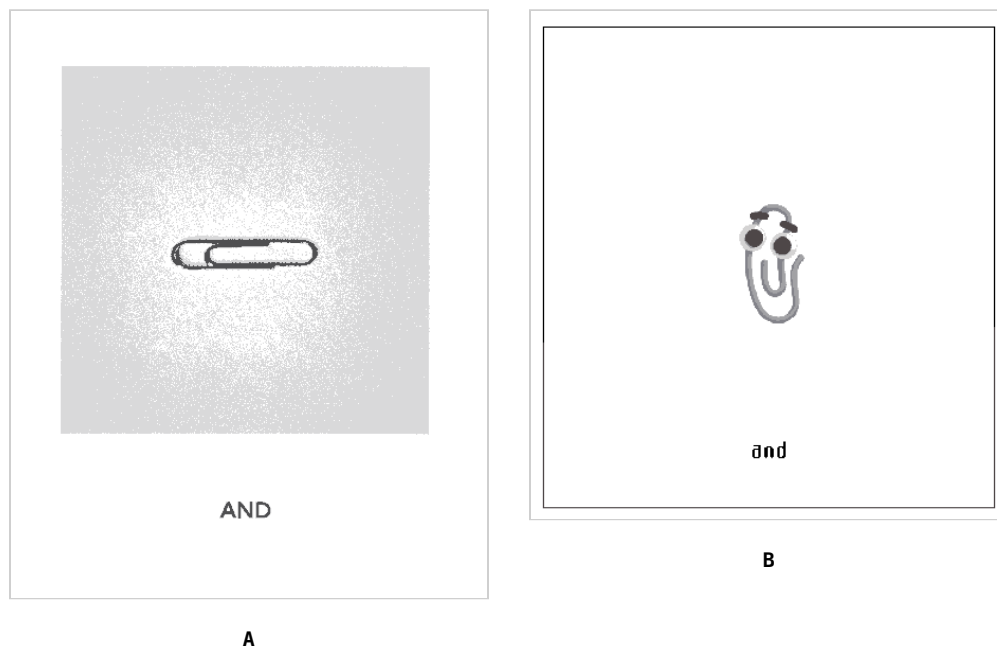
B

A) Detalle de un sarape tradicional mexicano.

B) Obra digital de Isaac Kerlow (c. 1986), parte de la exposición retrospectiva Digital Antiguo, presentada en el Centro Multimedia del CENART en 2025, curada por la Mtra. historiadora del Arte Gloria Angélica Corona.

Canek Zapata: Tecno-poeta y artista digital, Zapata analiza críticamente la tecnocultura mediante la traducción de lenguajes. En *Baldessari Emojis* (after Goya Series, 1997),⁴² adapta el conceptualismo de John Baldessari sustituyendo las imágenes originales por emojis. Presentada en una extensión de 51,000 píxeles, la obra demuestra cómo la gramática visual de la red reconfigura el concepto artístico para el entorno digital. ([Figura 9](#))

FIGURA 9
UN CLIP Y EL TEXTO "AND"



A) *AND*, obra de la *Goya Series* (1997) del artista conceptual John Baldessari.

B) Reinterpretación de la misma pieza por Canek Zapata (*Baldessari Emojis*, 2015–2020).

Murakit: Estudiante del Posgrado en Movimiento, Arte digital y Tecnologías de la Información de la UNAM, y figura activa de la corriente actual de artistas digitales, al organizar y reunir proyectos afines para realizar exposiciones y eventos de arte digital. Murakit emplea el pixel art junto a la iconografía del anime y los videojuegos del internet temprano en México para proponer una "estética espiritual".⁴³ Su producción destaca por explorar la fluidez de la identidad en la red a través del desdoblamiento en múltiples roles y avatares, como su personaje *Muri Furry*. (Figura 10)

FIGURA 10
"MURI FURRY"



A



B

A) Persona de la comunidad furry (fursona).

B) Obra pixel art de Murakit.

Estas obras de arte tienen en común sustraer un referente de su sistema de origen para forzarlo a operar bajo la lógica de lo otro. Todas ellas permitieron volver a experimentar una imagen preexistente. Ya sea traduciendo el código al óleo, la lana al píxel o el arte conceptual al emoji, la operación artística hackea la posición en la que se tenía entendida una imagen.

La estrategia de la modularidad

Si el exploit es la acción de hackear aprovechando las vulnerabilidades de un sistema aparentemente cerrado, para abrir el ciclo uroborico necesitamos una estructura que lo permita. Aquí entra el concepto de **diseño modular**.

Alejandro Pisanty define la modularidad como la creación de sistemas compuestos por subsistemas autosuficientes que funcionan dentro de un marco mayor (como una bombilla estándar en cualquier socket).⁴⁴ Este principio se opone radicalmente a la lógica del uroboros tecnológico actual, ejemplificado en el iPhone: dispositivos cerrados, diseñados para no ser reparados y destinados a la basura.

Para que el arte sea capaz de romper y modificar ciclos este debe operar como un sistema abierto. Un ejemplo de esta modularidad dentro del arte se encuentra en el performance *Queridas Viejas* de la artista María Gimeno. En esta obra, Gimeno toma el libro *La historia del arte* de Gombrich —el libro que fue y sigue siendo el canon del arte europeo— y lo interviene físicamente, cortando sus páginas con un cuchillo para insertar a las mujeres omitidas.⁴⁵ (Figura 11)

FIGURA 11
CORTE AL LIBRO DE GOMBRICH



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en el performance Queridas Viejas de la artista María Gimeno (2019).*

Gimeno nos enseña que el pasado no es un bloque monolítico, sino un sistema de módulos que podemos (y debemos) reordenar. Esta tesis adopta esa misma lógica: el modelo no inventa la historia, sino que "corta y pega" módulos de diversos contextos y tiempos para generar nuevas interpretaciones.

Navegar el caos

Si aceptamos que la cultura es modular y acumulativa, nos enfrentamos al problema de la cantidad: ¿cómo navegar la inmensa Biblioteca de Babel sin perderse?

La respuesta ya había sido planteada en el siglo XIX por Aby Warburg. Su "Atlas Mnemosine" fue un intento pre-digital de cartografiar la memoria de Occidente. Warburg montaba imágenes heterogéneas en paneles negros para revelar conexiones secretas, buscando lo que llamó *Pathosformeln* (fórmulas del pathos)⁴⁶, imágenes que sobreviven al tiempo y se van recontextualizando constantemente en distintas culturas. Una forma de trazar genealogías y problemas estéticos en común a lo largo del tiempo. ([Figura 12](#))

FIGURA 12
ATLAS MNEMOSINE



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), a partir del Panel B del Atlas Mnemosine de Aby Warburg, registrado como fotografía en 1929.

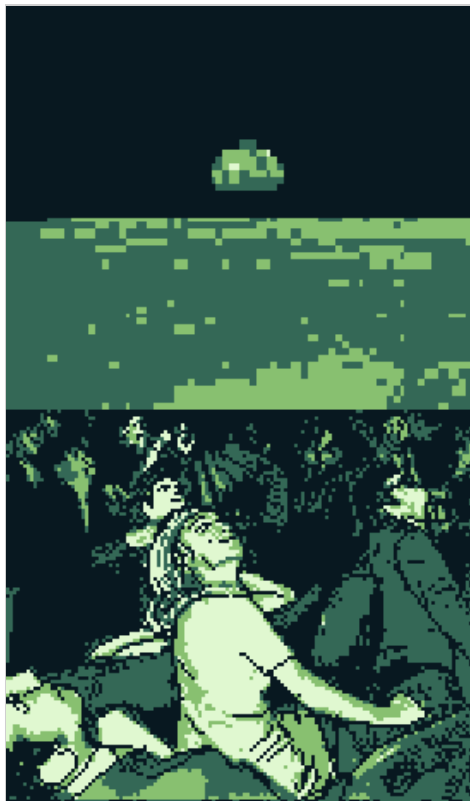
El método de Warburg es un antecedente directo de una arqueología de medios, un modo de leer las conexiones ocultas en el caos del archivo en donde, como propone el teórico Siegfried Zielinski: "las bibliotecas más excitantes son aquellas que se desbordan en su riqueza, de tal manera que no pueden ser organizadas a cabalidad".⁴⁷

Warburg, al navegar por la extensa tradición plástica europea, y Zielinski, al explorar el vasto imaginario de los medios, demuestran que el ruido y la saturación dependen de la perspectiva. El ruido no es ruido si se desencripta, la saturación no lo es si hay curaduría. Autores como McLuhan⁴⁸ o Jacques Attali⁴⁹ ven algo más en el ruido: más bien, lo que se considera ruido depende de bajo qué circunstancia se enuncie. Desde esta perspectiva, la Biblioteca de Babel PoMo ya no es tan intimidante.

Dentro del intervalo resonante

Para navegar el ruido, organizar las imágenes visualmente no es suficiente. Marshall McLuhan y Bruce R. Powers advirtieron que los medios electrónicos crean un "intervalo resonante": una vibración tecnológica y omnidireccional que permite sentir y reaccionar colectivamente a escala planetaria.⁵⁰ La imagen ya no es solo algo que se "ve" (oculocentrismo), sino algo que vibra y se siente colectivamente, como ocurrió con la transmisión del Apolo 11. (Figura 13)

FIGURA 13
TRANSMISIÓN DEL APOLO 11



Obra pixel art de Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), compuesta por dos paneles:

el superior reinterpreta la fotografía de la Tierra tomada por la tripulación del Apolo 11 (1969), y el inferior se basa en una fotografía de Neal Boenzi que documenta la reacción del público el día del regreso a la Tierra del Apolo 11, publicada en The New York Times el 24 de julio de 1969.

Esta resonancia implica que la pantalla no es una ventana pensada sólo para ser vista, sino una superficie táctil hecha para ser tocada.⁵¹

Como argumenta W.J.T. Mitchell en *No existen los medios visuales*, no existe la "pureza óptica". Toda imagen involucra al cuerpo, al tacto y al oído.⁵² Aislar los sentidos es lo que permite hacernos caer en la superficialidad del bucle digital de aislamiento y autoconsumo. Ignorar esta resonancia híbrida nos aísla de lo que ocurre en nuestro entorno.

Es aquí donde la teoría aterriza en la práctica. Si buscamos una salida al bucle digital inmaterial, debemos acercarnos a procesos y obras que lo vuelvan evidente.

La obra de la artista mexicana Andrea Badillo Sariñana (@badillo.sarinana, actual estudiante del posgrado en Artes de la FAD), titulada *Según yo sabía nadar*, materializa esta condición híbrida espacial, temporal y multisensorial. Se trata de una pintura al óleo sobre la que se proyecta una transición programada de luces LED. Este mecanismo hace aparecer y desaparecer el texto "NO ME QUIERO IR" junto a otros elementos pictóricos. ([Figura 14](#))

FIGURA 14
SEGÚN YO SABÍA NADAR



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en la obra homónima de la artista Andrea Badillo Sariñana, una instalación que combina óleo sobre tela con iluminación programada de luces LED, expuesta en la exposición individual "Las huellas de lo vivido", Saltillo, México (2025).

La transición entre lo que se pierde y lo que aparece es evidente solo para quien se detiene el tiempo suficiente frente a la pintura.

La obra de Badillo Sariñana vuelve evidente que las imágenes no son estáticas: en particular demuestra que la interfaz digital (el LED) puede convivir orgánicamente con la tradición pictórica por excelencia (el óleo). El pigmento, la luz, el texto y el cuerpo (y el tiempo, el espacio y la virtualidad) coexisten en un mismo instante.

Es aquí donde se materializa lo que en esta tesis definimos como el **estado de hiperreferencialidad**, o **estado iref**: un estado de alta resonancia donde múltiples tiempos (pasados/presentes), sentidos (el tacto/el oído/la vista) y múltiples medios (analógicos/digitales) coexisten en una misma tecnología, facilitando vincularlas con otras tecnologías. Sin embargo, enfrentarse a esta simultaneidad puede resultar abrumador. A diferencia de la pintura de Andrea Badillo, no todas las imágenes nos muestran la complejidad de su fenómeno en su estado puro.

Para esta investigación es necesaria una tecnología, parecida a una luz LED sobre lienzo, que permita fijar una imagen a los sentidos a través de representarla con otras características. Encontrar lo otro dentro de lo mismo.

¡A pixelar el mundo!

Para deconstruir y analizar esta complejidad omnidireccional y multisensorial de una imagen sin perdernos en el ruido, debemos desarrollar una metodología de traducción.

Aquí es donde la retícula del pixel deja de ser una simple elección estética para convertirse en una investigación a partir del arte: al limitar la información, obligamos al cerebro a completarla con sus propias referencias, transformando la saturación pasiva en una reconstrucción activa.

Si la realidad contemporánea se presenta como un flujo inabarcable de datos, intentar capturarla en "alta definición" solo aumentaría el ruido. Se requiere, en cambio, una estrategia de **baja resolución conceptual**: un filtro que, lejos de empobrecer la experiencia, nos obligue a identificar las estructuras fundamentales que sostienen la imagen. Reducir facilita la eficiencia; comprimir los estímulos para afinar la multisensorialidad.

Pese a esta capacidad crítica, el píxel ha sido relegado frecuentemente a la nostalgia o al diseño gráfico. Tras esta revisión de antecedentes, es posible delimitar la aportación original de la presente investigación: utilizar el pixel art tanto por su estética, como por sus características metodológicas de análisis y síntesis.

Esta propuesta dialoga con lo que Hito Steyerl describe como la "condición de la imagen pobre". Si Steyerl diagnostica su poder a través de la velocidad y circulación, esta tesis propone operacionalizar esa pobreza mediante el pixel art.⁵³

Definimos así al "**pixelador**" como el módulo o herramienta que reduce una imagen digital a sus componentes mínimos. Al reducir la imagen a su unidad mínima y comprimir su gama cromática, eliminamos el ruido periférico para dejar al descubierto la infraestructura técnica y simbólica que la alta resolución suele ocultar.

Se utiliza entonces la "imagen pobre" por definición —el pixel art— como un laboratorio de ingeniería inversa.

Estos antecedentes evidencian la necesidad de un arte que no sea simplemente "arte nuevo". No se pretende ser solo otro libro más en la Biblioteca de Babel que perpetúe la cultura del uroboros AutoPoiEdípico. De hacerlo, continuaremos nadando contracorriente en un caudal de referencias donde cualquier mensaje se diluye en la economía de la atención.

Nuestra condición urobórica, paradójicamente, también abre nuevas posibilidades de lectura. Pero para aprovechar este acto de traducción, antes debemos volver a la pregunta más fundamental de todas: **¿qué es, realmente, una imagen?**

Notas

1. Cabe destacar que el uroboros ha sido objeto de estudio en múltiples disciplinas, desde la alquimia hasta la psicología. No obstante, esta investigación se apropia específicamente de su dimensión autofágica: la imagen de un sistema cerrado que, para subsistir, debe devorarse a sí mismo incesantemente. ↩
2. Iain Hamilton Grant, "Quemando Autopoiedipo", traducido por Agustín Conde de Boeck, en *Cultura cibernética y otros escritos del CCRU (1995-2019)* (Barcelona: Ediciones Holobionte, 2024), 120. Publicado originalmente como "Burning Autopoedipus" en *Abstract Culture*, swarm #4 (1999). ↩
3. Humberto Maturana y Francisco Varela, *De máquinas y seres vivos: Autopoiesis: la organización de lo vivo* (Santiago de Chile: Editorial Universitaria / Lumen, 2003), 69. ↩
4. Maturana, *Autopoiesis*, 70. ↩
5. Gilles Deleuze y Félix Guattari, *El Anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*, trad. Francisco Monge (Barcelona: Paidós, 1985), 61. ↩
6. Grant, "Quemando Autopoiedipo", 121. ↩
7. Grant, "Quemando Autopoiedipo", 120. ↩
8. Grant, "Quemando Autopoiedipo", 119. ↩
9. Concepto utilizado por la física cuántica, la ciencia ficción y la filosofía aceleracionista que describe cómo un evento posterior (futuro) puede influir o ser la causa de un evento anterior (pasado). ↩
10. Grant, "Quemando Autopoiedipo", 121. ↩
11. Megan Agathon, "The Platonic Case Against AI Slop," *Palladium Magazine*, 14 de noviembre de 2025, palladiummag.com. ↩
12. Tendencia viral consistente en el uso de inteligencia artificial para crear imágenes quiméricas y absurdas a partir de prompts sin sentido escritos en italiano o falso italiano. ↩
13. Término que describe al "posmófilo": la afinidad acrítica o la celebración de la condición posmoderna. Se deriva de su análisis (como en el texto de Fisher y Mackay, "Pomofobia", 1997) de la posmodernidad (PoMo) como un estado "saturado de significación"; la "posmofilia" es, por tanto, el deleite en esa misma saturación. ↩
14. Doomscrolling se define como el acto de pasar una larga cantidad de tiempo consumiendo contenido corto en una red. ↩
15. Robin Mackay y Mark Fisher, "Posmofobia" en *Cultura cibernética y otros escritos del CCRU (1995-2019)* (Barcelona: Holobionte Ediciones, 2024), 67. Publicado originalmente como "Pomo-Phobia" en *Abstract Culture*, swarm #1 (1997). En este texto, los autores utilizan la abreviatura «PoMo» como sinónimo de «posmófilo». ↩
16. Byung-Chul Han, *No-cosas: Quiebras del mundo de hoy*, trad. Joaquín Chamorro Mielke (Madrid: Taurus, 2021), 10. ↩
17. Jorge Luis Borges, "La biblioteca de Babel," en *Borges esencial*, ed. por José Luis Moure et al. (Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, 2017), 63. Publicado originalmente en *Ficciones* (Buenos Aires: Editorial Sur, 1944). ↩

18. Wesley Yin-Poole, "Microsoft Has Reportedly Pushed Xbox Studios to Deliver a 30% Profit Margin, Allegedly Leading to All Those Layoffs, Canceled Projects, Price Rises, and the End of Exclusives," *IGN*, 23 de octubre de 2025, [ign.com](https://www.ign.com). ↩
19. Javier Pastor, "Matt Turnbull, directivo de Xbox, a los 9.000 empleados despedidos de Microsoft por la IA: 'estas herramientas pueden ayudarte'," *Xataka*, 12 de agosto de 2025, [xataka.com](https://www.xataka.com). ↩
20. Nick Land, *La Ilustración Oscura*, trad. por Giancarlo M. Sandoval (Edición digital independiente, 2019), 1, archive.org. ↩
21. Land, *La Ilustración Oscura*, 2. ↩
22. Land, *La Ilustración Oscura*, 78. ↩
23. Land, *La Ilustración Oscura*, 19-21. ↩
24. Land, *La Ilustración Oscura*, 14-15. ↩
25. Land, *La Ilustración Oscura*, 146. ↩
26. Paul Gladston, "A Phármakon, (Re-)Administered: On the Mainstreaming of Critical Theory, LD50 and the Han-opticon," *di'van | A Journal of Accounts* 21 (Diciembre 2017): 23, artdesign.unsw.edu.au. La pertinencia de esta metáfora se confirma en el análisis de académicos como Paul Gladston, quien describe la postura de Land como una que oscila entre predicciones distópicas y una "provocación absurda". ↩
27. Nicholas Blincoe, "Nick Land: the Alt-writer," *Prospect Magazine*, 18 de mayo de 2017, prospectmagazine.co.uk. Como su antiguo alumno, Nicholas Blincoe, describió: "No es cualquier cosa descubrir, con un cuarto de siglo de retraso, que tu antiguo director de tesis es satán". ↩
28. La renderización hace referencia aquí a los mapas en videojuegos; el acto de renderizar es cargar en la memoria del dispositivo el espacio circulable. ↩
29. Yásnaya Elena Aguilar Gil, "Tequiologías", Centro de Cultura Digital, 6 de septiembre de 2024, centroculturaldigital.mx. La autora denomina esta nueva definición de tecnología como "tequiología", es decir, tecnología que se desarrolla por y para una comunidad. ↩
30. Dani d'Emilia y Daniel B. Coleman, "Ternura radical es...", *Hysteria! Revista*, 16 de julio de 2015, hysteria.mx. ↩
31. *Wargames*. Dir. John Badham. MGM/UA Entertainment Co., 1983. ↩
32. Berenice Zambrano, "Pensar otra internet", Taller en el Centro de Cultura Digital (CCD), 2025. ↩
33. Término que define la acción de tomar ventaja de una vulnerabilidad dentro de un sistema para provocar en este un comportamiento no previsto por su diseño original. ↩
34. Invader, "About," Invader, accedido el 7 de octubre de 2025, space-invaders.com. ↩
35. Cory Arcangel, "Super Mario Clouds," Cory Arcangel, accedido el 7 de octubre de 2025, coryarcangel.com. ↩
36. Vuk Ćosić, "ascii history of art for the blind," *Ljudmila.org*, accedido el 7 de octubre de 2025, ljudmila.org. ↩
37. Ćosić, "ascii history of art for the blind." ↩
38. Museo Nacional de San Carlos, "Manuel Felguérez: Una máquina estética", accedido el 7 de octubre de 2025, mnsancarlos.inba.gob.mx. ↩
39. Daniel López Aguilar, "Regresa a México el arte digital de Isaac Kerlow", *La Jornada*, 8 de abril de 2025, jornada.com.mx. ↩
40. Canek Zapata, "Baldessari Emojis", 2020, accedido el 7 de octubre de 2025, canekzapata.net. ↩

41. NFT Arquetipo, "Murakit: Tecnología = Estética espiritual", accedido el 7 de octubre de 2025, nftarquetipo.com. ↩
42. Alejandro Pisanty, "Principios fundamentales y gobernanza del Internet" en *Pensar Internet*, editado por Johannes Thumfart y Mariana Aguirre, 15-57 (Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2016), 23-24. ↩
43. María Gimeno, *Queridas viejas. Editando a Gombrich* (performance, Museo Nacional del Prado, Madrid, 9 de noviembre de 2019). ↩
44. Linda Báez Rubí, "Mnemosine", en *El Atlas de imágenes Mnemosine*, por Aby Warburg, ed. y trad. por Linda Báez Rubí, vol. 1 (Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas, 2021), 11. ↩
45. Siegfried Zielinski, *Arqueología de los medios: Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*, trad. Manuel Prada (Bogotá: Universidad de los Andes, 2011), 38. Publicado originalmente como *Archäologie der Medien: Zur Tiefenzeit des technischen Hörens und Sehens* (Reinbek bei Hamburg: Rowohlt, 2002). ↩
46. Marshall McLuhan y B. R. Powers, *La aldea global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*, trad. de Claudia Ferrari (Barcelona: Gedisa, 1995), 111-112. Publicado originalmente como *The Global Village: Transformations in World Life and Media in the 21st Century* (Nueva York: Oxford University Press, 1989). ↩
47. Jacques Attali, *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*, trad. Ramón Buenaventura (Ciudad de México: Siglo XXI Editores, 1995), 89. ↩
48. McLuhan y Powers, *La aldea global*, 26. ↩
49. McLuhan, *Understanding Media*, 354-358. El concepto de intervalo resonante se relaciona con una idea anterior de McLuhan: la televisión como "medio táctil". En *Comprender los Medios de Comunicación*, el autor explica que el espectador no recibe la información de forma pasiva, sino que la reconstruye corporalmente, participando del mensaje con todos los sentidos. Así, lo táctil no remite únicamente al sentido del tacto, sino a la interacción sinestésica que obliga a involucrar la vista, el oído y la memoria en un proceso perceptual conjunto. Desde esta perspectiva, la televisión anticipa el carácter participativo de los medios digitales actuales. McLuhan propone el ejemplo de esta capacidad táctil de la televisión cuando describe a estudiantes de medicina que, como enseñanza, les mostraban cirugía en pantalla, y ellos declararon sentirse realizando la operación, sosteniendo el bisturí. ↩
50. W. J. T. Mitchell, "Mostrando el ver: una crítica de la cultura visual", trad. Pedro A. Cruz Sánchez, *E*, n.º 1 (2003): 32-33. ↩
51. Hito Steyerl, "In Defense of the Poor Image," *e-flux Journal*, no. 10 (Noviembre 2009), acceso el 7 de octubre de 2025, e-flux.com. ↩

CAPÍTULO UNO: imágenes

«La ciencia ha eliminado las distancias», pregonaba Melquíades.⁵⁴

Gabriel García Márquez

1.1 ¿Qué es una imagen? (¿una mariposa, un baile, una ciudad vieja?)

¿Qué es exactamente una imagen? Aunque el instinto nos dicte que la definición de "imagen" es compleja y varía profundamente según su contexto cultural, histórico y tecnológico, cuando pensamos en "la imagen" en singular, solemos referirnos a un arquetipo, a una idea idealizada.

Este ha sido un tema constante en la tradición filosófica; Immanuel Kant, en particular, lo aborda en la *Crítica del juicio* (§59) al hablar de las instituciones. Kant define las instituciones como aquellos signos o consensos necesarios para que los conceptos se entiendan como reales;⁵⁵ son definiciones estables que nos permiten establecer un terreno común para el diálogo. Sin embargo, los consensos son en sí mismos una trampa: al fijar límites rígidos para facilitar el entendimiento, domesticar y reducen la naturaleza inestable, evolutiva y plural del fenómeno.

La ahora conocida como "teoría de la imagen" ha luchado constantemente con el problema de la institucionalización de la imagen, es decir, con el intento de darle parámetros definidos. Y es que, ir más allá de este enfoque kantiano centrado en lo instituido implica, necesariamente, abrir paso a la diversidad y especificidad material de las imágenes. Por ello, en lugar de buscar una esencia única, este subcapítulo adopta el enfoque metodológico de diversos autores para desarrollar una no-definición de qué es una imagen.

En este sentido, el pensador Gottfried Boehm señala que, aunque se trate de una cuestión filosófica, es imposible pensar exclusivamente como filosófica al preguntarnos sobre las imágenes, debido a la multiplicidad de disciplinas que las estudian. Toda teoría, por coherente que sea, es necesariamente parcial, pues el punto de partida del análisis —su puesta en juego— determina inevitablemente el método y las conclusiones.⁵⁶

El filósofo Emmanuel Alloa profundiza esta idea al advertir que la misma pregunta ¿qué es una imagen? es una trampa. Sostiene que este interrogante ignora cómo las imágenes se diseminan en múltiples formas, evadiendo cualquier intento de reducirlas a una esencia singular (lo Uno)⁵⁷. Esto nos impide sostener un marco fijo o una definición estática para algo que es abstracto, dinámico y volátil.

Las imágenes como e-spectros

Una característica común en las imágenes es la capacidad de crear vínculos con el pasado. Las imágenes, por tanto, suelen mediar la memoria. Es decir, no accedemos a la memoria de manera directa o sin mediación. Siempre hay una imagen en medio, como un cuadro en un museo, una escena en una película, o una narrativa en un libro. Bajo esta premisa, las imágenes actúan como huellas de la historia. Ricoeur establece una relación entre la imagen, que es una representación de algo ausente, y la memoria, que es el reconocimiento de lo que fue.⁵⁸

Sin embargo, esta "huella" no es estática ni uniforme; su capacidad de evocar el pasado depende intrínsecamente del soporte que la sustenta. Tomando en cuenta el medio que fija a las imágenes, el teórico José Luis Brea propuso analizar las imágenes dividiéndolas en tres eras, donde las imágenes mutan de características según el medio en el que son exhibidas. No hay fechas específicas para cada era, porque en realidad ahora están conviviendo todas en la actualidad: la imagen-materia, el film y la e-imagen.

La primera era, la imagen-materia, se asocia a una memoria que él denomina de archivo o ROM.⁵⁹ Se trata de una memoria inalterable, vinculada a técnicas y procesos plásticos donde la imagen se inscribe sobre sustratos físicos como la piedra y el pigmento; aquí, las imágenes operan como máquinas que fijan la memoria a la materia.

No obstante, es en la transición hacia la imagen-film (la segunda era) y, fundamentalmente, en la llegada de la tercera era, la e-spectral,⁶⁰ donde hallamos las características que definen a la imagen en la cultura digital. Brea categoriza a estas e-imágenes como e-espectrales porque actúan como "fantasmas" sostenidos por una memoria volátil, similar a la memoria RAM⁶¹ de una computadora. En este entorno, las imágenes se vuelven dinámicas y exigen una invocación constante para existir y tener sentido; si el flujo se interrumpe, se desactivan, quedando a la espera de una nueva llamada.

Al no tener un cuerpo físico, las imágenes digitales se adaptan a diferentes espacios en internet. Hoy en día, necesitamos producir una avalancha constante de imágenes "rápidas" —como los memes— para mantener vivas las historias más grandes. Por ejemplo, el universo (o lore)⁶² de un videojuego se mantiene relevante solo porque sus fans extienden la narrativa del juego creando obras satélite, como lo son el arte de fans (fan arts) y las publicaciones de fans (fan fics) sobre los personajes.

En el fondo, esto funciona exactamente igual que la antigua tradición oral, donde las leyendas sobrevivían al ser contadas una y otra vez de generación en generación; la única diferencia es que hoy lo hacemos a través de pantallas. Por eso, en el mundo digital, la memoria de una imagen no está grabada en piedra para siempre; la imagen solo "despierta" y existe en el momento en que una pantalla o dispositivo la trae a la vida.

Es precisamente en este régimen inmaterial donde las imágenes se especializan para habitar diversos nichos. Hoy requerimos de un flujo incesante de imágenes menores —como la producción masiva de memes— para dar soporte a narrativas mayores, como ocurre con el lore. Por ello, sin comunidad no hay lore ni metajuego. Es decir, la socialización de una imagen es fundamental para traerla de vuelta.

Las imágenes como máquinas de preguntas

Hoy en día, las imágenes digitales comparten un mismo código. Forman una red de referencias que funciona tal como lo analizó Umberto Eco en la cultura pop: nos enganchan a las telenovelas porque reconocemos los patrones "idénticos", pero disfrutamos de las "micro-variaciones" que cada usuario les aporta.⁶³ Pero, por muy complejo que sea este código, seguiría en suspensión si no hubiera alguien del otro lado de la pantalla para reactivarlo.

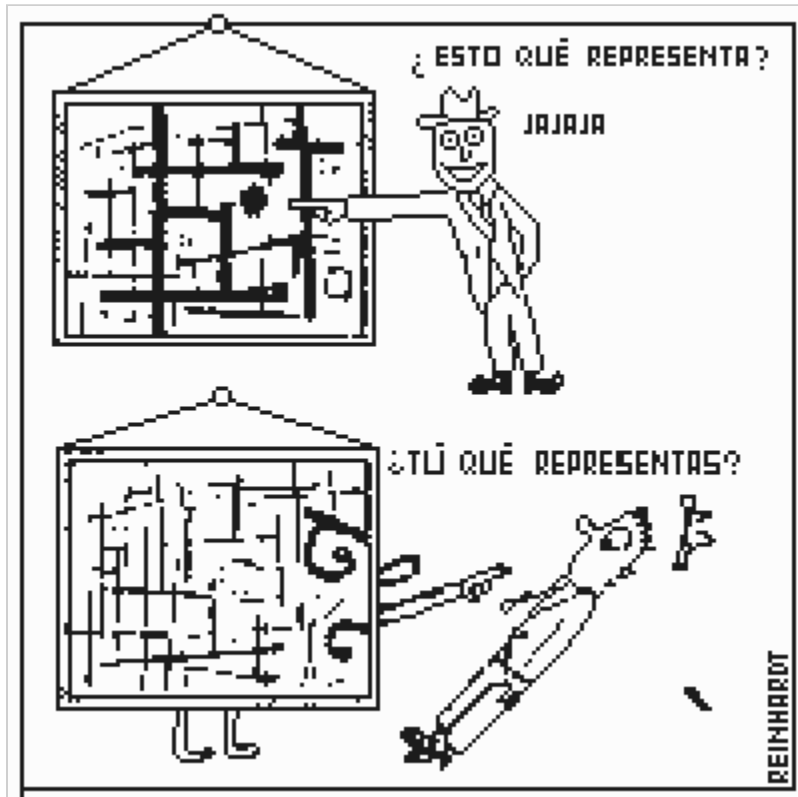
Interpretar una imagen es, fundamentalmente, interrogarla. No importa si es un fresco antiguo o un meme viral; toda imagen puede ser analizada de alguna forma. Es entonces cuando nuestra experiencia personal entra en juego y activa la polisemia de la imagen, es decir, la infinidad de sentidos y lecturas que puede tener, conectándola directamente con nuestro propio imaginario. Pero ojo: comprender una imagen no la convierte automáticamente en memoria. Solo cuando esa imagen logra demostrar su valor testimonial y nos habla de lo que fuimos o somos, es cuando logra transmutarse, por fin, en memoria.⁶⁴

No obstante, la capacidad de generar memoria a partir de una imagen suele tener condicionantes: con frecuencia está mediada por la fricción y el rechazo hacia lo que se niega a ser interpretado de inmediato.

Esta tensión dialéctica —el acto de forzar a una imagen a darnos respuestas— fue brillantemente ilustrada por Ad Reinhardt. En una de sus tiras cómicas, un sujeto se burla de un lienzo abstracto apuntándolo con el dedo mientras ríe: «JA JA, ¿ESTO QUÉ REPRESENTA?». Su actitud carece de asombro; es más bien un juicio. Pero el segundo panel invierte drásticamente el poder de la mirada: la imagen despierta, se apropia del diálogo y, acorralando a su interlocutor, dispara de vuelta: «¿TÚ QUÉ REPRESENTAS?». ([Figura 15](#))

FIGURA 15

¿TÚ QUÉ REPRESENTAS?



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en una viñeta del artista Ad Reinhardt, perteneciente a su serie How to Look at a Cubist Painting (1946).

Con esa simple respuesta, la imagen revela su agencia relacional. No es que el lienzo tenga vida propia, sino que funciona como una interfaz, un dispositivo de mediación,⁶⁵ que nos demuestra que nunca estamos fuera del sistema de interpretación. De golpe, el espectador es expulsado de su rol de observador seguro y obligado a entrar al juego. Y aunque dudar de lo que vemos es nuestro derecho y obligación, la lección de Reinhardt es clara: la forma en que interrogamos al arte expone nuestra propia configuración mental. Una pregunta nunca es neutral; siempre confiesa más sobre quien la hace que sobre el objeto mirado.

Entender que las imágenes no son inocentes y que "señalan de vuelta" nos permite aplicarles ingeniería inversa. En lugar de conformarnos con la primera impresión, podemos deconstruirlas capa por capa. Con cada pregunta que formulamos y respondemos, la imagen cede un poco más, abriendo nuevas profundidades para explorar. Así, el objetivo último de este enfoque no es recibir información pasivamente, sino mapear de forma activa el territorio de una imagen, utilizando la duda como herramienta para revelar cómo está construida y qué lógicas rigen su existencia.

Las imágenes como bloques de construcción

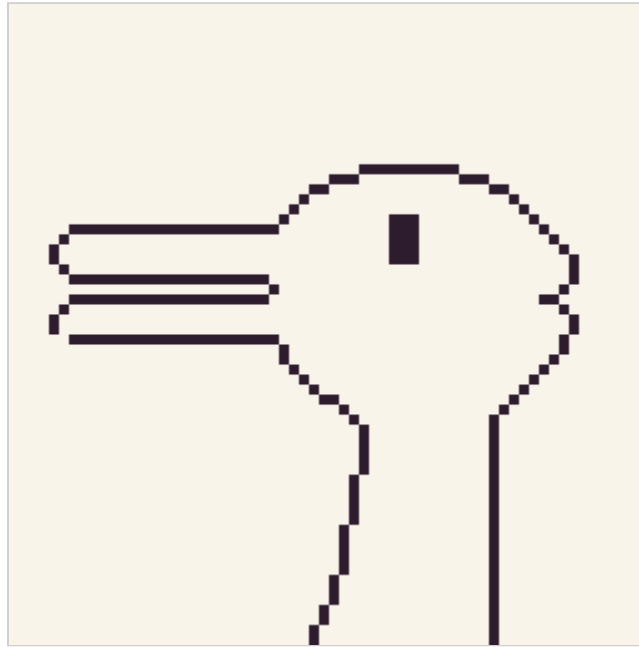
Las imágenes pueden ser interpretadas a partir de un sistema lógico de relaciones. En su primera gran obra, el *Tractatus logico-philosophicus*, el filósofo Ludwig Wittgenstein asume que "la imagen es un modelo de la realidad".⁶⁶ Esto implica situar a las imágenes dentro de un sistema estricto y coherente con lo que nos indican nuestros sentidos. Como él mismo señala: "Nos hacemos imágenes de los hechos", lo que significa que la imagen presenta una situación en el espacio lógico, delimitando "el darse y no darse de estados de cosas". Así, las imágenes nos hablan de los hechos: no solo al representar lo que es, sino también al sugerir lo que no es y lo que potencialmente podría ser.

67

Sin embargo, el problema de esta progresión lógica es que asume una correspondencia directa, unívoca y estática entre la representación y el mundo. Este primer enfoque deja fuera el contexto, el uso y la pluralidad de sentidos inherente a la representación misma.

Con el tiempo, el propio Wittgenstein se dio cuenta de que su teoría era demasiado restrictiva. Esta profunda autocrítica se refleja en las *Investigaciones filosóficas*, una obra póstuma en la que renuncia a la rigidez de un sistema unificado.⁶⁸ Para ilustrar la insuficiencia de su primera teoría, el filósofo rescata la célebre figura del pato-conejo de Jastrow, un trazado que puede ser interpretado alternativamente como un ave o como un mamífero. Esta inestabilidad del sentido lanza una pregunta devastadora contra el modelo lógico del *Tractatus*: si la imagen es simplemente un modelo objetivo de la realidad, ¿cómo es posible que una misma y única configuración logre representar dos hechos completamente distintos dependiendo de cómo se articule su lectura?⁶⁹ ([Figura 16](#))

FIGURA 16
PATO CONEJO



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en el diagrama del psicólogo Joseph Jastrow, recuperado por
Wittgenstein en sus Investigaciones Filosóficas (1953).*

El pato-conejo demuestra que la interpretación no reside únicamente en la imagen —los datos sensoriales brutos de los cuales nos hacemos un modelo del mundo—, sino en la interacción entre el usuario y el juego del lenguaje en el que participa.

El mundo nunca está completo para nosotros, pues nosotros somos quienes al seguir jugando seguimos explorando el mundo y conociendo dinámicamente sus reglas. Como el propio Wittgenstein sugirió, el lenguaje se parece más a una ciudad antigua: una estructura que ha crecido orgánicamente a través del tiempo, con una maraña de callejas viejas junto a barrios nuevos y planificados.⁷⁰ Navegamos y construimos nuestros lenguajes sobre estas capas de historias, de vínculos entre imágenes e individuos, no sobre un plano lógico preestablecido. Si el lenguaje es una ciudad antigua el mundo es un videojuego *sandbox*⁷¹ y una imagen es un bloque de construcción: un elemento que carece de un propósito fijo hasta que el jugador lo toma, lo ensambla y le otorga una función específica dentro de su propia partida.

Las imágenes como mariposas revoloteando

Podríamos aseverar, ante las posturas presentadas, que no existe una única definición de qué son las *imágenes*, hecho que resuena directamente en el pensamiento de Georges Didi-Huberman.

Huberman nos previene del riesgo de tratar de fijar y aislar a las imágenes para estudiarlas. Hacerlo sería como atrapar una mariposa con un alfiler: obtendremos un despojo, el cadáver de algo que solo cobra sentido en el revolotear de sus alas. Para Didi-Huberman, las imágenes son como esa mariposa: aparece súbitamente, nos detiene y, en su revoloteo errático, nos obliga a cuestionarnos qué es eso que está allí, vivo y fugaz.⁷² ([Figura 17](#))

FIGURA 17

¿ES ESTO UNA IMAGEN?



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en el meme «Is this a pigeon?», originado en una escena del anime The Brave Fighter of Sun Fighbird (1991).

Este vuelo errático, que la filósofa Marie-José Mondzain describe como un "baile", muestra cómo las imágenes se explican al interactuar entre sí.⁷³ Es en esta coreografía relacional —evasiva como la mariposa de Didi-Huberman, ambigua como el pato-conejo de Wittgenstein y estratificada como su ciudad vieja— donde las imágenes se vuelven semiosis (significados) y asumen su poder experimental y tangible.

A modo de síntesis —y asumiendo el riesgo de contradecir nuestra propia necesidad de certezas—, la "no-definición" que proponemos es que la imagen no es un sustantivo estático, sino un verbo en constante conjugación. No es un objeto cerrado, sino un evento relacional: una chispa que surge al encender una interfaz, al deconstruir un código o al ensamblar un bloque dentro de nuestro propio juego de lenguaje. Pretender encerrarla en un concepto universal es, en definitiva, clavarle un alfiler a la mariposa.

Notas

1. Gabriel García Márquez, *Cien años de soledad*, [secst.cl](#). ↩
2. Immanuel Kant, *Crítica de la razón pura*, trad. Mario Caimi (México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2011), §59, 284. Publicado originalmente como *Kritik der reinen Vernunft* (Riga: Johann Friedrich Hartknoch, 1781). ↩
3. Gottfried Boehm, "Lo que se muestra. De la diferencia icónica," en *Pensar la imagen*, vol. 1, ed. Emmanuel Alloa, trad. Ninoska Vera y Jorge Cáceres (Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados, 2020), 30. Publicado originalmente como "Was sich zeigt. Von der ikonischen Differenz" en *Wie Bilder Sinn erzeugen: Die Macht des Zeigens* (Berlín: Berlin University Press, 2007). ↩
4. Emmanuel Alloa, "Entre transparencia y opacidad: lo que la imagen da a pensar," en *Pensar la imagen*, vol. 1, ed. Emmanuel Alloa, trad. Ninoska Vera y Jorge Cáceres (Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados, 2020), 11. Publicado originalmente como "Entre transparence et opacité. Ce que l'image donne à penser" en *Penser l'image* (Dijon: Les Presses du Réel, 2010). ↩
5. Paul Ricoeur, *La memoria, la historia, el olvido*, trad. Agustín Neira (Madrid: Editorial Trotta, 2003), 21-23. ↩
6. José Luis Brea, *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-imagen* (Madrid: Akal, 2023), 13. La analogía se refiere a la memoria ROM (Read-Only Memory) como metáfora de

un archivo estable y de largo plazo, cuyo contenido está fijo para ser consultado sin cambios, correspondiendo a la "recuperación inmodificada" de la imagen-materia. En contraste, la RAM (Random-Access Memory) alude a una memoria de trabajo volátil y efímera, donde los datos están en constante procesamiento y cambio, tal como la naturaleza fluida de la e-imagen. ↩

7. Brea, *Las tres eras de la imagen*, 67. ↩
8. Brea, *Las tres eras de la imagen*, 87. ↩
9. El lore es el conjunto de historias, mitos, personajes, lugares y reglas que conforman el trasfondo y el universo de una obra de ficción, especialmente en la fantasía y la ciencia ficción. Es el "saber acumulado" de un mundo ficticio, que le da profundidad y coherencia. ↩
10. Umberto Eco, "Cultura popular y comunicación," conferencia presentada en el teatro del Recinto de Río Piedras de la Universidad de Puerto Rico, 16 de octubre de 1987, video de YouTube, 52:31, publicado por "Cubo Blanco Virtual" el 6 de enero de 2024, youtu.be. ↩
11. Ricoeur, *La memoria, la historia, el olvido*, 212-215. En estas páginas, Ricoeur explica que el testimonio no es una prueba absoluta, sino que debe ser "interrogado" por el historiador o el espectador para alcanzar su estatuto de verdad. ↩
12. Ricoeur, *La memoria, la historia, el olvido*, 21. ↩
13. Ludwig Wittgenstein, "Tractatus Logico-Philosophicus," en *Tractatus Logico-Philosophicus. Investigaciones filosóficas. Sobre la certeza*, ed. Isidoro Reguera, trad. Jacobo Muñoz Veiga e Isidoro Reguera Pérez (Madrid: Editorial Gredos, 2009), prop. 6.421. Publicado originalmente como "Logisch-philosophische Abhandlung" en *Annalen der Naturphilosophie* en 1921. ↩
14. Wittgenstein, "Tractatus Logico-Philosophicus", prop. 2.201. ↩
15. Ludwig Wittgenstein, "Investigaciones filosóficas," en *Tractatus Logico-Philosophicus. Investigaciones filosóficas. Sobre la certeza*, ed. Isidoro Reguera, trad. Alfonso García Suárez y Ulises Moulines (Madrid: Editorial Gredos, 2009), prólogo, 161. Publicado originalmente como *Philosophische Untersuchungen* (Oxford: Basil Blackwell, 1953). Como él mismo explica en el prefacio, estas nuevas reflexiones ya no buscan ser un "edificio lógico", sino "dibujos" de todos los paisajes que su obra anterior había dejado fuera. ↩
16. Wittgenstein, "Investigaciones filosóficas", §43. ↩
17. Wittgenstein, "Investigaciones filosóficas", §18. ↩
18. Un videojuego de tipo sandbox (caja de arena) es un género que se caracteriza por ofrecer al jugador una gran libertad para explorar un mundo abierto sin un camino o una narrativa estrictamente predefinidos. En lugar de seguir una secuencia de misiones obligatorias, el jugador interactúa con los sistemas y las reglas del juego para crear su propia experiencia y

objetivos. Juegos como *Minecraft*, *Grand Theft Auto* o *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* son ejemplos paradigmáticos de este género. ↩

19. Georges Didi-Huberman, *La imagen mariposa*, trad. Juan José Lahuerta (Barcelona: Mudito & Co., 2007), 18. ↩
20. Marie-José Mondzain, "La imagen entre procedencia y destino" en *Pensar la imagen*, vol. 1, ed. Emmanuel Alloa, trad. Carlos García (Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados, 2020) 47-62, 57. ↩

1.2 ORNITORRINCO

Este apartado explora qué sucede cuando nuestro sistema de creencias choca de frente contra lo inclasificable; cuando surge una anomalía, un aparente "error de diseño" que, en lugar de destruir el ecosistema, nos obliga a expandir nuestra mente y a reescribir por completo las reglas del juego.

Deuda infinita

Vivimos en un mundo ya imaginado, gobernado por consensos establecidos en el pasado que dan forma a nuestra realidad presente.

Como diría el colectivo fundador del aceleracionismo, el CCRU, estamos atrapados en una deuda infinita: "No puedes hablar, salvo que hagas que alguien lea este o aquel texto, o que alguien lea a este sobre aquello."⁷⁴ En otras palabras, nuestra vida está mediada por las reglas del pasado y las herramientas sociales que habilitan la comunicación, condicionando nuestra forma de pensar e interactuar con el mundo.

A lo largo del tiempo hemos encontrado consensos que nos permiten comunicarnos con nuestros contemporáneos y conectar con nuestros antepasados. Según la premisa aceleracionista, estos consensos incluso nos ayudan a predecir el futuro, ya que "el futuro ya está presente en el pasado".⁷⁵ Por ello, podemos aprender del pasado que nuestros consensos en algún momento dejarán de serlo. Ahora nos funcionan, pero es temporal.

Bajo esta lógica de préstamos constantes, la comunicación se vuelve una transacción. No inventamos el lenguaje cada vez que hablamos; lo tomamos prestado: según Umberto Eco, la capacidad para "contratar y negociar" significados no surge del vacío, sino que depende de que operemos dentro de un "sistema semiótico predefinido" y preexistente.⁷⁶

Es dentro de un sistema de referencias asentado en el pasado donde adquiere forma la semiosis —la interpretación de signos—. El principio fundamental es que, a mayor conocimiento del ecosistema de imágenes, mayor será nuestra capacidad intertextual y nuestra habilidad para participar en la interpretación. Mientras más referencias se hayan interiorizado, más sensible se volverá nuestra capacidad de formar vínculos y, por lo tanto, de transmutar a las imágenes en semiosis a través de su interpretación.

Sin embargo, los consensos del pasado, como toda regla, presentan anomalías: agentes de crisis o mutaciones que los desafían. Ejemplos de esto son las obras de arte vanguardistas que rompen con la tradición, o las excepciones que aparecen durante el método científico que derrumban una antigua ley que se creía inmutable.

Ornitorrinco como agente de caos

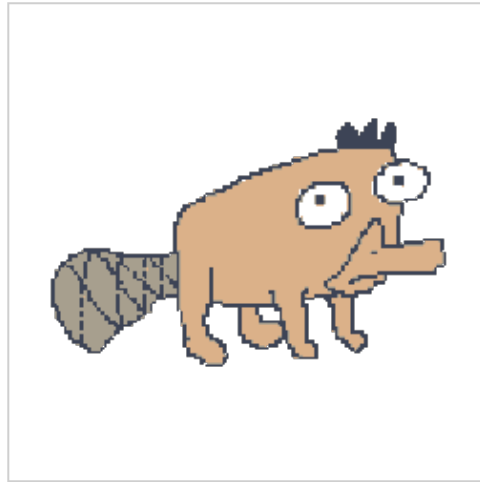
En su libro *Kant y el ornitorrinco*, Umberto Eco utiliza precisamente a este animal, el ornitorrinco, como ejemplo de la imposibilidad de los consensos definitivos, debido a que dicho mamífero fue un agente de caos taxonómico: es un mamífero que nada, pone huevos y tiene un pico como un pato, además de cola de castor y un aguijón venenoso.

Esta amalgama de características, que parecen tomadas de distintos animales, desafió y eventualmente llevó a la revisión de los sistemas de clasificación europeos, obligando a los naturalistas de la época a reconsiderar sus métodos y criterios. Para la zoología del siglo XVIII llegó a considerarse un fraude, una ingeniosa quimera creada por un hábil taxidermista.⁷⁷ ([Figura 18-A](#))

FIGURA 18
ORNITORRINCOS



A



B

A) Basada en un grabado incluido en la página 70 de la obra "American types of animal life" (1894).

B) Perry el Ornitorrinco, personaje de la serie Phineas y Ferb (2007). Obras pixel art realizadas por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte).

Eco argumenta que el ornitorrinco, al ser inclasificable en su momento, ilustra cómo lo particular — el animal— no se ajusta fácilmente a las categorías universales que creamos para entender el mundo.

⁷⁸ Especula incluso que, de haber conocido la existencia del animal en su respectiva época, desafiaría los modelos filosóficos de Aristóteles y Kant, dado su enfoque en la clasificación y categorización. Recordemos que "Kant no sólo estaba al tanto [...] de la física newtoniana, sino también [...] de la biología de su tiempo".⁷⁹

¿Qué pensaría Kant al conocer del ornitorrinco? Habría sentido la misma frustración que Aristóteles cuando al crear reglas para definir qué animales eran rumiantes y se topó con el problema del camello, que no encajaba en ninguna definición. Peor aún: al crear una nueva definición para incluir al camello, esa misma regla excluía al buey, un claro rumiante, lo que subraya la dificultad de crear categorías universales.⁸⁰

Es posible continuar la reflexión de Eco: desde una perspectiva kantiana, aunque el ornitorrinco no encajó en las anteriores categorías, lo juzgamos asumiendo que su estructura debería responder a una finalidad coherente, aunque no comprendemos del todo su propósito.⁸¹

Una lección de humildad: la asimilación cultural del ornitorrinco

Y es que la ciencia se desarrolla progresivamente a partir de la evidencia existente; el descubrimiento de fenómenos inesperados, como el ornitorrinco, obliga a la comunidad científica a reformular sus reglas, expandiendo así el horizonte del conocimiento. De esta forma, el límite del conocimiento se expande precisamente a partir de formarnos, como diría Wittgenstein, "imágenes de los hechos".⁸²

El ornitorrinco nos recuerda que las clasificaciones son siempre provisionales, ya que las excepciones desafían el consenso absoluto.

Irónicamente, en nuestra era actual, la imagen del ornitorrinco, al estar ampliamente montada sobre el estado irrefutable ya no representa una crisis conceptual. Hoy es un animal más en el gran bestiario taxonómico, donde todas sus características tienen sentido; además, se ha convertido en un ícono popular (como Perry de Phineas y Ferb).⁸³ ([Figura 18-B](#))

Siempre hay otro ornitorrinco: el "Monstruo de Tully"

Aunque hemos aceptado la existencia de ornitorrincos, nuestra época tiene sus propios enigmas que replantean las clasificaciones taxonómicas: el Monstruo de Tully (*Tullimonstrum gregarium*). Este fósil, descubierto por primera vez en 1955 en Mazon Creek, Illinois, posee una extraña forma: un cuerpo blando, ojos en largos tallos y una probóscide larga con una pinza. Pese a los cientos de ejemplares encontrados e investigados, no se ha logrado determinar si era un invertebrado (como un pulpo) o un vertebrado (como un pez), ya que los hallazgos no han sido concluyentes.⁸⁴ (Figura 19)

FIGURA 19
MONSTRUO DE TULLY



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en el animal extinto conocido como monstruo de Tully.*

La razón de este ejemplo en la biología es que en realidad cada disciplina tiene sus propios "Monstruos de Tully" o sus "ornitorrincos". Seres vivos que parecen collages de animales preexistentes, mostrándose como algo nuevo e inclasificable dentro de un mundo aparentemente ya descubierto.

El encontrar estas particularidades es similar a la labor del artista: cuando el arte aparece no viene de la nada, es un colección de partes de otras obras de arte. Por ello la labor artística consiste en el acto ya sea de copiar, robar, recuperar, reproducir elementos de otros contextos y re-insertarlos al ecosistema en un ciclo constante. La cultura suele alimentarse de la cultura, y su resultado será un ornitorrinco al cual la cultura habrá de adaptarse para incluirlo.

Ornitorrincos en el arte

En este sentido, la obra de arte —y cualquier imagen peculiar— es similar al ornitorrinco. Aparece en el mundo a partir de elementos que ya existían, pero los organiza de otra forma. Son quimeras.

Si extendemos la idea, tanto quien hace collage, música o memes, como la IA generativa (GenAI) —en una suerte de imitación de la creatividad biológica—, intentan funcionar de la misma forma, uniendo elementos preexistentes y con suerte, conformar con ellas imágenes nuevas.

El equilibrio de incluir imágenes peculiares radica en una armonía que desafía las expectativas convencionales. Las imágenes peculiares se presentan como casos que escapan a la clasificación o, más bien, exigen la creación de nuevas categorías para poder incluirlas, pues su función es revelar lo otro y, por tanto, lo desconocido.

Por esta razón, imponer una definición única de qué es el arte simplifica las complejidades inherentes a las interpretaciones subjetivas y objetivas, que varían ampliamente entre diferentes contextos culturales e históricos.

El propio Immanuel Kant plantea que "lo bello es lo que place universalmente sin concepto", ⁸⁵ partiendo de la premisa de que la percepción siempre es subjetiva y nunca una regla empírica. Es decir, cuando juzgamos algo como bello, reclamamos una validez universal para nuestro juicio, asumiendo que otros deberían compartirlo, aunque no exista un concepto objetivo que lo justifique.

Establecer una belleza o un arte absolutos enfrenta a la paradoja del ornitorrinco, simbolizando la futilidad de fijar categorías universales en un mundo lleno de excepciones.

Notas

1. CCRU, *Cultura Cibernética*, trad. Federico Fernandez Giordano (España: Holobionte, 2024), 27. [↩](#)
2. Federico Fernández Giordano, "Prólogo del Traductor: Amy Ireland, Hechicería temporal y guerra cósmica" en *Filosofía-ficción. Inteligencia Artificial, tecnología oculta y el fin de la humanidad* (Barcelona: Holobionte, 2022), 11. [↩](#)

3. Umberto Eco, *Kant y el ornitorrinco*, trad. Helena Lozano Miralles (Barcelona: Debolsillo, 2024), 361. Publicado originalmente como *Kant e l'ornitorinco* (Milán: Bompiani, 1997). ↩
4. Eco, *Kant y el ornitorrinco*, 121. ↩
5. Eco, *Kant y el ornitorrinco*, 120-133. ↩
6. Manuel Garrido, "La tercera aventura crítica de Kant," en *Crítica del Juicio*, ed. Juan José García Norro y Rogelio Rovira (Madrid: Editorial Tecnos, 2018), 21. ↩
7. Eco, *Kant y el ornitorrinco*, 121. ↩
8. *Crítica del juicio seguida de las observaciones sobre el asentimiento de lo bello y lo sublime*, ed. Juan José García Norro y Rogelio Rovira, trad. Manuel García Morente (España: Editorial Tecnos, 2018), §67, 378-379. Publicado originalmente como *Kritik der Urteilkraft* (Berlín: Lagarde und Friedrich, 1790). Esta idea se basa en el juicio reflexionante de Kant, que nos permite considerar la naturaleza como si estuviera organizada teleológicamente, es decir, con un propósito. Él distingue esto de un juicio determinante, que requeriría un conocimiento real de dicho propósito. Kant aclara que es muy diferente juzgar que un objeto, debido a su estructura interna, opera como si fuera un fin de la naturaleza, que afirmar que la existencia misma de ese objeto es un fin de la naturaleza. Sostener lo segundo requeriría un conocimiento que no poseemos: el del propósito final (scopus) de la naturaleza. Por ello, el principio de la razón que reza que "nada en el mundo es en vano" o "todo es bueno para algo" debe entenderse como una máxima meramente subjetiva. Kant insiste en que este principio no es para el Juicio determinante (que establece conocimiento constitutivo), sino únicamente para el Juicio reflexionante. Este último actúa solo como un principio regulativo, un "hilo conductor" que nos guía para observar las cosas naturales bajo la perspectiva de las causas finales, pero siempre sin contradecir el mecanismo de la causalidad natural. ↩
9. Wittgenstein, *Tractatus Logico-Philosophicus*, prop. 2.201. ↩
10. *Phineas y Ferb*, creada por Dan Povenmire y Jeff "Swampy" Marsh (2007–2015; Burbank, CA: Disney Channel). ↩
11. Tomoyuki Mikami et al., "Three-dimensional anatomy of the Tully monster casts doubt on its presumed vertebrate affinities," *Palaeontology* (17 de abril de 2023), doi:10.1111/pala.12646. ↩
12. Kant, *Crítica del Juicio*, §9. ↩

1.3 OZYMANDIAS

Desde que tallamos la primera piedra hasta que subimos el primer archivo a la nube, hemos construido gigantescas maquinarias tecnológicas con un solo propósito: vencer al olvido y anclar lo efímero. Sin embargo, este apartado explora la inevitable derrota de esa empresa. Al adentrarnos en la paradoja del monumento y la ruina, descubriremos que intentar preservar intacta la memoria es una trampa, pues el tiempo no solo erosiona la materia, sino que muta implacablemente el sentido de todo aquello que intentamos salvar.

El rey olvidado en la arena

Utilizamos imágenes como medio para traer de vuelta el pasado, actuando como máquinas de memoria que no solo preservan lo que ya se fue, sino que también recontextualizan y reinterpretan el pasado en el presente. Pero esta voluntad de eternizar el instante es, a menudo, una batalla perdida contra la propia historia.

El poema "Ozymandias" ejemplifica la paradoja de la preservación, mostrando la imposibilidad de dicho retorno. En él, el poeta Percy Bysshe Shelley nos sitúa en un desierto (¿Egipto?), cuna de un imperio olvidado donde solo quedan ruinas en la arena. Ahí se aprecia un pedestal que aún conserva una inscripción.

El texto grabado ordena a los "poderosos" que contemplen la obra del "gran rey" Ozymandias. No obstante, la estatua es una ruina y, a su alrededor, su imperio ha sido borrado por el tiempo, dejando solo la infinita arena del desierto.⁸⁶ ([Figura 20](#))

FIGURA 20
OZYMANDIAS



Obra de pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en el poema homónimo de Percy Bysshe Shelley y en la apariencia del busto de granito de Ramsés II, actualmente exhibido en el Museo Británico.

El rostro desdibujado de Ozymandias simboliza el deseo humano de inmortalizar lo efímero y lo perecedero, en un esfuerzo condenado a perder y desvanecerse con el tiempo. Pero la materia se degrada y el mensaje original se reconfigura o muere, dando paso a otras imágenes que ocupan los nichos que las viejas ceden. Esta tensión refleja la inquietud humana por preservar el pasado, impulsada por el afecto hacia las imágenes que hemos interiorizado y los vínculos emocionales que estas generan.

Tecnologías contra el olvido

Alejandro Pisanty, académico en el campo de la tecnología, planteó que nuestro deseo de anclar lo efímero ha sido un motor de la innovación tecnológica. Él sostiene que la condición volátil de la memoria y nuestra tendencia a olvidar han impulsado la creación de herramientas —desde los dibujos rupestres y la escritura hasta la fotografía y el smartphone— con un fin claro: volver el recuerdo permanente, compartirlo y hacerlo accesible.⁸⁷

Es precisamente esta aspiración de inmutabilidad la que José Luis Brea identifica con la función de la "memoria no modificable (ROM)". Bajo esta óptica, hemos asignado a las imágenes el rol de preservación, encomendándoles la promesa del "eterno retorno de lo mismo", que refiere a la naturaleza inmutable de ciertas memorias, análoga a la memoria de solo lectura en la informática. Según Brea, la imagen-materia se carga de un "impulso mnemónico" (de la memoria) y se convierte en una suerte de "disco duro del mundo", un archivo de back-up (respaldo) donde el pasado se confía con la esperanza de una "recuperación inmodificada".⁸⁸

Sin embargo, el monumento no puede contener la memoria sin modificarse. Una imagen muere o evoluciona. Esta disyuntiva resuena en el pensamiento de Theodor W. Adorno, quien argumenta que cuando una obra de arte entra al museo, muere. La propia palabra "museal" adquiere así una connotación negativa, refiriéndose a objetos que, al ser despojados de su rol social activo, han perdido su relación vital con el observador y se comportan como entes pasivos.⁸⁹

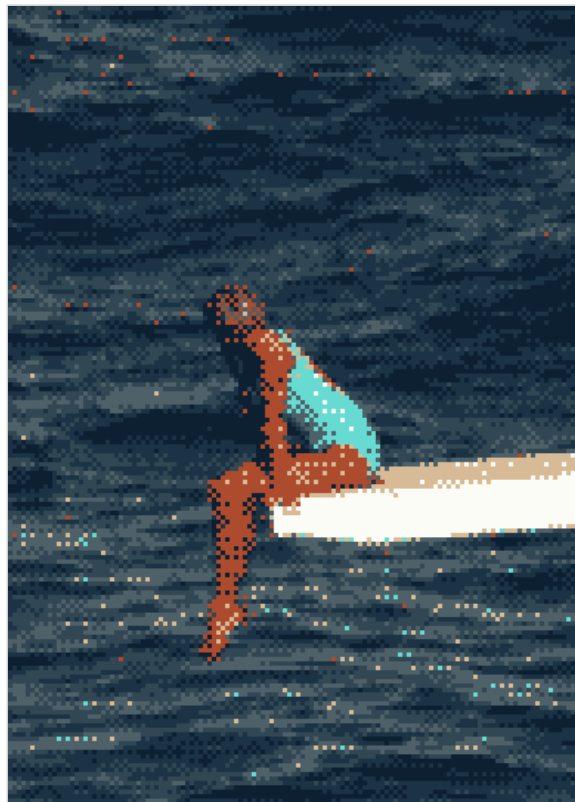
En este sentido, el significado de cualquier monumento, a pesar de su deseo de preservación eterna, nunca es de "solo lectura". Por el contrario, es un texto vivo, reconfigurado constantemente por el sistema que lo interpreta. Las imágenes como recuperación cumple su promesa, pero nunca replica exactamente el pasado.

Ozymandias lo ejemplifica: lo recuerdan porque su monumento persiste, pero su significado ha sido modificado por el tiempo. Ya no es el símbolo del poder absoluto que él deseaba proyectar, sino el emblema melancólico de la decadencia, de un hombre y un imperio que cayeron.

La promesa de retorno ha motivado a la humanidad a crear sistemas de producción, indexación y recuperación de información, desde la piedra tallada hasta la galería de un teléfono. Así proyectamos el retorno del pasado: un fósil de Psittacosaurus juvenil hallado junto con los huesos de sus recién nacidos hermanos,⁹⁰ las cartas de amor de Frida Kahlo y su diario deshojado y expuesto en un museo, las ambiciones militares encapsuladas en la máscara mortuoria de Napoleón Bonaparte, o la fotografía de un paparazzi de Lady Di observando en silencio el océano. (Figura 21)

FIGURA 21

LADY DI



Obra de pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en el registro fotográfico de Diana de Gales en el océano realizado por un paparazzi (1997).

Como lo ejemplifica la imagen anterior, observar el pasado a través de un sustrato que lo fija nos permite evocar anhelos, sueños, miedos y dudas, tejiendo un puente de empatía con nuestra propia historia. Esto refleja nuestra capacidad retrocausal: la habilidad de reescribir y recontextualizar la realidad de ayer a partir de nuestras experiencias presentes. Sin embargo, para que estas memorias perduren e interactúen con nosotros, necesitan anclarse materialmente. Es aquí donde las tecnologías juegan un papel crucial.

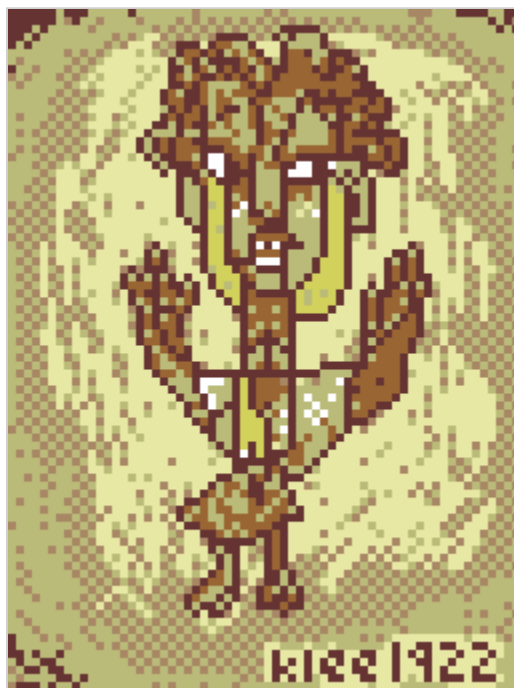
Ruinas refulgentes

En este punto, resulta vital cuestionar nuestra percepción de los monumentos. Tradicionalmente los pensamos como testigos silenciosos de la historia, diseñados para desafiar al tiempo; sin embargo, aunque la tecnología —desde el impacto del cincel hasta el almacenamiento en un servidor— nos prometa eternidad, la realidad siempre nos devuelve fragmentos. El monumento intenta erigirse como un archivo inmutable, pero inevitablemente se convierte en una ruina. Y es precisamente en esta condición fragmentaria donde reside su verdadera potencia: al estar incompleta, la ruina nos obliga a interrogarla, a llenar sus vacíos con nuestro propio imaginario y a mantener la memoria viva a través de su constante reconstrucción.

Para comprender esta dinámica, debemos considerar cómo la historia misma es la encargada de acumular estos escombros. Esta visión panorámica resuena profundamente con la célebre lectura que Walter Benjamin hizo del *Angelus Novus*, una acuarela pintada por Paul Klee en 1920.

En la obra, un ángel de trazos semiabstractos y ojos desorbitados parece retroceder pasmado ante algo que contempla con horror. Benjamin lo bautizó como el "ángel de la historia": una figura cuya mirada permanece clavada en el pasado mientras un vendaval ineludible lo arrastra, de espaldas, hacia el futuro. ¿Y qué es lo que observa con tanto espanto? A diferencia de la narrativa oficial, el ángel no ve una cadena de monumentos gloriosos, sino "una catástrofe única, que arroja a sus pies ruina sobre ruina, amontonándolas sin cesar".⁹¹ ([Figura 22](#))

FIGURA 22
ANGELUS NOVUS



*Obra de pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la obra de Paul Klee (1920).*

Si aceptamos la forma de replantear el pasado que representa este ángel, entonces el monumento pierde su promesa de eternidad para revelarse como un fragmento más de esa catástrofe, donde la estatua milenaria de Ozymandias y el archivo digital en un servidor comparten exactamente el mismo destino: no son bóvedas de seguridad inexpugnables, sino escombros que se amontonan en la pila de la historia.

Sin embargo —y aquí reside la clave—, estas ruinas no son silenciosas. Como argumenta Georges Didi-Huberman, de ellas emanan "imágenes supervivientes". Son espectros cargados de una memoria anacrónica que se niegan a desaparecer junto con la materia. La imagen sobrevive a la destrucción de su propio sustrato y retorna como un fantasma para interpelarnos en el presente. Al analizar las fotografías tomadas clandestinamente por el Sonderkommando en Auschwitz, Didi-Huberman llega a una conclusión estremecedora: aunque los testigos perecieron, sus registros no lo hicieron. "Así pues, son ellas, las imágenes, las que perduran: ellas son las supervivientes".⁹²

Y es que la verdadera victoria sobre el tiempo no radica en la preservación intacta del soporte, sino en la capacidad de una imagen para sobrevivir a su propia ruina; para retornar, ineludiblemente otra, y obligarnos a dialogar con su fantasma. El rastro del pasado, como afirma Benjamin, no es un archivo estático, sino una aparición fugaz: "La imagen verdadera del pasado pasa de largo velozmente. El pasado sólo es atrapable como la imagen que refulge, para nunca más volver, en el instante en que se vuelve reconocible".⁹³ Por ello, el eterno retorno nunca es de lo mismo; es siempre el eterno retorno de lo otro.

Notas

1. Shelley, Percy Bysshe. "Ozymandias". Trad. Fernando G. Toledo. Consultado el 26 de marzo de 2025, iespolitecnico.es. ↩
2. Alejandro Pisanty, *Llámame internet* (Ciudad de México: Secretaría de Cultura, 2018), 3. ↩
3. Brea, *Las tres eras de la imagen*, 13. ↩
4. Theodor W. Adorno, "Valéry Proust Museum", en *Prisms*, traducido por Samuel y Shierry Weber (Londres: Neville Spearman, 1967), 175. ↩
5. Dean R. Lomax, "The Babysitter," en *Locked in Time: Animal Behavior Unearthed in 50 Extraordinary Fossils* (New York: Columbia University Press, 2021), 75–79. ↩
6. Walter Benjamin, *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*, ed. y trad. Bolívar Echeverría (México, D.F.: UACM / Itaca, 2008), 44. ↩
7. Georges Didi-Huberman, *imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*, trad. Mariana Miracle, 77. ↩
8. Benjamin, *Tesis sobre la historia*, 39. ↩

1.4 EL AGUA DE ZELDA

Este apartado explora cómo tomamos los remanentes de nuestros saberes compartidos y los reensamblamos para diseñar nuevos ecosistemas. Al abandonar la obsesión por crear réplicas exactas de la realidad, descubriremos cómo la síntesis y las limitaciones tecnológicas nos impulsan a crear imaginarios: mundos encapsulados donde las imágenes dejan de ser un reflejo melancólico del pasado para convertirse en las reglas de un juego.

Agua con limitaciones técnicas

A través de un conjunto de consensos e imágenes mentales, podemos proyectar y hacer tangible nuestro modelo del mundo. Una vez que el mundo es proyectado en una imagen, su lógica interna nos permite explorar y manipular la representación de esa realidad específica.

Tomemos el agua como ejemplo. Toda especie viva interactúa con ella, pero solo los humanos hemos tejido una red de representaciones simbólicas para invocarla (☁️). Estas representaciones emergen de abstraer sus rasgos más evidentes, permitiéndonos dialogar sobre ella en su ausencia. Es evidente que el símbolo no abarca la totalidad del fenómeno físico, y qué fortuna que no lo haga. Como ilustra Jorge Luis Borges en su microrrelato "Del rigor en la ciencia", un mapa que intenta coincidir a escala real con su imperio termina siendo inútil, condenado a volverse una ruina.⁹⁴

El mapa no es el territorio, ni el emoji es el agua. Pero es precisamente esta falta de exactitud la que nos otorga nuestro mayor poder interpretativo: al liberarnos de la réplica exacta, podemos hablar no de una sola agua, sino de múltiples aguas según el contexto —el agua como recurso (💧), como clima (☁️) o como símbolo astral (🌌)—, expandiendo nuestro mundo en lugar de simplemente calcarlo.

Esta misma lógica aplica a los entornos digitales. El filósofo Joaquín Siabra Fraile analiza cómo el agua en el videojuego clásico *The Legend of Zelda* (1986) se define única y exclusivamente por su función dentro del sistema. Aunque visualmente la decodificamos como "agua" por ser azul, esta no moja, no hierve ni se puede bucear en ella; su único propósito estructural es ser un obstáculo que impide el paso del avatar.⁹⁵ De este modo, queda claro que los gráficos no buscan ser una copia fiel de la realidad, sino una interfaz táctica: un conjunto de señales que nos indican qué podemos —y qué no podemos— hacer dentro de las reglas de ese juego en particular. (Figura 23)

FIGURA 23
LA GRAN FUENTE DEL AGUA



Captura de una pantalla del videojuego The Legend of Zelda (Nintendo, 1986).

Screenshot original del juego.

Esta lógica de síntesis abarca la construcción completa del mundo del juego, integrando cada signo para formar un entorno cohesivo y funcional. Cada pieza se engarza con la anterior para crear un universo en miniatura. De hecho, Shigeru Miyamoto —creador de franquicias como *Mario Bros.* y *The Legend of Zelda*— basa el diseño de sus mapas en el concepto tradicional japonés de *Hakoniwa* (箱庭) o "jardín en miniatura",⁹⁶ pues este formato le permite condensar la inmensidad de un paisaje en un espacio acotado y manejable.⁹⁷

Pequeñas grandes experiencias

Al analizar la influencia de esta estética en los videojuegos, Terumi Toyama define el *hakoniwa* como "el acto de traer un lugar imaginario a un sitio real [...] creando una versión en miniatura del mismo".⁹⁸

Con el tiempo, esta tradición de representar escenas en miniatura ha evolucionado hasta convertirse en un *souvenir* tradicional japonés, a menudo industrializado como un diorama prefabricado que captura la esencia de un mundo sintetizado —ya sea real o ficticio— para despertar la imaginación del observador. (Figura 24)

FIGURA 24

HAKONIWA



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en un hakoniwa, jardín miniatura de la tradición japonesa.*

En esencia, cada *hakoniwa* invita a la mente a explorar narrativas inmensas que han sido deliberadamente comprimidas, ya sea a través de las ramas de un bonsái, el plástico de una maqueta o la cuadrícula de unos píxeles azules, como el agua de Zelda.

La sensación de estar frente a un imaginario comprimido es justamente lo que el diseñador Shigeru Miyamoto buscó trasladar a la experiencia de usuario (UX) en *The Legend of Zelda*. El objetivo era crear un mundo de píxeles que se sintiera como un entorno orgánico y cohesivo, en lugar de un simple mapa de bits. Así, este universo funciona como un *hakoniwa* digital: una red de imágenes interconectadas que constituyen una realidad propia; un ecosistema con sus propias reglas de juego.

Miyamoto aplicó esta idea para que, a pesar de las severas limitaciones técnicas de la época, la interfaz evocara un vasto campo para la exploración no lineal. En este espacio, el significado de los elementos depende estrictamente de su sintaxis espacial. El "agua" se decodifica como tal por su forma y función dentro del mapa general: una tira azul es un río, un rectángulo es un lago, y una gran extensión en el borde es un océano. Los gráficos y las mecánicas forman un sistema indisoluble donde la coherencia estética de todos sus componentes es lo que hace que este mundo artificial se sienta real.

Imaginarios como sistemas interconectados

Dentro de un videojuego, los gráficos no imitan la realidad; en cambio, se adaptan y cambian en respuesta a las acciones del jugador, creando una experiencia única y personalizada. Toma módulos preexistentes de nuestros imaginarios colectivos —la idea de "agua", la forma de un "árbol", el arquetipo de un "héroe"— y los recontextualiza, dándoles una función nueva dentro de su propia lógica.

Ya no se trata de la lucha defensiva de Ozymandias contra el olvido,⁹⁹ sino de utilizar sus ruinas y la arena del tiempo como bloques para ejecutar un acto creativo: la construcción de mundos habitables. No preservamos el pasado como un archivo sellado y estéril; en su lugar, reinterpretamos sus fragmentos y los utilizamos como píxeles de construcción para edificar nuevos presentes.

El videojuego no busca parecerse al mundo físico, sino ofrecer uno propio. Nos demuestra cómo la tecnología estructura las imágenes, pero es nuestra mente la que rellena los vacíos que el píxel no alcanza a renderizar. Porque imaginar también es una forma de habitar.

Notas

1. Jorge Luis Borges, "El rigor de la ciencia" en *El Hacedor* (Buenos Aires: Emecé Editores, 1960). ↩
2. Joaquín Antonio Siabra Fraile, *Bosquejo de una metafísica del videojuego* (Madrid: Editorial Círculo Rojo, 2012), 123. ↩
3. Good Blood Games, "The Question No One Asks Miyamoto", *Good Blood Games*, 20 de septiembre de 2024, consultado el 19 de febrero de 2025, goodblood.games. ↩
4. Good Blood Games, "The Question No One Asks Miyamoto". ↩
5. Good Blood Games, "The Question No One Asks Miyamoto". ↩
6. Véase 1.3. Ozymandias. ↩

CAPÍTULO DOS: Hiperreferencialidad

2.1 EL OJO RECONFIGURADO

En el estado *iref*, la idea de una creación "original" y pura ha cedido para dar paso a una red donde todo está previamente interconectado. Este apartado explora cómo la tecnología ha hecho evidente lo que la historia del arte siempre supo: que toda imagen es un remix, un tejido de referencias pasadas.

Pathosformeln, metaimagen e hiperreferencialidad

El concepto de hiperreferencialidad (*iref*) describe un estado en el que múltiples temporalidades y espacios interactúan. Esto genera una resonancia entre los usuarios, permitiéndoles recircular referencias al tiempo que crean accesos directos a otros imaginarios. Este fenómeno fue anticipado por el historiador Aby Warburg, quien a través de sus *Pathosformeln*¹⁰⁰ (fórmulas de emoción) exploró las imágenes que parecen persistentes en el arte occidental pese al paso del tiempo y las tendencias.

Décadas más tarde, esta interconexión sería expandida por W.J.T. Mitchell bajo el término metaimagen, definiendo aquellas imágenes que reflexionan sobre otras imágenes¹⁰¹ y consolidando dinámicas de trazabilidad donde toda representación hace referencia a otra. Sin embargo, esta expansión teórica conlleva un riesgo estructural: la inflación del concepto. El problema con la definición de metaimagen es que, si teóricamente toda imagen puede contener a otras, entonces cada imagen se convierte en una metaimagen, lo cual diluye su precisión y utilidad analítica.

El estado *iref* se perfila como un complemento a estas teorías previas, agregando la dimensión de las tecnologías que permiten dichos vínculos. Concibe el imaginario como un ecosistema donde toda imagen es indisociable de su soporte técnico. La *iref* no se limita únicamente a lo que una imagen contiene —pues aceptamos que toda imagen es portadora de Pathosformeln y que toda imagen es una metaimagen—, sino que subraya cómo ese contenido es reconfigurado por su infraestructura. Lo que una imagen muestra ya no es solo un atributo referencial, sino el resultado de la tecnología que se le impone; el contenido no desaparece, pero se vuelve inseparable de la velocidad y las redes que permiten su existencia.

¿En qué se parece una pintura al óleo al meme de un gato?

En el pasado, la capacidad de las imágenes para contener o referirse a otras se consideraba algo excepcional. La pintura *Las Meninas* (1656) de Diego Velázquez es un caso ejemplar del periodo barroco. A través del juego de miradas entre los personajes y el espectador, la obra presenta un sistema de referencias cruzadas que invita a leerla constantemente para descubrir múltiples significados. Este juego de espejos, siglos antes de la era digital, ya planteaba una forma de interactividad dinámica a través de la trazabilidad de sus referencias. ([Figura 25](#))

FIGURA 25
LAS MENINAS



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en Las Meninas (1656) del artista español Diego Velázquez.*

Las Meninas es una pintura tan atemporal que ha trascendido los muros del Museo del Prado para convertirse en un icono de la cultura popular. La obra ha sido apropiada, parodiada y remixeada hasta el cansancio, demostrando una flexibilidad inusual que le permite prosperar en la cultura cibernética actual, donde la adaptabilidad es clave.

Esta incesante revisión resuena con la lógica contemporánea, donde el remix es la norma y no la excepción. Facilitado por la tecnología digital, el proceso de conectar referencias permite ahora que cualquier usuario comprenda y manipule interconexiones al instante. Esta dinámica, antes exclusiva del gran arte y de la academia, se fue volviendo común hasta alcanzar el punto de resonancia: un sistema que, al vibrar en la misma frecuencia cultural, es capaz de entenderse a sí mismo. Tuvo que haber unas Meninas para que después existieran memes.

Es debido a que, si pensamos en los memes operativamente, nos percatamos que estos funcionan como máquinas sofisticadas que dependen de un bagaje cultural compartido. Al igual que la pintura de Velázquez —que parece cotidiana al principio pero se complejiza a medida que trazamos sus vínculos hacia el Pathosformeln del autorretrato de Velázquez y la metaimagen de cada uno de los integrantes de la corte—, el meme debe parecer sencillo en la superficie pero sólo para quienes ya tienen interiorizadas las referencias para interpretarlo. Cuanto más fácil sea de decodificar, más fácil será de replicar y reinterpretar.

Por ello, el desafío de interpretar memes radica en las referencias específicas que contienen. Pensemos en los "curimemes"¹⁰² (memes calcados con prisa, sintetizando sus formas a partir de otras fuentes). Son fusiones donde, cuanto mejor se conozca la referencia de origen, mayor será la comprensión de la imagen final. El ejemplo que se presenta aquí es un meme cimentado en lo absurdo: una fotografía de un gato cualquiera caminando por un jardín, acompañada del texto "puta digo miau", siendo a la vez ofensivo e ilógico. Al comprender la estructura de esa imagen base, el creador (o curimemero) puede aplicarle la "skin" (el revestimiento estético o apariencia) que desee al gato original, disfrazándolo de algún otro personaje de la cultura popular y sumando una nueva capa de significado. (Figura 26)

FIGURA 26
CURIMEME O MEME CALCADO



A)



B)



C)

Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en A) el meme "puta digo miau", B) el Pokémon Sprigatito, C) un curi (meme calcado) con características de A) y B).

Este ejercicio de calcar y rellenar un molde preexistente con nuevas referencias nos lleva a una conclusión ineludible: en el estado *iref*, la idea de crear desde un lienzo en blanco es una ilusión. Ya sea en la corte de Felipe IV con Velázquez o en los foros de internet con una plantilla de un gato, el mecanismo operativo es idéntico. Se toman elementos previos, se alteran sus contextos y se lanzan de vuelta al flujo cultural.

Copiar, transformar y combinar son un hecho constante de la producción de imágenes. Como exploraremos a continuación, esta hiperreferencialidad no es un síntoma de falta de originalidad o de pereza creativa, sino la confirmación absoluta de que la originalidad está en la remezcla.

Todo es un remix

Fenómenos como la metaimagen confirman que cualquier representación siempre mantiene conexiones con otras. Como demuestra el documental *Everything is a Remix*, la idea de un "original" puro se desvanece ante la evidencia de que la creación es, en esencia, una sofisticada forma de edición y mezcla.¹⁰³

Ahora bien, ¿cómo transitamos de la referencia histórica al estado *iref*? La respuesta yace en la ampliación de nuestros sentidos mediante la tecnología, manifestándose a través de lo que el teórico de la cultura electrónica William Mitchell¹⁰⁴ define como el "ojo reconfigurado": un sentido (en este caso, la vista) que ya no es puramente biológico, sino que ha sido potenciado por el procesamiento digital y las bases de datos.¹⁰⁵

Y es aquí donde ocurre el salto radical: al mirar el mundo a través de este ojo hiperconectado que va más allá de la vista, dejamos en el proceso una inmensa huella de datos e interacciones.

Este "ojo reconfigurado" debe entenderse, entonces, no como un órgano biológico aislado, sino como una interfaz multisensorial. En el ecosistema digital contemporáneo, la experiencia de la imagen ha dejado de ser exclusivamente retiniana. Interactuar con un meme o un archivo multimedia involucra el tacto al deslizar una pantalla, el estímulo sonoro de los audios integrados que le dan contexto, y la respuesta motriz de hacer clic, compartir o alterar el código. Percibimos con todo el cuerpo conectado a la red.

Al navegar a través de esta red de estímulos, no solo consumimos el remix, sino que nos convertimos en engranajes activos de su maquinaria. Cada *like*, cada *scroll* y cada imagen guardada o modificada se transforma en información que alimenta la inmensa base de datos de la que surgirán las futuras reconfiguraciones.

De este modo, en el estado *iref*, la máxima "todo es un remix" trasciende la mera apropiación estética. Ya no se trata solo de que las imágenes copien a otras imágenes en su forma, sino de que nuestra propia experiencia multisensorial, nuestras interacciones y nuestras huellas digitales son constantemente remezcladas por la infraestructura tecnológica para construir el imaginario colectivo del presente.

Notas

1. Linda Báez Rubí, "Mnemosine", 11. ↩
2. W.J.T. Mitchell, *Teoría de la imagen: Ensayos sobre representación verbal y visual*, trad. Yaiza Hernández Velázquez (Madrid: Ediciones Akal, 2009), 39-79. ↩
3. Los memes curis, o curimemes, son memes hechos con prisa y calcados que surgieron y se popularizaron en grupos de Facebook entre las décadas de los 2010 y los 2020, como "Curifeos", "Venta y reparación" o "La grasa". ↩
4. Kirby Ferguson, *Everything is a Remix*, 2010-2012, everythingisaremix.info. Serie documental que argumenta que la creatividad no surge de la nada, sino que es un proceso basado en tres acciones fundamentales: copiar, transformar y combinar elementos preexistentes. Ferguson demuestra que muchas de las creaciones más icónicas de la cultura moderna son, en esencia, remezclas de obras anteriores. ↩
5. No debe confundirse con W. J. T. Mitchell (1942-), autor de *Teoría de la Imagen*, otro teórico fundamental de los estudios visuales. ↩
6. William J. Mitchell, *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era* (Cambridge, MA: MIT Press, 1992), 9. ↩

2.2 TSUKUMOGAMI

Este apartado explora el punto de mayor capacidad referencial de una imagen dentro de la iref, el momento en que un archivo cruza la frontera de lo inerte. Veremos cómo, a fuerza de acumular datos y metadatos, las imágenes dejan de ser simples representaciones pasivas para convertirse en entidades autónomas; organismos que reclaman su propio espacio, memoria y agencia dentro de nuestro ecosistema cultural.

Imágenes con vida propia

Gracias a los consensos culturales a partir de las tecnologías, las imágenes que nos llegan cargan consigo vínculos dinámicos que trascienden su estado de meros objetos, asumiendo características de "seres vivos".

¿Por qué afirmar que operan como seres vivos? No en un sentido biológico estricto, por supuesto, sino porque dentro del ecosistema cultural exhiben patrones de comportamiento sorprendentemente orgánicos. Las imágenes en el estado iref nacen de un estímulo, se reproducen de manera autónoma (a través de la viralidad), mutan (con cada interacción o remix) y se adaptan a las reglas de su entorno para almacenarse en la memoria de los usuarios.

Una analogía útil para entender este fenómeno es el *Tsukumogami* (付喪神). En el folclore japonés, un *Tsukumogami* es una herramienta u objeto cotidiano que, tras un largo periodo de uso y desgaste, acumula tanta energía e historia que adquiere un espíritu propio (*kami*).¹⁰⁶ En nuestro contexto de aceleración, una imagen no necesita cien años para cobrar vida; le basta con la fricción constante de la red. (Figura 27)

FIGURA 27
UN TSUKUMOGAMI



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en Tsukumogami de un Ohitsu (arrocera japonesa)
a partir de un grabado de Kawanabe Kyōsai (Kyōsai Nishiki-e, 暁斎鈍画, 1881).*

Al acumular esta inmensa huella de datos, la imagen se emancipa de su creador original. Deja de ser un archivo pasivo que espera ser abierto, para convertirse en un agente activo. Estas imágenes "vivas" provocan reacciones emocionales reales, modifican discursos políticos o culturales y compiten ferozmente por nuestra atención. Se han convertido en entidades con las que convivimos, demostrando que la información, cuando se conecta e interactúa lo suficiente, inevitablemente se anima.

De este modo, cada imagen previa funciona como una plantilla dinámica, abierta a ser actualizada con nuevas anotaciones. Al adquirir esta vida propia, la imagen se convierte en un verdadero *Tsukumogami*, trascendiendo su forma material para devenir en una entidad autónoma.

Con cada interacción, las imágenes acumulan estratos adicionales de sentido y nuevos nodos de conexión. Asumir la existencia de la *iref* implica reconocer cómo esta acumulación transforma lo inerte en vibrante, lo estático en dinámico y lo unidimensional en una entidad con múltiples capas: una larga tradición de iconicidad y una fuerte carga semántica, lo suficiente para ser, irremediabilmente, otra cosa.

Notas

1. Michael Dylan Foster, "Yōkai 101: Explorando la emoción del folclore japonés" (conferencia, Japan Society of Northern California), video de YouTube, 1:05:58, publicado el 12 de marzo de 2021, [youtu.be](#). ↩

2.3 READY PLAYER ONE

Este subcapítulo explora cómo la *iref* —y por extensión el acto de hacer referencia— ha dejado de ser un acertijo para eruditos y se ha convertido en nuestro lenguaje universal. Descubriremos que reconocer estas referencias compartidas es mucho más que simple entretenimiento o nostalgia: es el pegamento social definitivo y una auténtica forma de poder colectivo.

La muerte del lector modelo

El proceso de semiosis —la forma en que interpretamos y damos sentido a las imágenes— se nutre de un constante fluir de datos. Es un proceso aditivo que transforma los simples vínculos en hipervínculos: un mecanismo que amplifica el significado al conectar contextos que previamente operaban de forma aislada, permitiendo una interpretación mucho más rica y multidimensional.

El semiólogo Umberto Eco reflexionó sobre cómo, en el pasado, desentrañar estas complejas referencias mediáticas requería la figura de un "lector modelo": un espectador dotado de un conocimiento cultural sumamente sofisticado. Para ilustrarlo utilizó una escena de la película de 1982 *E.T., el extraterrestre*,¹⁰⁷ donde el protagonista se encuentra con un niño disfrazado de Yoda, personaje de la película de 1980 *Star Wars: The Empire Strikes Back*.¹⁰⁸ Para entender la referencia, el público necesitaba no sólo un conocimiento intertextual (haber visto ambas películas), sino también contextual (saber que el creador de ambos personajes, Carlo Rambaldi, y los directores, Steven Spielberg y George Lucas, estaban conectados).¹⁰⁹ ([Figura 28](#))

FIGURA 28

E.T. Y YODA



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en un fotograma de la película E.T. el extraterrestre de Steven Spielberg
(1982).*

Eco señaló que este tipo de mecanismo de referenciación, antes reservado para el arte experimental de vanguardia y las audiencias de nicho, se estaba volviendo común y popular. Presuponía que la audiencia ya poseía información transmitida y asimilada previamente a través de otros medios. Así, las películas, programas de televisión y otros productos de la cultura mediatizada incorporan referencias que, aunque sofisticadas, están diseñadas para ser reconocidas por una audiencia masiva. Este fenómeno, característica prominente de la *intertextualidad*,¹¹⁰ es parte implícita de la cultura de masas.

Sin embargo, con la llegada de la web y la consolidación de la cultura digital, el "lector modelo" de Eco ha cedido dando paso a los fenómenos virales y al conocimiento colectivo. En la actualidad, decodificar las referencias no obedece únicamente a la simplificación o la familiarización del significado, sino al hecho de que formamos parte de un gran dispositivo de interpretación colectiva.

En otras palabras, la habilidad de descifrar referencias ya no es únicamente un guiño cómplice entre los devotos de un ícono o entre dos intelectuales en un museo. Por el contrario, se ha convertido en una nueva capacidad del público masivo: un acceso directo a la memoria colectiva que le permite jugar con ella, sonriendo mientras señala el «mira, es Yoda» descrito por Eco. Para las sociedades hipermediatizadas, el estado *iref* ha dejado de ser un simple fenómeno de vincular referencias para convertirse en la base existencial e identitaria de individuos y colectivos.

Descubriendo huevos de pascua

Si en la década de los ochenta la aparición de Yoda en E.T. funcionaba como un guiño cómplice, en la actualidad esa lógica se ha radicalizado hasta volverse estructural. La culminación de este proceso se manifiesta en obras que ya no solo contienen referencias, sino que están edificadas enteramente sobre ellas, lo que plantea preguntas sobre la originalidad y el valor cultural de estas creaciones.

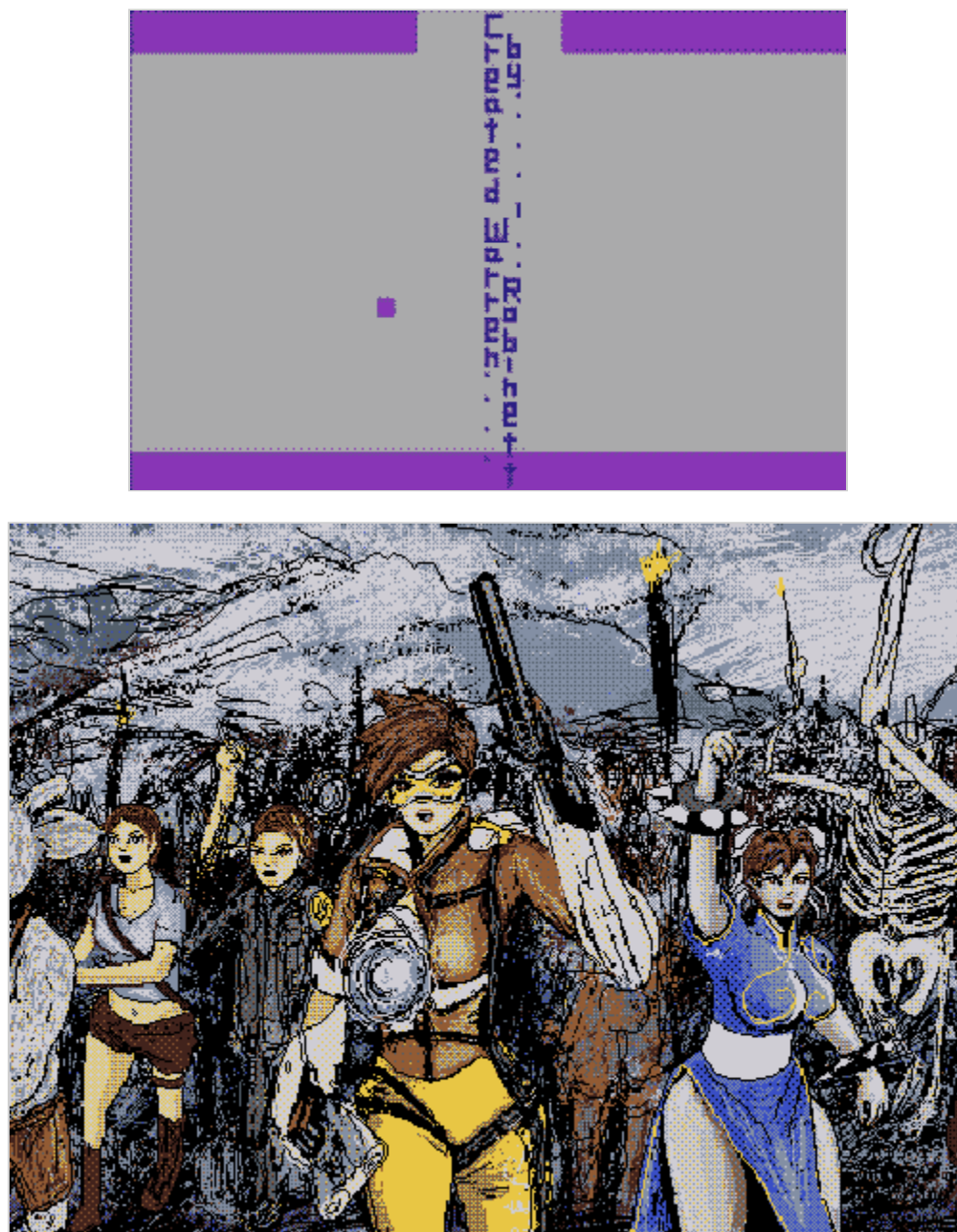
Para entender cómo esta red intertextual logra cohesionar a los individuos, es necesario observar una de las mecánicas fundamentales de la cultura digital: el *easter egg* (huevo de pascua).

Un *easter egg* es un mensaje, guiño o función oculta dentro de un medio digital, llamado así por su similitud con el juego infantil de buscar huevos escondidos el Domingo de Pascua. Lejos de nacer como una estrategia narrativa de los grandes estudios, surgió como un acto de resistencia individual. En 1980, el programador Warren Robinett escondió su nombre en una habitación secreta dentro del código del videojuego *Adventure*, como una rebelión contra el anonimato impuesto por Atari, empresa que se negaba a dar crédito a sus desarrolladores.¹¹¹

Este precedente histórico es crucial. El hallazgo de este primer secreto transformó el código del videojuego en un canal de comunicación clandestino. Una vez descubierto masivamente y pasado de boca en boca, cumplió una doble función: validó el conocimiento especializado de los jugadores y les confirió la capacidad de organizarse en torno a ese descubrimiento. Si Robinett usó el código para decir "yo hice esto en secreto", la comunidad usó el descubrimiento para decir "este secreto nos une". (Figura 29-A)

FIGURA 29

DEL HUEVO DE PASCUA AL EJÉRCITO DE AVATARES



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en A) Easter egg dentro del juego Adventure (1980) B) un cuadro de la batalla final de la película Ready Player One (2018).

El archivo cultural como campo de juego

Este huevo de pascua fue el cimiento de la obra de ficción *Ready Player One* (tanto la novela de Ernest Cline como la adaptación de Spielberg¹¹²). En ella, la historia nos sitúa en un futuro distópico donde la humanidad, para escapar de una realidad física en ruinas, vive inmersa en un inmenso ecosistema de realidad virtual llamado OASIS. Al morir su excéntrico creador, este deja su fortuna y el control total del universo digital a la primera persona que logre resolver sus acertijos y encontrar un easter egg oculto en el código.¹¹³

A partir de esta premisa, la búsqueda del gran huevo de pascua dentro del mundo virtual deja de ser un simple acto de complicidad para convertirse en el lenguaje común de toda una generación. El easter egg evoluciona: ya no es solo una firma secreta en el código, sino la tecnología en común, el conocimiento que permite a los individuos reconocerse y estructurarse dentro de una realidad fragmentada. El dominio de la cultura digital y sus referencias ocultas se revela, literalmente, como una forma de poder.

La obra alcanza su clímax en la batalla final por OASIS, donde se alza un ejército de avatares heterogéneos y personalizados: miles de jugadores anónimos, cada uno encarnando a su personaje favorito de ficción, se unen a la refriega por una causa común. ([Figura 29-B](#))

Esta convergencia masiva no es casual; representa la globalización de la cultura *geek*¹¹⁴ y la disolución total de las fronteras entre imaginarios. Este ejército no está unificado por una bandera o una ideología política, sino por un conocimiento compartido: el saberse parte de la misma cultura mestiza y heterogénea donde todo cabe. Es la celebración de una comunidad que ha transformado su capital cultural —su dominio del easter egg y la cultura pop— en una fuerza tangible. La batalla no es solo por el control de un videojuego, sino por el derecho a que ese inmenso archivo cultural siga siendo un campo de juego abierto y libre.

De manera similar a lo que ilustra esta narrativa, la intertextualidad no solo facilita la lectura de las imágenes, sino que fomenta la acción colectiva al proporcionar marcos de referencia compartidos. El paso por la ficción de *Ready Player One* nos brinda la confirmación a gran escala de nuestra hipótesis: el estado *iref* transforma por completo la dinámica social. Con el easter egg, presenciamos cómo esa acumulación de referencias dejó de ser de unos pocos y pasó a ser popular, una sociedad capaz de organizarse en torno a un archivo cultural compartido.

Notas

1. *E.T. the Extra-Terrestrial*, dirigida por Steven Spielberg (1982; Universal City, CA: Universal Pictures). ↩
2. *Star Wars: Episode V – The Empire Strikes Back*, dirigida por Irvin Kershner (1980; Los Angeles, CA: 20th Century Fox). ↩
3. Umberto Eco, "Cultura popular y comunicación" (conferencia, teatro del Recinto de Río Piedras de la Universidad de Puerto Rico, 16 de octubre de 1987), video de YouTube, 52:31, publicado por Cubo Blanco Virtual, 6 de enero de 2024, youtu.be/wZPtAHRM8Do. ↩
4. Eco, "Cultura popular y comunicación". El término, acuñado por Julia Kristeva y recuperado por Eco, ilustra cómo la interpretación de las imágenes se ha vuelto más accesible y menos exclusiva. Las audiencias ahora pueden reconocer y entender fácilmente referencias a través de diferentes medios. ↩
5. Ernest Cline, *Ready Player One* (New York: Crown Publishers, 2011), 5-6. ↩
6. *Ready Player One*, dirigida por Steven Spielberg (2018; Burbank, CA: Warner Bros. Pictures). ↩
7. Cline, *Ready Player One*, 7. ↩
8. Entusiasta de un tema particular o campo de interés, a menudo relacionado con la tecnología o la cultura pop. ↩

2.4 DE LA PROTOMEMÉTICA A LA HIPERMEMÉTICA

Este apartado traza la genealogía del meme, la unidad básica y más volátil de nuestra era iref. Navegaremos desde sus orígenes como un código secreto para nichos de internet, pasando por su mutación en una marca de identidad y como herramienta política, hasta colisionar con su actual colapso absoluto de significado. Este recorrido histórico es un ejercicio de mapeo digital, necesario para comprender cómo el contenido ultraprocesado ha reprogramado nuestra mente, sentando así las bases para imaginar una vía de escape estratégica ante el consumo infinito de lo mismo.

Memes: contenido ultraprocesado

Los memes son, por definición, iref. Para analizar cómo los memes se manifiestan y son el ejemplo más obvio de dicho estado iref es útil partir de una premisa de McLuhan y Powers: "Una sobrecarga de datos es igual a un patrón de reconocimiento".¹¹⁵ Los memes son precisamente eso: imágenes con patrones reconocibles, que emergen del caos informativo de la cultura digital, permitiéndonos navegar y darle sentido a la red, condensando grandes bases de datos en una sola imagen.

Los memes funcionan como un mecanismo cultural que actualiza los imaginarios del presente con los del pasado. Si bien las definiciones académicas de dicho fenómeno proporcionan una base teórica, a menudo no logran capturar la naturaleza dinámica y evolutiva de los memes, como su rápida adaptación a nuevos contextos culturales y plataformas tecnológicas.

Por ello, cualquier definición académica o intento explicativo del meme resulta insuficiente. Para ejemplificar este problema, el analista Álvaro L. Pajares recupera la definición de meme del biólogo Richard Dawkins, quien instauró el término en 1976 para describir cualquier rasgo cultural que se replica por imitación —un análogo del gen biológico—.¹¹⁶

No obstante, el punto central de Álvaro L. Pajares, al citar a Dawkins, es demostrar cómo ese concepto original quedó rebasado ante la magnitud y la velocidad del fenómeno digital; sostiene que el propio meme mutó al entrar en el ecosistema digital, al punto que el mismo Dawkins tuvo que admitir que su creación había evolucionado para describir un fenómeno mucho más rápido, visible y autorreferencial.¹¹⁷ Así que, para fines prácticos, la definición original de Dawkins es irrelevante. Para comprender los memes digitales, debemos desarrollar un nuevo marco que considere su rápida evolución e impacto cultural.

Bajo dicha lógica, Pajares describe al meme como un "contenido ultraprocesado". Su éxito, argumenta, proviene de ofrecer una solución ágil y económica al desequilibrio fundamental de nuestra era: la inmensa e inabarcable cantidad de información que ofrece internet frente a nuestra capacidad finita para procesarla.¹¹⁸

De los protomemes a los memes

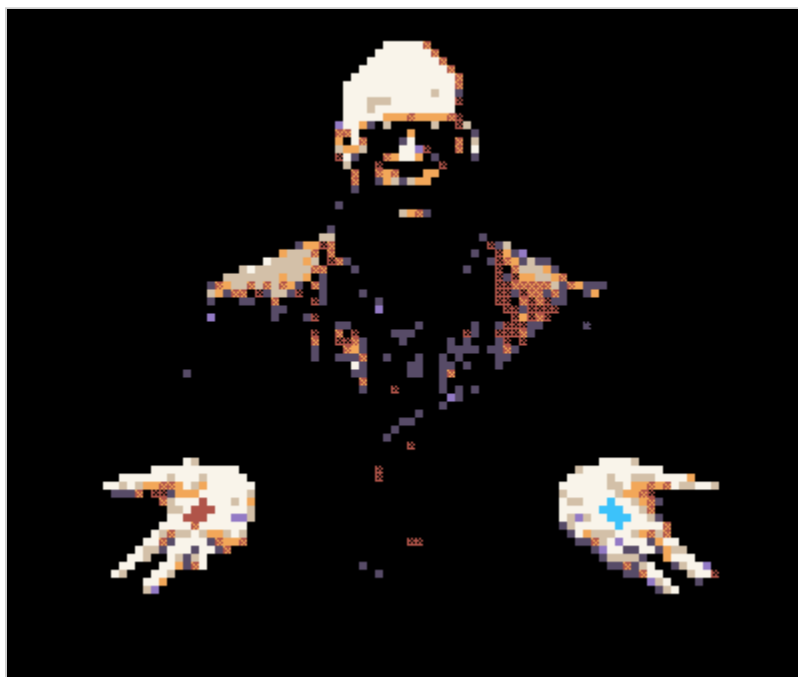
Para comprender cómo los memes evolucionaron hacia este "contenido ultraprocesado", es crucial rastrear sus orígenes y formas tempranas. Este recorrido debe iniciar, por tanto, en la internet temprana, examinando las primeras formas de contenido replicante que habitaron ese ecosistema. A estas manifestaciones fundacionales las conoceremos como protomemes.

Como señala Álvaro L. Pajares, la primera etapa de popularización de internet fue definida por los protomemes.¹¹⁹ Estos consistían a menudo y no exclusivamente en frases descontextualizadas de la cultura popular —como la elección entre la "pastilla roja o la azul" de Matrix o el icónico "uno no simplemente entra en Mordor" de El Señor de los Anillos— que funcionaban como un lenguaje común para alimentar el espíritu de camaradería en los nichos específicos y comunidades de la web.

¹²⁰ (Figura 30)

FIGURA 30

PROTOMEMES: MORFEO Y BOROMIR



A



B

*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basado en dos memes icónicos de la cultura de internet:
la elección de la "pastilla roja o azul" de Matrix (1999) y "uno no simplemente
entra en Mordor" de El Señor de los Anillos (2001).*

Sin embargo, esta dinámica evolucionó rápidamente hacia referencias menos obvias para el público ajeno a internet. La transición del protomeme a la herramienta de cifrado y descryptación masiva fue catalizada por la llegada del 4G, los primeros *smartphones* y la consolidación de redes sociales como *YouTube*. Como apunta Pajares: "Internet salía de los ordenadores para caer directo en nuestras manos".¹²¹

Esta aceleración transformó la naturaleza misma del meme. La cultura de internet comenzó a generar sus propios formatos y personajes; la red dejó de ser solo un espejo de la televisión o el cine para verse como un bestiario digital poblado de seres que viven en paralelo de la realidad física.

En este zoológico de lo absurdo, el *Gato Nyan* (2011) surgió como el espécimen más puro de esta nueva fauna de memes de internet. Este híbrido de gato y galleta Pop-Tart que surca un espacio sideral pixelado en 8 bits, dejando tras de sí una estela de arcoíris al ritmo de una melodía sintetizada incesante, representa una ruptura fundamental: a diferencia de *Morfeo* o *Boromir*, el *Gato Nyan* no necesitaba el respaldo de la industria de Hollywood para ser conocido. Su valor radica en ser una imagen bonita, divertida, fácil de recordar, pegadiza, viral. (Figura 31)

FIGURA 31

GATO NYAN



Animación pixel art original de Christopher Torres (@PRguitarman) (2011).

Al igual que el *Gato Nyan*, surgieron otras estéticas nativas de la red, estableciendo tendencias que definieron la identidad de los usuarios. Eran imágenes que habían nacido por y para internet; ya no se trataba solamente de tomar prestados productos de la cultura popular, sino de fabricar una filosofía y una estética propia. Los *Rage Comics*¹²² se volvieron icónicos durante esta era, con la *Trollface* (cara de troll) como su máximo exponente.

Entender al *Trollface* es entender el nacimiento del trolleo como una mecánica social: el acto deliberado de lanzar un cebo (*bait*) para que alguien pique. Si los primeros foros en la red priorizaban el intercambio racional de información, la *Trollface* marcó el cambio de paradigma donde provocar una reacción emocional en *el otro* se volvió más atractivo y rentable en términos de atención que simplemente tener la razón.¹²³ El arte de trollear recae en el hecho de ser una obra incompleta. El troll lanza el bait, que puede ser una provocación, una actitud agresiva, un comentario irónico u ofensivo, y espera a que alguien caiga en la provocación. Es precisamente esta acción la que se refleja en su sonrisa burlona: una representación de la satisfacción que siente al ver que alguien ha mordido el anzuelo. (Figura 32)

FIGURA 32
TROLLFACE



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basado en el personaje Trollface, representativo de los Rage Comics (c. 2008).*

Trollear pasó de ser una broma de nicho a una actitud cotidiana entre usuarios de internet, y sentó las bases de fenómenos actuales como las *Fake News*¹²⁴, el *Ragebait* (cebo de ira)¹²⁵ y las políticas populistas digitales que apelan a emociones o al shock.

Lolicore (ゝ◡◡) !! (memes ofensivos e irónicos)

A medida que los memes evolucionaron, comenzaron a fragmentarse, abarcando nichos específicos dentro de diferentes públicos, lo que reflejaba una diversificación en las formas de comunicación y en las subculturas digitales emergentes. El meme se convirtió en un código de acceso, una especie de lenguaje secreto que, a través de referencias culturales compartidas y humor específico, facilitaba la comunicación entre miembros de una comunidad que compartían un pacto de complicidad.

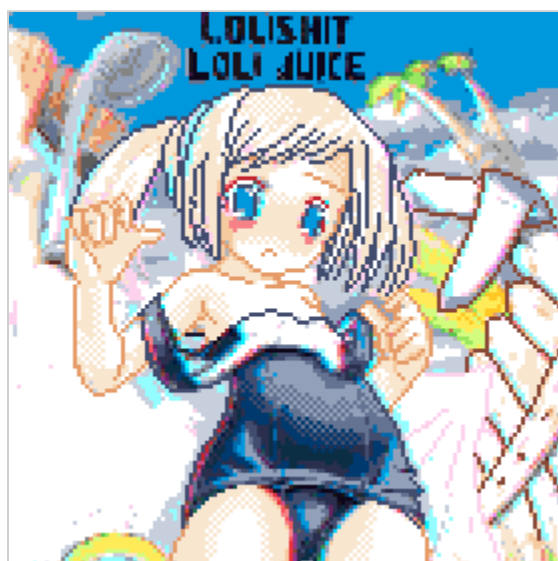
La distinción era clara: mientras que con el *Gato Nyan* no había nada que descifrar —solo disfrutar el absurdo de un gato espacial—, el meme irónico se volvió un mecanismo de defensa territorial contra dos tipos de intrusos: el *outsider*, ese turista digital que llega por accidente; y, más peligrosamente, el *normie*¹²⁶. Este último representa al usuario promedio, anclado a la moralidad convencional y el consumo mainstream,¹²⁷ que al exigir lógica y corrección política en un espacio diseñado para el caos, amenaza con destruir la identidad de la comunidad, con volver a su nicho en algo normie. Como señala Pajares, volver el meme un acto irónico o agresivo tenía un objetivo táctico en los foros: hablar de temas tabú con humor o con ironía tenía el fin de crear "un contenido lo más repulsivo posible para que los usuarios que llegaban de rebote se marcharan de inmediato".¹²⁸

El epítome de esta actitud deliberadamente agresiva y controversial de la época fue un microgénero musical conocido como "lolicore"¹²⁹, un estilo que desafió las normas convencionales de la música electrónica, pues ese nicho de ser música experimental distribuida en un primitivo internet sin censura, le permitió jugar con dicha libertad para ser extremadamente heterogénea.

El consenso general de qué es lolicore aún a día de hoy resulta controversial y difícil de enunciar. Surgido en los foros de 4chan alrededor de 2006, lolicore fue descrito por su cronista anónimo en la (ahora extinta) web www.lolicore.net musicalmente como una "variante del speedcore".¹³⁰ Fundamentalmente, "un fenómeno occidental que parodia a los fanáticos de la cultura japonesa o weebaos"¹³¹. La estética del lolicore era una sátira en sí misma: consistía en mezclar samples agudos de voces de anime, animación japonesa que se comenzó a popularizar masivamente en occidente, alterando el tono del audio para que sonaran más agudo, como voz infantil o "de ardilla" (de ahí el término loli)¹³². Fue el uso de ese pitch agudo que permitió asociarlo con la cultura japonesa del loli-con¹³³. Estas voces chillonas se unían con bases caóticas para ridiculizar a las nacientes comunidades otaku.

Es fundamental subrayar que el uso de esta imaginaria no buscaba operar como una apología o un respaldo al consumo de la estética relacionada mencionada, sino como una parodia del estereotipo del consumidor occidental de anime japonés. O simplemente, porque animes populares con protagonistas femeninas de voces chillonas estaban de moda y por tendencia distintos artistas deseaban imitar esa estética en su música. Al usar estos temas tabú garantizaban que cualquier usuario convencional, marca corporativa o turista digital huyera al primer contacto, evitando intencionadamente así su comercialización.¹³⁴ (Figura 33)

FIGURA 33
EJEMPLO DE LOLICORE



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la portada del álbum Loli Juice del artista Lolishit (2009).*

135

El objetivo no era sólo crear música, sino crear una experiencia estética que fuera irritante y difícil de escuchar, estridente, infantil y repulsiva. Diversos artistas intentaban ofender y sorprender con sus títulos y sus portadas. En muchas ocasiones obedecía a la categoría estética de lo *edgy*: el querer lucirse malo. Utilizaban esta estética porque el término asociado está mal visto y considerado negativo en Japón, algo que muchos fans occidentales no parecían comprender y que el lolicore se burlaba justamente de eso.¹³⁶ El lolicore se convirtió así en el primer "género-meme" hecho para trollear a los otakus.

Quizás el legado más importante del lolicore, según concluye su cronista, fue su papel como precursor en la inclusión de la estética, los memes y la ironía en la música de internet que surgió posteriormente.¹³⁷ El cronista anónimo sostiene que el lolicore inspiró a géneros más comerciales como el *vaporwave*¹³⁸, otro género musical surgido de internet que, según su relato, tenía la única función de "hacer carrera de lo que lolicore inició".¹³⁹ (Figura 34)

FIGURA 34
VAPORWAVE



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basado en la portada Floral Shoppe de Macintosh Plus (2011), emblema del microgénero Vaporwave.

El Postmeme (los memes afectando a la realidad)

Según Álvaro L. Pajares, para 2017, "la gran edad irónica del meme tocó a su fin", dejando a su paso "una sensación de caos, cansancio y vacío existencial".¹⁴⁰ Este agotamiento de la ironía pura abrió la puerta a una nueva sensibilidad: el postmeme, un formato donde los memes resurgen con nuevos significados, extendiendo su alcance más allá del entorno de internet. A diferencia de los memes tradicionales, los postmemes incorporan elementos de crítica social y emocional, reflejando una evolución en la forma en que las personas se comunican y conectan en línea.

Este cambio en el aspecto político, emocional y social del meme fue posible gracias a la democratización de las herramientas de creación de contenido, que permitió a individuos de diversos contextos influir en la narrativa y el alcance de los memes. Según Pajares, aplicaciones de audio, texto, fotografía y video como PicsArt o Canva pusieron la edición de imágenes al alcance de cualquiera, dando origen a un nuevo tipo social: el "mememaker"¹⁴¹: un profesional de la cultura hipermediática encargado de decodificar tendencias culturales para transformarlas en contenido de alto impacto simbólico (viralidad). El mememaker se volvió el curador y artista de la red.

El principal protagonista de esta nueva era fue sin duda Wojak, un personaje resucitado de un meme (c. 2010) que, aunque mal dibujado y con pocos detalles, se transformó en un lienzo en blanco gracias a la habilidad del mememaker para convertirlo en una plantilla y redibujarlo en distintas situaciones. Esto permitió que Wojak proyectara una amplia gama de sentimientos: a diferencia de los arquetipos irónicos que le antecedieron, Wojak "siente",¹⁴² reflejando una profunda conexión emocional y empatía.

Como sostiene Pajares, lo que importaba era "ser capaces de ponerse en el lugar de la persona que había hecho el meme".¹⁴³ El popular meme de un Wojak abrazando a otro con la frase "Sé lo que sientes, hermano" es el símbolo de esta dinámica. ([Figura 35](#))

FIGURA 35

"SÉ LO QUE SIENTES, HERMANO"



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en plantilla del personaje de memes Wojak (c. 2010).*

Cómo el meme de una rana llegó al poder

La rana Pepe, otro postmeme, complementa a Wojak en el aspecto de la construcción de identidad colectiva. Pepe (una rana verde mal dibujada, de ojos blancos y labios rojos) es una figura de rasgos exagerados y grotescos que el mememaker utilizó de forma similar a Wojak: como un contenedor capaz de proyectar vulnerabilidad.

El meme evolucionó y Pepe transitó progresivamente a nichos específicos. En estas variables de Pepe, el mememaker comenzó a vestirlo con iconografía política y simbología radical. Fue apropiado por las mismas comunidades de 4chan que impulsaron a Trump a la presidencia, convirtiéndose en un emblema de la alt-right.¹⁴⁴ La rana-meme y el candidato-meme surgieron del mismo caldo de cultivo. Como lo resume Álvaro L. Pajares, lo que comenzó como una broma pesada en 4chan que se llevó lejos "terminó con Donald Trump, el meme [...] convertido en presidente de los Estados Unidos".¹⁴⁵ (Figura 36-A)

FIGURA 36

PEPE



A



B

Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),

basada en A) el logo de la criptomoneda \$PEPE (2023) y B) un meme de Donald Trump fusionado con la rana Pepe (2020).

La influencia de los memes en las elecciones presidenciales de EE. UU. de 2016 quedó documentada la misma noche de los comicios, la periodista Abby Ohlheiser reportó en el *Washington Post* cómo los foros de 4chan —específicamente el tablón /pol/ ("Politically Incorrect", incorrecto políticamente), la incubadora ideológica de la alt-right donde el extremismo se camufló de ironía— celebraron su victoria con una frase que confirmaba el planteamiento de Pajares: "De hecho, elegimos a un meme como presidente".¹⁴⁶

Esta campaña fue impulsada por una base de usuarios que identificaron en Donald Trump el vehículo ideal para canalizar su desdén y alienación social. A través de tácticas de provocación y desinformación, estos actores desafiaron las convenciones políticas tradicionales, orquestando lo que podría definirse como un trolleo masivo al sistema democrático estadounidense. La política convencional fue incapaz de procesar la lógica cínica del "troll" que representaba Trump: al final, si Trump alcanzó ese poder político y mediático fue por un meme que la sociedad nunca debió tomar en serio.

Posteriormente, esta lógica fue capitalizada y llevada a su extremo con la creación de criptomonedas como \$MAGA y la memecoin¹⁴⁷ \$PEPE, que utilizaron la cultura de memes para atraer inversores y satirizar el mercado financiero, extendiendo la parodia al ámbito financiero. Comprar criptomonedas \$PEPE es una parodia de la inversión pero con dinero real; es la especulación como performance que, irónicamente, utiliza las herramientas del capitalismo para enriquecer a los iniciados a costa de los inexpertos.¹⁴⁸ ([Figura 36-B](#))

Así, el postmeme completó su viaje: de ser un vehículo para la vulnerabilidad personal, se convirtió en un actor social con el poder de influir en elecciones y participar en mercados, sentando las bases para una nueva fase donde la relación entre las imágenes digitales y la realidad tangible se volvería aún más evidente.

No trates de entender: de la post-ironía al hipermeme

La disponibilidad masiva de herramientas de edición democratizadas precipitó una nueva fase en la evolución del meme, marcada simultáneamente por el colapso y la reconstrucción. Esta fase, denominada por autores como Pajares como hipermemética, surge como la consecuencia lógica de un ecosistema semiótico tan saturado que, para sobrevivir, debe empezar a devorarse a sí mismo.

La producción incesante a escala global de contenido memético, impulsada por la proliferación de plataformas digitales y la cultura de la viralidad, comenzó a colapsar bajo su propio peso. Si el postmeme representó un esfuerzo final por encontrar significado en un entorno saturado de símbolos, su agotamiento condujo a un cinismo absoluto, donde todo parece carecer de sentido. El hipermeme, un fenómeno que se caracteriza por su aceptación del vacío de significado, ya no busca reinterpretar ni criticar; en cambio, actúa como una declaración estética y política sobre el cambio en la lógica cultural.

El hipermeme se nutre de la aceleración, reciclando la totalidad del archivo memético para anular cualquier significado previo. Como teoriza el colectivo artístico-ensayístico "Antimemoria____", el objetivo es la "muerte del meme" mediante un proceso violento de "infección y putrefacción" que disuelve las fronteras entre el sentido y el ruido.¹⁴⁹ Es en esta fase que las imágenes se descomponen, fragmentan y yuxtaponen para "destruir cualquier posibilidad de organización o referencia humana".

150

En esta etapa, el trolleo abandona la confrontación ideológica para convertirse en una trampa interpretativa. El bait ya no consiste exclusivamente en generar la ira del oponente mediante una postura contraria, sino burlarse de su necesidad de lógica. El trolleo reside ahora en observar cómo el usuario intenta desesperadamente encontrar un sentido oculto o un mensaje coherente en algo que ha sido diseñado, desde la raíz, para carecer de significado.

Esta lógica de la descomposición encuentra su vehículo definitivo en tendencias virales como el *brainrot* (putrefacción cerebral). Reconocido por la Oxford University Press como palabra del año 2024, este término define tanto el contenido trivial de bajo estímulo intelectual como el estado mental derivado de su hiperconsumo.¹⁵¹ Al ser intencionalmente absurdo, este contenido articula un rechazo a los imperativos de auto-optimización tecnológica —la idea de que toda herramienta digital debe tener una utilidad productiva—, funcionando así como un significante cultural deliberadamente ilegible. (Figura 37)

FIGURA 37

EJEMPLO DE HUMOR BRAINROT



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en meme popularizado en 2024 de una pera con el rostro del personaje
virtual Kasane Teto.*

La lógica del brainrot se ramificó en derivaciones específicas. El "Italian Brainrot" ilustra la sofisticación técnica de este colapso. Esta micro-tendencia, que saturó las redes y se agotó durante 2025, se caracterizó por el uso de inteligencia artificial para crear imágenes surrealistas —híbridos imposibles de animales y objetos cotidianos— envueltos en una atmósfera sonora de pseudo-italiano.

Es en este nicho donde la figura del mememaker evoluciona: el animador y sintógrafo¹⁵³ Fabian Mosele describe a estos nuevos autores ya no como simples editores, sino como *connoisseurs*¹⁵⁴ de la cultura hipermemética. Según Mosele, la finalidad de estas imágenes sintéticas es evocar una 'alegría post-irónica', construyendo un refugio visual vibrante y absurdo ante la percepción de un mundo real en desmoronamiento.¹⁵⁵

No hay una tesis o antítesis en *Skibidi Toilet* (la imagen de una cabeza en un inodoro), ni en una pera con cara, ni en un tiburón con tenis Nike; su éxito no radica en una crítica social subyacente ni en un chiste ingenioso. Intentar explicarlo es traicionar su naturaleza, que, como apunta Pajares, abandona la búsqueda de respuestas porque simplemente "ya no las tiene".¹⁵⁶

El valor no está en el significado, sino en la velocidad de su circulación y en el impacto de su absurdo en la cultura. El hacer creer que nada tiene sentido, el predominio del cinismo. La hipermemética, por tanto, no es el fin del meme, sino la victoria temporal del AutoPoiEdipo. Es la purga nihilista que deja al descubierto la lógica del sistema.

Proyecciones tras el colapso semántico

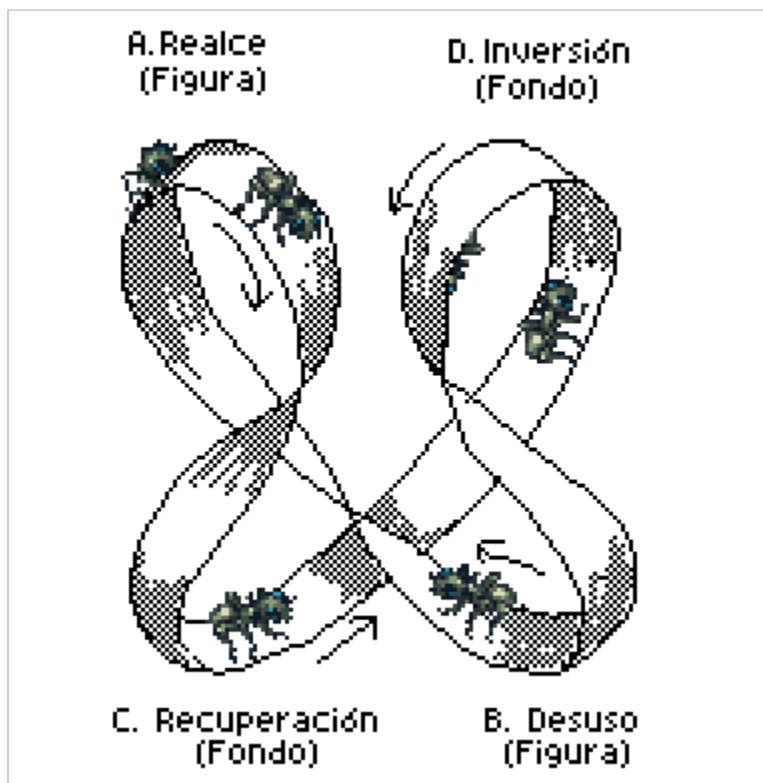
¿Qué sigue después del colapso semántico en el contexto de la comunicación digital? Es decir, qué tecnologías nos quedan disponibles cuando el exceso de información ha devorado al mensaje, cuando nada parece tener sentido, cuando predomina el cinismo.

Para fundamentar esta labor proyectiva, resulta pertinente recuperar el tétrade de Marshall McLuhan y B.R. Powers. Este modelo analiza la resonancia de los medios a través de cuatro efectos simultáneos que revelan el impacto oculto de cualquier tecnología: ¿Qué intensifica? ¿Qué vuelve obsoleto? ¿Qué recupera del pasado? y ¿En qué se invierte (o revierte) cuando es llevada al límite?¹⁵⁷

Estas interrogantes no solo nos permiten decodificar el pasado, sino prever cómo las nuevas herramientas —como la IA generativa— transforman radicalmente nuestro entorno. (Figura 38)

FIGURA 38

TÉTRADE DE MCLUHAN-POWERS



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en el modelo de Marshall McLuhan y Powers (1979)
con una alusión a la obra Cinta de Moebius II (Hormigas Rojas) de M.C. Escher
(1963).*

Si bajo la premisa del tétrade el realce corresponde a la saturación hipermemética y la obsolescencia al colapso semántico de las imágenes, podemos proyectar entonces las dos únicas vías de acción que le restan al pensamiento crítico para asilvestrar la red —es decir, para devolverle su complejidad indómita—¹⁵⁸:

- **Inversión (generación y preservación de nichos):** Como pasó con el meme irónico, las comunidades se repliegan hacia "metamundos" cerrados y se blindan con lenguajes crípticos para evitar la homogeneización. La lógica es intercambiar alcance por profundidad: al renunciar a la audiencia masiva, se gana densidad de significado. En estos espacios comprimidos, la comunicación deja de ser viral para volverse funcional, permitiendo que florezcan mitologías complejas e identidades genuinas a salvo del algoritmo.

- **Recuperación (rebobinado):** La recuperación se vuelve la materia prima de la iref. Si el uroboros (el sistema) solo consume el presente inmediato, lo que ya está sobre la mesa, es nuestra labor ejecutar la operación contraria: "rebobinar". La "arqueología de medios" en obras y archivos olvidados dejan de ser un pasatiempo nostálgico de nicho y se convierten en un acto de sabotaje. Es rescatar esos archivos para reinyectar complejidad en un sistema que solo produce slop. Es, en esencia, usar la iref (la conexión de referencias en una red sintiente) para curar el brainrot (la atrofia por contenido vacuo).

La mente memeificada

Como nos demuestra el tétrade, la hipermemética no representa ningún final ni la muerte del meme. Por el contrario, tras su descomposición, la "putrefacción cerebral" actúa como nutriente para la rotación de cultivos digitales, preparando el terreno para que nuevas formas de creación de sentido resurjan de sus cenizas. Esto se volverá evidente cuando el nuevo arte, aunque inspirado por la cultura digital, no dependerá de ella para existir.

El acto creativo ya no necesita de la conexión constante, porque el cerebro humano ha sido irremediablemente "memeificado": la lógica del estado iref —la remezcla, la intertextualidad, la capa sobre capa— se ha interiorizado, una adaptación biológica más. Esto nos permite operar de entre el ruido: a partir del archivo encontrar ejemplos donde funcionó el cariño, el deseo, el juego. Se completa así la paradoja definitiva, el trolleo en su máxima expresión estética: la desconexión, la des-hipervigilancia, salir a reconocer el entorno y los vínculos cercanos sin distractores, será la próxima tendencia viral.

Notas

1. McLuhan y Powers, *La aldea global*, 46. ↩
2. Álvaro J. Pajares, "Las edades del meme", en *Memeceno: La era del meme en Internet*, coord. Álvaro J. Pajares (España: La Caja Books, 2023), 12–13. ↩
3. Pajares, "Las edades del meme", 15. ↩
4. Pajares, "Las edades del meme", 13. ↩

5. Es importante señalar que las divisiones en edades del meme, según autores como Pajares, no implican la desaparición de un tipo de contenido, sino que representan un proceso aditivo, complementario y modular. ↩
6. Pajares, "Las edades del meme", 13. ↩
7. Pajares, "Las edades del meme", 19. ↩
8. Los Rage Comics (c. 2008) aparecieron en foros como 4chan y Reddit como medio para narrar situaciones cotidianas de forma rápida. Su principal característica es su estilo de dibujo feo hecho en MS Paint. ↩
9. Pajares, "Las edades del meme", 16. ↩
10. Noticias falsas publicadas con la intención de engañar y manipular al usuario. ↩
11. Contenido diseñado para provocar indignación y así maximizar las interacciones (comentarios y compartidos) explotando el enojo del usuario. ↩
12. Un normie es una persona que se ajusta totalmente a las corrientes principales (mainstream): sus gustos, opiniones y comportamientos son los que dicta la mayoría. ↩
13. Corriente principal o cultura dominante. Se refiere al conjunto de tendencias, consumos y valores aceptados masivamente por la sociedad. ↩
14. Pajares, "Las edades del meme", 19. ↩
15. El lolcore es un microgénero de internet (c. 2006) cuyo linaje directo proviene de la evolución del Techno y el Hardcore, que a su vez se radicalizó en la velocidad del Gabber, la deconstrucción del Breakcore y finalmente el extremismo del Speedcore. A esto se suma la influencia rítmica del Jungle y Drum and Bass (a través del uso ampliado del sample de batería "Amen Break", usado por muchos géneros de electrónica) y una textura sonora abrasiva heredada del Noise y el Cybergrind. Temáticamente, su rasgo principal es el sampleo de voces agudas de anime, una técnica tomada del J-Core, música de videojuegos y géneros afines como el Denpa para parodiar la cultura otaku occidental. Se le considera un precursor de géneros de internet posteriores como el Vaporwave, y comparte un ADN estético con el Nightcore y el Hyperpop. ↩
16. "Lolcore: A Brief History," lolcore.net, accedido el 11 de septiembre de 2025, archivado en Internet Archive Wayback Machine, web.archive.org. ↩
17. Término peyorativo hacia la comunidad fanática de la cultura del anime japonés. ↩
18. Diminutivo de "lolita". ↩
19. Neologismo que hace alusión a lolita complex, un término que describe una atracción hacia prepubescentes, originado en la cultura popular japonesa y extendido a otras culturas. ↩

20. "Lolita complex", complejo de lolita, término peyorativo en Japón hacia los usuarios que consumen y gustan de anime de contenido sugerente con prepubescentes. ↩
21. Lolishit, *Loli Juice*, 2009, álbum completo subido a YouTube por "wawarushi," 21 de febrero de 2021, video, [youtube.com](https://www.youtube.com). ↩
22. "Lolicore: A Brief History." ↩
23. "Lolicore: A Brief History." ↩
24. Microgénero artístico y musical que surgió en internet a principios de la década de 2010. Se caracteriza por una estética retro-futurista que reapropia elementos de la cultura de consumo de los años 80 y 90, como la música de elevador, la publicidad corporativa, los gráficos por computadora y la escultura clásica, evocando la nostalgia por un "futuro tecnológico" prometido que nunca llegó a materializarse. ↩
25. "Lolicore: A Brief History." ↩
26. Pajares, "Las edades del meme", 26. ↩
27. Pajares, "Las edades del meme", 28. ↩
28. Pajares, "Las edades del meme", 28. ↩
29. Pajares, "Las edades del meme", 29. ↩
30. KC Ifeanyi, "The twisted history of Pepe the Frog's journey from lovable cartoon to alt-right mascot," *Fast Company*, 19 de octubre de 2020, [fastcompany.com](https://www.fastcompany.com). ↩
31. Pajares, "Las edades del meme", 28. ↩
32. Abby Ohlheiser, "'We actually elected a meme as president': How 4chan celebrated Trump's victory," *The Washington Post*, 9 de noviembre de 2016, [washingtonpost.com](https://www.washingtonpost.com). ↩
33. Criptomoneda cuyo valor deriva casi exclusivamente de su asociación con un meme de internet o una tendencia viral. A diferencia de proyectos con utilidad técnica, su precio es altamente especulativo y depende de la cohesión de la comunidad que la respalda. ↩
34. Ben Weiss, "How the Pepe coin, 'fueled by pure memetic power,' soared past a \$1.6 billion market cap in 3 weeks—and then tumbled," *Fortune*, 9 de mayo de 2023, [fortune.com](https://www.fortune.com). ↩
35. Antimemoria____, "LA MUERTE DEL MEME: EL DEVENIR DEL HYPERMEME", video de YouTube, 5:44, publicado el 3 de febrero de 2025, youtu.be. ↩
36. Antimemoria____, "LA MUERTE DEL MEME". ↩
37. Oxford University Press, "'Brain rot' named Oxford Word of the Year 2024", Oxford University Press News, 2 de diciembre de 2024, [oup.com](https://www.oup.com). ↩
38. Riddle, Safiyah. "'Italian Brain Rot' ... don't try to understand", *The Daily News*, 6 de septiembre de 2025. El fenómeno "Italian Brainrot" se popularizó en plataformas como TikTok

con personajes generados por IA como "Ballerina Cappuccina" o "Tralalero Tralala", un tiburón con tenis Nike. Se caracteriza por su deliberada falta de lógica y su humor basado en lo absurdo. ↩

39. Neologismo que fusiona las palabras "síntesis" y "fotógrafo" o "grafía" (del griego *graphos*, escritura). Se refiere a un artista visual que utiliza modelos de inteligencia artificial generativa (síntesis de imágenes) como su herramienta principal para crear obras. A diferencia de un fotógrafo que captura la realidad, un *synthographer* genera imágenes a partir de descripciones textuales (prompts) u otros datos de entrada. ↩

40. Del francés *connaissanceur*: "conocedor experto". ↩

41. Riddle, "'Italian Brain Rot'". ↩

42. Pajares, "Las edades del meme", 38. ↩

43. McLuhan y Powers, *La aldea global*, 25. ↩

44. Maria Farrell y Robin Berjon, "We Need To Rewild The Internet," *Noema Magazine*, 16 de abril de 2024, noemamag.com. ↩

2.5 EVANGELION EN TV PÚBLICA

Este apartado explora la radical metamorfosis de nuestra relación con los medios de comunicación. A través del accidentado y paradójico recorrido de la animación japonesa en la televisión mexicana, descubriremos cómo las minorías lograron introducirse en la cultura. Dejamos de ser simples consumidores para convertirnos en "prosumidores": agentes activos que toman la estética, los iconos y el ruido de la cultura pop para pintar su propia identidad.

Cautiva al usuario y vencerás

Las tecnologías de la comunicación, como las redes sociales y plataformas de video, prevalecen y se capitalizan al perfeccionar sistemas de retroalimentación que analizan y predicen el comportamiento del usuario. Un sistema que busca optimizarse, ser cada vez más eficiente.

Por ejemplo, plataformas como YouTube y Facebook utilizan algoritmos que no solo registran interacciones, sino que también a partir de datos predicen comportamientos futuros, lo que tiene profundas implicaciones para la privacidad y la autonomía de los usuarios.

Y es que en la actualidad los usuarios son quienes deciden qué consumir. Los jugadores eligen videojuegos que les resultan entretenidos y descartan los que no lo son, por poner un ejemplo. De ahí la constante injerencia de la publicidad y otros métodos para captar la atención de los usuarios: el éxito de las plataformas depende de la aceptación del imaginario planteado.

Los medios de comunicación, por lo tanto, no solo le "sirven" a una audiencia, sino que la construyen activamente, adaptándose en tiempo real a sus demandas y, a la vez, moldeando esos mismos gustos bajo sus propios intereses.

Esta simbiosis es crucial para entender la existencia de la masificación de contenidos. La relevancia de una plataforma se mide por su capacidad de converger con una audiencia, apelando a ella. En este contexto, la advertencia del antropólogo Néstor García Canclini cobra sentido: "La cultura contemporánea no puede desarrollarse sin los públicos masivos".¹⁵⁹

La reflexión de Canclini sugiere que las tecnologías, como las redes sociales, modifican activamente a las culturas al alterar las interacciones sociales y la difusión de información. Esto se evidencia en cómo las redes sociales no solo transforman las interacciones sociales, sino que también alteran la percepción pública y la formación de identidades colectivas.

El público regañado

A finales del siglo XX, la televisión cultural a menudo fungía como un contrapeso a la televisión comercial, que con frecuencia mostraba a lo otro con prejuicio y desdén, promoviendo un modelo de mundo, una opinión hegemónica.

Un ejemplo paradigmático de esta actitud quedó inmortalizado en el año 2000, cuando la presentadora Lolita de la Vega, en la señal de TV Azteca, condenó a la revista *Conexión Manga* con una frase que años después se convertiría en meme: "Evangelión¹⁶⁰: los humanos en contra de su Creador, en clarísima referencia a prácticas satánicas..."¹⁶¹. Este comentario iba dirigido a la teleaudiencia del 2000, que compartía ideas conservadoras y observaba con recelo la llegada de la animación japonesa; provenía de una tradición de juzgar lo extranjero y desconocido como satánico.

¹⁶² (Figura 39)

FIGURA 39
LOLITA DE LA VEGA



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en fotograma del programa de televisión Hablemos Claro (TV Azteca, 2000).

Este acto no fue aislado. Reflejaba la mentalidad de los medios masivos tradicionales: una superestructura centralizada y paternalista. Estos medios intentaban imponer una visión del mundo, tratando al público como un "ente regañado" al que se le debía decir y dictar qué consumir y qué evitar.

Minorías, las mayorías del mañana

En contraste con este primer choque entre la televisión conservadora y apelando a los públicos que veían con genuino interés el contenido extranjero, Canal 22 transmitió Evangelion en 2007. Lejos quedó la estigmatización, pues la cultura del anime comenzó a ser más aceptada. La cadena estatal enmarcó el estreno como un hito cultural, tratándolo con la seriedad de una obra cinematográfica de culto. Fue una emisión íntegra y sin censura que, si bien quedó confinada a la franja nocturna, marcó un precedente: la televisión pública reconocía, por primera vez, la complejidad narrativa y estética del anime frente al pánico moral de los medios comerciales.¹⁶³

Esta apuesta responde a la consolidación de la comunidad otaku¹⁶⁴ que se vio representada como minoría. Esto en línea con la premisa del fundador del canal, José María Pérez Gay, quien en 1998 afirmó: "Siempre seremos una televisión minoritaria [...]. La utopía de la televisión cultural [...] radica en un hecho muy simple: que las minorías de hoy sean las mayorías de mañana".¹⁶⁵

En 2023 —23 años después de los comentarios de Lolita de la Vega, 25 de las palabras de Pérez Gay y 16 años de la transmisión de Evangelion en Canal 22—, la joven comunicadora y presentadora del clima Martha Briano (@marthabriano) apareció en TV Azteca haciendo un cosplay de Asuka Langley, personaje de Evangelion. (Figura 40)

FIGURA 40
ASUKA COSPLAY



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en un fotograma de su aparición en TV Azteca (2023).*

El cosplay de Briano se volvió viral por la ironía de que TV Azteca, que antes condenaba dicho producto cultural, ahora aparecía como símbolo de identidad femenina, reflejando un cambio cultural significativo.

Prosumir un paisaje con ruido

El ciclo de rechazo y asimilación en el consumo de medios ilustra un cambio de paradigma: el tránsito de una audiencia televisiva pasiva hacia una de participantes activos que transforman el paisaje mediático. El término preciso para describir a este nuevo agente lo acuñó el futurista Alvin Toffler: el prosumidor. Para entender la magnitud de este cambio, Toffler propone una visión de la historia dividida en tres "olas" de cambio social:

- **La Primera Ola (agrícola):** La producción y el consumo estaban unidos. Quien cultivaba el alimento, lo consumía; el prosumidor era la norma social y económica.
- **La Segunda Ola (industrial):** Con la llegada de la Revolución Industrial y las fábricas, se introdujo una "cuña" (el mercado corporativo) que separó tajantemente estos roles. La gente dejó de producir lo que necesitaba para su hogar y pasó a ser mano de obra asalariada; es decir, fabricaban cosas para otros y, con su sueldo, compraban en tiendas los productos que otros fabricaban. Así, el prosumidor quedó invisibilizado y nació el "consumidor de masas" pasivo.
- **La Tercera Ola (de la información):** Es la que presenciamos hoy. La tecnología permite al público reunificar esos roles, participando activamente en la producción de significado cultural. El prosumidor ha resurgido.¹⁶⁶

Martha Briano prosume: ha consumido la cultura del anime y, a través de su participación activa, generó un fenómeno viral en torno a ella.

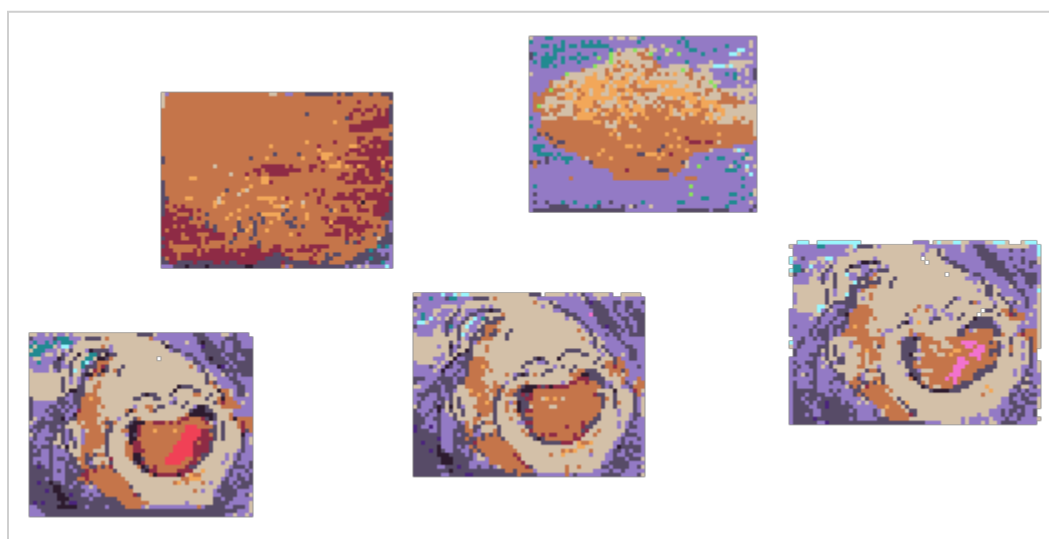
Esta dinámica de ser prosumidores no es exclusiva de un medio en particular, lo que facilita la participación de personas de todo tipo. La obra del pintor Helios Salas (@helio_salas) es también una manifestación artística de este prosumidor.

Salas representa íconos populares en México dentro de su pintura. Una de sus obras consiste en un políptico compuesto por tres cuadros, todos de una misma escena, extraídos de la serie de animación japonesa *Dragon Ball Z*¹⁶⁷. En la escena es representado el personaje Majin Buu, con pinceladas expresivas que destacan sus ojos rasgados, gran sonrisa y cuerpo rosa. Al ser pinturas realizadas a mano, cada cuadro presenta variaciones sutiles, evocando el "ruido" o la "estática" de una señal analógica, donde las imágenes fluctúan constantemente, nunca idénticas de un momento a otro. Las figuras aparecen con partes desdibujadas o saturadas, evocando con su textura a un televisor viejo.

La serie incluye también las "nubes voladoras" (el transporte de Goku niño), pintadas en fases que recuerdan un *close-up*, técnica de montaje común en la animación japonesa para optimizar presupuestos. Salas traduce así en el lenguaje pictórico las referencias de su infancia recibidas a través de la televisión. (Figura 41)

FIGURA 41

SERIE BUU I, II Y III (魔人ブウ MAJIN BŪ) Y NUBE VOLADORA I Y II



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la serie de pinturas de Helios Salas (2023)
expuestas en Galería Cromática, CDMX (2025).*

El acto de Salas al pintar estos iconos apela a un archivo compartido, pero interiorizado de forma distinta en cada individuo: la memoria colectiva ya no se impone con nitidez desde un solo poder, sino que el prosumidor reclama y lucha por el derecho de desdibujar y reconstruir el lienzo a su propia imagen, aunque su imagen esté mediada ya de por sí a través de todo lo que consumió antes y ahora es su identidad.

Notas

1. Néstor García Canclini, "Prólogo," en *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*, por Jesús Martín-Barbero, 2ª ed. (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1991), 5. ↩
2. *Neon Genesis Evangelion*, dirigida por Hideaki Anno, producida por Gainax y Tatsunoko Production (Tokio: TV Tokyo, 1995-1996). ↩
3. *Hablemos Claro*, con Lolita de la Vega, TV Azteca, 2000, subido a YouTube por "pardaillan," 13 de agosto de 2011, video, 14:13, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...). ↩
4. Como el caso del pastor Josué Yrion, quien en parecidas circunstancias se volvió un conocido meme por su discurso en contra de Nintendo, *Yu-Gi-Oh!* y otros productos culturales japoneses que consideraba satánicos. ↩
5. N22/Redacción, "«Evangelion» llega a Netflix", *Noticias 22 Digital*, 21 de junio de 2019, noticias.canal22.org.mx. ↩
6. Un otaku es una persona con una afición profunda y apasionada por la cultura pop japonesa, centrada principalmente en el anime (animación), el manga (historietas) y los videojuegos. ↩
7. José María Pérez Gay, *Laberintos de la imagen*, serie de TV (México: Canal 22, 1998), consultado el 19 de febrero de 2025, en Interfaz CENART, interfaz.cenart.gob.mx. ↩
8. Alvin Toffler, *La tercera ola*, trad. Adolfo Martín (Bogotá: Círculo de Lectores, 1981), 116-118. Publicado originalmente como *The Third Wave* (1980). ↩
9. *Dragon Ball Z*, dirigida por Daisuke Nishio, producida por Toei Animation (Tokio: Fuji TV, 1989-1996). ↩

CAPÍTULO TRES: APROPIACIÓN

—¿Cuál es mi Yo? —Preguntó un monje al maestro Tai Sui.

—Es mi Yo— respondió el maestro.

—¿Cómo puede ser que mi Yo sea tuyo?— replicó el monje.

—El mío es tuyo. Ahí te lo dejo. Me voy —concluyó Tai Sui.

Budismo Chan¹⁶⁸

3.1 DE LOS MALES DE LA ILUSTRACIÓN A LOS MALES DEL ROMANTICISMO

Mucho antes de los memes, la televisión o el ecosistema digital, el primer gran experimento de domesticación de las imágenes populares ocurrió durante la Ilustración y su posterior colisión con el Romanticismo. Este apartado nos sumerge en los orígenes del extractivismo cultural, explorando cómo la élite intelectual "descubrió" al pueblo no para liberarlo, sino para institucionalizarlo.

A través del pincel de Delacroix y el genio crítico de Goya, revelaremos cómo la apropiación de lo popular no nació solamente como un acto de rebeldía creativa, sino como un sofisticado mecanismo de poder diseñado para civilizar el caos, dictar la moral y reescribir la identidad colectiva a conveniencia.

"Liberar al pueblo" como mecanismo de control

Para entender el proceso de apropiación de las imágenes que vienen desde lo popular, debemos remontarnos a la Ilustración francesa, donde surgió el indicio más evidente de las sociedades extractivistas: institucionalizar imágenes populares. Fue en esta cuna del pensamiento moderno occidental donde, como señala Jesús Martín-Barbero, se produjo el "descubrimiento" de lo popular como un actor social.¹⁶⁹

Martín-Barbero recupera a Rousseau, quien plantea que una sociedad moderna se constituye desde la "voluntad general". Sin embargo, la racionalidad ilustrada encerraba una contradicción: estaba contra la tiranía en nombre de la voluntad popular, pero contra el pueblo en nombre de la razón.¹⁷⁰ Esta desconfianza llevó a un intento de control de los imaginarios populares, estetizándolos y volviéndolos así parte de la cultura referencial.

Este proyecto de control no era abstracto. Consistía en "civilizar" a la masa, reemplazando el caos de la superstición y el folclore con el orden de la lógica científica y un arte moralizante: el Neoclasicismo. Un síntoma visual de esta tensión se halla en *La Libertad guiando al pueblo* (1830) de Eugène Delacroix. ([Figura 42](#))

LA LIBERTAD GUIANDO AL PUEBLO



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la pintura de Eugène Delacroix
(1830).*

La obra, símbolo de Francia y el triunfo de la Revolución, representa pese a ello a la turba de forma cruda y feroz; la presencia de figuras que cometen actos de rapiña —como el hombre sin pantalones a los pies de la Libertad— revela el terror de la élite racionalista ante esa fuerza popular que, en teoría, era su motivo de lucha y a la cual buscaba emancipar. La apropiación nace aquí, no como un acto creativo, sino como un mecanismo de tutela: una necesidad de institucionalizar, catalogar y domesticar lo popular.

El pueblo como materia prima de la cultura

La tensión irresoluble entre "La Razón" universalista y lo popular "caótico" desembocó en el Romanticismo. Si la Ilustración buscaba domesticar, el Romanticismo lo llevó al extremo al construir un nuevo imaginario basado en la idealización de lo irracional, lo local y lo nacionalista.

Como señala Martín-Barbero, mientras el imaginario ilustrado buscaba racionalizar y controlar, el Romanticismo construyó un nuevo imaginario a partir del "descubrimiento" del pueblo mediante la exaltación revolucionaria, el nacionalismo y una reacción estética contra el racionalismo, idealizando el pasado y lo irracional.¹⁷¹

Acto retrocausal: redefinir el pasado a través de las decisiones del presente. El Romanticismo no "regresó" al pasado, sino que lo inventó. Fue un acto deliberado de la élite intelectual por construir una identidad anterior, un *Volksgeist* (espíritu del pueblo) que justificara el aquí y el ahora. La identidad se convirtió en un mapa para navegar el mundo, y lo popular en la materia prima para construir identidades.

"De aquellos polvos..."

Francisco de Goya emerge como una figura fundamental en esta genealogía, funcionando como un puente entre la Ilustración y el Romanticismo, al tiempo que desafiaba las convenciones de ambos. Goya no se puede definir bajo ningún bando, al contrario, critica a ambos, pues emplea la apropiación de lo popular para cuestionar simultáneamente el racionalismo ilustrado y el idealismo emocional romántico.

Un ejemplo de ello es su grabado "Aquellos polvos..." de la serie "Los Caprichos", título que invoca el proverbio "De aquellos polvos, vienen estos lodos".¹⁷² La obra presenta un espectáculo de castigo público: un individuo sometido a la penitencia de la Inquisición frente a unos asistentes expectantes. La alegoría de Goya describe al aparato de control que exhibe al castigo como espectáculo.

Goya expone una verdad incómoda: la siniestra complicidad entre el poder que dicta la sentencia desde el balcón y la masa que, oculta en la penumbra, disfruta del espectáculo actuando como verdugo colectivo. (Figura 43)

FIGURA 43
AQUELLOS POLVOS



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en el grabado de Francisco de Goya
(1797-1799).*

Con este grabado, Goya se erige como una bisagra entre dos épocas: encarna los ideales de la Ilustración al instrumentalizar la razón para criticar el despotismo, pero simultáneamente anticipa el espíritu romántico, evidenciando la brutalidad con la que el sistema utiliza a lo popular como justificación para reprimir.

"...vienen estos lodos"

El tránsito de la Ilustración al Romanticismo revela así una tensión constitutiva: el deseo de liberar el imaginario popular coexiste con el impulso de controlarlo. Lo popular no es una esencia pura, sino un campo de fuerzas en conflicto: espectáculo, crueldad, poder y complicidad. Esta dinámica no ha hecho más que intensificarse, evidenciándose en las expresiones artísticas vanguardistas posteriores al Romanticismo.

Notas

1. José Vicente Anaya, "Liberación del Yo", *Largueza del cuento corto chino*, (Oaxaca: Editorial Almadía, 2010), 105. ↩
2. Jesús Martín-Barbero, *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía* (Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1991), 15. ↩
3. Martín-Barbero, *De los medios a las mediaciones*, 15. ↩
4. Martín-Barbero, *De los medios a las mediaciones*, 17. ↩
5. The Metropolitan Museum of Art, "Plate 23 from 'Los Caprichos': These specks of dust (Aquello polvos)," The MET, accedido el 10 de septiembre de 2025, [metmuseum.org](https://www.metmuseum.org). ↩

3.2 DE LA PICTURIZACIÓN

En este subcapítulo demostraremos que capturar el ruido del mundo para plasmarlo en un lienzo, un meme o en comida son opciones validadas y viables como formas de expresión artística debido a las dinámicas heredadas de la historia del arte.

La apropiación como estrategia

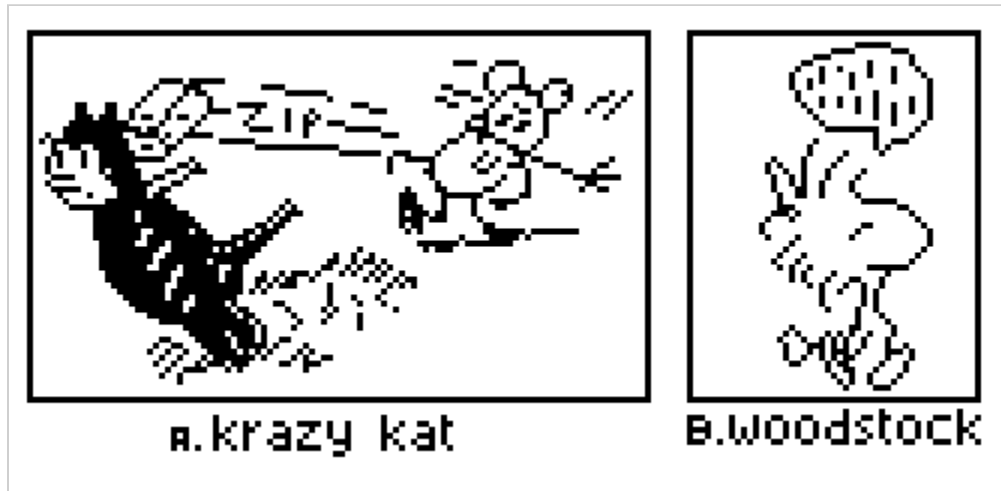
El agotamiento de un lenguaje artístico, como el expresionismo abstracto, suele provocar la búsqueda de nuevos horizontes y la exploración de otras formas de expresión. Cuando un canon se vuelve una ortodoxia de pureza no-referencial, el acto de rebelión más potente es la reintroducción del "ruido" del mundo exterior.

A finales de la década de 1960, y pese a su éxito dentro del expresionismo abstracto, el pintor Philip Guston estaba profundamente desilusionado con el movimiento. Su regreso a la figuración se materializó en un acto de ruptura con su polémica exposición de 1970, donde presentó obras figurativas que contrastaban con su anterior estilo abstracto.

Como narra el editor de ArtNews, Alex Greenberg, el evento desconcertó al mundo del arte. La reacción fue de incredulidad y rechazo. El curador Michael Auping relata que, en los círculos artísticos, la gente susurraba que Guston "estaba fuera de su mente" y que su nueva obra "no era arte". Fue un riesgo profesional deliberado que muchos consideraron un suicidio profesional, y de hecho, algunos sentenciaron que había arruinado su reputación.¹⁷³

Y es que, en este nuevo período, Guston adoptó un estilo caricaturesco, influenciado por la tradición icónica del cómic estadounidense. Se inspiró en el estilo de historietas dominicales como *Krazy Kat*, con su absurda violencia, o *Woodstock*, que "habla" a través de líneas verticales. ([Figura 44](#))

FIGURA 44
COMIC ESTADOUNIDENSE



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en*

*A) Krazy Kat, personaje de George Herriman (1913-1944) y B) Woodstock,
personaje de Charles M. Schulz (1967-2000).*

Guston comenzó a representar figuras encapuchadas del Ku Klux Klan en escenas cotidianas: fumando, conduciendo por el barrio o pintando. Este fue el giro que Greenberg describe, el cómo la crítica, acostumbrada a ver manchas abstractas sobre lienzo, quedó desconcertada al tener de frente una versión caricaturizada de un grupo conocido por su intolerancia y su racismo.

La serie, ahora conocida como "Klansmen", es una profunda autocrítica de Guston sobre la complicidad del arte con el mal. Esto queda claro en su cuadro *The Studio* (1969), donde un pintor con capucha se encuentra en su estudio, fumando.

La figura que asumimos es Guston se autorretrata bajo la manta blanca, pintando mientras saca humo de su cigarro, agitando el pincel con su mano roja (¿pintura, sangre, piel descarnada?) ([Figura 45](#))

FIGURA 45
THE STUDIO



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la pintura de Philip Guston (1969).*

Esta obra se conecta directamente con el sentir de Guston que expresaría de la siguiente forma:

La guerra, las convenciones políticas, el estado del mundo, todo, no creo que esté limitado a (Estados Unidos de Norte) América tampoco. Quiero decir, la violencia en el mundo (existe) desde que tengo vida. Que todos, todo el mundo la está experimentando.

174

Guston demuestra que picturizar implica fijar: es tomar el flujo de referencias y detenerlas sobre el lienzo para transformar lo mismo en lo otro.

La saturación como materia prima

Si bien Guston empleaba la figuración como un ancla para detener y deconstruir el flujo de la violencia, el artista mexicano José Luis Sánchez Rull expande este proceso hacia una lógica de la acumulación. En su serie *La Fortaleza de la Soledad* (2012), Rull subvierte irónicamente el refugio gélido de Superman, transformándolo en el caos de una mente asediada por el clamor mediático. Como lo sintetiza Cultura Colectiva: "el arte, el sexo, las drogas, la música y la muerte se encuentran plasmados frente al espectador, confrontándolo sin disculparse."¹⁷⁵ A través de lápiz y papel, representa un enorme flujo de información donde todo compite por atención.

Mientras Guston recurre a la iconografía del cómic para picturizar una realidad angustiante, Rull adopta la estética del *horror vacui* (el miedo al vacío), saturando el soporte hasta el límite: estar vivo implica una colección incesante y superpuesta de referencias.

Bajo esta premisa, el autorretrato sufre una redefinición, pues el artista ya no se representa solamente a través de sus rasgos físicos, sino mediante la cartografía de sus consumos. El individuo biológico emerge, finalmente, como el rastro del ruido que lo constituye. ([Figura 46](#))

FIGURA 46

DE LA SERIE "LA FORTALEZA DE LA SOLEDAD"



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en un dibujo de José Luis Sánchez Rull (2012).

El "soy ese" como identidad

Si Rull erige una fortaleza defensiva mediante la acumulación desenfrenada, otras propuestas apuestan por una ruta opuesta: sistematizar el ruido para configurar una identidad curada entre el ruido. Transitamos así de la asfixia del *horror vacui* a la síntesis del meme.

Alicia Valladares (@vl.alca) y Fernando Gress Muñoz (@pony.boy) son dos artistas que trabajan tanto individualmente como en conjunto; ambos han dado continuidad a la metodología de vincular imágenes de la cultura pop como propuesta artística. En un díptico pictórico presentado en la exposición "Si les da miedo perder mejor no jueguen..." (CDMX, 2024), los artistas presentan dos escenas compuestas por pinturas de archivos .jpg de fácil acceso en internet. Según sus palabras, ejemplifican un escenario que explora la industria artística, presentándola como una fábrica al estilo del pop art.

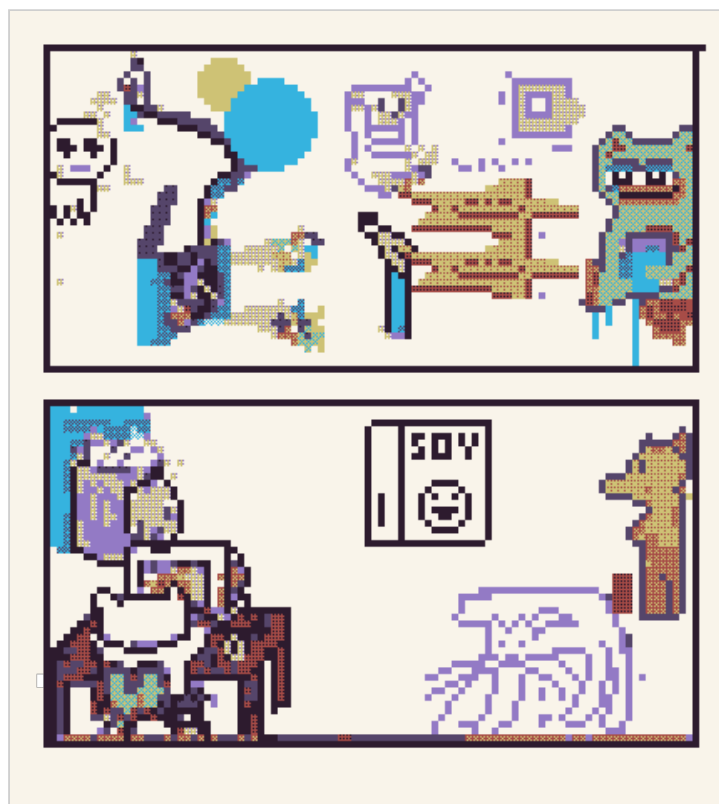
Así, la primera pintura, titulada «Un boceto de la experiencia humana dentro del mundo físico», muestra distintas imágenes pintadas: la rana Pepe, diagramas de física y logotipos de comida rápida. Esta primera obra simboliza la recolección y transformación de diversas referencias de internet en arte.

En contraste, la segunda pintura "SOY... o m/a/g/a (make art great again)"¹⁷⁶, muestra también otro conjunto de imágenes populares y de internet dispuestas en una composición que ilustra otra escena.

Si pensamos que la primera pintura representa la recolección de referencias y su transformación en arte, la segunda muestra entonces el resultado de lo que ocurre después de que la obra de arte se produce: un personaje con el gorro de Finn el Humano sentado en la rana silla de Animal Crossing, maneja digitalmente un archivo, mientras un personaje que sostiene un ladrillo (el curador), mira con los brazos cruzados junto a su mascota (o una estatua de gato), mientras observa una caja que dice "SOY" Del lado izquierdo se encuentra una papelería. (Figura 47)

FIGURA 47

SOY ESE



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en díptico compuesto por*

*"Un boceto de la experiencia humana dentro del mundo físico" y "SOY... o m/a/g/a
(make art great again)", pinturas de Alicia Valladares y Fernando Gress Muñoz
(2024).*

Alicia Valladares afirmó en una entrevista personal para esta tesis que todas sus obras son, esencialmente, autorretratos que operan bajo la lógica del "yo soy ese" de la cultura del meme. Su método, que el curador Jairo Antonio Hoyos describe como un uso de la "teoría de juegos para fracturar el orden establecido",¹⁷⁷ llama a los artistas a reconocer que existe un sistema del arte ya en funcionamiento, donde los creadores producen para ser curados y, si la obra no supera la curaduría, serán desechados.

Esta "teoría de juegos" es, precisamente, la forma más contemporánea de la picturización: con la conciencia de la posibilidad del arte de fijar imágenes dentro de un torrente de referencias, queda demostrado que la identidad misma se ha vuelto un acto de curaduría y afinidad dentro de la red. Al pintar, estaban haciendo un mapa de su mundo a través de lo que consumen.

Sin embargo, este gesto de desplazar la autoría hacia la selección intelectual —donde "hacer" arte se vuelve sinónimo de "elegir" entre lo ya existente— no nació con el archivo .jpg. Para entender cómo la apropiación de un archivo digital se volvió una estrategia legítima, es necesario rastrear el momento en que la idea comenzó a valer más que el objeto mismo.

Del ready-made a la capitalización de la idea

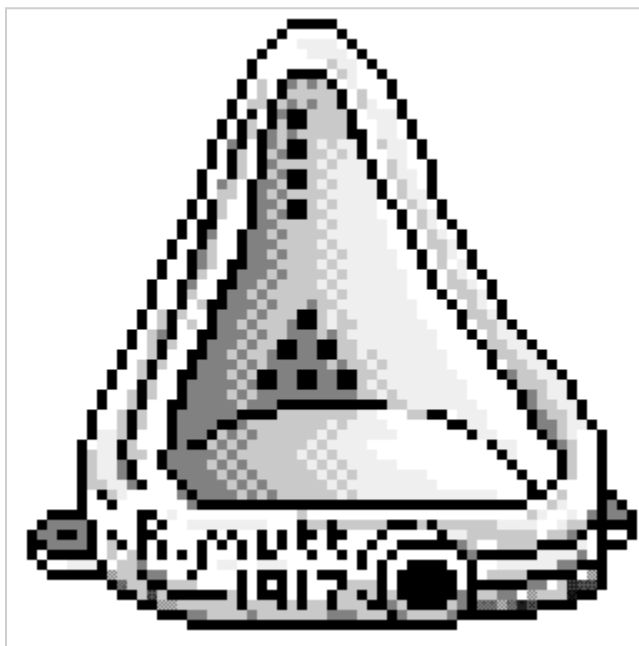
El dadaísmo no representa un cambio estilístico, sino una forma diferente de entender referencias. Este movimiento abandonó el camino de la "alta cultura" y la hegemonía de la tradición pictórica europea para instaurar las anti-reglas de la vanguardia, donde cualquier cosa puede ser arte. Lejos de buscar la belleza académica, el dadaísta se apropió de lo cotidiano, el azar y el absurdo, validando el uso de materiales no artísticos como herramientas artísticas.

Su nombre, "Dadá", una onomatopeya sin sentido (como el balbuceo de un bebé) simbolizaba un manifiesto de corte anarquista frente al siempre solemne sistema del arte, desafiando las normas establecidas y promoviendo la libertad creativa. El arte dadá no buscaba la belleza, sino la provocación; su "deseo de significar", como señalaría Martín-Barbero, consistía en "no significar y cuestionar la definición de arte."¹⁷⁸

La obra más popular inscrita en el dadaísmo es *La Fuente* (1917), un orinal blanco presentado como arte por el artista ficticio R. Mutt,¹⁷⁹ que desafió las convenciones artísticas de su tiempo al cuestionar hasta qué límite algo podía considerarse arte. La obra no reside en el objeto en sí, ya que era un "ready-made" u "objeto encontrado", un concepto popularizado por Marcel Duchamp que implica que el objeto, una pieza de porcelana industrial, no es especial por sí mismo. Lo que importaba era la firma, que transmuta el objeto en arte al momento de exponerse como tal. (Figura 48)

FIGURA 48

LA FUENTE



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en "La Fuente" (1917), ready made atribuido a Duchamp y Von Freytag.*

Era un gesto diseñado para confrontar al público¹⁸⁰ y a la institución, un *ragebait*¹⁸¹ especialmente enfocado para incomodar a los círculos conservadores del arte.

Esta operación conceptual reeducó la mirada del público, desplazando el valor de la manufactura hacia la supremacía de la idea. Fue una lección que la industria cultural asimiló con voracidad, reconfigurando los mecanismos de legitimación y mercado.

Esta sacralización de la idea por encima del objeto no permaneció congelada en 1917: casi ochenta años después fue retomada, de forma literal, por la artista Sherrie Levine, célebre por apropiarse de obras de figuras canónicas masculinas —como Walker Evans o Brancusi— para desmontar nociones de originalidad, autoría y autenticidad. En 1996, Levine presentó *Fountain (Buddha)*, un vaciado en bronce que reproduce fielmente la silueta del orinal de R. Mutt, pero sustituye la porcelana industrial por un metal. Si R. Mutt había elevado lo vulgar a categoría artística mediante la firma, Levine literaliza esa elevación: convierte a la idea del objeto encontrado en un objeto precioso, un homenaje que es, a la vez, una crítica a la mercantilización del arte. (Figura 49)

FIGURA 49
FOUNTAIN (BUDDHA)

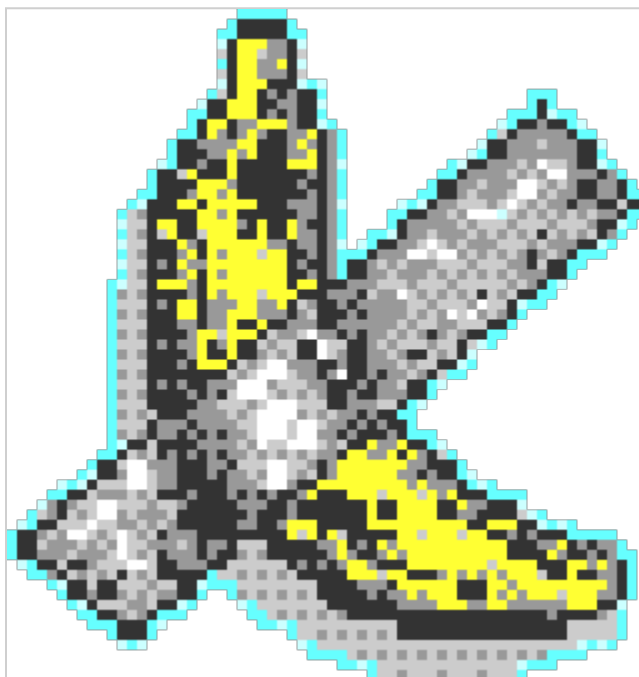


*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en "Fountain (Buddha)" de Sherrie Levine (1996), colección del Museo
Jumex.*

Desde entonces, la silueta del orinal firmado se ha replicado hasta el hastío en toda clase de objetos —ceniceros, llaveros, antojitos—, convertida en un cliché visual tan reconocible que su reaparición ya no sorprende: confirma, más bien, cuán profundamente fue asimilada por la cultura de masas. La vigencia de esta lógica es tal que, un siglo después, el sistema puede especular con cualquier objeto cotidiano elevado a la categoría de arte: desde un urinario de porcelana hasta, inevitablemente, cualquier cosa, incluso un plátano pegado a la pared con cinta adhesiva. ([Figura 50](#))

FIGURA 50

¿UN PLÁTANO COMO ARTE?



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en Comedian (2019), instalación de Maurizio Cattelan presentada en Art Basel Miami Beach, consistente en un plátano fresco fijado sobre el muro con cinta adhesiva.

Referencias comestibles

Si la picturización funciona hoy como el dispositivo para cartografiar nuestra cultura —fijando imágenes transmutadas en pigmento—, el dadaísmo y el arte conceptual radicalizaron la fórmula al transmutar objetos en ideas.

Así se consuma la ironía final: la vanguardia dadaísta, que nació para dinamitar la institución y burlarse de la academia, terminó entregándole al capitalismo su herramienta más lucrativa. Al demostrar que la idea es igualmente relevante que la manufactura, R. Mutt involuntariamente escribió el código fuente de la economía contemporánea.

Esta lógica dispone el escenario para la fase final: si cualquier cosa puede ser arte, el paso lógico posterior a la capitalización de la idea es su consumo de forma literal como comida y alimento. Por ello, se ha vuelto cotidiano encontrar alimentos "estéticos" adoptando formas peculiares o mimetizando referencias culturales (imaginemos los nuggets o croquetas de pollo con forma de dinosaurio).

Un ejemplo emblemático de esta dinámica es el fenómeno viral de las "dinoquesadillas" (2020), un antojito de masa de maíz frita donde la materia comestible se subordina a su imagen, mimetizando la forma de un dinosaurio para su consumo multisensorial, tanto escultórico como gastronómico.¹⁸² ([Figura 51](#))

La viralidad de la dinoquesadilla, impulsada por su forma carismática, legitimó popularmente a la masa de maíz como un soporte moldeable para la referencia pop. Sin embargo, fue cuestión de tiempo para que esta operación de consumo pop fuera reapropiada por el circuito artístico.

Siguiendo este nicho de "comida escultórica" a finales de 2020 una quesadilla se presentó como arte. A finales de 2020, el artista César Ríos, en colaboración con Dea López, presentó la obra "Fino antojito", la cual consistía en simular un puesto callejero de quesadillas fritas replicando la forma de *La Fuente* (1917), haciendo del célebre ready-made un "antojito bootleg", tal como señala el crítico y asistente Juan Pablo Ramos.¹⁸³ ([Figura 51](#))

FIGURA 51

ANTOJITO / DINOQUESADILLA



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte). A)
basada en "Fino antojito" de César Ríos y Dea López (2020).
B) basada en las Dinoquesadillas (c. 2020) de Abraham Padilla.*

R. Mutt realizó una operación ascendente al tomar un objeto vulgar (el orinal) y elevarlo a objeto artístico. En contraste, el antojito con forma de orinal crea un producto hecho de masa para alimentar con la cultura de masas a los círculos intelectuales, pues incluso la comida callejera tiene una innegable carga referencial.

Cartografías personales

Podemos concluir que estas transmutaciones —que van desde la lucha matérica de la mancha en Guston hasta la transmutación de la masa de en una experiencia estética— revelan una verdad fundamental de nuestro tiempo: todas estas imágenes han sido curadas. Seleccionando fragmentos del archivo —sea pintura, un orinal o masa frita— para volverlos a presentar sino como herramientas de navegación. La apropiación, por tanto, es el mecanismo mediante el cual el sujeto reclama su lugar en la historia y fija su contexto, transformando el torrente infinito de referencias en una cartografía personal.

Notas

1. Alex Greenberger, "Philip Guston's KKK Paintings: Why an Abstract Painter Returned to Figuration to Confront Racism," ARTnews, 30 de septiembre de 2020, artnews.com. ↩
2. Tate, "Philip Guston: the restless artist painting everyday evil | Tate," video de YouTube, 12:59, 22 de noviembre de 2023, youtube.com. ↩
3. "José Luis Sánchez Rull: La Fortaleza de la Soledad", Cultura Colectiva, 2 de octubre de 2012, culturacolectiva.com. ↩
4. Parodia el eslogan de Donald Trump. ↩
5. Jairo Antonio Hoyos, Texto curatorial para la exposición *Si les da miedo perder mejor no jueguen o if ur afraid of losing it's better not to play* (Ciudad de México: Galería Hashtag, 24 de agosto - 22 de septiembre de 2024), panel de exposición. ↩
6. Martín-Barbero, *De los medios a las mediaciones*, 25. ↩
7. Sofia Schartner, "The Mama of Dada: Elsa von Freytag-Loringhoven, the Original Mastermind Behind Fountain, 1917," Journal of Student Research 10, no. 1 (2021): 1-6, academia.edu. No se mencionará en esta obra la presunta autoría total de Marcel Duchamp, puesto que se considera que la discusión sobre la autoría individual pierde relevancia ante la esencia colaborativa y antiartística del Dadá, movimiento que justamente cuestiona nociones como la originalidad o el genio creativo. Es probable que La Fuente fuera una obra conjunta entre Duchamp y la baronesa Elsa von Freytag-Loringhoven. ↩
8. Schartner, "The Mama of Dada", 3. La fotografía tomada por Alfred Stieglitz, fue crucial para la difusión de la obra. ↩
9. El término *ragebait* (literalmente, "cebo de ira") se refiere al contenido en línea (como titulares, publicaciones o videos) diseñado deliberadamente para provocar indignación, enojo o controversia. Su objetivo principal no es el debate honesto, sino generar una alta interacción (comentarios, compartidos, reacciones) a través de respuestas emocionales intensas. Es una táctica de manipulación afectiva que capitaliza la viralidad de la indignación para aumentar la visibilidad y el alcance del publicador. ↩
10. "Gastronomía jurásica: crean en Coahuila las virales Dinoquesadillas", Milenio, 8 de octubre de 2025, milenio.com. ↩
11. Juan Pablo Ramos, "Readymade [Tropical Remix]: Reinterpretaciones de Marcel Duchamp en el arte contemporáneo mexicano," Tierra Adentro, 25 de enero de 2021, tierraadentro.fondodeculturaeconomica.com. ↩

3.3 NARCISO

Este subcapítulo explora el mito de Narciso —reimaginado en la era iref— para desentrañar la fascinación y el peligro que ocultan nuestros propios reflejos; un peligro que, a menudo, es puesto en evidencia por las propias fisuras del arte. Trazaremos un recorrido desde la incomodidad del público frente a las vanguardias hasta los abismos estéticos del totalitarismo, demostrando cómo el anhelo social por un "espejo complaciente" puede justificar la censura, la exclusión y la negación existencial del otro.

Sin embargo, entre las ruinas de estos paisajes idealizados, descubriremos que la verdadera salida a la trampa narcisista no reside en la contemplación pasiva, sino en la agencia operativa: en recoger los escombros de nuestra cultura y reconstruir el tejido del mundo a través de un acto radical de amor y mediación. Si bien la imagen tiene el poder de materializar nuestras utopías, debemos aceptar que esta capacidad conlleva un riesgo latente: la línea entre construir un refugio y edificar una prisión es sumamente delgada.

La distancia soportable

Nuestra relación con las imágenes que nos componen es compleja, reflejando nuestra memoria, creatividad e identidad de maneras inesperadas. Al plasmar o encontrar plasmadas nuestras referencias en un medio, al observar dicha imagen esta reflejará una cartografía del usuario, su memoria, creatividad e identidad.

Al proyectarnos en un medio, como las redes sociales, creamos una versión de nosotros mismos que es, simultáneamente, conocida y extraña. Los teóricos Marshall McLuhan y Bruce Powers reinterpretan la leyenda de Narciso para explicar cómo la tecnología media nuestra representación en la cultura: sostienen que el joven personaje mitológico, conocido por ver su rostro en un estanque, no se enamoró de sí mismo, sino de un rostro familiar pero lo suficientemente diferente como para ser fascinante: una re-presentación. De forma similar, al proyectar nuestras capacidades en la tecnología, creamos extensiones de nosotros mismos que podemos contemplar desde una "distancia soportable".

¹⁸⁴ (Figura 52)

FIGURA 52

NARCISO



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la pintura de John William Waterhouse (Eco y Narciso, 1903).*

Este deseo de encontrarnos a nosotros mismos en un reflejo familiar, que permite la contemplación sin confrontación, es clave para entender la relación entre el arte y su audiencia. El gran público, como el Narciso de McLuhan, no busca ser confrontado por su imagen, sino sentirse reflejado en ella. Esta distancia soportable nos ofrece la comodidad de saber que el imaginario que nos compone no nos traicionará, sino que reflejará nuestra propia identidad.

El arte más y menos querido

Sin embargo, esta dinámica de reconocimiento entra en crisis cuando el espejo nos confronta. La necesidad de un reflejo complaciente no es exclusiva del individuo; opera también a escala social. Si Narciso busca su rostro en el estanque, la sociedad lo busca en el arte. Pero la historia del siglo XX complicó esta búsqueda.

El concepto de masa evolucionó hacia la noción de público, un cambio que implicó una transformación en la forma en que las creencias colectivas se articulaban como opiniones individuales. Según Jesús Martín-Barbero este cambio reflejó una mayor individualización y diversificación de las audiencias, marcando un punto de inflexión en la relación entre el arte y su público. El arte moderno, en su afán por explorar nuevos territorios, dejó de apelar a las mayorías para dirigirse a nichos específicos.¹⁸⁵

Al romperse el discurso que unía a la mayoría, se fragmentó también la homogeneidad estilística, dando paso a las vanguardias. El arte de vanguardia resultó, como señala Martín-Barbero, "esencialmente impopular"¹⁸⁶ porque desafió las normas estéticas y culturales establecidas, confrontando las expectativas de las masas y produciendo "incomprensión y fastidio" al subvertir las convenciones artísticas tradicionales. Ortega y Gasset lanza una sentencia al respecto: "el arte nuevo tiene a la masa en contra suyo, y la tendrá siempre".¹⁸⁷

Esta "distancia soportable" se volvió un espejo incómodo. El artista moderno dejó de interesarse por el mundo reflejado y se obsesionó con la naturaleza del reflejo mismo: el medio, la técnica, la "representación". Ortega y Gasset describió esto como el paso de "pintar las cosas a pintar las ideas".¹⁸⁸ El arte deshumanizado se volvió introspectivo e individualista, fascinado no con la realidad popular, sino con sus propias reglas internas.

Este antagonismo teórico fue medido empíricamente por los artistas conceptuales rusos Vitaly Komar y Alexander Melamid en su proyecto *Cuadros más buscados y menos buscados* (1994-1997).

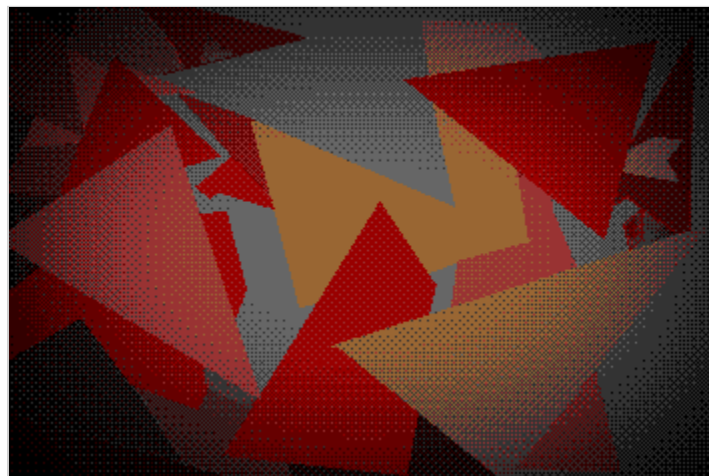
La obra consistió en que los artistas contrataron empresas publicitarias para realizar encuestas de forma masiva en 14 países, preguntaron al público general sus preferencias específicas sobre qué debía contener una pintura (temas, colores, estilos, tamaños).¹⁸⁹ Usando estos datos estadísticos pintaron la obra "más deseada" de cada nación —un compuesto de las preferencias mayoritarias— y la obra "menos deseada".

El gusto popular se inclinaba abrumadoramente por lo figurativo y familiar (un paisaje con ciervos y George Washington en EE. UU.; Lenin en la Rusia postsoviética), mientras que lo más detestado era en su mayoría la pintura abstracta. ([Figura 53](#))

FIGURA 53
LA PINTURA MÁS Y MENOS DESEADA (DE ESTADOS UNIDOS)



A) Más deseada



B) Menos deseada

*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en el proyecto "Cuadros más buscados y menos buscados" de los artistas
Vitaly Komar y Alexander Melamid (1994-1997).*

*A) representa la obra "más querida" por el público estadounidense. B) representa
la "menos querida" del mismo país.*

El experimento expuso el abismo entre el gusto popular y la vanguardia, en una irresoluble diferencia que Ortega y Gasset dividía en dos tipos de arte "uno para las minorías y otro para las mayorías, (y) este último fue siempre realista".¹⁹⁰ K&M exponen que la simple adhesión a la tradición (lo que el público pide) resulta en un pastiche predecible. Sin embargo, la alternativa —la "idea" pura de la vanguardia— tampoco está exenta de vicios, al ser hermética y elitista.¹⁹¹

El espejo incómodo: la banalidad del mal¹⁹²

Más allá de la sátira, la obra de Komar y Melamid revela una verdad peligrosa: el deseo por un "espejo complaciente" puede convertirse fácilmente en una exigencia totalitaria. Cuando el poder político explota el anhelo popular por un arte familiar, cualquier desviación se transforma en una amenaza al orden, una "degeneración" que debe ser purgada.

Aquí es donde el argumento estético se transforma en político. Como advierte Martín-Barbero, la defensa del arte de vanguardia por parte de Ortega y Gasset fue también un enfrentamiento directo con el fascismo.¹⁹³

El caso más paradigmático de lo planteado por Ortega y Gasset es la relación entre el nazismo y el arte. Para el régimen nazi, el arte moderno era "Entartete Kunst" (Arte Degenerado).¹⁹⁴ Esta condena moral se materializó en 1937 con la organización de una exposición propagandística bajo ese mismo nombre.

En ella se presentó ante el público alemán el ideal nazi de la cultura, para que compartieran su desprecio, comparando la estética experimental en sinónimo de decadencia social.¹⁹⁵ Las obras de artistas como Nolde, Kirchner, Klee y Kandinsky fueron confiscadas de museos alemanes¹⁹⁶ y colgadas deliberadamente de manera caótica: amontonadas, torcidas y acompañadas de eslóganes y textos despectivos pintados en las paredes que las tildaban de "locura", "insolencia" o productos de la "influencia judía y bolchevique".¹⁹⁷ Simultáneamente, y a pocos metros, el régimen inauguró la "Gran Exposición de Arte Alemán",¹⁹⁸ con paisajes, desnudos y escenas campesinas como representativas de la "ideología del Tercer Reich".¹⁹⁹ (Figura 54)

FIGURA 54
EXHIBICIÓN DE ARTE DEGENERADO



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en una fotografía de la exposición "Entartete Kunst", organizada por el
régimen nazi en Múnich (1937).*

Esta curaduría del odio, en el contexto del régimen autoritario, revela la faceta más peligrosa del Narciso colectivo. La "limpieza" cultural no buscaba proteger la sensibilidad del público, sino imponer una visión uniforme: el régimen exigía un arte que reflejara una imagen idealizada y heroica de sí mismo, eliminando cualquier forma de crítica o diversidad.

La tragedia radica en que el estándar de esta "pureza" fue dictado por las limitaciones estéticas de un dictador, cuya incapacidad para tolerar la complejidad del arte moderno no solo empobreció la cultura, sino que también sofocó la creatividad y la diversidad artística, elevando su resentimiento personal a política de Estado.

Si Hitler hubiera sido hippy...

En la actualidad, al observar las acuarelas del Führer, se percibe un dominio técnico innegable; Hitler dominaba el oficio del arte tradicional, ejecutando paisajes con una precisión académica casi arquitectónica.

Sin embargo, estas obras son también la prueba material de un estándar estético estancado, un realismo inerte que el régimen utilizó para definir y medir la "degeneración".

Ante esta evidencia, la respuesta del arte contemporáneo fue una intervención directa y provocativa, que no se limitó a una crítica distante, sino que interactuó activamente con las obras. Mientras el régimen nazi intentaba purgar lo que consideraba "degeneración", los artistas británicos Jake y Dinos Chapman, conocidos por su enfoque provocador, respondieron explorando la imagen de Hitler no solo como dictador, sino como una figura transformada en su serie de 2008 "Si Hitler hubiera sido un hippy, qué felices seríamos". Los hermanos compraron acuarelas originales de Hitler y las modificaron añadiendo arcoíris, flores y sonrisas psicodélicas. Con esto, buscaban transmitir la idea de un Hitler que proclama paz y amor a través del arte, transformando sus obras anteriores a su dictadura en un acto que cuestiona y subvierte la ideología estética del nazismo. ([Figura 55](#))

SI HITLER HUBIERA SIDO UN HIPPY, QUÉ FELICES SERÍAMOS

*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la acuarela de Adolf Hitler (1910-1913)
intervenida por los artistas Jake y Dinos Chapman (2008).*

En la actualidad resulta difícil observar las acuarelas del Führer sin pensarlas como un símbolo irref: son la prueba material del estándar contra el cual se midió la "degeneración" en la Alemania de aquella época, y en cierta medida, se sigue midiendo pues el nazismo (y su estética) nunca se ha erradicado en su totalidad.²⁰⁰

La complacencia de imaginar paisajes sobre muros

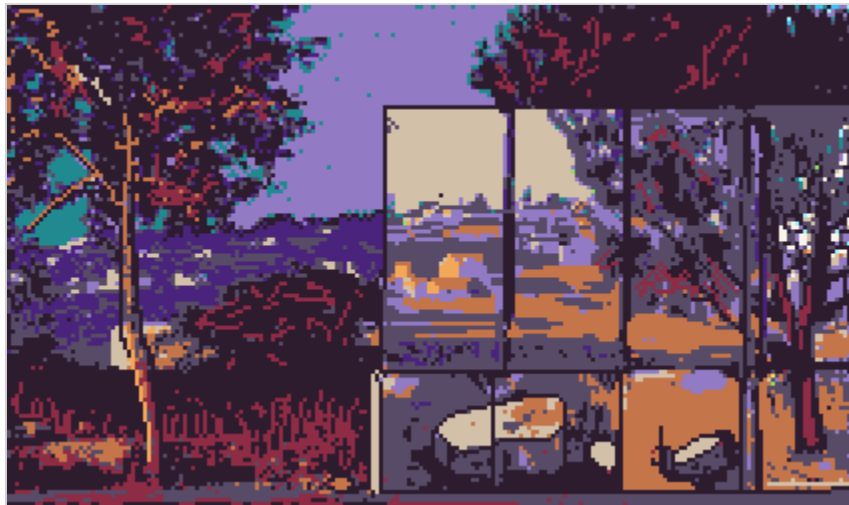
La responsabilidad del artista ante una imagen que lo representa se complejiza al analizar el concepto de metaimágenes, un término acuñado por W.J.T. Mitchell para describir imágenes que no solo representan, sino que también reflexionan sobre su propia naturaleza.²⁰¹

En su conferencia "Mirar y escuchar: Estudios Visuales hoy", Mitchell ejemplifica el concepto de metaimagen con la fotografía *Gilo #1* (2001) de Miki Kratsman,²⁰² que muestra cómo una imagen permite "ver más allá" de la propia imagen, volviendo evidente el contexto político y social en el que se encuentra.

La fotografía documenta una pintura que representa un paisaje idílico pintado directamente sobre el muro de separación que Israel ha construido sobre Palestina. Este no es un simple adorno urbano; es un dispositivo de ocultamiento y negación. Al estetizar el hormigón con colinas verdes y cielos despejados, su propósito es contemplar un horizonte familiar y "bello" para el ideal sionista mientras se intenta negar activamente la existencia de Palestina, erigido detrás de la pintura. (Figura 56)

FIGURA 56

GILO #1



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la fotografía de Miki Kratsman (2001),
que documenta un paisaje pintado sobre el muro de separación palestino-israelí.*

La comparación es tan inevitable como aterradora: existe una rima perversa entre la pulcritud de las acuarelas de Hitler —y su intento de idealizar un mundo "puro"— y la idílica colina pintada en el muro de Gilo, que simboliza una negación similar de *lo otro* en el presente. En ambos escenarios, el paisaje es político, utilizado como una herramienta de negación, ocultando las realidades incómodas y promoviendo una narrativa de pureza.

En ambos casos, el Narciso colectivo elige la mentira del paisaje idealizado.

Esta obsesión por el control absoluto del reflejo —encarnada en visiones totalitarias que prefieren el paisaje pintado antes que la verdad del muro— terminó por colapsar bajo su propio peso. Cuando los "Grandes Relatos" y las ideologías de pureza caen por su propio peso, lo que queda son escombros.

Es en este punto de quiebre donde la historia cambia de protagonistas. Mientras que el diseño de la destrucción fue producto de una ambición abstracta y monumental —gestionada por las cúpulas de poder que protagonizaron la guerra—, la tarea de la supervivencia recayó en quienes habitaban el margen de esas decisiones. Al caer los muros ideológicos, el enfoque se desplaza del ojo que proyecta ideales a las manos que reparan la realidad.

Trümmerfrauen: El reflejo activo

Aunque las causas de la guerra, la pobreza y la destrucción obedecen a relatos con protagonistas como figuras masculinas trascendentales de la Segunda Guerra Mundial (Hitler, Stalin, Roosevelt, Churchill), es importante reconocer el papel de las personas comunes en estos eventos. Estas figuras no formaban parte de la población civil, que fue la que realmente pagó el precio de la guerra y sus ideologías.

A menudo, las víctimas y los supervivientes terminan invisibilizados en los relatos históricos, a pesar de su crucial contribución a la reconstrucción y recuperación postguerra. Sin embargo, un ejemplo destacado de la contribución civil en la posguerra alemana es la imagen de las *Trümmerfrauen*: las "mujeres de los escombros".

Después de la devastación, estas mujeres se organizaron para asumir la monumental tarea de limpiar las ciudades alemanas arrasadas, ladrillo por ladrillo, haciendo posible la reconstrucción.²⁰³

Una fotografía de la época captura una clara declaración de intenciones: dos mujeres alemanas sonríen mientras trabajan, removiendo escombros y lanzándolos a un contenedor que lleva la inscripción "was man aus Liebe tut" ("lo que se hace por amor"). ([Figura 57](#))

FIGURA 57

WAS MAN AUS LIEBE TUT



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en una fotografía histórica de las Trümmerfrauen
trabajando en la reconstrucción de Alemania tras la Segunda Guerra Mundial (c.
1946).*

La imagen de las *Trümmerfrauen* nos ofrece otra contra-narrativa radical a las mostradas en este subcapítulo, ajena a la dinámica entre vanguardia y tradición. La labor de estas mujeres estaba motivada por el amor. Su labor no fue un gesto artístico ni una posición ideológica; fue una ética pragmática centrada en el cuidado y la reparación material ante una necesidad compartida. Era un tercer espejo: un espejo que, al mirarlo, permite ver claramente las necesidades del *otro* reflejadas en *uno mismo*. Un espejo más grande donde caben más reflejos.

Aquí, la "distancia soportable" descrita por McLuhan y Powers se disuelve en el calor de otro ser humano. Estas mujeres cargaron escombros y trabajaron con ello para moldear una nueva sociedad. Su ejemplo sugiere una salida a la somnolencia del narcisismo, y comenzar a utilizarlas como herramientas de reparación.

En última instancia, tomemos estas heroínas anónimas como ejemplo. Si la banalidad del mal se estandarizó a través de la estética filtrada por la ideología, la reconstrucción constante del tejido sintiente del mundo dependerá de nuestra capacidad para mirar los fragmentos rotos, reconocer en ellos nuestra propia fragilidad, y decidir, como ellas, unirlos de nuevo por una simple y revolucionaria razón: hacerlo por amor.

Notas

1. McLuhan y Powers, *La aldea global*, 126. ↩
2. Martín-Barbero, *De los medios a las mediaciones*, 38. ↩
3. Martín-Barbero, *De los medios a las mediaciones*, 38. ↩
4. Ortega y Gasset, *La deshumanización del arte*, 53. ↩
5. Ortega y Gasset, *La deshumanización del arte*, 85. ↩
6. Vitaly Komar y Alexander Melamid, *Most Wanted and Least Wanted Paintings*, sitio web, Dia Art Foundation, c. 1995, awp.diaart.org (consultado el 25 de marzo de 2025). ↩
7. Ortega y Gasset, *La deshumanización del arte*, 60. ↩
8. Ortega y Gasset, *La deshumanización del arte*, 54. ↩
9. Hannah Arendt, *Eichmann en Jerusalén: Un estudio sobre la banalidad del mal*, traducido por Carlos Ribalta, 4ª ed. (Barcelona: Lumen, 2003), 150. El término fue acuñado por Hannah Arendt para describir a un nuevo tipo de criminal, ejemplificado en Adolf Eichmann, cuya principal característica era una "pura y simple irreflexión" y una incapacidad para pensar desde el punto de vista de los demás. ↩
10. Martín-Barbero, *De los medios a las mediaciones*, 41. ↩
11. Cecilia Bettoni, "Ideales comunes y crímenes comunes. Arte degenerado en la Alemania Nazi," *Arte y Policía*, n.º 3 (Diciembre 2014): 185. ↩
12. Bettoni, "Ideales comunes," 188. ↩
13. Bettoni, "Ideales comunes," 186. ↩
14. Bettoni, "Ideales comunes," 187-189, 194. ↩
15. Bettoni, "Ideales comunes," 187. ↩
16. Bettoni, "Ideales comunes," 194. ↩
17. Profe JeremyX, "NEON4Z1S LATINOS: el TEMIBLE GRUPO del que NADIE HABLA", video de YouTube, 55:57, 12 de octubre de 2025, [youtube.com](https://www.youtube.com). La investigación del youtuber JeremyX documenta la persistencia y adaptación de la ideología nazi, evidenciada en el

paradójico surgimiento de grupos neonazis latinos que "hibridan" la ideología, mutando el concepto de pureza racial con su propia cultura. Esto demuestra que los estándares de "pureza" y "degeneración" siguen activos y cometiendo actos violentos. ↩

18. Véase 2.1 TSUKUMOGAMI (imágenes que cargadas de vida). ↩

19. W. J. T. Mitchell, "Mirar y escuchar: Estudios Visuales hoy" (conferencia en el simposio TRES ERAS. Simposio internacional de estudios visuales: el legado intelectual de José Luis Brea, Murcia, 23 de marzo de 2023), video de YouTube, publicado por CENDEAC el 7 de abril de 2023, accedido el 3 de junio de 2025, [youtube.com](https://www.youtube.com). ↩

20. Nicole Kramer, "Trümmerfrauen", Historisches Lexikon Bayerns, 18 de enero de 2021, consultado el 7 de octubre de 2025, [historisches-lexikon-bayerns.de](https://www.historisches-lexikon-bayerns.de). ↩

3.4 DE CHAPLIN A SKIBIDI TOILET

En este apartado viajaremos desde el momento en que la tecnología democratizó la imagen — provocando el primer gran fandom global con la "chaplinitis"— hasta llegar a la esquizofrenia de la red contemporánea. Al analizar las tendencias mediáticas, descubriremos cómo el internet no destruyó el aura, sino que la mutó. Ya no veneramos exclusivamente el objeto único e inalcanzable de la institución; ahora, la sacralidad también nace de nuestra capacidad colectiva para viralizar lo absurdo o resucitar lo olvidado.

La pérdida del aura

Walter Benjamin, un filósofo y crítico cultural de la década de 1930, observó con profunda inquietud cómo el régimen nazi utilizaba estratégicamente las nuevas tecnologías de masas, como la radio y el cine, para movilizar ideológicamente a los públicos a través de la propaganda.²⁰⁴ Para Benjamin, esta propaganda manipulaba la percepción de la realidad mediante un uso estratégico de las nuevas tecnologías.²⁰⁵

En este contexto, como apunta Bolívar Echeverría, Benjamin intentaba demostrar —a través del concepto de aura— que en su época el arte se encontraba en una metamorfosis crucial: pasaba de ser un "arte aurático", dominado por el "valor por el culto", a un arte profano donde predominaba el "valor para exhibición" o "para la experiencia".²⁰⁶

Para Benjamin, el aura representa entonces la esencia única e irrepetible de una obra de arte original, su "aquí y ahora", su existencia singular en el tiempo y el espacio. Por ello la capacidad de reproducir una imagen masivamente destruye su aura: su existencia única en un tiempo y lugar, su valor casi ritual. A cambio, la imagen reproducida adquiere otra cosa, un "valor de exhibición", volviéndose accesible para las masas. El arte sin aura puede ser emancipador para el pueblo, o puede llevarlo a su condena a través del nazismo.

Benjamin era optimista. Vio en esto un potencial revolucionario: la pérdida del aura permitía que el arte se desvinculara de las élites culturales. Ilustró este cambio en el comportamiento de las masas con un ejemplo célebre: el espectador que se sentía "atrasado a la vista de un Picasso", se convertía en "el más adelantado ante un Chaplin".²⁰⁷

La mención de Charles Chaplin no es casual: la fuerte carga de su imagen fue ampliamente reconocida y adquirió tal peso mediático que terminó volviéndose incómoda para el poder, lo cual resultó en su deportación de EE. UU.²⁰⁸ Además, su popularidad desató lo que hoy podríamos describir como uno de los primeros fandoms²⁰⁹ globales: un fenómeno viral conocido como "chaplinitis" (1915-1921), donde surgieron innumerables imitadores de Charlot, convirtiéndolo en un temprano ícono de la cultura de masas.²¹⁰ ([Figura 58](#))

FIGURA 58

CHAPLINITIS / SKIBIDI TOILET



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la fotografía "Charlie Chaplin Look-Alike Contest" (1921)
y en el meme Skibidi Toilet, de Alexey Gerasimov / DaFuq!?Boom! (2023-2024).*

La otra aura: entre el mercado y la invocación

Mientras que Benjamin argumentaba que la reproducción masiva destruía el aura, al observar el desarrollo de los medios de comunicación y su relación con el público en el siglo XXI, algo que Benjamin no pudo presenciar, resulta evidente que esta transformación técnica de las imágenes les han conferido una nueva forma de aura.

El mercado del arte, por ejemplo, aprendió a producirla de forma sintética; la documentación de obras efímeras (como el Land Art o la Performance) se convirtió, a través de ediciones limitadas de fotos y videos, en un nuevo objeto de culto y venta, creando así una escasez artificial allí donde no la había.

Esa otra aura emerge no de la presencia, sino de la ausencia. Encontrar lo que se ha perdido, auratizado. El fenómeno del Lost Media —la búsqueda colectiva de material cultural perdido²¹¹— demuestra que la dificultad de acceso y la nostalgia pueden conferir un valor inmenso a obras que en su momento fueron triviales. Esta búsqueda se ha convertido en un ritual contemporáneo que transforma simples archivos en reliquias y su recuperación, en un acto casi sagrado.

Lost media: ejemplo de la otra aura

El interés masivo por este fenómeno de la cultura Lost Media²¹² a menudo se centra en el misterio y la estética de lo viejo, lo perdido, y lo olvidado. Sin embargo, su valor más profundo reside en cómo ésta, al aparecer, reensambla la realidad.

Como menciona Ephrom Josine, usuario moderador de la comunidad Lost Media en inglés, la idea de que "lo que se sube a internet se queda para siempre" es una ilusión.²¹³ Gran parte de nuestra cultura digital es frágil y está destinada a desaparecer por la obsolescencia, el desinterés o la simple falta de preservación y el paso del tiempo (ya no vemos tan a menudo a Chaplins y Skibidi Toilets en las calles).

Un ejemplo paradigmático de cómo este fenómeno es el lostwave: playlist de YouTube con música recuperada del olvido.²¹⁴ Un ejemplo de ello es el caso de Panchiko, una banda de rock británica de los 90 cuyo álbum *D>E>A>T>H>M>E>T A>L* fue redescubierto años después en una tienda de segunda mano y publicado en el foro 4chan. A partir de ahí, se desató una búsqueda viral por saber quien era la banda creadora de dicho álbum misterioso, lo cual le otorgó a la banda una relevancia y un seguimiento que nunca tuvieron en su época.²¹⁵ ([Figura 59](#))

FIGURA 59

D>E>A>T>H>M>E>T>A>L



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en la portada del álbum de la banda británica Panchiko
(2000).*

El acto de buscar y recuperar estas imágenes "perdidas" les confiere "otra aura". Sin duda, el disco de Panchiko no sería tan memorable si no se hubiera presentado así: como el reencuentro de una pieza arqueológica olvidada. Incluso el rip (copia digital) del CD original, con la notoria pérdida de calidad del audio por la corrupción del disco ("rot de disco"), se volvió parte de su encanto, pese a que la banda publicó posteriormente el material en alta calidad.²¹⁶ Un comentario de YouTube define esa sensación de la nueva aura: "Al principio no entendía su atractivo, pero me fue conquistando para cuando terminó. Hay algo melancólico en la pasión juvenil marchitada por el deterioro de una mala conservación".²¹⁷

Esta nueva sacralidad no nace de la unicidad del objeto original, como en la teoría de Benjamin, sino del esfuerzo colectivo por invocar, resurgir de la muerte su memoria. El valor de la exhibición/experiencia se vuelve algo etéreo, como si se tratase de otra forma de *aura*.

El aura de la red: de la ausencia a la latencia

Esta "otra aura" que se manifiesta en la cultura cibernética, sin embargo, no solo se manifiesta en lo oculto y lo escaso. También tiene su contraparte en lo masivo y lo efímero. Si el *lost media* encuentra aura de la arqueología de los medios, el meme viral genera aura de su superficie eléctrica: una energía que no proviene del misterio de la ausencia, sino de la omnipresencia. Para entender este segundo tipo de aura, es útil preguntarse: ¿qué vería Walter Benjamin si estuviera vivo en el siglo XXI y se encontrara con un fenómeno viral como Skibidi Toilet?²¹⁸

Benjamin probablemente vería en Skibidi Toilet la culminación de su "valor de exhibición". Su explosiva difusión, memes y cosplays son una repetición de la "chaplinitis", como se representa en la Figura 58. Sin embargo, también notaría una diferencia fundamental. El arte de Chaplin, sin aura, aún poseía una potencia crítica directa que desafiaba al poder. En cambio, la energía de Skibidi Toilet, como la *lost media*, es más difusa, y su valor parece residir en su propia circulación viral y en la creación de un lenguaje común para una generación. Su fugacidad es parte de su naturaleza. ([Figura 58, detalle](#))

El aura, lejos de desaparecer, se ha vuelto un fantasma que el sistema aprende a vender y que la comunidad aprende a resucitar. Esta tensión irresoluble es el legado de Benjamin en el siglo XXI. La pregunta que nos deja la otra aura no es si las imágenes tienen poder, sino dónde reside y cómo se manifiesta.

Quizás la tarea contemporánea ya no es solo criticar el espectáculo, sino aprender a navegarlo, reconociendo que en la fugacidad de un meme o en la búsqueda de un archivo perdido se encuentran las semillas de nuevas formas de pertenencia.

Al dotar a la audiencia de un poder de validación masiva, altera las jerarquías tradicionales. Si el usuario digital es capaz de otorgar "aura" a un inodoro con cabeza (Skibidi) o resucitar archivos muertos (Lost Media) sin intermediarios, inevitablemente cuestionará la autoridad de quienes históricamente han detentado el monopolio de lo que es arte. Es aquí donde la lógica de la red colisiona con la lógica del museo. La legitimidad artística ya no se decreta desde la institución, sino desde la capacidad de vinculación a través del valor de exhibición.

Notas

1. David Welch, *The Third Reich: Politics and Propaganda*, 2.^a ed. (Londres: Routledge, 2002), 38. Publicado originalmente en 1993. ↩
2. Bolívar Echeverría, "Arte y utopía", en *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, por Walter Benjamin (México, D.F.: Editorial Itaca, 2003), 25-26. ↩
3. Echeverría, "Arte y utopía", 13. ↩
4. Benjamin, "La obra de arte" (Ítaca), 88. ↩
5. La filmoteca maldita, "Cuando deportaron a Chaplin de USA y los diez de Hollywood", video de YouTube, 15:59, publicado el 21 de noviembre de 2021, [youtube.com](https://www.youtube.com/watch?v=...). Como menciona el youtuber "El Feo" en su videoensayo de Chaplin en el canal La Filmoteca Maldita, esta postura mediática de Chaplin, sumada a la crítica al capitalismo industrial en películas como *Tiempos Modernos* (1936), alimentó las sospechas del gobierno estadounidense, que lo consideraba procomunista. En el apogeo del Macartismo, el FBI de J. Edgar Hoover le abrió un extenso expediente y lo sometió a una intensa campaña de desprestigio. Finalmente, en 1952, se le revocó el permiso de reingreso y fue forzado al exilio. ↩
6. Un fandom es una subcultura formada por seguidores o aficionados (fans) de una persona, idea u obra cultural (como una película, serie, libro o videojuego). Se caracteriza por un fuerte sentido de comunidad y camaradería, y a menudo implica la participación activa de sus miembros en la creación de contenido derivado, como fan art, fan fiction y debates teóricos. ↩
7. Chaplin Office, "Did Charlie Chaplin Once Lose His Own Lookalike-Contest?," [CharlieChaplin.com](https://charliechaplin.com), 21 de enero de 2021, charliechaplin.com. Existe la leyenda de que el propio Chaplin participó anónimamente en un concurso de imitadores de sí mismo y perdió. ↩

8. Lost Media en Español, "Preguntas Frecuentes," Lost Media Wiki en Español, accedido el 15 de marzo de 2025, lostmedia.fandom.com. ↩
9. Fenómeno de internet consistente en comunidades que buscan colectivamente material cultural perdido. ↩
10. Ephrom Josine, "Why I'm Obsessed with Lost Media," Make It Personal, Medium, 21 de septiembre de 2020, medium.com (accedido el 2 de octubre de 2024). ↩
11. Laura Holliday, "Everyone Knows That: How the Internet Became Obsessed with Lostwave," Dazed, 27 de febrero de 2020, dazeddigital.com. ↩
12. Andrew Sacher, "Panchiko Interview: The Internet's Favorite Lost Band on Their Surprise Second Life," Spin, 31 de mayo de 2023, spin.com. ↩
13. Panchiko, "PANCHIKO - DEATHMETAL," video de YouTube, publicado el 20 de septiembre de 2020, youtube.com. ↩
14. dismiss yourself. "[Outdated Bitrot Upload] Panchiko - DEATHMETAL." Video de YouTube. Publicado el 5 de agosto de 2019. youtube.com. ↩
15. DaFuq!?Boom!. YouTube. Accedido el 23 de octubre de 2025. youtube.com/@DaFuqBoom.
Esta serie de cortos, creada por el animador georgiano Alexey Gerasimov ("DaFuq!?Boom!") y viralizada masivamente en YouTube y TikTok a lo largo de 2023 y 2024, presenta una guerra absurda entre inodoros con cabeza humana y seres con cámaras por cabeza. No tiene diálogos, solo efectos de sonido y una mezcla frenética de comedia y horror. ↩

3.5 ARTE Y REDES SOCIALES

Este apartado explora las reacciones tanto de los productores como de los consumidores de arte dentro de internet. Analizando casos como la molestia masiva en torno al perro de Habacuc y la furia trasladada a los muros del MUAC, descubriremos cómo la opinión pública ha reclamado su poder como juez y verdugo. Finalmente, este choque nos revelará una urgencia ineludible: para frenar la hipervelocidad del juicio virtual, el arte contemporáneo necesita estrellarse de nuevo contra la fricción y la densidad de lo analógico.

La imposición de imágenes en redes sociales

Las "redes sociales" han visibilizado una fractura en la relación entre la institución artística y sus públicos: un amplio sector de la audiencia se siente ajena, e incluso se muestra hostil, a los códigos que validan museos, ferias de arte y galerías. Esta resistencia nace de la percepción de que los valores tradicionales —como la destreza técnica o la "belleza" estética— han sido desplazados para apelar al criterio y gusto exclusivo de una élite intelectual. Así, lo que la institución presenta como "arte contemporáneo", el gran público lo recibe a menudo como una imposición que desprecia su propia sensibilidad.

Esta brecha ha permitido el éxito de conceptos como "hamparte", neologismo acuñado por el pintor y youtuber Antonio García Villarán.²¹⁹ De connotación negativa, el término hamparte funciona como una herramienta reaccionaria: le permite a ese público no representado articular su frustración y validar su propio juicio frente a un arte que percibe como una imposición elitista.

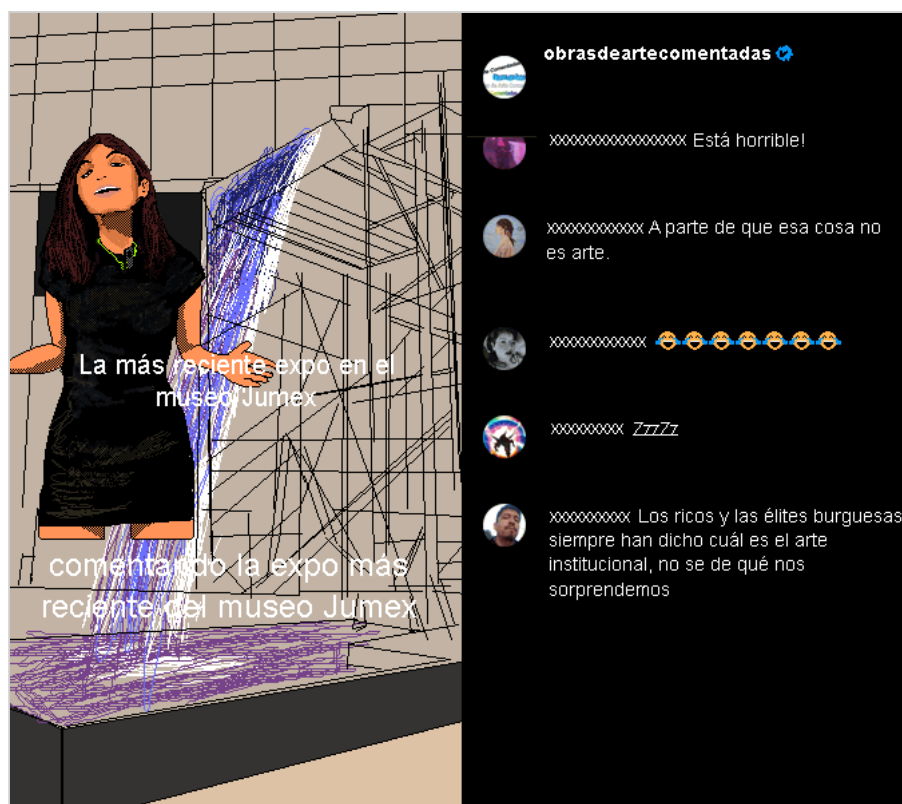
En este escenario, plataformas como Obras de Arte Comentadas (ODAC) actúan como participantes activos en la dinámica social que José Alberto Sánchez y Dulce A. Martínez Noriega denominan la "política de la violencia de la imagen".²²⁰ El acto de seleccionar qué arte es "válido" o "relevante" no es un consenso natural, sino un ejercicio de poder.

Al ejercer una "curaduría de contenidos" —su fundadora, Baby Solís, confirma que ella misma hace la "selección de qué obras se postean, de qué exposiciones se cubren"—,²²¹ reforzando el consenso institucional. Aunque la plataforma se presenta como un "puente" para educar al público, su estrategia suele ser de validación unidireccional: no busca reflejar en su contenido las nociones populares de arte, sino instruir al público sobre por qué debe aceptar lo que el mundo especializado ya ha legitimado como arte.

Esta tensión —de la mediación institucional frente al público que no se siente representado— se captura en la siguiente imagen: (Figura 60)

FIGURA 60

COMENTARIOS DE "TODO SE VUELVE MÁS LIGERO"



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), a partir de publicación de la cuenta de Instagram "Obras de Arte Comentadas" sobre la exposición del décimo aniversario del Museo Jumex, Ciudad de México (diciembre, 2023).²²²

Como se muestra en la captura de pantalla pixelada, la divulgadora cumple su rol de "traductora" de la institución. Por otro lado, en la columna de comentarios, se expone la reacción del público general. Expresiones como "¡Está horrible!" o "esa cosa no es arte" son comentarios constantes en su contenido.

La plataforma ODAC exhibe una tensión irreconciliable entre el poder que dicta qué debe ser el arte y una comunidad que, desde su propia experiencia y valores, reclama su derecho a disentir y a definirlo por sí misma: una batalla cultural que se libra, comentario a comentario, en la arena digital.

«Busca: "Habacuc perro"»

Si el caso de ODAC expone una tensión sobre qué es "arte" y quién decide su valor, el caso del artista costarricense Guillermo Vargas Jiménez, conocido como "Habacuc", es el ejemplo de cómo el público tiene la capacidad de convertirse en juez y verdugo.

En 2007, Habacuc presentó Exposición N° 1, una pieza que buscaba reflexionar sobre la indiferencia social ante la muerte de Natividad Canda, un indigente atacado por perros rottweiler ante la pasividad de la policía, los bomberos y los transeúntes.²²³

La pieza, en un primer momento, buscaba ser una reflexión sobre la indiferencia social. Habacuc llevó a un perro callejero famélico a una galería y lo ató con una cuerda a un muro, junto a la frase "Eres lo que lees", escrita en la pared con croquetas para perro.²²⁴ ([Figura 61-A](#))

La exposición al viralizarse en internet se llenó de desinformación. La reacción no se centró en el debate sobre la indiferencia social que el artista pretendía provocar. En cambio, la narrativa que se viralizó fue mucho más simple y potente: "Artista tortura y mata de hambre a un perro en una galería de arte". Impulsada por cadenas de correos electrónicos, blogs y las incipientes redes sociales, la noticia (tergiversada y despojada de su contexto) generó una ola de indignación internacional.²²⁵ ([Figura 61-B](#))

FIGURA 61
HABACUC PERRO



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte), basada en A) la intervención de Guillermo Vargas "Habacuc" en la Exposición N° 1 (2007) y B) un cartel de la campaña viral en línea contra del artista (c. 2007-2008).

Los reclamos hacia el artista, en parte consecuencia del propio silencio de Habacuc, derivó en una campaña de boicot global.²²⁶ Aún a día de hoy, una búsqueda en internet de "Habacuc perro" sigue arrojando como principales resultados las acusaciones de crueldad animal.

Sin embargo, esta versión de los hechos ignoró deliberadamente los testimonios que la contradecían. La directora de la galería, Juanita Bermúdez, insistió en que el perro, llamado "Natividad" por el artista, estuvo atado solo durante las tres horas de la inauguración, fue alimentado regularmente y tras tres días escapó.²²⁷ Sea cierto o no, para el tribunal de la opinión pública, estos datos ya no importaban.

Años después, en 2013, la historia se repitió. Para su obra Axioma, Habacuc anunció que publicaría en su blog una foto diaria de su perra acompañada de citas de un informe socioeconómico, como una forma de arte. La reacción fue instantánea. Tanto blogs como periódicos más "formales" tergiversaron esa información y despotricaron contra el artista: titulares como "Artista no dará de comer a una perrita, hasta el día de las elecciones", hicieron que se volviera a condenar al artista, al punto que el blog fue cerrado por denuncias masivas.²²⁸ La imagen de "Habacuc, el asesino de perros" se reactivó sin necesidad de corroborar información alguna.

Fue ante este eco que el artista finalmente verbalizó la tesis de su obra: "Los medios crean una verdad a partir de palabras y de textos, de imágenes. [...] Ellos ya emitieron un juicio".²²⁹

Premonición en croquetas

Quizás la clave de toda la controversia siempre estuvo dentro de la galería que lo inició todo. La frase escrita con croquetas, "Eres lo que lees", ([Figura 61-A](#)) funciona como una premonición. La obra no trataba solo de la indiferencia ante la muerte de un indigente.

La reacción del público se convirtió, irónicamente, en el núcleo de la obra: una demostración masiva de cómo elegimos "leer" en cada imagen una verdad que confirme nuestros puntos de vista, sesgados por prejuicios, construyendo imaginarios colectivos que consolidan una versión de los hechos y marginan todas las demás.

Dentro de internet la economía de la atención las reacciones emocionales tienen una gran capacidad de viralidad, es un combustible más eficiente que cualquier discurso artístico.

El público que sentenció a Habacuc en el tribunal de las redes sociales eligió no consultar las fuentes, demostrando que una imagen, una vez lanzada al espacio digital, deja de pertenecer al artista para ser otra cosa. Pese a no ser un artista que trabajara con la incipiente cultura de la digitalidad, Habacuc sabía la capacidad de la reacción emocional que generan las mascotas en los públicos masivos, hecho que vuelve aún más indignante como el público prefirió condenar un hecho sin pruebas a la denuncia original de Habacuc: el registro grabado de violencia sistémica contra una persona en situación de calle.

De la pantalla a la fachada

En contraste con el caso de Habacuc, la controversia de 2024 en torno a la artista Ana Gallardo en el MUAC (México) demuestra que el público también puede utilizar la interpretación colectiva de un suceso para hacerse representar y ejercer una resistencia legítima que obligue a las instituciones a rendir cuentas.

Se cuestionó dicha exposición cuando los asistentes al museo leyeron con atención el texto de pared de 15x5 metros que formaba parte de su obra Extracto para un fracasado proyecto y lo publicaron posteriormente en internet, criticando la muestra. En el texto, Gallardo usaba frases como "una vieja puta y enferma" para referirse a Estela, una residente de la Casa Xochiquetzal —un refugio para extrabajadoras sexuales de la tercera edad— que estaba bajo su cuidado.²³⁰

Las integrantes de la propia Casa Xochiquetzal, no ignoraron el texto: lo leyeron y lo juzgaron como un discurso violento, revictimizante y extractivista de una artista que buscaba justificar sus teorías académicas y artísticas a costa de las vivencias de un grupo vulnerable.²³¹

La ironía llegó con la defensa de la obra por parte de Baby Solis, la ya mencionada coordinadora de ODAC. En su análisis, Solis se centró en la buena intención de la artista —su deseo de cuidar a una anciana—, pero ignoró las críticas específicas que el público hacía al texto. Como resultado, fue señalada en los comentarios de sus publicaciones sobre el tema como cómplice del elitismo del circuito, acusada de invalidar la crítica al refugiarse en un discurso que protegía a la institución antes que a una población vulnerable.²³²

La mayor crítica a la obra resulta en la incapacidad de la institución artística de entender que el texto de la artista, presentado como obra de arte, era recibido como un acto de agresión por las mismas comunidades que la obra pretendía representar.

La presión popular fue tal que tuvo consecuencias fuera de la pantalla. El MUAC emitió un comunicado reconociendo una "falla significativa" y, junto a la artista, se disculpó, retiró la pieza y ofreció abrir un foro público para el diálogo.²³³

Sin embargo, para una parte del público, la oferta llegó tarde. El veredicto de las redes se materializó finalmente en las paredes del propio museo, espacio que grupos activistas y feministas vandalizaron con pintas. ([Figura 62](#))

FIGURA 62

EL MUAC VANDALIZADO



*Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en una fotografía de la fachada del Museo Universitario Arte
Contemporáneo*

*tras las pintas realizadas en el marco de la controversia por la exposición de Ana
Gallardo (2024).*

La imagen del MUAC intervenido no solo documenta una protesta; simboliza un diálogo fracturado en el arte contemporáneo. Fue la prueba tangible de que el debate sobre el arte contemporáneo ha desbordado los espacios de mediación para estallar en la superficie misma de la institución.

Lo ocurrido en la fachada no solo refleja una coyuntura política, sino que también evidencia cómo la lógica digital ha traspasado los límites de la pantalla, reconfigurando nuestra relación con el mundo físico.

Las pintas en el museo no operan bajo la lógica del graffiti tradicional, sino bajo la lógica del comentario de redes sociales: son respuestas inmediatas, virales y superpuestas que tratan a la arquitectura como una sección de comentarios de Instagram, susceptible de ser intervenida, reportada o cancelada en tiempo real.

La digitalidad necesita de la interfaz analógica

Aquí radica el verdadero punto de inflexión que propone esta investigación. Lo "digital" ha dejado de ser una categoría técnica para convertirse en una categoría ontológica. La velocidad del juicio, la polarización binaria y la exigencia de inmediatez han permeado todas las esferas, haciendo que la experiencia nunca sea totalmente virtual ni totalmente física.

Sin embargo, si ambas realidades se han vuelto permeables, surge una pregunta inevitable para la práctica artística: ¿Es posible generar un cambio de paradigma operando únicamente desde la pantalla? Lo digital, para manifestarse en el mundo tangible, requiere siempre de una mediación, de un proceso de conversión o impresión que resulta redundante si se actúa directamente desde otra materialidad.

El muro del MUAC ejemplifica esta urgencia: la saturación del sistema no se resolvió con más texto digital, sino con una acción física directa. Ante la volatilidad de la red, se requiere una materialidad que la fije, que oponga fricción y que detenga el flujo. La respuesta a la hipervelocidad digital no es más información, sino la densidad irreductible de lo analógico.

Notas

1. Antonio García Villarán, "MANIFIESTO HAMPARTE ¿QUÉ ES ARTE Y QUÉ NO ES ARTE? DEFINICIÓN Y EJEMPLOS," YouTube, 10 de junio de 2018, video, 11:13, [youtube.com](https://www.youtube.com). En este video, Antonio García Villarán introduce el concepto de "Hamparte" para definir lo que, según él, no es arte. ↩
2. José Alberto Sánchez Martínez y Dulce A. Martínez Noriega, "Capitalismo digital y viralidad", en *Viralidad: Política y estética de las imágenes digitales* (Barcelona: Editorial Gedisa, Universidad Autónoma Metropolitana, 2019), 23. ↩
3. Carlos Omar Noriega Jiménez, "Entrevista a Baby Solís: 'El arte necesita del apoyo del público general para subsistir'," Capitel, 6 de noviembre de 2024, capitel.humanitas.edu.mx. ↩
4. Obras de Arte Comentadas, "Publicación sobre la exposición 'Todo se vuelve más ligero'", Instagram, 22 de diciembre de 2023, [instagram.com](https://www.instagram.com). ↩
5. Josué Bravo, "La muerte de Natividad Canda, 10 años después," La Prensa (Nicaragua), 11 de noviembre de 2015, consultado el 29 de octubre de 2025, laprensani.com. ↩

6. Sergio Villena Fiengo, *El perro está más vivo que nunca: Arte, infamia y contracultura en la aldea global* (San José, Costa Rica: EUNED, 2015), 55. ↩
7. Villena Fiengo, *El perro está más vivo que nunca*, 58. ↩
8. Gerard Couzens, "Outrage at 'starvation' of a stray dog for art," *The Guardian*, 30 de marzo de 2008, [theguardian.com](https://www.theguardian.com). ↩
9. "El perro de Habacuc," *esferapública*, 2 de noviembre de 2007, esferapublica.org. ↩
10. Leonardo Santamaría Montero, "¿Este no es el mismo perro?: La obra Axioma (2013) de Guillermo Vargas (Habacuc) y el arte de la desinformación," *Revista Intersecciones* 74, no. 1 (2014): 140. ↩
11. Santamaría Montero, "¿Este no es el mismo perro?," 140. ↩
12. Juan Batalla, "Polémica, censura y cancelación: la controversia detrás de una obra de Ana Gallardo en México," *Infobae*, 20 de octubre de 2024, [infobae.com](https://www.infobae.com). ↩
13. Ibeth Cardona, "¿Qué es Casa Xochiquetzal?; lugar donde Ana Gallardo realizó polémica obra expuesta en el MUAC," *El Universal*, 12 de octubre de 2024, eluniversal.com.mx. ↩
14. Obras de Arte Comentadas (@obrasdeartecomentadas), "El video se llama Estela, filmado en 2007...", Instagram, 11 de octubre de 2024, [instagram.com](https://www.instagram.com). ↩
15. Fábrica de Periodismo, "MUAC ofrece disculpas a Casa Xochiquetzal por la pieza de Ana Gallardo," *Fábrica de Periodismo*, 15 de octubre de 2024, fabricadeperiodismo.com. ↩

CONCLUSIÓN

Al inicio de esta investigación nos planteamos una pregunta fundamental: En la era de su hiperreferencialidad (iref), ¿con qué tecnología podrían las imágenes artísticas poner a prueba su capacidad de generar vínculos?

Para responderla, la primera aproximación metodológica fue el uso del pixelador. Tras traducir diversas imágenes a la cuadrícula del pixel art, la investigación arrojó una primera certeza: esta herramienta cibernética es excelente para filtrar el ruido y hacer mapas, pero resultó insuficiente para habitar el territorio. Tratar de resolver la desconexión digital únicamente con soluciones digitales nos mantuvo girando en la misma trampa autofágica del uroboros.

Se volvió imperativo experimentar la expansión de la imagen hacia otras materialidades. Por ello, la investigación dio un giro y acabé pintando al óleo.

Si el pixelador operaba mediante la deconstrucción y la velocidad, el picturizador exigía el gesto lento de escuchar la tecnosfera y responder desde el taller. Esta transición buscaba poner a prueba la hipótesis del exploit afectivo: recuperar la huella humana, el contacto físico y la apertura emocional que la pantalla suele aplanar.

La obra resultante (Figura 63), inspirada en Steve Irwin, operó bajo esta lógica. Fue un intento romántico de buscar respuestas fuera de la academia y de la red, demostrando que interactuar con lo ajeno (el amor, el afecto, lo físico) es una forma legítima de vinculación. ([Figura 63](#))

FIGURA 63

¿QUÉ HACES LEYENDO ESTO? VE Y AMA <3



ÓLEO SOBRE LIENZO

*Pintura al óleo realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte),
basada en una fotografía de Steve Irwin (Cazador de cocodrilos) con Terri Irwin
y una iguana.*

Sin embargo, aquí radica el primer gran fracaso documentado de esta investigación: El arte analógico tiene una limitación ineludible en el ecosistema actual; en cuanto esta pintura fue fotografiada para incluirse en esta tesis, se reincorporó de inmediato al ciclo digital. Pese a ello, me ayudó a comprender la *iref* al analizar con gesto lento, acercandome con otras formas de entender el arte.

Durante el tiempo en que la pintura existió únicamente en el taller —antes de volverse un archivo JPG—, el óleo cumplió su función de valor cultural. Me permitió experimentar el afecto de primera mano, asimilar el ruido desde la distancia y comprobar que, aunque la pantalla domina nuestra realidad, la necesidad humana de vincularse con lo tangible sigue intacta. Ese lapso de desconexión demostró que para entender el estado *iref* (el ruido descriptado), es necesario apagar el monitor.

CONCLUSIÓN 2

(final verdadero, como en los videojuegos)

La conclusión más honesta y difícil de aceptar de esta tesis es que la red se ha extendido tanto que ya no hay un "afuera" al cual escapar. Tras mancharme las manos de pigmento, volví a la pantalla, pero esta vez con un paradigma distinto: la valoración de la micro-variación.

Ya no hay dialéctica ni binarismo entre lo digital y lo analógico. La tecnología capaz de poner a prueba los vínculos de la imagen en estado *iref* no es un software ni un pincel específico, sino la capacidad de traducción entre medios. La picturización puede ser, a la vez, pixelación.

Es aquí donde converge el exploit definitivo de la investigación, materializado en la última obra (Figura 64). Rompiendo la regla metodológica de la apropiación directa, generé una imagen propia que encarna la fusión de ambas teorías.

FIGURA 64
TLACUILO IREF



Obra pixel art realizada por Jorge Brandon Salazar Marín (Error del Arte)
(2026).

En esta imagen, una tlacuilo —la figura mesoamericana encargada de "escribir pintando" la memoria de su pueblo— elabora un código. Sin embargo, no está registrando deidades antiguas, sino la hiperreferencialidad de nuestro presente. En su lienzo, figuras tradicionales dialogan a través de vírgulas de la palabra con íconos de la cultura digital masiva como Kirby y el tripulante de *Among Us*. Todo esto enmarcado por una de las sentencias más antiguas de la tradición judeocristiana: "Lo que fue, eso será, y lo que se hizo, eso se hará. NO HAY NADA NUEVO BAJO EL SOL. ECL. 1:9".



LOGRO DESBLOQUEADO "No hay nada nuevo bajo el sol" — Ecl. 1:9

Lo que hace la tlacuilo es picturizar mediante la pixelación. Esta es la respuesta final a nuestra pregunta de investigación: la tecnología para generar vínculos en la era del uroboros es el ensamblaje. La labor del artista ya no es la creación pura y divina —un mito agotado—, sino saber qué copiar, qué referenciar y dónde pegarlo. El pixel art filtra, vuelve la imagen ligera, pública y colectiva, despojándola del ego del genio solitario para convertirla en un ladrillo cultural.

Esta investigación no logró formular un método para detener el ciclo de consumo de lo mismo. Sin embargo, lo que queda para futuras investigaciones es explorar cómo el artista puede sostener su papel como "acceso directo" o tejedor de nodos sin ser consumido por la velocidad del archivo. Si el estado *iref* facilita la labor del píxel como unidad de medida, el siguiente paso es llevar este modelo hacia prácticas de creación colectiva en tiempo real. La investigación-producción deberá enfocarse ya no en suponer que se puede ejecutar un exploit para permitir el juego, sino en cómo estos exploits se usen para provocar espacio de afecto y memoria compartida. Porque, mientras más jugadores participen, se hará mas divertido. El juego nos hará comunidad.

iref la imagen en la era de su hiperreferencialidad

investigación • producción • pixel art Jorge Brandon Salazar Marín

(Error del Arte / XRRXR)

dirección de tesis Dra. Edith Guadalupe Vázquez Navarrete

un proyecto de Cubo Blanco Virtual

gracias por jugar el juego nos hará comunidad

iref la imagen en la era de su hiperreferencialidad

NEW GAME+ (ÍNDICE)

REFERENCIAS

Índice de referencias

1. Libros y publicaciones impresas
2. Publicaciones digitales y web
3. Obras multimedia y transmedia

Libros y publicaciones impresas

1. Adorno, Theodor W. "Valéry Proust Museum". En *Prisms*, traducido por Samuel y Shierry Weber, 173–85. Londres: Neville Spearman, 1967.
2. Alloa, Emmanuel. "Entre transparencia y opacidad: lo que la imagen da a pensar". En *Pensar la imagen*, vol. 1, editado por Emmanuel Alloa, traducido por Ninoska Vera y Jorge Cáceres, 11-25. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados, 2020.
3. Arendt, Hannah. *Eichmann en Jerusalén: Un estudio sobre la banalidad del mal*. Traducido por Carlos Ribalta. 4ª ed. Barcelona: Lumen, 2003.
4. Attali, Jacques. *Ruidos. Ensayo sobre la economía política de la música*. Traducido por Ramón Buenaventura. Ciudad de México: Siglo XXI Editores, 1995.
5. Báez Rubí, Linda. "Mnemosine". En *El Atlas de imágenes Mnemosine*, por Aby Warburg, editado y traducido por Linda Báez Rubí, vol. 1, 15-86. Ciudad de México: Universidad Nacional Autónoma de México, Instituto de Investigaciones Estéticas, 2021.
6. Barthes, Roland. "El plástico". En *Mitologías*. Traducido por Héctor Schmucler. 12a ed. México, D.F.: Siglo XXI Editores, 1999.
7. Benjamin, Walter. *Tesis sobre la historia y otros fragmentos*. Editado y traducido por Bolívar Echeverría. México, D.F.: UACM / Itaca, 2008.

8. ———. *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Prólogo de Bolívar Echeverría. México, D.F.: Editorial Itaca, 2003.
9. ———. "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica." En *La obra de arte en la era de su reproductibilidad técnica y otros ensayos sobre arte, tecnología y masas*, editado y traducido por Jordi Maiso y José Antonio Zamor, 63-109. Madrid: Alianza Editorial, 2022.
10. Bettoni, Cecilia. "Ideales comunes y crímenes comunes. Arte degenerado en la Alemania Nazi". *Arte y Policía*, n.º 3 (Diciembre 2014): 183-195.
11. Boehm, Gottfried. "Lo que se muestra. De la diferencia icónica". En *Pensar la imagen*, vol. 1, editado por Emmanuel Alloa, traducido por Ninoska Vera y Jorge Cáceres, 29-46. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados, 2020.
12. Borges, Jorge Luis. "La biblioteca de Babel". En *Borges esencial*, editado por José Luis Moure et al., 57-64. Barcelona: Penguin Random House Grupo Editorial, 2017.
13. ———. "El rigor de la ciencia". En *El Hacedor*. Buenos Aires: Emecé Editores, 1960.
14. Brea, José Luis. *Las tres eras de la imagen: imagen-materia, film, e-imagen*. Madrid: Akal, 2023.
15. CCRU. *Cultura Cibernética*. Traducido por Federico Fernández Giordano. España: Holobionte, 2024.
16. Cline, Ernest. *Ready Player One*. Nueva York: Crown Publishers, 2011.
17. Deleuze, Gilles, y Félix Guattari. *El Anti-Edipo: Capitalismo y esquizofrenia*. Traducido por Francisco Monge. Barcelona: Paidós, 1985.
18. ———. *Mil mesetas: Capitalismo y esquizofrenia*. Traducido por José Vázquez Pérez y Umbelina Larraceleta. Valencia: PRE-TEXTOS, 2010.
19. Derrida, Jacques. *De la gramatología*. Traducido por Oscar del Barco y Conrado Ceretti. Revisado por Ricardo Potschart. México: Siglo XXI Editores, 1971.
20. Didi-Huberman, Georges. *Imágenes pese a todo. Memoria visual del Holocausto*. Traducido por Mariana Miracle. Barcelona: Paidós, 2004.
21. ———. *La imagen mariposa*. Traducido por Juan José Lahuerta. Barcelona: Muditó & Co., 2007.
22. Diodato, Roberto. *Estética de lo virtual*. Traducido por Laura Moure Cecchini. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2011.
23. Echeverría, Bolívar. "Arte y utopía". En *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*, por Walter Benjamin, 9-30. México, D.F.: Editorial Itaca, 2003.

24. Eco, Umberto. *Kant y el ornitorrinco*. Traducido por Helena Lozano Miralles. Barcelona: Debolsillo, 2024.
25. Fernández Giordano, Federico. "Prólogo del Traductor: Amy Ireland, Hechicería temporal y guerra cósmica". En *Filosofía-ficción. Inteligencia Artificial, tecnología oculta y el fin de la humanidad*. Barcelona: Holobionte, 2022.
26. García Canclini, Néstor. "Prólogo". En *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*, por Jesús Martín-Barbero, 5-9. 2ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1991.
27. Garrido, Manuel. "La tercera aventura crítica de Kant". En *Crítica del juicio seguida de las observaciones sobre el asentimiento de lo bello y lo sublime*, editado por Juan José García Norro y Rogelio Rovira. Madrid: Editorial Tecnos, 2018.
28. Grant, Iain Hamilton. "Quemando Autopoiedipo". Traducido por Agustín Conde de Boeck. En *Cultura cibernética y otros escritos del CCRU (1995-2019)*, 107-123. Barcelona: Ediciones Holobionte, 2024.
29. Han, Byung-Chul. *No-cosas: Quiebras del mundo de hoy*. Traducido por Joaquín Chamorro Mielke. Madrid: Taurus, 2021.
30. John of Salisbury. *The Metalogicon: A Twelfth-Century Defense of the Verbal and Logical Arts of the Trivium*. Traducido por Daniel D. McGarry. Berkeley: University of California Press, 1955.
31. Kant, Immanuel. *Crítica de la razón pura*. Traducido por Mario Caimi. México, D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2011.
32. Kant, Immanuel. *Crítica del juicio seguida de las observaciones sobre el asentimiento de lo bello y lo sublime*. Editado por Juan José García Norro y Rogelio Rovira. Traducido por Manuel García Morente. España: Editorial Tecnos, 2018.
33. Mackay, Robin, y Mark Fisher. "Posmofobia". En *Cultura cibernética y otros escritos del CCRU (1995-2019)*, 67-73. Barcelona: Holobionte Ediciones, 2024.
34. Martín-Barbero, Jesús. *De los medios a las mediaciones: Comunicación, cultura y hegemonía*. 2ª ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 1991.
35. Maturana, Humberto, y Francisco Varela. *De máquinas y seres vivos: Autopoiesis: la organización de lo vivo*. Santiago de Chile: Editorial Universitaria / Lumen, 2003.
36. McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. Londres: Routledge, 2001.

37. McLuhan, Marshall, y B. R. Powers. *La aldea global: Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Traducido por Claudia Ferrari. Barcelona: Gedisa, 1995.
38. Merton, Robert K. *On the Shoulders of Giants: A Shandean Postscript, Post-Italianate Edition*. Chicago: University of Chicago Press, 1993.
39. Mitchell, W.J.T. *Teoría de la imagen: Ensayos sobre representación verbal y visual*. Traducido por Yaiza Hernández Velázquez. Madrid: Ediciones Akal, 2009.
40. Mitchell, William J. *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*. Cambridge, MA: MIT Press, 1992.
41. Mondzain, Marie-José. "La imagen entre procedencia y destino". En *Pensar la imagen*, vol. 1, editado por Emmanuel Alloa. Traducido por Carlos Garcia, 47-62. Santiago de Chile: Ediciones Metales Pesados, 2020.
42. Ortega y Gasset, José. *La deshumanización del arte y otros ensayos de estética*. Barcelona: Austral, 2020.
43. Pajares, Álvaro J. "Las edades del meme". En *Memeceno: La era del meme en Internet*, coord. Álvaro J. Pajares, 12–13. España: La Caja Books, 2023.
44. Pisanty, Alejandro. *Llámame internet*. Ciudad de México: Secretaría de Cultura, 2018.
45. ———. "Principios fundamentales y gobernanza del Internet". En *Pensar Internet*, editado por Johannes Thumfart y Mariana Aguirre, 15-57. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana, 2016.
46. Ricoeur, Paul. *La memoria, la historia, el olvido*. Traducido por Agustín Neira. Madrid: Editorial Trotta, 2003.
47. Sánchez Martínez, José Alberto, y Dulce A. Martínez Noriega. "Capitalismo digital y viralidad". En *Viralidad: Política y estética de las imágenes digitales*, 17–29. Barcelona: Editorial Gedisa / Universidad Autónoma Metropolitana, 2019.
48. Siabra Fraile, Joaquín Antonio. *Bosquejo de una metafísica del videojuego*. Madrid: Editorial Círculo Rojo, 2012.
49. Sparke, Penny. *Diseño y cultura: una introducción: desde 1900 hasta la actualidad*. Traducido por María Jesús Rivas. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, 2010.
50. Suárez Sánchez, Juan, Miguel F. Carreón Coca, Silvia Chamizo Checa, y Saturnino Orozco Flores. "Disponibilidad y contaminación de agua en la cuenca del río Zahuapan, Tlaxcala, México". En *Zahuapan: río, región, contaminación*, coordinado por Raúl Jiménez Guillen y María de Lourdes Hernández Rodríguez, 25–51. Tlaxcala: El Colegio de Tlaxcala, A.C., 2011.

51. Sustaita, Antonio. "De la imagen viral. Una postulación del concepto de infección cultural". En *Viralidad: Política y estética de las imágenes digitales*, 53-73. Barcelona: Editorial Gedisa / Universidad Autónoma Metropolitana, 2019.
52. Toffler, Alvin. *La tercera ola*. Traducido por Adolfo Martín. Bogotá: Círculo de Lectores, 1981.
53. Villena Fiengo, Sergio. *El perro está más vivo que nunca: Arte, infamia y contracultura en la aldea global*. San José, Costa Rica: EUNED, 2015.
54. Welch, David. *The Third Reich: Politics and Propaganda*. 2.^a ed. Londres: Routledge, 2002. Publicado originalmente en 1993.
55. Wittgenstein, Ludwig. "Investigaciones filosóficas". En *Tractatus Logico-Philosophicus. Investigaciones filosóficas. Sobre la certeza*, editado por Isidoro Reguera. Traducido por Alfonso García Suárez y Ulises Moulines. Madrid: Editorial Gredos, 2009.
56. Wittgenstein, Ludwig. "Tractatus Logico-Philosophicus". En *Tractatus Logico-Philosophicus. Investigaciones filosóficas. Sobre la certeza*, editado por Isidoro Reguera. Traducido por Jacobo Muñoz Veiga e Isidoro Reguera Pérez. Madrid: Editorial Gredos, 2009.
57. Zielinski, Siegfried. *Arqueología de los medios: Hacia el tiempo profundo de la visión y la audición técnica*. Traducido por Manuel Prada. Bogotá: Universidad de los Andes, 2011.

Publicaciones digitales y web

1. Agathon, Megan. "The Platonic Case Against AI Slop". *Palladium Magazine*, 14 de noviembre de 2025. palladiummag.com.
2. Agua.org.mx. "Al borde: Una exposición sobre la cuenca Atoyac-Zahuapan (TRPA)". Agua.org.mx. Consultado el 29 de marzo de 2025. agua.org.mx.
3. Aguilar Gil, Yásnaya Elena. "Tequiologías". Centro de Cultura Digital, 6 de septiembre de 2024. centroculturadigital.mx.
4. Batalla, Juan. "Polémica, censura y cancelación: la controversia detrás de una obra de Ana Gallardo en México". *Infobae*, 20 de octubre de 2024. infobae.com.
5. Blincoe, Nicholas. "Nick Land: the Alt-writer". *Prospect Magazine*, 18 de mayo de 2017. prospectmagazine.co.uk.

6. Bravo, Josué. "La muerte de Natividad Canda, 10 años después". *La Prensa* (Nicaragua), 11 de noviembre de 2015. Consultado el 29 de octubre de 2025. laprensani.com.
7. Cardona, Ibeth. "¿Qué es Casa Xochiquetzal?; lugar donde Ana Gallardo realizó polémica obra expuesta en el MUAC". *El Universal*, 12 de octubre de 2024. eluniversal.com.mx.
8. Chaplin Office. "Did Charlie Chaplin Once Lose His Own Lookalike-Contest?". *CharlieChaplin.com*, 21 de enero de 2021. charliechaplin.com.
9. Couzens, Gerard. "Outrage at 'starvation' of a stray dog for art". *The Guardian*, 30 de marzo de 2008. theguardian.com.
10. Cultura Colectiva. "José Luis Sánchez Rull: La Fortaleza de la Soledad". *Cultura Colectiva*, 2 de octubre de 2012. culturacolectiva.com.
11. Danto, Arthur. "El final del arte". *El Paseante*, núm. 22–23 (1995). Consultado el 24 de marzo de 2025. filosoficas.unam.mx.
12. d'Emilia, Dani, y Daniel B. Coleman. "Ternura radical es...". *Hysteria! Revista*, 16 de julio de 2015. hysteria.mx.
13. "El perro de Habacuc." *esferapública*, 2 de noviembre de 2007. esferapublica.org.
14. Ephrom, Josine. "Why I'm Obsessed with Lost Media". *Make It Personal*, Medium, 21 de septiembre de 2020. Accedido el 2 de octubre de 2024. medium.com.
15. Fábrica de Periodismo. "MUAC ofrece disculpas a Casa Xochiquetzal por la pieza de Ana Gallardo". *Fábrica de Periodismo*, 15 de octubre de 2024. fabricadepperiodismo.com.
16. Farrell, Maria, y Robin Berjon. "We Need To Rewild The Internet". *Noema Magazine*, 16 de abril de 2024. noemamag.com.
17. Gladston, Paul. "A Phármakon, (Re-)Administered: On the Mainstreaming of Critical Theory, LD50 and the Han-opticon". *di'van | A Journal of Accounts* 21 (Diciembre 2017). artdesign.unsw.edu.au.
18. Greenberger, Alex. "Philip Guston's KKK Paintings: Why an Abstract Painter Returned to Figuration to Confront Racism". *ARTnews*, 30 de septiembre de 2020. artnews.com.
19. Holliday, Laura. "Everyone Knows That: How the Internet Became Obsessed with Lostwave". *Dazed*, 27 de febrero de 2020. dazeddigital.com.
20. Ifeanyi, KC. "The twisted history of Pepe the Frog's journey from lovable cartoon to alt-right mascot". *Fast Company*, 19 de octubre de 2020. fastcompany.com.
21. Invader. "About". *Invader*. Accedido el 7 de octubre de 2025. space-invaders.com.
22. Komar, Vitaly, y Alexander Melamid. "Most Wanted and Least Wanted Paintings". Sitio web, Dia Art Foundation, c. 1995. Consultado el 25 de marzo de 2025. awp.diaart.org.

23. Kramer, Nicole. "Trümmerfrauen". *Historisches Lexikon Bayerns*, 18 de enero de 2021. Consultado el 7 de octubre de 2025. historisches-lexikon-bayerns.de.
24. Land, Nick. *La Ilustración Oscura*. Traducido por Giancarlo M. Sandoval. Edición digital independiente, 2019. archive.org.
25. "Lolicore: A Brief History." lolicore.net, accedido el 11 de septiembre de 2025, archivado en Internet Archive Wayback Machine. web.archive.org.
26. Lost Media en Español. "Preguntas Frecuentes". Lost Media Wiki en Español. Accedido el 15 de marzo de 2025. lostmedia.fandom.com.
27. Milenio. "Gastronomía jurásica: crean en Coahuila las virales Dinoquesadillas". *Milenio*, 8 de octubre de 2025. milenio.com.
28. Museo Nacional de San Carlos. "Manuel Felguérez: Una máquina estética". Accedido el 7 de octubre de 2025. mnsancarlos.inba.gob.mx.
29. N22/Redacción. "«Evangelion» llega a Netflix". *Noticias 22 Digital*, 21 de junio de 2019. [enlace no disponible].
30. NFT Arquetipo. "Murakit: Tecnología = Estética espiritual". NFT Arquetipo. Accedido el 7 de octubre de 2025. nftarquetipo.com.
31. Noriega Jiménez, Carlos Omar. "Entrevista a Baby Solís: 'El arte necesita del apoyo del público general para subsistir'". *Capitel*, 6 de noviembre de 2024. capitel.humanitas.edu.mx.
32. Ohlheiser, Abby. "'We actually elected a meme as president': How 4chan celebrated Trump's victory". *The Washington Post*, 9 de noviembre de 2016. washingtonpost.com.
33. Oxford University Press. "'Brain rot' named Oxford Word of the Year 2024". Oxford University Press News, 2 de diciembre de 2024. corp.oup.com.
34. Pastor, Javier. "Matt Turnbull, directivo de Xbox, a los 9.000 empleados despedidos de Microsoft por la IA: 'estas herramientas pueden ayudarte'". *Xataka*, 12 de agosto de 2025. xataka.com.
35. Ramos, Juan Pablo. "Readymade [Tropical Remix]: Reinterpretaciones de Marcel Duchamp en el arte contemporáneo mexicano". *Tierra Adentro*, 25 de enero de 2021. tierraadentro.fondodeculturaeconomica.com.
36. Riddle, Safiyah. "'Italian Brain Rot' ... don't try to understand". *The Daily News*, 6 de septiembre de 2025.
37. Sacher, Andrew. "Panchiko Interview: The Internet's Favorite Lost Band on Their Surprise Second Life". *Spin*, 31 de mayo de 2023. spin.com.

38. Santamaría Montero, Leonardo. "¿Este no es el mismo perro?: La obra *Axioma* (2013) de Guillermo Vargas (Habacuc) y el arte de la desinformación". *Revista Intersecciones* 74, no. 1 (2014): 140.
39. Schartner, Sofia. "The Mama of Dada: Elsa von Freytag-Loringhoven, the Original Mastermind Behind Fountain, 1917". *Journal of Student Research* 10, no. 1 (2021): 1-6. academia.edu.
40. Steyerl, Hito. "In Defense of the Poor Image". *e-flux Journal* 10 (Noviembre 2009). Accedido el 7 de octubre de 2025. e-flux.com.
41. The Metropolitan Museum of Art. "Plate 23 from 'Los Caprichos': These specks of dust (Aquellos polbos)". The MET. Accedido el 10 de septiembre de 2025. metmuseum.org.
42. Varela Loyola, Víctor Hugo. "Rechaza comunidad artística incorporación del TEBAAC a la licenciatura de CEDART". *La Jornada de Oriente*, 20 de octubre de 2022. lajornadadeoriente.com.mx.
43. Weiss, Ben. "How the Pepe coin, 'fueled by pure memetic power,' soared past a \$1.6 billion market cap in 3 weeks—and then tumbled". *Fortune*, 9 de mayo de 2023. fortune.com.
44. Yin-Poole, Wesley. "Microsoft Has Reportedly Pushed Xbox Studios to Deliver a 30% Profit Margin, Allegedly Leading to All Those Layoffs, Canceled Projects, Price Rises, and the End of Exclusives". *IGN*, 23 de octubre de 2025. ign.com.
45. Ćosić, Vuk. "ascii history of art for the blind". Ljudmila.org. Accedido el 7 de octubre de 2025. ljudmila.org.

Obras multimedia y transmedia

1. Antimemoria_____. "LA MUERTE DEL MEME: EL DEVENIR DEL HYPERMEME". Video de YouTube, 5:44. Publicado el 3 de febrero de 2025. youtu.be.
2. DaFuq!?Boom!. DaFuq!?Boom! (Canal de YouTube). Accedido el 23 de octubre de 2025. youtube.com.
3. dismiss yourself. "[Outdated Bitrot Upload] Panchiko - DEATHMETAL." Video de YouTube. Publicado el 5 de agosto de 2019. youtube.com.

4. Eco, Umberto. "Cultura popular y comunicación". Conferencia presentada en el teatro del Recinto de Río Piedras de la Universidad de Puerto Rico, 16 de octubre de 1987. Video de YouTube, 52:31. Publicado por "Cubo Blanco Virtual" el 6 de enero de 2024. youtu.be.
5. Ferguson, Kirby. *Everything is a Remix*, 2010-2012. everythingisaremix.info.
6. Foster, Michael Dylan. "Yōkai 101: Explorando la emoción del folclore japonés" (conferencia, Japan Society of Northern California). Video de YouTube, 1:05:58. Publicado el 12 de marzo de 2021. youtu.be.
7. García Villarán, Antonio. "MANIFIESTO HAMPARTE ¿QUÉ ES ARTE Y QUÉ NO ES ARTE? DEFINICIÓN Y EJEMPLOS". Video de YouTube, 11:13. Publicado el 10 de junio de 2018. youtube.com.
8. Gimeno, María. *Queridas viejas. Editando a Gombrich*. Performance en el Museo Nacional del Prado, Madrid, 9 de noviembre de 2019.
9. Good Blood Games. "The Question No One Asks Miyamoto". Good Blood Games, 20 de septiembre de 2024. Consultado el 19 de febrero de 2025. goodblood.games.
10. *Hablemos Claro*. Con Lolita de la Vega. TV Azteca, 2000. Subido a YouTube por "pardaillan", 13 de agosto de 2011. Video, 14:13. youtube.com.
11. La filmoteca maldita. "Cuando deportaron a Chaplin de USA y los diez de Hollywood". Video de YouTube, 15:59. Publicado el 21 de noviembre de 2021. youtube.com.
12. Lajous, Alejandra. Entrevistada en *Laberintos de la imagen*, dirigido por Jorge Prior. Episodio 1, "La seducción de la mirada". Coproducción de CONACULTA y Canal 22, 1998. Consultado el 19 de febrero de 2025. En Interfaz, video. interfaz.cenart.gob.mx.
13. Lolishit. *Loli Juice*. 2009. Álbum completo subido a YouTube por "wawarushi". 21 de febrero de 2021, video. youtube.com.
14. Minecan, Ana. "El paso del mito al logos: los primeros rasgos de la filosofía". Video de YouTube, 38:20. 18 de octubre de 2021. youtube.com.
15. Mitchell, W. J. T. "Mirar y escuchar: Estudios Visuales hoy" (conferencia en el simposio TRES ERAS. Simposio internacional de estudios visuales: el legado intelectual de José Luis Brea, Murcia, 23 de marzo de 2023). Video de YouTube, publicado por CENDEAC el 7 de abril de 2023. Accedido el 3 de junio de 2025. youtube.com.
16. Obras de Arte Comentadas. "Publicación sobre la exposición 'Todo se vuelve más ligero'". Instagram, 22 de diciembre de 2023. instagram.com.
17. Obras de Arte Comentadas (@obrasdeartecomentadas). "El video se llama Estela, filmado en 2007...". Instagram, 11 de octubre de 2024. instagram.com.

18. Panchiko. "PANCHIKO - DEATHMETAL." Video de YouTube. Publicado el 20 de septiembre de 2020. [youtube.com](https://www.youtube.com).
19. Pérez Gay, José María. *Laberintos de la imagen*. Serie de TV (México: Canal 22, 1998). Consultado el 19 de febrero de 2025. En Interfaz CENART. interfaz.cenart.gob.mx.
20. Tate. "Philip Guston: the restless artist painting everyday evil | Tate". Video de YouTube, 12:59. 22 de noviembre de 2023. [youtube.com](https://www.youtube.com).
21. *Wargames*. Dirigida por John Badham. MGM/UA Entertainment Co., 1983.
22. Zambrano, Berenice. "Pensar otra internet". Taller impartido en el Centro de Cultura Digital (CCD), 2025.
23. Zapata, Canek. "Baldessari Emojis". 2020. Accedido el 7 de octubre de 2025. canekzapata.net.